

Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, wrzesień 1995

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

42

9

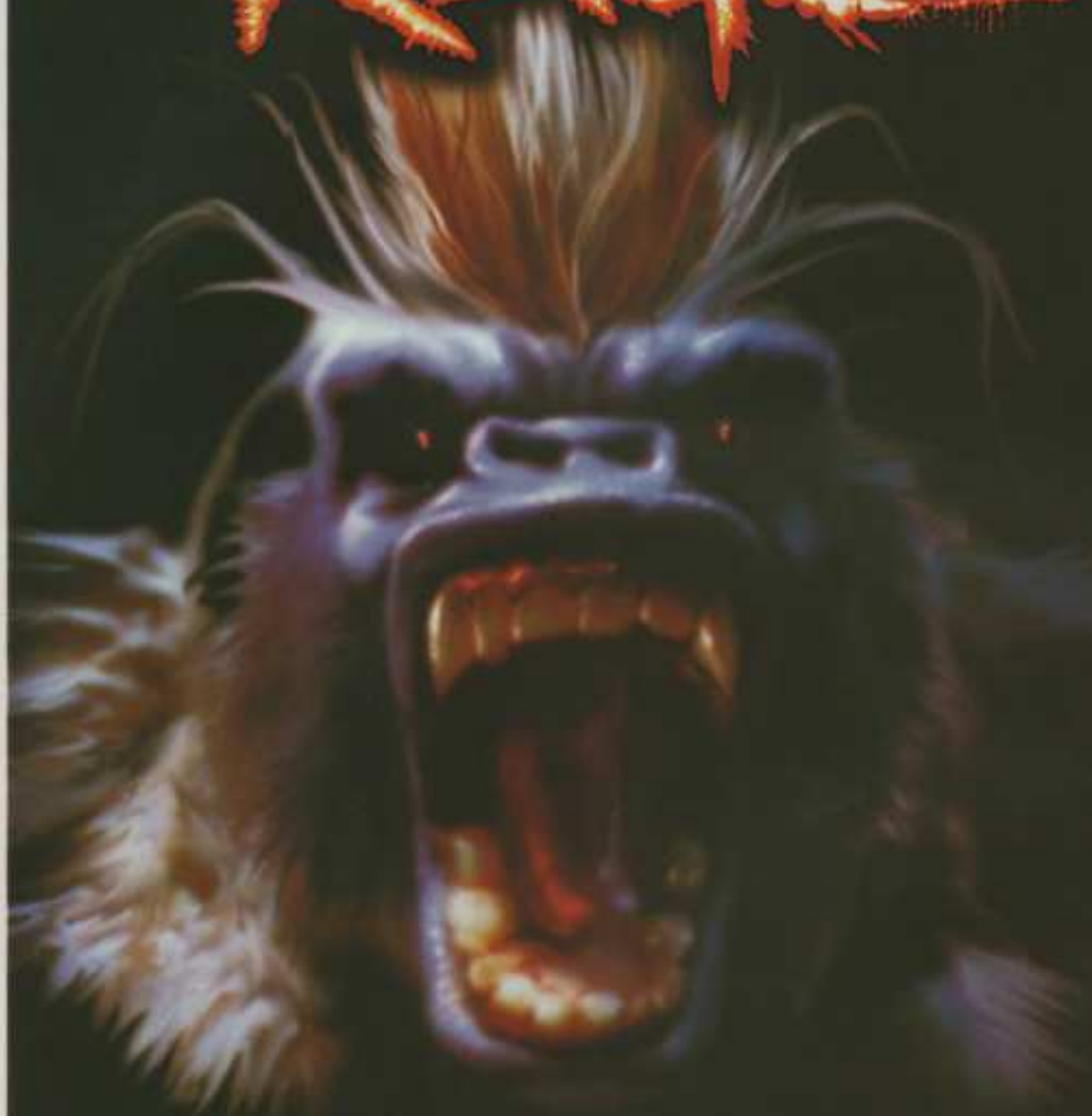
**Orion
Conspiracy**

Prisoner of Ice

**Civil
War**



**PRIMAL
RAGE**



**GRA KOMPUTEROWA ROKU 1995!
PRIMAL RAGE PC CD**

**Sprzedaż detaliczna, hurtowa oraz za zaliczeniem pocztowym:
Bobmark International j.v.,
ul. Smocza 18, 01-034 Warszawa, tel. 38 05 02**

Hokej to fajna gra!

menu

ZA MIESIĄC:

A IV NETWORKS

ECTS - SPRAWOZDANIE

Z TARGÓW I MISTRZOSTWA POLSKI W GRACH KOMPUT- EROWYCH - SZCZEGÓŁY

SIMON THE SORCERER II

DUNGEON MASTER II - KONKURS

TITRA	SCREEN
Asterix	PC 52
Bridge Deluxe II with Omar Sharif	PC 41
Civil War	PC 20
Cyber Dogs	PC 51
Cytadela	AMIGA 24
Dragon Knights III- Knights of Xentar	PC 18
Guardian	AMIGA 65
I.O. into Oblivion	CGA 40
Jurajski sen	AMIGA 65
Liga Polska Manager	AMIGA 29
Wester	AMIGA 20
Wrestler	AMIGA 66
Mr. Tomato	AMIGA 54
Orion Conspiracy	PC 14
Outer Ridge	PC 52
Perfect General 2	PC 32
Prisoner of Ice	PC 12
Roadkill	AMIGA 66
Tower of Souls	AMIGA 67
Slam City	PC 18
Slipstream 5000	PC 53
Speedway Manager 2	AMIGA 28
Stack Up	CGA 40
Stray Ray	CGA 40
Strip Poker Pro	PC 54
Virtual Pool	PC 63
Warriors	PC 68
Wisielec	AMIGA 55
1830 Railroads & Rubber Barrons	PC 27

Nowości	4
Uniwersytet gracza	8
Prisoner of Ice	12
Orion Conspiracy	14
Dragon Knights III- Knights of Xentar	18
Slam City	18
Listy	20
Czytelnicy nadesłali	22
Savegamy	24
Konkurs na najlepszą grę roku	26
1830 Railroads & Rubber Barrons	27
Speedway Manager 2	28
Liga Polska Manager	29
Civil War	20
Perfect General 2	32
Cytadela	34
Mentor	36
Przeżyjmy to jeszcze raz	38
I.O. into Oblivion	40
Stack Up	40
Stray Ray	40
Bridge Deluxe II with Omar Sharif	41
Lista przebojów	42
BBS	45
Hypery	45
Tipsy i kody	46
Cyber Dogs	51
Asterix	52
Outer Ridge	52
Slipstream 5000	53
Strip Poker Pro	54
Mr. Tomato	54
Wisielec	55
Konsolowy Świat	56
Audio Blitz – test	60
Virtual Pool	63
Jurajski sen	65
Guardian	65
Monster	66
Roadkill	66
Tower of Souls	67
Warriors	68

Niezbędne wyjaśnienia

Latę, tę, trzeba przyznać, niezszę-gólną dla graczy porę, mamy już dawno za sobą. I dobrze. Zakończył się on, jak zwykle, imponująco w postaci londyńskich targów gier - ECTS. Wszyscy pokazali tam, co im się wydaje, że będą wydawali (co pokazali dokładnie, tego nie wiemy, bo kiedy to piszemy jest jeszcze parę dni do targów, zaś kiedy to czytacie jest już parę dni po; ciepłwie musicie poczekać do następnego numeru). Zatem wszyscy się będą puszczać, nadymać i mówić czego to oni nie zrobią (a czego rzeczywiście nie zrobią, dowiemy się we właściwym czasie, kiedy to siedząc z planem wydawniczym w garści będziemy odliczać: miesiąc po terminie, dwa... rok...). Wyjaśni się tam parę spraw. Na przykład doczekał to firma Warner Interactive Entertainment, mająca od początku roku w swym planie wydawniczym grę „Conqueror”, w dwa dni po zaanonsowaniu jej przez nas w „Co nowego?” wyrzuciła ją ze swego planu wydawniczego? My na wszelki wypadek newsa nie odwolałmy i proszę: pojawiły się reklamy gry. Znacząco będzie wydana. Najbardziej zakoczony był przez Digital Multimedia Group, oficjalny polski dystrybutor firmy WIE, która nie wie co robi.

W nieco mniejszej polityce mamy trzy rzeczy. Pierwsza to list otwarty wy-fosowany przez dystrybutorów gier do tzw. mediów, który jeszcze do nas nie dotarł. Tak jakoś się złożyło, że piszemy dziś ciągle o tym czego jeszcze nie ma, ale w sumie ucieczka do przodu jest według niektórych kandydatów na głowę państwa receptą na sukces, a my aspirujemy do miara ludzi sukcesu, choć na głowę jeszcze nie upadliśmy. List ten ma więc dotyczyć rzetelności dziennikarskiej. Nie odpowiem na list (aż tak do przodu nie jesteśmy), ale sam pomysł wysłania tego listu dał nam do myślenia. Ponieważ procesy myślo-we zachodzą u nas wyjątkowo powoli (no cóż, jak ciek nie przyzwyczajony...), więc najprawdopodobniej po nasz kolejny spóźniłmy się z wydaniem numeru. Na szczęście ma być lepiej.

Drugą sprawą jest druga edycja naszego konkursu na najlepszą grę roku. Tym razem zmieniły się kategorie, mamy nadzieję, że zmienią się gry-leureaki, nie zmienia się chęć docierania najlepszych na rynku firm.

Trzecią rzeczą, o której musimy do-nieść są współorganizowane przez nas Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych, która, mamy nadzieję, przekształca się w imprezę cykliczną (szczegóły w „Co nowego?” pod dziwnym tytułem „Gamblerada”).

Z braku miejsca nie będzie dziś żadnych plotek towarzyskich w stylu, że Emilia rzucił nowo zakupiony samochód, na który oszczędzał od dzieciństwa (późnego; we wczesnym odożył na rower) lub że zaprzyjaźnionemu redaktorowi z pismem G. jakimś [...] (w nawiasie można wstawić dowolny czteroliterowy wyraz uznany polocznie za obraźliwy) pobyczył bezwzględnie nieubezpieczony samochód.

Zawierzył do druku odświeżony Trumfirat w niezmiernie wykazującym stały constans składzie dwóch osób wyjątkowo reprezentowanych przez

Emilia & Sir Haszak

PS: Dziękujemy redakcji B za zauważenie interwencji redakcji C po niedobrym zachowaniu redakcji A.

CO NOWEGO?

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polce 4
tel. 644-77-27

REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dołęganowski, Piotr Bawysiak,
Paweł Ekiel, Leszczyński (seks. red.),
Piotr Łaszczyński, Dawid Michałowski
(kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietański,
Kamil Ruszkowski, Dobrochna
Bardona-Zawadzka (opr. graficzną)

WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Służby Polce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwo
(02) 644-77-37

DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 04-920 Pila
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12.15
BBQ: 24h, +48 (2) 6700763
2-48025, 144-48018, 115-48044
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje
„RUCH” S.A. Oddział Warszawa,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28
Konto: PKB XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11
© Wydawnictwo Bajtek 1995

Odliczanie się zaczęło. To pierwsza gra na PC przeznaczona dla Windows '95. Przenosi nas ona na torę formuły Indy Car, a naszym doradcą ma być Al Unser Jr, tegoroczny zwycięzca wyścigu Indianapolis 500. Urozmaiceniem ma być 10 konkurentów, 15 torów, zmieniające się warunki pogodowe, 4 tryby jazdy i 3 poziomy trudności. Obraz toru, co już uchodzi za standard w tego typu produkcjach, możemy mieć z naszej perspektywy (czyli kierowcy) lub widziany oczami kibica.

Pałajusz

Al Unser Jr Arcade Racing



Po czterech latach przerwy okazało się N cieżad gry „ATwin” zaprojektowanej przez zespół firmy Artdek, a sprzedawanej przez Maxis. „A N NETWORKS” zaprojektowane przy udziale specjalistów z 3D graphics. W nowej wersji znalazło się znacznie więcej budynków, możliwość budowy pod ziemią, inkonywanie powolnych i szybkich komunikacyjnych, wprowadzono budowę komunikacji autobusowej na teren z koleją. Gra obfituje w digitalizowane filmy, a głównym jej bohaterem (niezbitym zbrodzą) jest James Coburn, znany prezenter sieci CNN.

Gra wymaga komputera 486 DII z napędem CD i zostanie wydana w Polsce przez firmę Młaga

Sir Haszak

A IV NETWORKS



Firma Mindscape przygotowuje grę, której akcja rozgrywa się w świecie wykreowanym przez serię komiksów Dark Horse. Naszym zadaniem będzie rozwiklanie zagadki stał B54-C, w której dzieje się coś złego (jak zwykle) i nie za bardzo wiadomo co (jak zwykle). Jakkolwiek gra została nazwana komiksową przygodówką, to screeny które udało nam się zobaczyć wskazują, iż przeważać będzie doo-mopodobne przemierzanie korytarzy, gdzie mają czekać różne bestie.



Aliens

Gra wymagać będzie karty komputera PC-CD, karty graficznej standardu SVGA i mocnych nerwów.

Pałajusz

Pamiętacie grę Bratwusi? „Bratwusi” jest to nie podobna. Różni się tym, że zamiast grafiki bitmapowej użyto dwuwymiarowej wektorkowej (gdy grają się kilka wiat, kamera robi błędowe zblżenia), a gracze może wybrać trzy tryby - atak - zabawa jest naprawdę trudowa.



Bratwusi

Infacja rośnie nie tylko u nas, więc „Chessmaster 4000” zastąpił „Chessmaster 5000”. Jak zapewnia firma Mindscape, producent programu, poprawiono w nim nie tylko grafikę na renderowaną, ale również się gry, szybką analizę partii, dodano rady trzykrotnego zwycięzcy zawodów w rozwiązywaniu zadań szachowych arcymistrza Johna Nunn.

Program wymagać będzie komputera PC z Windows. Przewidywana jest także wersja na PC-CD.

Sir Haszak

The Chessmaster 5000



Tajemnicza struktura gry nie atakował gracza od początku. Co trzeba zrobić? Gdzie jest pszykowany cyborg? A może to postać, którą kieruje gracz? Wszystkie te zagadki zwolna mają znaleźć rozwiązanie. W ich odkrywaniu będzie pomógł komputer z własnym systemem opartym na obsługiwany przez głównego bohatera. Przygotowała je, jak twierdzi Mirage, producent gry, można porównać do „Flashbacka”. Przewidziane są wersje Amiga i PC.

Cyberforce



Palcjusz

Jest rok 2160 i zło kolejny raz (który to już) opanowało Układ Słoneczny. Tym razem przybrało ono postać rasy Morphów, którzy opanowali sztukę zmieniania swych kształtów w sposób niemal dowolny. Ty jako Conrad B. Hart uciekasz z więzienia na księżycu Morph, gdzie byłś więziony i masz za zadanie zwalczyć wszystkich Obcych. Tak zaczyna się fabuła gry będącej następczynią „Flashbacka”. Tym razem świat jest trójwymiarowy, kamery niejeżdżą na bohaterze z różnych pozycji (co znacznie dynamizuje grę), ale odbywa się to kosztem prędkości – PC 486 DX2/56 z 8 MB RAM to minimum (zalecany Pentium 133 MHz).



FADE TO BLACK

Gry przygotowuje Delphin Software a wyda Electronic Arts.

Palcjusz

Gate to Freedom



W trzech różnych światach będzie można rozwiązywać zadania. Logiczno-architektoniczne zasłyszeli do tej gry przypominającej nieco „Dziesięć”. Nasz bohater porusza się będzie w dwóch wymiarach, ale za to całkiem niedługo narysowanymi ścianami (nie widać na ekranie). Gry wyda firma Mirage w wersjach na Amiga i PC.

Palcjusz

Firma Core Design zapowiada wypuszczenie ścieżki dźwiękowej do swojej nowej gry Shellshock. Sama gra będąca trójwymiarową strzelanką pierwszą osobą opowiadać będzie o najemniczym oddziale zaciężnym na fikcyjnej wyspie Jackson przez kilku chropowatych lubiących zabawę czolgami.



Shellshock

Brytyjska wersja ścieżki dźwiękowej zawierać będzie 7 rapujących kawałków nagranych na 12" płytę winylową. Ma być odgrywana w pubach, stacjach radiowych, będzie promowana w prasie muzycznej. Do amerykańskiej, w której będzie rapował Willam Floyd z drużyny San Francisco 49s, planowany jest teledysk w stylu MTV. W niemieckiej wystąpią rappersy niemieccy. Czy przewidywana jest wersja polska nie wiemy (nie się dopytaliśmy, że nie – jaki rynek, taka wersja).

Sir Naszak

Rooster



Programiści z TBA przygotowują pełnowartościową wersję Amigowego tytułu pt. „Rooster”. Gra wzbogacona zostanie o animowane intro i wstawki między kolejnymi etapami. Wzbogacona zostanie także efekty dźwiękowe. Jedynie zasadnicze grafiki nie ulegną zmianie.

Gry wyda firma Mirage.

Palcjusz



Quake

Zapowiadany na Święta Bożego Narodzenia „Quake” nadchodzi. Przypomina, że chodzi o następcę „DOOM-a”. Jak na razie Romero (główny programista w ID) udostępnił kilka screenów, na których można sobie obejrzeć świat w nowym wcieleniu. Przypniem, że trochę mnie rozczarowały – są zbyt doorniałe jak na mój gust i mało na nich stworzonek wartych uwagi (bańki ośsu). Poczekamy, zobaczymy, na razie pokazujemy smoka (smoczka?) lecącego gdzieś hen wysoko nad quakowalnym zamczyskiem...

Borek

Grand Prix Manager



Microprose prócz udoskonalonej wersji symulatora wyścigów, która według plotek ma się ukazać lada chwila, ma zamiar wydać w listopadzie menedżera Formuły 1. Pracujący na PC-CD pod Windows program pozwoli posmakować negocjacji z najlepszymi zawodnikami i producentami silników, pozyskiwaniu sponsorów, wyścigu technologicznego, planowania taktyki wyścigu. Do wyboru będzie opcja szybkiego startu (otrzymujemy gotowy team) jeśli nie będziemy chcieli zakładać swego własnego od początku. Emocje mają być polegowane przez sceny z najbardziej emocjonujących momentów wyścigów.

Sir Naszak

Jeśli w październiku ma się ukazać nowy pinball firmy 21st Century Entertainment przeznaczony do PC-CD. Dobrą zabawę ma gwarantować 19 stron i kilka dodatkowych niepinballowych rozrywk. Słoty te nie mają standardowych rozmiarów i w większości oddają specyficzną kawię czy kontynentu, który prezentują. Pamiętajmy, rozgrywanie stron podobać się może również różnym zadaniom od dowodzenia okrętem oceanicznym, samogwiarie lodzą podwodną, wyścigi samochodami sterowanymi rękami. Atrakcji jak widać nie zabraknie.

Sir Naszak



Pinball World

To tylko tyś robotcy przygotowywanej przez Mirage doocznopodobnej grze przeznaczona na Amigę i CD32. W porównaniu z dziełką pierwszą zajęła wiele zmieniających zmian. Pierwszą będzie tytuł, ale także pełnowartościowy wózek, rozdzielony tabule, możliwości brania różnych przedmiotów niezbędnych do dalszego przebiegu i rozmawiania z postaciami. Jeśli wszystkie zamierzenia autorów uda się zrealizować szykuje się supergra.

Palcjusz



Project Battlefield 2

Nareszcie ktoś pokusił się o zrobienie gry rozgrywanej się w szkole (kiedyś „School Daze” i „Back to School” robiły furorę). Tym razem mamy do czynienia z grą zręcznościową, w której przerywnikami będą napisanie klasówki czy zwyciężeniem w „Space Crusaders”, prostą grę zręcznościową znaną od narodzin komputerów. Atrakcji jak widać nie zabraknie, a w dobry humor dodatkowo wpisuje zabawna grafika.



Pechowy prezent

„Pechowy prezent” będą mogli otrzymać (za pewną odpłatnością oczywiście) właściciele Amig za pośrednictwem firmy Mirage, producenta gry.

Palcjusz



Steel World

Wydawcą jest firma Mirage.

Już po raz drugi zapowiadamy tę przygodówkę mającą doświadczenie na Amigie i PC. Tym razem powiadamy o niej skądś znowu, znowu i gra będzie chwila się ukazywać (może jeszcze we wrześniu). Ciekawość jest prosta: za odpowiedź w wykonaniu nowego układu planistycznego na początku 90 roku Ziemianin został pozbawiony przez archydy. Był to powrót, natężył zresztą ten wykład Tytuła.

Pałuszka

Firma The Avalon Hill Company, znana ze swych doskonałej jakości produktów o charakterze strategiczno-taktycznym, zapowiedziała na okres powakacyjny kilka tytułów. Z pewnością najbardziej zainteresowani będą gracze o skłonnościach zbliżonych do Sir Hiaszaka – chodzi wyłącznie o starty i gry wojenne. Wszystkie produkty mają jeszcze jedną wspólną cechę – wymagają sprzętu. Chodzi o standardową konfigurację: PC 486DX, 33MHz, 8MB RAM, CD-ROM (podwójnej prędkości), SVGA – ok, takie tam.

Już teraz ukazuje się D-DAY: America Invades, gra będąca trzecią częścią serii „World at War” (dla przypomnienia: Operation Crusader i Stalingrad to kolejno pierwsza i druga



część). Szczepiliwi nabywcy omawianej taktyki będą mogli zmagać się z klasycznymi scenariuszami Utah Beach (z gry „V for Victory”), tym razem, jak zapewniają autorzy, z piękniejszą grafiką, lepszymi danymi kartograficznymi i innymi, udoskonaloną mechaniką walki. Dodatkowo mają być jeszcze trzy nowe scenariusze, dotyczące krwawego lądowania na Omaha Beach – wszystkie ma być rozgrywane na mapie w skali 3km.

Beyond Squad Leader to strategia szczerząca o poziom niższy w skali dowodzenia (niższy niekoniecznie oznacza mniejszego zaawansowania taktycznego). Dowodzić będziemy grupą żołnie-



rzy składającą się od 2 do 5 jednostek. Każdy z Twoich podopiecznych to osobna jednostka, posiadająca indywidualne zarówno cechy fizyczne jak i psychiczne – a nie tylko siłę ognia i prędkość poruszania się. Gra rozgrywana będzie w czasie rzeczywistym, do umiarkowania, a zaimplementowany komputerowy generator obrazu pola walki z punktu pojedyn-

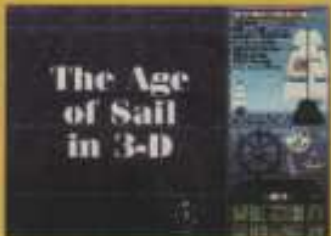
czych żołnierzy, którzy muszą wykonywać ich rozkazy wydawane w skali globalnej. Scenariusze rozgrywane będą na terenach Normandii (Omaha Beach). Ukazuje się na jesień roku 1995.

Początek wieku 21-go przyniesie nowoczesne systemy wojskowe. Ciudownymi cackami nowoczesnych sil morskich, będziemy mogli podkować z wygodnego fotela admirańskiego 7-aj floty w grze 7TH FLEET. Jesień ma nam przynieść pełną wersję gry, która zawierać będzie również wypracowanych scenariuszy, rozgrywających się



w rejonie zachodniego Pacyfiku – oś, będzie się działo. Cała naprzód!

Kolejną grą osadzoną będzie w tym samym środowisku, co „7th Fleet”, ale w jakże odmiennych warunkach. WOODEN SHIPS AND IRON MEN wprowadzi nas w świat bitew morskich, rozgrywających się w czasach wspaniałych żaglowców, statków z drewna, obsługiwanych przez prawdziwych wiołków morskich, wśród których nierazdo zdarzały się piraci. Będziemy mogli objąć dowództwo nad Amerykańskim, Brytyjskim, Francuskim lub Hiszpań-



skim okrętem – idącym przez cieśninę z całą załogą, olbrzymiem, mapami i żaglami. Na wodzie będziemy musieli wykonywać starannie powierzone przez zwierzchników zadania, w tym te, którym zdarzyły się w przeszłości, ale i własne, stworzone przez nas same, w zaciszu domowego ogniska. Jako ciekawostkę producenta podaję gotowy scenariusz 3 miesięcznego patrolu na Atlantyku. Po przejęciu dowodzenia nad okrętem, pozostanie już tylko parować o: „Kapitan ostatni schodzi ze statku” i „pod groźbą utraty honoru nie poddawaj nigdy statku”. Morskie opowieści rozpoczną się dopiero na żonę.

(emi)

Kącik firmowy

Digital Multimedia Group. Epidemia ECTS-owa nie ominęła tej firmy, co znaczy że trzeba czekać. Z tematów ekologicznych – pod koniec września firma zamierza otworzyć sklep w Internecie, gdzie można będzie zakupić gry i oprogramowanie CD, a być może także kompaktki muzyczne.

IPS & Licomp. Obie firmy wyglądają ECTS-u jak żaba dżdżu, w związku z tym NAPEWNO ukazać się wkrótce lub już się ukazały opóźnione: nawałanka „Super Street Fighter II Turbo”, przygodówka „Full Throttle”, symulator lotu „Air Combat Patrol” oraz trudny do przyporządkowania „Frontier: The First Encounter”.

Mirage. W firmie nie powiedziano nam nic o nowych zachodnich produktach, które mają być wydane (ECTS, trzeba czekać), za to zaszypano nas propozycjami na koniec III kwartału i cały IV. Część z nich znaleźć można w ilustrowanej części „Co nowego?”. Pozostałe to: „Invaders” – strategia ekonomiczna z elementami zręcznościowymi, której akcja rozgrywa się w kosmosie (PC-CD); „Upadek kolonii” – strategia z elementami zręcznościowymi i ekonomicznymi; trzeba będzie wydobywać bogactwa naturalne, budować fabryki, dowodzić oddziałami czołgów (A500, CD32); „Franko 2” – nowa wersja przebojowej nawałanki (A500, CD32, PC, PC-CD); „Kolony” – pecetowa wersja znanej gry ekonomicz-

nej, tym razem z renderowaną grafiką i nowymi opcjami; „Ramon's Spell” – przygodówka (PC). Do tego należałoby dodać pecetowe wersje gier amigowych

MarkSoft. Mimo iż informacje zdobywaaliśmy przed ECTS-em, firma ma sporo do zaproponowania na okres powakacyjny. Przede wszystkim powinny ukazać się strategie produkcji firmy Impressions: opisywane już przez nas znakomite „High Seas Trader” (A1200, PC) i „Front Lines” (PC, PC-CD), nieco sabszy „Lords of the Realm” i całkiem nowy „Powerhouse” (gra ekonomiczna, w której zarządza się firmą energetyczną). We wrześniu powinna się również ukazać polska gra przygodowa na Amigę „Misja Haroida”. W tym miesiącu powinny także się pojawić „Picture Perfect Golf” (PC-CD) i „Civil War” (w odróżnieniu od opisywanej przez nas wersji ta gra będzie z polską instrukcją obsługi; minicyklopedia wojny secesyjnej pozostała, niestety, w języku angielskim). Na przełomie września i października przewidziane jest wydanie znakomitego menedżera piłkarskiego „Ultimate Soccer Manager” (być może w wersji polskiej).

xland. Po dłuższym milczeniu wyda dwie przyjemne zręcznościówki: „Jazz Jack Rabbit 3” – kolejna część znakomitej króliczej strzelanki; „Highway Hunter” – strzelanka w stylu „Raptora”, ale rozgrywająca się ma oszale. Obie gry zostaną wydane na PC.

W dniach 27-29 października bieżącego roku odbędzie się w Warszawie w kinie Capitol (ul. Marszałkowska 115) i Targi Gier Komputerowych „Gambleria”. W zamierzeniu Agencji Gwelt, organizatora imprezy, mają się one stać pierwszą imprezą targową z prawdziwego zdarzenia poświęconą wyłącznie grom komputerowym. W programie znaleźć się mają m.in. ogólnopolski turniej „Mortal Combat”, spotkanie „okrągłego stołu” środowiska producentów, dystrybutorów i dziennikarzy związanych z grami, na którym zgromadzeni będą dyskutować o problemach rynku rozrywki komputerowej w Polsce. Atrakcją będzie z pewnością Jaskinia Gier, w której polscy dystrybutorzy pokażą

nowinki przywiezione z Londynu, każdy zaś będzie mógł obejrzeć, dotknąć i pograć w oryginalne wersje gier (wiemy, że nie wszyscy już mieli to szczęście), a koniec będzie miał wzięcie sobie płytkę CD z demonstracyjną wersją jakiejś gry. Przewidziane są też liczne konkursy i możliwość zakupu gier po promocyjnych cenach. Tyle z oficjalnego komunikatu.

Całkowicie nieoficjalnie możemy poinformować, że na „Gambleriadzie” na stoisku TOP SECRET odbędzie się etap eliminacji do I Międzynarodowego Turnieju Komputerowego o Puchar TOP SECRETU (w skrócie MPQKPTS). Same mistrzostwa rozegrane zostaną w Warszawie w salach Wojskowej Akademii Technicznej w dniach 27-29 listopada. Każ-

INTEL OUTSIDE 2

W dniach 29-30 sierpnia, w warszawskim klubie „Stodola” odbyło się już po raz drugi copy party pod nazwą INTEL OUTSIDE. Organizatorami były amigosze grupy Union i Myelic, nie jest więc dziwne że impreza była przeznaczona dla posiadaczy komputerów Amiga (choć znalazł się też C64, a nawet PC).

Na party przyjechało około tysiąca uczestników, co uczyniło warszawski zlot największym w Polsce, a zarazem przysporzyło nieco problemów. Wąskie gardło stanowiła rejestracja, przez co niektórzy zanim weszli do środka musieli odczekać kilka godzin w zniecierpliwionym tłumku. Poza tym organizację uważam za dobrą. Przez cały czas imprezy coś się działo tak, że na nudy nie pozostawało wiele czasu. Przez całą imprezę w specjalnym pomieszczeniu wyświetlane były japońskie filmy rysunkowe. W głównej sali na BigScreenie pokazywano dla odmiany teledyski oraz animacje robione na różnych komputerach, przy czym największym zainteresowaniem cieszyły się oczywiście te robione na Amigach. W między czasie na scenie odbywały się różne szalone konkursy (między innymi picie Coli na wysocy, przeciąganie liny, taniec, śpiew itd. itp.), w których mogli wziąć udział każdy, nawet nie znający się na komputerach. Nie były one zbyt trudne, ale warto było w nich wziąć udział, gdyż oprócz wspieranej zabawy można było wygrać nagrody w postaci gier, programów użytkowych

i CD-ROM-ów. W nocy odbył się koncert Daniela i zespołu Jamrose, przy którym wiele osób wspierało się bawilo.

Oczywiście najważniejsze na copy party są tradycyjne Compo. Tym razem oprócz obecnych na



wszystkich imprezach konkurencji pojawiły się dwie nowe 4KB Intro kompo, na którym autorzy prezentowali swoje produkcje, które nie mogły być dłuższe niż 4KB. I Video Demo Compo, w którym pokazywano przygotowane na Amigach prezentacje. W tym drugim konkursie wystawiono cztery prace. Wyraźnie wybiła się produkcja grupy Union, która pobila wszystkich innych znakomitym zgraniem obrazu z muzyką, a przede wszystkim profesjonalnym poziomem technicznym.

W innych konkurencjach oddano mnóstwo prac, których poziom



lo konkurowało z najnowszymi zachodnimi demami.

Podsumowując party należy uznać za udaną. Poziom prac był naprawdę bardzo wysoki wszyscy bawili się świetnie i miejmy na-

był raczej wysoki (z wyjątkiem muzyczek). Natomiast demo compo przerosło moje najśmielsze oczekiwania. Okazało się, że poziom od ostatniego party niesamowicie wzrósł. Kilkaście prac było na naprawdę bardzo wysokim poziomie, tak że trudno było ocenić, które z nich są najlepsze, a moim zdaniem wiele z nich mogło śmie-

dziać, że spotkamy się za rok na Intel Outside 3, na które organizatorzy zapraszają już dziś.

JETBOY/ELYSIUM

Gambleriada

dego dnia będzie rozgrywana jedna konkurencja, w której po całonocnych zmaganiach wyłoniony będzie mistrz. Rywalizacja będzie odbywała na komputerach PC w następujących kategoriach: walka na symulatorze lotu, mordobicie i kategoria open, w której zawodnik będzie grał na jednej z 5 (prawie) dowolnych zrzecznościówek. Poniżej drukujemy tytuły gier. Właśnie spośród nich będzie my losować te, na których zawodnicy zagrają w mistrzostwach. Warto się więc z nimi zapoznać i potrenować.

Symulatory:

1. „1942” (IPS)
2. „Fighter Wing” (Digital Multimedia Group)

Nawałanki:

1. „Super Street Fighter II Turbo” (Licomp)
2. „Ultimate Body Blows” (MarkSoft)
3. „FX Fighter” (CD-Projekt)
4. „Mortal Kombat II” (Mirage)

5. „One Must Fall 2097” (xland)

Kategoria open:

1. „Drug Wars” + Game Gun (CD-Projekt)
2. „Descent” (CD Projekt)
3. „Project X” (MarkSoft)
4. „Alien Breed” (MarkSoft)
5. „Sensible Soccer” (MarkSoft)
6. „Lamborghini” (Mirage)
7. „BC Racers” (Mirage)
8. „Zool 2” (Mirage)
9. „Lilli Divi” (Licomp)

10. „Dark Forces” (IPS)
11. „Need of Speed” (IPS)
12. „Epic Pinball III” (xland)
13. „Flipper” (xland)

Ci, którzy wygrają eliminacje na „Gambleriadzie” będą zawodnikami rozstawionymi w eliminacjach mistrzostw (i otrzymają nagrody). Oczywiście wszyscy, którzy nie będą mogli przyjechać na „Gambleriadę”, będą mogli wziąć udział w eliminacjach wstępnych już podczas mistrzostw.

Dokładny regulamin mistrzostw, godziny ich rozgrywania, dni, w które są rozgrywane poszczególne kategorie i nagrody, jakie są przewidziane dla zwycięzców opiszemy w następnym numerze w dziale „Co nowego?”.

Redakcja

Po tym, jak w poprzednim numerze potraktowany został temat historiografii gier komputerowych, w redakcji rozdzwoniły się telefony. Najpierw zadzwonił Haaszak i powiedział, że taki tekst to on pisze między siusianiem a myciem zębów jak idzie spać. Potem zadzwonił Emil i powiedział to samo, ale zupełnie innymi słowami, nie nadającymi się do druku. Trzeciego telefonu nie było, bo Naczelnicy akurat pojechał na urlop.

W tej sytuacji nie pozostaje nic innego, jak zawrócić Wstępię kijem, wyjaśnić, że poprzedni wykład miał być jak najbardziej skrótowy, żeby nie zajął całego numeru, ale skoro nie znalazł się na rzeczy i nie potrafił docenić głębi tamtego skrótu, zajmę się tematem raz jeszcze. Nieco głębiej, tak mniej więcej na sześć stóp pod ziemią. Przyjrzyjmy się więc nieco dokładniej kategorii

zręcznościówek.

Przypomnę – w tym worku umieściłem równocześnie klasyczne strzelanki, platformówki, flippery, mordobicia itd. Prawdę rzekłszy niewiele się w tej dziedzinie zmienia. Od lat w zręcznościówkach 95% zadania gra-

cza sprowadza się do wyczucia momentu, w którym należy nacisnąć odpowiednie klawisze i to jest właściwie sposób na ich rozpoznawanie (i zdefiniowanie). Podział na różne typy zależny będzie od celu, jaki stoi przed naciśniętym klawiszem – czasem będzie to wywołanie serii z hiper-ultra-bum-pulemiota, czasem zadanie pięścią decydującego ciosu, kiedy indziej chłodnicę wodą z niesionego waderka. Wszystkie warianty są tu dopuszczalne, wszystko zależy wyłącznie od inwencji autorów gry. Naszym zadaniem jest dotarcie do końca kolejnego etapu, zbierając po drodze jak najwięcej punktów, bonusów, dodatkowych elementów wyposażenia, amunicji, żyć, serduszek, puszek, pędzi i frędzeli. W przerwach między etapami czasem możemy się dowiedzieć, że okrutny Zgrzymwół uciekł jeszcze dalej i będziemy go teraz gonić pod powierzchnią planety Ytukupdyt.

Istnieje kilka, może kilkanaście typów zręcznościówek, z których każda mogłaby zasłużyć na dodatkowe omówienie – są to mordobicia, różne warianty gier sportowych, zręcznościówki z ele-

mentem logicznym (takie jak „Tetris”, czy polski „Kret”), gry w typie „Arkanoida” – odbijanie piłeczki rozbijającej ścianę „Asteroida” – strzela się do planetoid i meteorów latając małym statkiem kręcącym się po całym ekranie, są gry w stylu „Diggera” i „Boulder-Dasha”, w których zbiera się elementy otwierające przejście unikając równocześnie zasypania i zjedzenia przez różne paskudztwa (tu element logiczny często też odgrywa znaczącą rolę, jako że łatwo można zablokować sobie dostęp do przejścia lub niezbędnych przedmiotów), czy wreszcie najeżdźcy („Invaders”) – nadlatujące z góry obce statki, do których strzelamy z dołu ekranu, na ogół ukrywając się początkowo za jakimś murem, znikającym z wolna w miarę jak trafiamy go pociskami nasza i Obcych.

Przy okazji zręcznościówek warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną rzecz. Sporo gier, które można by zaliczyć do innych kategorii, po bliższym przyjrzeniu się okazuje się być zręcznościówkami. Dotyczy to zwłaszcza różnych symulatorów. O ile w przypadku symulatorów pojazdów kosmicznych sprawa jest w miarę

oczywista (trudno mówić o symulowaniu pojazdu, którego nie ma), o tyle w przypadku takiego „Comanche” czy „Retaliatora” (X29) temat jest trochę bardziej skomplikowany – w końcu obie te gry nazywają się symulatorami istniejącego sprzętu. Sęk w tym, że o symulacji jest sens mówić wtedy, kiedy pilotowany przez nas pojazd zachowuje się w sposób zbliżony do oryginału i steruje się nim w sposób mający jakiś związek z rzeczywistością. Jeżeli tak nie jest, lepiej taką grę zakwalifikować do strzelanek (jeżeli już ktoś czuje silną potrzebę szuffadkowania, dla mnie gry dzielą się na trzy typy – dobre, takie sobie i dziadowskie).

Klasycznych zręcznościówek robi się ostatnimi czasy nieco mniej, jako że są one z wolna wypierane przez gry bardziej rozbudowane – takie mieszanka. Najklasyczniejszym przykładem mogły być „Doom”, „BioForge” albo „System Shock”, ale i „X-Wing” czy „Tie Fighter” łapią się do tej kategorii. W trzech pierwszych mamy nie tylko do czynienia z elementem zręcznościowym, ale i z dodatkowymi wątkami czy to przygodowymi, czy wy-

GRACZA Uniwersytet

Zręcznościówki:

„Jet Set Willy” – najklasyczniejsza



z klasycznych platformówek (a może komnatówka? Znowu trudno ocenić z czym mamy do czynienia). Sterując Willym należało obejść jego dom i znaleźć kilkanaście przedmiotów niezbędnych do ukończenia gry.

„JetPack” – też klasyka! Całe zadanie sprowadza się do strzelania do



wszystkiego, co się rusza aż do momentu, w którym pojawią się wszystkie potrzebne elementy rakiety i paliwo – a wtedy start i następny poziom, różniący się jedynie wyglądem i zachowaniem przeciwników.

„Atlic Atac” – pośredni między „JetPackiem” a „StarQuake” – coś więcej niż samo ganienie i tuczenie toporkiem, coś mniej niż 512 bodaje



ekranów mapy i kilka(nastu) dodatkowych gadżetów.

„StarQuake” – też to kiedyś potrafiło spakować w 48 kilobajtach. Tym



razem zadanie polega na znalezieniu wszystkich elementów potrzebnych do naprawienia rakiety, jednak w porównaniu z „JetPackiem” nastąpiły bardzo duże zmiany – głównie dotyczące rozbudowania gry i urozniczenia zadania. Pojawy się teleporty przenoszące nas z miejsca na miejsce, klucze umożliwiające przejście przez niektóre zapory itd.

magającymi mniej lub bardziej logicznego myślenia. W dwóch pozostałych oprócz zręczności palców potrzebne jest jeszcze trochę myślenia nad tym JAK zakończyć misję sukcesem, czyli odrobina planowania i taktyki (w czasach, kiedy „X-Wing” był nowością – a może był to „Tie” – siedzieliśmy z Gawronem przy komputerze zachynając po kilka razy tę samą misję i zastanawiając się – najpierw zaatakujemy tego, a potem uciekniemy tam, a może jednak najpierw uciekniemy i poczekamy aż przylecą tamci... To już nie jest strzelanie do wszystkiego, co się rusza, jak w starym, dobrym „Jet-Packu”)

Teraz już chyba możemy zręcznościówki uznać za zaliczone i ruszyć dalej, w kierunku następnej wielkiej kategorii gier, jakimi są przygodówki.

Właściwie czym jest ta ostatnia przygodówka? Najprościej będzie podość najbardziej charakterystyczne elementy, wyróżniające te gry spośród innych. W każdej grze występuje jeden bądź kilku obsługiwanych przez nas bohaterów i zwykle stoi przed nimi jasno sprecyzowane zadanie – trzeba ratować Króles-

two, Ziemie, Układ Słoneczny, Galaktykę, Wszechświat itd, itd. Praktycznie zawsze ma się do swojej dyspozycji kilka poleceń, a także kieszek na znajdowane/kradzione/kupowane przedmioty, No i wreszcie, aby grę zakończyć, należy rozwiązać kilkadziesiąt problemów, znaleźć zastosowanie dla większości znajdujących się w grze przedmiotów i (często) odpowiednio pogadać ze spotkanymi osobnikami. Co istotne: w odróżnieniu od innej wielkiej grupy gier (RPG), postać, której poczynaniami sterujemy nie jest opisana liczbowymi parametrami określającymi doświadczenie, siłę i szybkość mnożenia w pamięci trzycyfrowych liczb ze znakiem.

Przy takim sformułowaniu zagadnienia, do kategorii przygodówek łapią się przede wszystkim tekstówki – gatunek obecnie wymarły, znany jedynie z wykopalisk. Najstarszy znany mi przedstawiciel rodziny działał już w latach sześćdziesiątych na wyposażonych w terminale komputerach klasy mainframe (czyli takich naprawdę dużych, albo i jeszcze większych). Najszerzej znanym przedstawicielem tekstó-

wek był chyba „Hobbit” – wprawdzie dysponujący już jakąś grafiką, ale ze sterowaniem opartym w całości o teksty poleceń wpisywane z klawiatury. Do tej samej kategorii należały polskie „Puszka Pandory” i „Hibernatus”. Gry czysto tekstowe nie utrzymały się długo, szybko wyparte przez takie, w których sterowanie postacią spacerującą po ekranie odbywało się za pomocą kursorów, choć pozostałe komendy wymagały użycia klawiatury. Następnym etapem było już używanie samej myszy, zresztą o ewolucji interfejsu użytkownika niedawno pisaliśmy przy okazji przeglądu przygodówek.

Na dobrą sprawę przygodówki zaczęły się z komputerami szesnastobitowymi, czyli po pojawieniu się Amigi i peceta z ich stacjami dyskietek. Po prostu dobra przygodówka musi zajmować sporo miejsca – głównie grafika i ścieżka dźwiękowa.

Skoro już o przygodówkach mowa, nie sposób pominąć nazw dwóch firm. Jedną to Sierra, z której wyszła większość wielkich cykli – „Space Quest”, „Kings Quest”, „Police Quest” i wszystkie części „Larry’ego”.

Drugą to Lucas Arts, producent gier o Indiana Jonesie i obu części „Monkey Island”.

Jak już wspominałem przy zręcznościówkach, istnieje sporo gier z pogranicza, w których mieszają się elementy charakterystyczne dla kilku różnych typów. O kilku z nich była już mowa (np. „System Shock”), ale warto wspomnieć jeszcze kilka tytułów, nie tylko starych, ale i całkiem nowych. Najlepszym dowodem na to, jak bardzo podrewni jest w nich sposób potraktowania tematu jest to, że nie mogę się zdecydować gdzie je umieścić, dlatego też wspominałem o nich raz przy zręcznościówkach, drugi raz tutaj. Wprawdzie nie we wszystkich z tych gier można pogadać ze spotykanymi osobnikami, ale i przedmioty, które się znajdują, należy wykorzystywać w odpowiedni sposób, i sterowanie postacią krążącą po ekranie odbywa się za pomocą kursorów lub myszy, i kieszek, i zadania, i problemy – i czasem trzeba jeszcze komuś dać po mordzie. Poza ostatnią, wszystkie pozostałe cechy wymieniałem już opisując przygodówkę jako taką.

„Invaders” – z góry lecą takie niedobre, przymierzające się do pod-



bois Ziemi, my z dołu, zza murka, jako Ci dobrzy, usiłujemy ich zestrzelić. Temat co jakiś czas powracający, w coraz lepszych wydaniach graficznych.



„Green Beret” – jak to mówią nasz znajomy, Junior – „cały czas w prawo”. Na końcu każdego poziomu są jaryk zakładnicy, ale stanowią oni tylko pretekst do biegu z przeszkodami. Żywny.

„Chaos Control” – najedź kursorem myszy i zabij – et i cała filozofia.



Praktycznie to samo, co hit sprzed lat „Operation Wolf”.



„Jazz Jack Rabbit” – szybka, świetna grafika, wiele planów, tu skoczyć, tam ominąć, temu wskoczyć na głowę, tamtego trafić landrynką albo czymś innym. Właściwie – ze względu na sposób poruszania się po ekranie – „Jazz” to platformówka, tak samo jak „Aladdin”, „Zool” czy „Soccer Kid”.

„Reptor” – cały czas do góry, schemat stary jak świat (no, może jak automaty i komputery); kolejna wersja



różnią się na ogół tylko jakością grafiki i dźwięku. Z załobienia na końcu poziomu znajduje się taaaasaki boss, którego załobienie jest równoznaczne z przejściem dalej.

„Astro Fire” – bardzo kolorowe i starannie zrobione „Asteroids” – po-



za świetnym dźwiękiem i znakomitą grafiką niczym nie różniące się od osmibitowych pierwowzórów.

„Tetris” – ze względu na łatwość implementacji doczekał się wielu wersji. Tu – nasza, z zapowiedzi namenu



„Supaplex” – czyli taki trochę lepszy „Digger”. Zasady bez zmian, tylko



grafika lepsza – choć akurat tutaj ciągle jeszcze szesnastokolorowa.

Flipper – temat stary i dość oklepany. Tu w wersji firmy 21st Century.



mającą na tym polu największe osiągnięcia.

Przygodówki:

„Puszka Pandory” – sam tekst, grafiki tyle co kot napłakał. Niemal ide-



ologiczna w sposobie realizacji tekstułka.

„Hobbit” – klasyka, nie tylko ze względu na sposób realizacji, ale i niezgodyjsze powodzenie na rynku. Wszystkie polacońskie wydawane z kla-



wistury, w niektórych lokalizacjach oprócz tekstowego opisu pojawia się obramki.

„Maniac Mansion I” – też klasyka, gra z bardzo fajnym (i specyficznym) poczuciem humoru. Jak wiele innych,



dozrekała się dalszego ciągu w postaci „Maniac Mansion II” („Day of the Tentacle”).

„Larry II” – sterowanie częściowo kursorami (lub myszą, wtedy będącą



jeszcze czymś nowym i rzadko spotykanym), częściowo tekstem wpisywanym z klawiatury. Widać, że to tylko 16 kolorów.

„Heart of China” – 256 kolorów, chyba po raz pierwszy gra oparta o wycinane zdjęcia. Potem nawet



animacje postaci zaczęto robić w oparciu o skanowane filmy, ostatnio coraz częściej próbuje się do tego celu zatrudnić programy do ray-tracingu.

„Indiane Jones” – nie ma wielu gier z bardziej klasycznym systemem sterowania (i scenariuszem). Akurat tutaj źródłem inspiracji były przygody filmowego bohatera, jednak w świecie



przygodówek istnieją również postacie, które dorobiły się własnej sławy nie wchodząc nigdy na ekran kinowy.

„TeenAgent” – polskie podejście do tematu. Technicznie poziom sprzed lat dwóch misie więcej (raczej



więcej, z dość klasycznym sposobem sterowania.

„Prisoner of Ice” – z najwziewszych „osiągnięć” w dziedzinie przygodówek. Większość animacji liczona, ale niektóre obrazy malowane. Wyso-



kie rozdzielczość, wszystkie teksty gadané przez głośniczki, ale zabawa znacznie marniejsza niż kilka lat temu.

Pośrednie:

„Knight Lore” – w swoim czasie chyba najpopularniejsza gra 3D na



Spectrum. Dominuje wątek zręcznościowy, cała reszta sprowadza się do znalezienia kilku odpowiednich przedmiotów.

„Fairlight” – z bardzo ciekawym sposobem tworzenia grafiki, ale to temat na inny wykład. Tu z kolei było



sporo zagadek do rozwiązania i to one dominowały nad elementem zręcznościowym.

„Alone in the Dark” – oba wątki tak samo ważne. Bez znalezienia i odpowiedniego użycia różnych przed-



miotów nie ma co liczyć na zakończenie gry. Jednak trzeba też się wykazać umiejętnościami czysto manualnymi podczas walk z duchami.

„Bioforge” – elementy zręcznościowe mieszają się z przygodowymi, do te-



go stopnia, że czasem nie wiadomo czy bić, czy udekać. W konferencjach w-malowych poświęconych grze wiele razy pojawiały się pytania o to jak pokonać kolejny etap gry – odpowiedzi były różne, od „Jep sz do skutki”, po „wyjdź na najwyższy poziom i przemień ważyę”.

„Another World” – bardziej zręcznościówka, ale kolejność wykonywania niektórych czynności (ba, kolejność zmiękania kierunków w których się biegnie w różnych momentach) ma



decydujące znaczenie dla zakończenia wszystkich etapów gry.

...i tu już koniec.

KOMPUTERY



- intel Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✓ 2 lata gwarancji, ✓ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✓ telefoniczny support techniczny

Komputer BAZA

dla ucznia

multimedia

profesjonalny

486/66, 4 MB RAM, LB,
mini-tower, FDD 1,44 HDD
540 MB monitor color 14"
LR, SVGA, klawiatura,
DOS 6,22

486/66, 4 MB RAM, LB,
mini-tower, FDD 1,44 HDD
540 MB, CD-ROM, karta
dźwiękowa, monitor color
14" LR, SVGA, grafika 1 MB
LB, klawiatura, DOS 6,22

Intel Pentium 90, 8 MB
RAM, PCI, mini-tower, FDD
1,44 HDD 540 MB, monitor
color 14" LR, SVGA, grafika
1 MB PCI, klawiatura, DOS
6,22

2354,- 2934,- 3977,-

RATY

dla ucznia

multimedia

1 wpłata
12 rat po

861,-
222,-

1455,-
375,-

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok
ul. Bielska 10B
tel. 42 80 92

Białko-Białe
ul. Wyróżniwa 7
tel. 14 34 42

Bydgoszcz
ul. Katowicka 26
tel. 41 72 87

Cdańsk
ul. Orzechowa 481
tel. 52 50 11 w. 205

Gdynia
ul. Świątki 35/37 p. 219
tel. 21 18 06

Katowice
ul. Jasłonica 9A
tel. 58 20 62

Kielce
ul. Leśna 1
tel. 42 972

Kraków
ul. Racławicka 58
tel. 34 32 17

Lublin
ul. Narutowicza 62
tel. 20 217

Łódź
ul. Jankowa 19
tel. 30 21 74

Olsztyn
ul. Warszawska 76/81
tel. 27 01 73

Poznań
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Rzeszów
ul. Bielska 15B
tel. 42 732

Szczecin
ul. Kropotkiny 25
tel. 87 83 05

Toruń
Szosa Chałubińska 12B
tel. 266 51

Wrocław
ul. Jedn. Narod. 43/45A
tel. 21 31 54

Warszawa
ul. Powstańca 22A
tel. 642 10 14

ul. Poprzeczki 19/21
tel. 33 80 30

Zielona Góra
ul. Skonkiego 80/1
tel. 27 02 23



Jak wiadomo, nie od dzisiaj zresztą, Francuzi to taki naród, co wszystko robi po swojemu. Nie będę wnikał w co pikantniejsze szczegóły, ale taka jest prawda. W świecie gier też to widać – to oni napisali „Another World”, „Robinson's Requiem”, „Magic Carpet” czy „Alone in the Dark”. Wszystkie te gry były w swoim czasie czymś naprawdę nowym i ciekawym. Nie wynika z tego niestety, że Francuzom dobrze idzie we wszystkich dziedzinach gier – zwłaszcza do przygódówek jakos nie mają moim zdaniem szczęśliwej ręki.

„Prisoner of Ice” został wyprodukowany przez Infogrames – tę samą firmę, która trzy razy już uraczyła nas czarną magią i duchami w „Alone in the Dark”. Tym razem na tapecie znalazł się Lovecraft i kult Cthulhu (wymawianego w całej grze k4t-hu, z silnym akcentem na to A). Ponieważ tego typu rzeczy śmiesz mnie raczej niż streszą, nie będę się wypowiadać na temat wątku, żeby nie paść zabawą miłośnikom Ornych Wielkich, którzy rządzą światem nim pojawił się na nim człowiek... Zajmę się samą grą jaką taką.

Cała historia zaczyna się (mniej więcej) od ataku bomb głębinowych na okręt podwodny, którym brytyjska marynarka przewozi norweskiego badacza Hamsuna i skrzynie z bliżej nie określonej zawartością. Po ataku bombowym okręt zostaje uszkodzony i topi się lód pokrywający skrzynie. Więzień lodu wychodzi na swobodę.

Zdejmij ze ściany gaśnicę i zgasań pożar. Wejdź do centrali okrętu, wyjmij z szuflady jej zawartość, pogadaj z Driscolem. Przejdź do kabin załogi, podnieś leżący na stoliku medal św. Krzysztofa, wyślij Wayne'a do centrali. Zahipnotyzuj Hamsuna medalem i nagraj to, co zainteresuje. Zejdź na dół do przedziału torpedowego i weź fiarę. Wróć do centrali. Gdy pojawi się więzień lodu, puść mu nagranie. Użyj kalózki kodowej w celu uruchomienia radia. Zdejmij z wyrwanych drzwi koło, weź od Driscolla walkie-talkie i zejdź do maszynowni. Na podłodze leży

klucz francuski (jak to we francuskiej grze). Uruchom wyciągarkę i pokieruj Driscolem tak, żeby uwolnić Simona. Spróbuj od niego wyciągnąć informacje o częstotliwości, na jakiej trzeba się połączyć z marynarką. Teraz możesz już nadać SOS. W kabinie załogi znajdziesz toporek, rakę i kamizelkę ratunkową. Dzięki rakom będziesz mógł przejść po lodzie i wyjąć pistolet używając klucza. Wróć do centrali, rozbił toporkiem pokrywę skrzynki z przewodami i tak ustaw przełączniki, żeby do wszystkich złączy na górze dopłynął prąd. Zejdź do przedziału torpedowego, włóż kółko w otwór i kręć, aż zniknie woda. Otwórz wyrzutnię torped i kaź Driscollowi strzelić. W ten sposób znalazłeś się w bazie na Falklandach.

Po rozmowie z kapitanem Searsem weź papierosa z biurka i pół naderwanej kartki papieru. Kiedy przyjdzie kwaterniistrz Quincy i da Ci duży roster (czy ktoś ma pomysł jak to przetłumaczyć na polski?) będziesz mógł wyjść. W pokoju obok nad czajnikiem odkłesz zdjęcie od tego czegoś czego nie umiem przetłumaczyć (choć sens jest zupełnie zrozumiały). Kiedy zostanie ogłoszony alarm, będziesz mógł zabrać szpulę z filmem leżącą na stole wótownika. Idź do sali z ekranem i poproś o wyświetlenie filmu. Będzie Cię to kosztowało paczkę papierosów, ale w końcu żaden to problem. Zresztą palenie jest szkodliwe. Zdejmij z półki książkę i przykryj do niej znaną wcześniej kartkę, zapisz koniecznie cały numer. Wróć do gabinetu Searsa i otwórz (korzystając z zapisanego przed chwilą numeru) sejf ukryty za obrazkiem, weź z niego wszystko jak leci, nie ma tego zresztą dużo. Na stole leży blankiet przepustki, przyklej do niego zdjęcie i przystaw pieczątkę – możesz zjechać do piwnicy.

Pogadaj ze strażnikami, wejdź do rupleclarni i zabrać starą puszkę. Wejdź

do poczekalni i poproś siostrę o widzenie z lekarzem. Powiedz mu, że boli Cię żołądek i pokaż puszkę. Kiedy wyjdzie, podnieś z jego biurka książkę. Pokaż ją teraz w drzwiach do zbrojowni, a zostaniesz wpuszczony do środka. Zdejmij ze ściany gaśnicę, wyjmij palącego się papierosa z popielniczki i wrzuć go do kosza na śmieci, po czym schowaj się w ciemnym kącie. Kiedy zostaniesz sam, zgasaś śmieciak i wejdź do sąsiedniego pomieszczenia, tylko po to, żeby dowiedzieć się, że kartoteka jest pusta. Po chwili z powrotem znajdziesz się w gabinecie Searsa, który wyśle Cię na Victorię.

Tym razem akcja nie będzie zbyt skomplikowana – podnieś kabel i zrób z niego poręcz, wyjmij ze schowka dwa metalowe elementy i połącz je ze sobą. Powstałego klucza użyj do otwarcia mostka i wejdź do środka. Notatki Hamsuna leżą w szafce w przedziale załogowym. Po ich wyjęciu i wyjściu do centrali spotka Cię przykra niespodzianka – użyj klucza w celu uru-

ge. Nie będziesz raczej miał za dużo udziału w toczących się wydarzeniach. Twoja kolej przyjdzie dopiero w bibliotece za szklanymi drzwiami. Podnieś łaskę ślepeca i kilka leżących luzem książek, potem wyłóżnij pojedynczą książkę z półki pod maską. Piętro wyżej napraw łaskę drabinę, jeszcze wyżej ustaw na wolnym miejscu wszystkie trzy książki w odpowiedniej kolejności. Na samej górze nie daj się zwariować i od razu kliknij na prawej leśwodzi ekranu. Przesuń pierwszy posążek z prawej strony, wyjmij klucz ze schowka i otwórz nim drzwi na taras. Skacząc z posągu na posąg idź w prawo i obejrzyj dokładnie, co trzyma w rękę dyskobol. Pojawi się (po raz pierwszy, ale nie ostatni) Obersturmführer Dietrich. Chcąc nie chcąc po raz kolejny zmieniasz miejsce pobytu.

Teraz istotna będzie sprawność przeprowadzania kolejnych działań. Weź wszystko, co leży na stole, poczekać aż wartownik nie będzie do Ciebie zaglądać i wyskrob dziurę w ścianie między Twoją celą a celą Parkera (po lewej). Jeżeli nie

Prisoner

chomienia systemu autodestrukcji i uciekaj tak szybko, jak się da.

W izbie lekarskiej (po zakończeniu całej sekwencji animacji) podnieś ze stołu Trevora igłę i idź do gabinetu Searsa. Wbij igłę w mapę, weź wszystko, co się da, ze schowka i leć z powrotem do izby chorych, gdzie kamień Msar pomoże załatwić sprawę.

Wytańdziej (dosłownie) w Buenos Aires (a może w Rio de Janeiro, nie ma to większego znaczenia).

Pogadaj z facetem za biurkiem, a potem z panem Jordanem.

zostaniesz przyłapany na rozmowie z nim, kiedy strażnicy wyprowadzą wszystkich, pojawi się u Ciebie Dietrich. Podnieś taboret, zwin dając przez Dietricha kartkę w kulę i zatkać nią umywalkę, przesun stół na środek pokoju. Kiedy wejdzie strażnik, maźnij go taboretem przez łeb, zabierz mu klucze i zamknij się w celi od środka. Postaw stół z powrotem na środku, na nim taboret i odkręć tyłką kratę szybu wentylacyjnego. Idź w prawo do oporu.

Kiedy wypadniesz z szybu przesun sterczący stalagmit (dla tych, którzy nigdy nie mogą zapamiętać co stoi na dole, a co wisi na górze, czyli które jest stałaK-



Pray to come god one last time. Yan!



PRISONER OF ICE

INFOGRAMES 25

WYBÓR



PC IBM - CD

tyt, a które stała Gmit - widzieliście kiedyś, żeby się G+ sufitu trzy-mało?), podnieś oba kamienie szlachetne i włóż je w oczy głowy. Wład do środka.

Podjedź do wagonika, wyjmij z niego żelazny pręt. Podważ nim luźny kamień, a kiedy lawa wyleje się na podłogę zanurz w niej pręt. Rozżarzonym prętem odmroź szlab bez problemu kółko. Potem wystarczy pchnąć wagonik i uciekać. Pręt posłuży raz jeszcze tym razem do zablokowania śmigła z wentylatora.

Kiedy Dietrich skończy gadać, wyskocz przez kratę i przeczytaj inkantację z kartki, którą dostałeś od Jorge. Bum! Minęło sto lat.

Pozbieraj wszystkie przedmioty z podłogi i baterijkę ze stołu. Posłuchaj co ma do powiedzenia Parker w komputerze. Włóż baterijkę do gniazda, uruchom skaner i włóż do niego po kolei posiadane elementy. Dostałeś do ręki pojętą gwierę, więc skorzystaj z niej i rozwał kamień zastanawiający szafę. Zabierz kamień i dysk, włóż w Słoneczną Bramę i użyj dysku na swojej osobie.

Znowu użyj inkantacji i pogadaj z towarzyszczem. Znowu skorzystaj z bramy i załatw tego gościa, którego załatwiłeś już wcześniej (proste, jak to przy podróżowaniu w czasie). Wyłazdź w jaskini Norackamoussa. Pociągnij za sznurek, po czym ustaw kamienie w następującej kolejności: u góry - Nyarlathotep, Prisoner, Cihulu, Dagon; u dołu - Fire, Ice, Air, Water. Pomóż Mnar na Necronomiconie, potem pogadaj z duchami obu gości. Weź kasegę i wyjdź przez bramę.

Płynąc łódką trafisz na Searsa. Zapytaj go dwa razy o Parkerów i raz o Great Ones, a kiedy już poznasz w ostateczny sposób swoje historię rodzinną, przetrnij mieczem linę, na której wisł kandelabr. W kolejnej części jaskini stań na ruchomym kamieniu i rozbij maskę po prawej stronie.

Kiedy znajdziesz się w kamiennym kręgu ocalaniaj się mieczem (klikając na sobie), a potem rzuć Necronomiconem w środkowy głaz. Został Ci już tylko wybór zakończenia...

Prawda jest taka, że gra jest do-syć słaba. Ukończeniu jej nie powin-no zająć komuś sprawnemu więcej, niż dwa dni, żeby nie powiedzieć, że jeden. Podstawowy problem to znalezienie kilku przedmiotów (zwłasz-cza igły i medalu św. Krzysztofa) i ustawienie w odpowiedni sposób kilku różnych elementów - przełącz-ników na tablicy rozdzielczej, pokrę-tel w seffie, czy kamieni na steli w jaskini. Całe reszta jest cokolwiek banalna, zwłaszcza, że gra podzielo-na jest na krótkie fragmenty, w któ-rych potrzebne do ich ukończenia elementy znajdują się na ekranie pod ręką i nie sposób się na nie natknąć. Znacznie trudniejszy (co nie znaczy, że trudny) i ciekawszy jest początek gry, niż jej zakończe-nie, zupełnie jakby Bruno Bonellie-mu zabrakło tym razem pomysłów i chęci.

Grafika jest niezła, muzyka też, efekty dźwiękowe trzymają klasę. Jedyne, co można zarzucić stronie technicznej gry, to potwornie długi czas dogrywania z CD kolejnych

animacji i obrazków. Pewnym spo-sobem na to może być gra w niskiej rozdzielczości, która jednak i tak nie gwarantuje szybkości, a z której savy nie nadają się do wykorzystania. Początkującym polecam, zawodowcom odradzam - chyba, żeby Prisoner of „Ice w Pol-sce” był bardzo tanim, w co nie bar-dzo chce mi się wierzyć. Po prostu za krótko się w to gra, by było war-te więcej, niż kilkakset tysięcy.

Borek

of Ice



13

Nareszcie adventure dla ludzi, a nie humanoidów z nadmiernymi funkcjami mózgu. Szary, przeciętny gracz z Wąchocka nie będzie męczył się na tą grę dłużej niż tydzień, a korzystanie z solution uważam za zboczenie i uwalczanie się.

Fabula standardowa, pochodząca trochę pod MacLeana. Pawien pilot o nazwisku McCormack, traci w wojnie korporacyjnej swój statek z całą załogą, cudem uchodząc z życiem (o tym opowiada fajnie zrobiony komiks, znajdujący się w zestawie). Traci żonę, pracę, zaczyna pić, a wreszcie ginie jego syn. Udaje się więc na miejsce tego fatalnego zdarzenia – asteroida – gdzie postanawia przeprowadzić śledztwo.

Obsługa programu jest węża banalna. McCormack idzie tam, gdzie mu kliknie i robi dokładnie to, co mu rozkażesz. Dodatkowym ułatwieniem jest fakt, że żadnej czynności nie można wykonać samodzielnie – np. próbować otworzyć szafy grającej czy uruchomić video – autorzy nie przewidzieli po prostu takich opcji. Dzięki temu nie trzeba używać wszystkiego na wszystkim, jak to nieraz bywało w przygodówkach, a wystarczy dużo rozmawiać, jeszcze więcej chodzić i dokładnie się rozglądać.

Do wad programu zaliczyć można dość częste zawieszanie się gry, „przeskok” na syntezie mowy, a także konieczność zwiędzenia pomieszczeń bez pomocy mapy (a nie jak było to na przykład w *Cruise for the Corpse*).

A teraz specjalnie coś dla tych, którzy chcą się uweszczać.

♦♦♦♦

Pogadaj z LaPaz – kręci się gdzieś w okolicy pokoju. Zaraz potem odszukaj w okolicach mostka dowódczyni Brooks, która liczy sobie wódy na głowie. Umówcie się na grę w kosza. Po drodze na sałę zacznij Kaufmanna i dokładnie go przepytaj.

Brooks jest bardzo dokładnie zorientowana w seksualnych aspektach życia pilota, jednak na tym kończą się jej niewątpliwie umiejętności. Głupia nie zamknęła skrytki, więc zabierz kartę dostępu do komputera nawigacyjnego oraz wyjmij kartę do windy D z jej kaptury (ołów odłóż na miejsce). Przejmij rozciągacz do klatki, a na deser zasięgnij języka u wszystkich panów przesiadujących w barze obok.

Kapitan bazy wyraźnie pragnie się Ciebie poznać i na nic zdają się Twoje prośby i groźby. Jeśli jednak uszkodzisz pamięć komputera nawigacyjnego wahadłowca, nigdzie nie będziesz mógł polecieć. Wybierz się więc na poziom 3 i wyczyść pamięć komputera. Wprawdzie Brooks trochę zmar-



szczy się na Ciebie za nierozegrany mecz, ale nie orientuje się, kto wyczyścił pamięć komputera – to da Ci możliwość dopytania jej o nowo poznane tematy.

Zbierz informacje u wszystkich ludzi z poziomu 2, a w szczególności w szpitalu, laboratorium 2 i na mostku. Na jaw wyjdzie fakt, że tuż przed wypadkiem została zarejestrowana emisja energii rzędu 3 MW. W przedziale silników znajdziesz Meyera, który powie Ci jaka bomba mogła dać takie odczyty, ale jednocześnie zaprzeczy, aby jakiegokolwiek eksperymenty tego typu były na tej stacji prowadzone. A Ty potrzebujesz dowodów McCormack, dowodów! Aha – skoro już tam polecisz, zabierz gaśnicę.

W drodze powrotnej do laboratorium 2, zagadaj Mr Clifforda, a w pomieszczeniu ze sztuczną naturą zaoptuj się w przecinak. Rowland zaproponuje Ci ciekawą transakcję – informacje w zamian za ciasto truskawkowe, które właśnie upiekł Chandra.

Powiedzmy sobie szczerze McCormack jest ciężko aczkolwiek beznadziejnie. Przejedź się więc na poziom 4, gdzie w składzie 2 znajdziesz laserową spawarkę (ach, ta technika!), wyłaz sprzętu pobieranego ze zbrojowni, a także biegającego w śmoku szczura. Ten ostatni uspokoi się nieco, gdy przed nosem postawisz mu lampę, a w tyłek wsadzisz wylot gaśnicy proszkowej (ach, ta technika!).

Tak zaopatrzony, zajedź do kuchni i wypytaj się Chandry o jego najlepszą potrawkę (chwile oczekiwania na posiłek wypełnij sobie miłą pogawędką z LaPaz). Ponieważ nie jesteś specjalnie głodny, dodaj do zakupi zaoszczędzić apetytu własnej produkcji – zwróconego szczura (ach, te szczury! – nawet złodowaciale nieźle pływają). Gdy Chandra będzie ze zgrozą oglądał pozostałości swojej potrawki, zapinkuj się jego ciastem. Rowland już czeka we własnym łóżku na smakowity kąsek, więc daj mu go powąchać i poskachaj jego wyruszeń.

Ramona po kilku zachęcających zdaniach przyzna się do tego, że na asteroidzie były prowadzone próby z takimi bombami o jakich wspominał Meyer. Wiedząc już, jak są one katalogowane na apisać uzbrojenia, będziesz mógł sprawdzić, czy któraś z nich zginęła przed setnicą Danny'ego. Pomocną będzie jak zwykle LaPaz, która przekaże Ci odpowiedni

spis i zdradzi, że tylko securitant Ward i kapitan Shannon mają dostęp do zbrojowni. Przeczytaj obie posiadane listy i dla pewności pogadaj jeszcze raz z LaPaz a także z Wardem.

Pora dobrać się do komputera w szpitalu, ale najpierw trzeba spławić panią sympatyczną, orientującą ochotką i grzeczną doktor Chu (już ona wam pokaże, o jak). Gdy odwiedził Rowlanda okaże się, że ciasto nie było jednak tak dobre jak można by sądzić z wyglądu i nie obędzie się bez fachowej pomocy. Wróć do szpitala, odprowadź wzrokiem panią sympatyczną (...i tak dalej) doktor Chu i włącz się do komputera. Dowiesz się z niego wiele, ale tak naprawdę przyda się tylko nowina natury położniczej.

Zaszantażuj LaPaz i zażądaj od niej klucza do szafki Danny'ego. Wyjmij z niej listy, rozpakuj, przeczytaj i przyjrzyj się dokładnie fotografi. Dalej pójdziesz już automatycznie, przy czym wyjdą na jaw homoseksualne skłonności Danny'ego. W czasie Twojego odpoczynku – Kaufmann zostanie zabity, a Ty oskarżony o ten brutalny czyn i zamknięty dla pewności na niedostępnym tarasie widokowym.

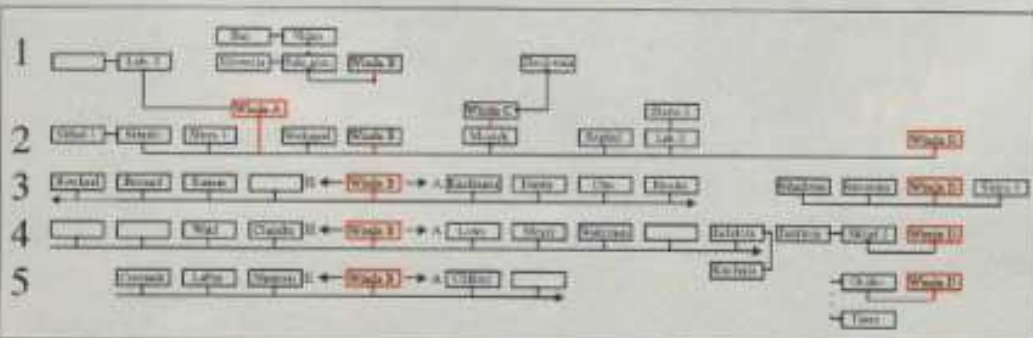
Przyłączasz sobie lunetę i wykonaj na niej podwójną operację rozebrania na czynniki pierwsze. Szkiełkiem odwróć śrubki trzymające kratkę wentylatora, wpakuj do niego przedłużacz w postaci tuby od teleskopu, po czym zatkań ją chlebkiem. Gdy do głównego komputera dotrze informacja, że nie otrzymujesz odpowiedniej ilości łań (a konkretnie 0) otwórz drzwi i zachłystnij się wolnością.

Przy windzie D nabliź się na Gates, która odkryje przed Tobą większość tajemnic tej stacji. Umówcie się za 2 godziny w ślusie 1, ale możesz pomknąć tam od razu. Odkryjesz dwa kokony, po czym do akcji wejdzie Gates i sympatyczna (a właściwie już nie tak bardzo) doktor Chu, która rozerwie Gates na dwoje. Na szczęście przed tym fatalnym zajściem wyjaw Ci, że asteroid zostanie wkrótce opanowany przez obcą rasę, która upodobała się do prawdziwej załogi, po czym ją po prostu wymorduje. Pomysł żywem

przechrnięty z filmu *Rzecz Carpentera*, który korzystając z okazji gorąco (i bezinteresownie) Wam polecam.

Ucioczka wydaje Ci się naturalnym w tym wypadku postępowaniem. W składziku wyłącz prąd, przetnij kable i włącz napięcie ponownie. Teraz wychyl się z drzwi, podnieś klucz francuski i podkurz nieco byłą sympatyczną doktor Chu. Gdy już zostanie porażona, podlej ją paliwem i uskok (w dalszym ciągu kroczymy torami utartymi przez *The Thing*).

Wybuch spowoduje sporą zniszczenia, co spowoduje Meyera (bohater pozytywno-konstruktyny) oraz nagłe zbrojenie Rowlanda (bohater stanowczo negatywny), który porwie transportowiec wraz z odkrytymi niedawno kokonami. Nie ulega wątpliwości, że



musisz go zestrzelić, a jedyne działko znajduje się „pod” windą C.

Do pełnego szczęścia potrzebujesz kłosa (w barze) i miotła (w jaskiniach). Poluzuj panel windy, wzmocnij go „klatkowicą”, obejrzyj obwody pod szkłem powiększającym i wreszcie zewrzyj rozprostowanym spinaczem. Następnie zjedź na dół i untknij działko, a reszta potoczy się znowu automatycznie, wspólnie z Meyerem zabijecie Shannona jego własnym pistoletem, po czym ustalicie, że należy jednak ratować bazę przed wchłonięciem jej przez czarną dziurę.

Wydobądź z szafki miniray i udaj się do promu, w którym znajduje się pas antygravitacyjny. Nie udaj Ci się jednak wystartować, ponieważ LaPaz wyciągnie Cię na spotkanie ze strzelającym do

wszystkiego Wardem. W bijącej wybuchnie granat, a po zapewnieniu drzwi ciśnienia (o konkretnie jego brak) ruszaj także jedną ze ścian bazy. W efekcie zgine czterech członków załogi, a Ty nie będziesz nawet o milimetr bliżej wykonania swego zadania.

Teraz możesz już wyturkaczyć się Meyerowi, wystartować a następnie wysadzić laboratorium konkurencyjnej firmy Mogami-Hudson, która próbuje przejąć kontrolę nad całą bazą. Po zakończeniu, pójź na miejsce tej eksterminacji i wysłuchaj, co ma Ci do powiedzenia ranna kobieta. Weź płyn zabijający Obcych i umów się z resztą załogi o propoz. następných ruchów.

Wydostanie się z bazy (bo o ratowaniu jej nie ma już co wspominać), będzie możliwe tylko przy użyciu wahadlowca, a ten, jak zapewne pamiętasz, ma wyzerowaną pamięć. Backup pamięci (wszczepiony do czaszki na płytce drukowanej, by jej z roztergnięcia nie zgubiła) ma na szczęście Brooks. Wydobądź go i dostaw Meyerowi, który za-

sugeruje Ci urządzenie polowania na grasującego po bazie Watermana.

Potrzebna będzie pomoc LaPaz i siateczka z siłi gimnastycznej. Na drugim poziomie, przy wodospadzie, powiedz Watermanowi „amacyjnego” i cofnij się pomieszczenie dalej. Na drzwi załóż siatkę i poproś LaPaz o pomoc. Gdy już Waterman zaknie się u Twych nóg, potraktuj go Raidem (zabija Obcych – na śmierć).

Na samym końcu czeka Cię jeszcze jedna niemiła niespodzianka – Lowe (chłopak LaPaz) okazuje się być „jednym z nich”. I już nawet uruchamianie autodestruktora całej bazy nie pomaga (to z kolei motyw z pierwszej części Obcego). Włóż więc do panelu minę, pomachaj na „do widzenia” Lowemu i spadaj wreszcie z tego przeklętego asteroida.

Znając Twój niefart McCormack, nie będę życzył Ci powodzenia!



Luke



15



Orion Conspiracy

Dragon Knights III

Zwyczajny komputerowe gry RPG kojarzą się wszystkim z czymś w stylu Dungeons&Dragons. Jak dla mnie chodzenie po podziemnych (albo innych) labiryntach i zabijanie wszystkiego, co się rusza, słyca „nieco” ideę role-playing.

Zupełnie odmienną grą jest „Knights of Xentar”. Wcielamy się w niej w postać zabawnego bohatera, który jest WIELKI oprócz jednego małego „szeregu”. Dzięki błogosławieństwu bogów, które miało mu zawsze zapewnić bezpieczne miejsce do spania, łąca wszystkich pięknych kobiet stoją przed nim otworem (no, czasem ma problemy, ale nie takie znowu wielkie). Nasz bohater porusza się po krainie Xentar, w której poleje na panoszące się wszędzie potwory. Udział gracza w tych walkach jest niewielki i sprowadza się tylko do wyboru taktyki (atakować najsłabszego/najsilniejszego, wszystkich po równo, ucieczka) i ewentualnie wspomaganie bohatera magicznymi napojami. Gdy do druzyny przyłączy się czarodziejka, można także rzucać czary.

Prawie w każdym mieście można znaleźć ważne dla gracza budynki – załatw, gdzie za skromną opłatą można odzyskać utracone w podziwzły sklep z uzbrojeniem i sklep z magicznymi napojami. Na początku asortyment jest niewielki, ale w miarę odwiedzania kolejnych miast zwiększa się.

Największą zaletą gry są rewelacyjne, kreskówki stylizowane na japońskie pokazujące się w kluczowych punktach gry. Są one naprawdę świetne i to właśnie chęć użycia następnymi powoduje, że mamy ochotę ponownie Desmondów. Gra przez cały czas towarzyszy przyjemna, choć jak na dwudzieste czasy niezbyt rewelacyjna muzyka. W wersji na CD-ROM podczas rozmów oprócz napisów można także słuchać pedantnej ścieżki dźwiękowej.

Podsumowując gra jest znakomita i uważam, że jeżeli jesteś fanem Manga lubi RPG powinien w nią zagrać. Jeżeli tak jak ja jesteś fanem obu tych rzeczy, po prostu nie będziesz się mógł od niej oderwać.

Jak uratować świat?

Budź się obniewany i dookłiwie pobity przez miejscowych oprychów.

Szybko orientujesz się, że strasznie nie tylko kłopoty, ale także wygrany od Rolfa w pokera miecz i zbroję. Idź do tawerny, gdzie sponaszą bandytów napastujących piękną Monę. Krótka gadka i para ciociów załatwią sprawę. W nagrodę możesz sobie pomówić z piękną panną, a od jej ojca dostaniesz 50 suwerenów. Idź do barona Don Frumpa i pogadaj o uwolnieniu wioski od męczącej wszystkich bandy. Przy okazji zwróć 100 suwerenów z trzeciego skłosa. Dostaniesz skórzaną zbroję i sztyfet. Po drodze słowoz do sklepu i kup sobie nóż. Poswędnuj się trochę po okolicy zabijając parę potworów, by zdobyć trochę doświadczenia i pieniądze (ponad 500 – kup sobie za to lepszą zbroję i skórzaną tarczę LEATHER SHIELD+1). Zorganizuj siły w zajeżdźcie.

Kryjówka bandytów mieści się na górze Litmus na zachód od Squarol Hollow. Zagađeń z szefem bandy, ale najlepiej przeczekać wszystkie skrzyżta. Idź do przejścia przez góry (na północ od miasta) i pogadaj z strażnikami. Wróć do Don Frumpa. Dowiedz się, że wyszedł do bezimiennej wioski. Obok jego domu stoi sztabunek – pogadaj z nim, a następnie wróć do górskiego przejścia, gdzie sponaszą Larusa. Teraz poszukaj Frumpa w posiadłości szefa bezimiennej wioski i idź za nim.

Kup helm i idź do domu Frumpa po nagrodę. Idź na zachód do drogowca, a stamtąd na południowy zachód. Pomóż facetowi z twego domowego domu znaleźć zapalniki. Idź na wschód do domu Czerwonego Kapurka i wyslij go z ręk okutego wilka. Gdy już będzie po wszystkim, wyjdź na chwilę i wróć, a potem znów wyjdź i wróć. Tym razem poznasz babcię.

Następnie pójść do brzegu morza i na południe. Nakłiesz się na znak. Teraz idź na wschód – do pałacyku napastowanej wioski przez krasnoludy Pracieli. Nie zapomnij zabrać do pieknic i zabrać skarty krasnoludów. Od Pracieli dowiesz się, że musisz wrócić do Dresden po kamień, który pozwoli Ci wejść do jaskini zamieszkałej przez czarownika, prześladowającego biedną panią. Jaskinia leży na północ, jednak i także Ci najlepiej udać się do Coventry i kupić lepsze uzbrojenie.

Skoro już jesteś w Coventry w gospodzie z hoteliem pogadaj z Czarnym Rycerzem, a potem wyjdź z miasta i idź



na wschód zobaczyć błokującego drogę do Phoenix Tymna. Spróbuj do niego wejść dwa razy, a potem wróć do jaskini czarownika. Skoro tylko go pokonasz wróć do Pracieli.

Teraz rozpraw się z Tymmem i jego Mari. Droga do Phoenix jest już wolna i spokojnie możesz się spotkać z Rollem. Odwiedź także resztę przyjaciół i wróć po Rolfa. Na dalszą wyprawę wyruszycie razem. Nie zapomnijcie się dobrać! Aby znaleźć nieopodzielnie w skrzyżta: nie wiesz Twego imienia, trzeba je otworzyć w następującej kolejności: lewa, prawa, środkowa.

Wróć do Squarol Hollow. W tym celu musisz iść na pomoc. Nie przejmuj się leżącej przęście głazem, Rolf Ci pomoże. Na miejscu okaże się, że wszystkich mieszkańców, z wyjątkiem Larusa, pochłonęła jakaś magiczna mgła, a głośnąm, że Twój miecz znajduje się w jakimś zamku.

Wróć do Coventry i spójrzaj przechodniowi figurę bohatera. Idź w lewy dolny róg mapy do Kifu Samobójców. Gdy obejrzyz reklamę Nero's Retreat, udaj się tam. Porozmawiaj z panienkami, a potem z ich dziadkiem.

Przez znajdujący się na północnym wschodzie most dostaniesz się do Carnage Commons. Zgospic się do zawroty i idź na północ na orientaz. W skrzyżta znajdziecie zdjęcie panienki. Zejdźcie na samo dno podziem, skąd zostaniecie magicznie wyrzuceni i będziecie mogli spróbować przedostać się do Arcadi – miasta, gdzie mieszkają same kobiety (na wschodzie). Niestety, przeciwko uniemożliwia magiczne bariera. Zawróćcie do Porozmawiające z gościem, który stoi naprzeciwko wejścia do Carnage Commons. Teraz poszukajcie

dziadka, który zgubił zdjęcie i odbijcie mu je. W zamian dostaniecie Transsexualne Orzechy (transsexual nuts) i przełoczycie bramy Arcadi.

Pogadaj ze wszystkimi panienkami, a na końcu z Luną, może się do was przyłączy. Teraz złóż wizytę księżniczce (Luna pomoże). Od księżniczki dostaniez Virgin Medal. Teraz możesz zabrać swoją drużynę i pójść wygrać zawody, ale najlepiej trzeba zarejestrować Lunę. Z jej mapą pokonasz demony i uratujecie kuzi powranych z Squarol Hollow, że co niektórzy będą chcieli Ci podziękować.

Po odbiorze nagrody możesz iść się zabawić do House of Horrors. Wypadałoby także odwiedzić córkę majora, która urządziła te zawody (lewy górny domek).

Przelepiej się do Dresden i odwiedź gościa skrajnego przy kominku. Dostaniesz kamień, który pozwoli Lunie rzucać czary ognie na wiele postaci na raz. Wróć do Arcadi i wyjdź przez „bramę” dalej na północ do drogowca. Obejrzyj go dokładnie z dwóch stron, idź dalej do miasta Mellona, dobroj się tam, potem powróć się po okolicy, zbierz więcej kasy i doświadczenia aż będziesz mógł kupić najlepsze uzbrojenie, jakie można dostać w tym mieście. Wzmocni to Twój drużynę zanim wejdziesz do zamku Kalet znajdującego się na wschód od Mellona.



Desmond Rolf

Knights of Xentar

DRAGON KNIGHTS III -
KNIGHTS OF XENTAR

NEOWEIGHT III



PC CD-ROM



W zamku znajdziesz pomieszczenie z 10 schodami. Użyj najpierw prawych górnych, potem lewych dolnych, potem środkowych dolnych. Znajdziesz się w korytarzu, który już widziałeś. Idź dalej do pomieszczenia z dwoma skrzyniami. Znajdziesz tam swój miecz i czarownią broń. Zabierz je i idź dalej szukać przyjaciółki. Znajdziesz nie Lunę, ale demona zbrodni Hagga. Zabij ją, a uratujesz przyjaciółkę i zdobędziesz kolejny magiczny kamień. Na górnych piętrach zamku znajdziesz demoniczny klucz (Demoniac Key). Teraz idź w dół i w prawo do wielkiej kolumny i wejdź w nią. Zobaczysz portalam, w który musicie wszyscy wejść – zostanie przeniesieni do Wastelands.

Idź do drogowikazu, a potem prosto na pokucie do Moorvi. Ciepło tej wioski znajduje się pod ziemią, ale nie dź-

taniesz się do niej zanim nie uspiesz strażnika. Aby tego dokonać musisz pójść tam, gdzie żyją kobry-kozy czyli na wachód, a potem na północ.

Pogadaj z szefową koczeków, a następnie udaj się na północ, aby odzyskać największy ich skarb – Tuna Liver. Pamiętaj, że w psich jaskiniach są ukryte przejścia. Żeby trafić ich bossa, od wejścia do jaskini idź tak: prawo-prawo-dół-prawo, trochę do góry na prawo w ścianie będzie przejście (po przeciwnej stronie pod przejściem znajduje się sztuca w podłodze). Dalej schodami na niższy

poziom, teraz prosto korytarzem, aż do dwóch ciemnych ścian. Ukrytym przejściem w prawo i dalej do góry do komnaty z dwoma otwartymi skrzyniami (zajrzyj do nich). Teraz zarnakowym przejściem na górce przejdź do wodza pów i zrób z nim porządek. Zabierz, co chcesz, i wracaj.

Zwróć koci skarb władcy koczek – po rozmowie w cztery oczy dostaniesz trochę specyfiku (liver lumps), którym będziesz mógł udzielić strażnika w Moorvi. Po wyjściu wróć do miasta – będziesz mógł zejść do podziemnej części wioski. Pogadaj z wodzem i jego córką.

Następnym krokiem będzie odnalezienie wioski wróżek (FAERIES), która znajduje się nad leśnym jeziorem położonym na północny zachód od wioski koczeków. Stamtąd udaj się na południe, potem na zachód i w końcu na północ. Znajdziesz się w mieście Trisnap. Po rozmowach z mieszkańcami dowiesz się, że musisz wrócić do wróżek. Idź do nich, a następnie odwiedź Moorvi. Po rozmowie z Alicą zdobędziesz perłę (Pearl of Sorrow).

Właściciel miasta już gotów, by wejść do świątyni, ale najpierw musisz się dobrze uzbroić. Kup dla całej drużyny najlepszy elwipunek, jaki się tylko da i nie zapomnij zapatrzeć się w magiczne eliksiry.



Speneruj wszystkie pomieszczenia świątyni, a odnajdziesz magiczny miecz (Falcon Sword) i broń (Genji Armour). Teraz idź na szczyt świątyni i włącz Pearl of Sorrow w otwór w drzwiach z płaskorzeźbą. Drzwi otworzą się, ale nie przechodź przez nie dopóki Desmond nie uzbiera ponad 800 HP. Po przekroczeniu drzwi idź śmiało do przodu, aż do spotkania z boginią. Tutaj wszystko się wyjaśni, a potem drużyna zostanie odesłana do jaskini smoka gdzie Desmond będzie musiał stoczyć walkę z Czarnym Rycerzem, a potem z samym władcą ciemności... Teraz wyjdź z jaskini i spotkaj się z przyjaciółmi (pod drogowikazem leży magiczny kusz luzji). Właściciel góry dotarł do tego miejsca oznaczając to, że wygrałeś grę. Nie zobaczysz jednak żadnych gratulacji, wszystko co możesz teraz zrobić to szwendać się po świecie i zobaczyć co porabiają ludzie, których właśnie uratowałeś...

BADJOY



Slam City



1. Ace, czy wiesz co się stało?!!
- Eee... Nicee



2. Smash się wkurzył i rozbił sobie łeb.



3. Ale to nie wszystko, bo Mad Dog pierwszy raz otworzył usta do kobiety



4. Wiesz jak on jaś niedźmiły, wpadł w szal...



5. Biedny Mad Dog.



6. Panowie gracze czy gadacie, bo pierłądnę stęgną?



7. Grany!
Juice, długo tam będziesz stała?



8. ...at pompa mu wysiada.



9. Teraz zagraż ze mną maly.



10. Słuchaj czy to prawda, że jesteś zawodowcem Scotte?



11. Nie, ja tylko sprzątam kosze.



12. Dobra, jeden szybko zwód i wygiałem...



13. Ace, odwieź mnie do domu swoim dużym, czarnym... samochodem?



14. Dobra, jeden szybko zwód i wygiałem...



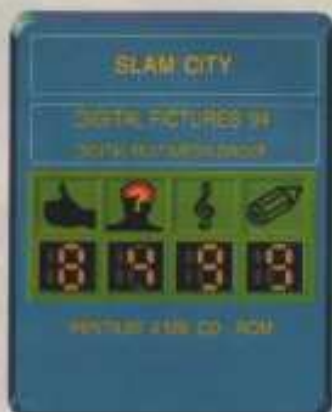
15. ...był, gdyby nie przydeła mi się koszułka.



16. Ace, odwieź mnie do domu swoim dużym, czarnym... samochodem?



17. Ace, odwieź mnie do domu swoim dużym, czarnym... samochodem?



Nowy na ulicy musi się wykazać. Nie od razu będzie mógł swobodnie poruszać się pomiędzy starymi bywalcami. Ace, bo tak się teraz nazywasz, przybył dopiero wczoraj i ma dużo szczęścia, że dano mu szansę „wkroczenia się” w towarzystwo. Inni już po przekroczeniu linii określającej początek ulicy, muszą liczyć się z tym, że ich zaczepi kilku „poważnie” wyglądających panów, w wyniku czego w najlepszym wypadku zostaną pobawieni

kurki, butów, pieniędzy; w gorszym – życia. W każdej większej metropolii istnieją tego typu dzielnice i nic na to się nie poradzi i jeżeli ktoś musi tam mieszkać, to w jego interesie jest poznać i przystosować się do zasad rządzących na ulicy.

Ulica w grze „Slam City” zamieszkiwana jest przez marśków koszykówki, którzy bądź pasjonują się oglądaniem meczów, bądź po prostu w nich biorą udział. Ace potrafi grać całkiem

nieszło, jednak ma dziwną odmianę amnezji, z której my, gracze, musimy go wyciągnąć udowadniając, że jest w stanie pokonać każdego. Pośród starych bywalców rozgrywane są mecze w koszykówkę tzw. „jeden na jeden”. Gra dwóch zawodników, rzucając do jednego kosza, aby jednak móc „zaliczyć” kosz trzeba wyjść z piłką ze strefy rzutów za dwa punkty. Zależnie od ustalonych zasad po udanym rzucie piłkę otrzymuje bądź ten kto trafi (Buckets ON), bądź ten kto stracił punkt (Buckets OFF). Także opcjonalnie jest zasada określająca wygraną meczu, można grać albo do momentu, w którym jeden z zawodników zdobędzie określoną liczbę koszy (7, 11, 21), albo przez określony czas, po którym zwycięzca staje się ten z większą liczbą zgromadzonych trafień. W odróżnieniu od zwykłej koszykówki za każdy rzucony kosz dostajemy tylko jeden punkt. Natomiast punkty tzw. respektu, mówiącego o tym ile znaczymy w oczach mieszkańców ulicy, uzyskujemy za wymienione akcje, wspaniałe rzuty, rozgromienie mocnych, znaczących przeciwników, doskonałą grę, no i, przede wszystkim, za zwycięstwa.

Zgromadzony duży respekt, zwróci na Ciebie uwagę Britanny, uroczej blondynki „klojającej się” do każdego, kto coś znaczy na ulicy – zresztą coś Ci mówi, że wpadłeś jej w oko. Po zgromadzeniu miliarda punktów i pokonaniu co najmniej kilka razy każdego z czterech graczy, zostaniesz zauważony przez samego Scotte Pippena, zawodowca, który jak się okazuje poszukuje nowych koszykarskich talentów, da Ci nawet szansę zagrania z nim samym, o nie było jaką stawkę: kontrakt na grę z zawodowcami!

Grę jest czymś pośrednim pomiędzy filmem interakcyjnym, a grą w kosza. Wszystkie sekwencje zapisane na czterech kompaktach, odgrywane są w formie klatek filmowych, z których możemy wybierać tylko moment, w którym oddajemy strzał, kiedy blokujemy, czy idziemy w lewo, czy w prawo, no i kiedy „przechodzimy” zważy obronę przeciwnika. Co jakiś czas możemy obejrzeć także to, co się dzieje poza boiskiem, kto jak reaguje na rozgrywany mecz, kto kogo „podrywa” i różne takie zachowania na ulicy.

„Slam City” mimo bardzo prostej obsługi, wciąga mocno, zarówno realistyczną grafiką i muzyką, jak i wspaniałą dynamiką gry, podczas której Ci, co grali w kosza, odczują faktycznie, że w niego grają, chociaż wszystko dzieje się na ekranie monitora. To fajna forma rozrywki, zwłaszcza na nadchodzące zimowe wieczory, kiedy jedyną odmianą kosza będzie dyblowanie po pokoju, chyba że ktoś ma możliwość na grę w hali sportowej – tylko pozazdrościć.

KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. KRZYSIA KUBECZKI

Ponieważ jest przerwa wakacyjna i zamiast rzeczowych argumentów dominują wycieczki personalne w tym numerze kącika nie będzie.

FASCYNACJA

...Najwspanialsze były rubryki „FIWEM I MIECZEM”. Kompletnie nie miałem pojęcia, o co tam w ogóle chodziło. Ale było BOSKIE. Teraz tego nie ma i ja bardzo cierpię z tego powodu. Błagam, zróbcie z tym coś!!!

Galina

Nie jesteś wyjątkiem. Nikt prócz autora nie wiedział, co się w opowiadaniu dzieło i może dlatego miało ono tylu wielbicieli. Ze swej strony możemy zapewnić, że pracujemy nad nowymi przygodami Kopalnego w wersji pisannej, ale nie należy się ich spodziewać wcześniej niż za pół roku.

JAK RYSOWAĆ PO ŚCIANACH?

Niedawno dostałem dyskietkę shreware nr 1 z programem „Desu 5.21”. Oto moje pytania:

1. Czy da się za pomocą tego programu edytować bronie i potwory? Jeśli tak, to w jaki sposób?

2. Jak i za pomocą czego gryzmolić po ścianach?

3. Jak można stawiać pojedynczo ściany?

Wonder

Odpowiedź wyciągnąłem z Naczelnego, a tłumaczył się dość mętnie. Według niego:

1. Właściwie nie da się. Bronie można podnieć zamieniając je w rysunki, ale jej właściwości pozostaną te same. To samo dotyczy potworów.

2. Tak jak z bronią – wyeksportować tekstury jako gify i podnieść.

3. Wszystkie jest napisane w instrukcji, a Naczelny zaliczył pytanie do kategorii: Jak zbudować w prosty sposób rakietę międzyplanetarną?

JAK ŚCIAGAĆ?

Ostatnio kupiłem sobie peceta i nie wiem jak ściągać rysunki z gier. Mam program o nazwie „Pizzaz Plus v.4.0”, ale udało mi się tylko z paru gier zrzucić screeny. Moglibyście mi powiedzieć, jakiego programu albo jakiego urządzenia Wy używacie do zrzucania screenów?

Damian Grela

Ze sławnym programem „Pizzaz Plus” rozstaliśmy się bez żalu już przy wersji 3.0, bo zajmował on zbyt dużo pamięci operacyjnej. Stosujemy teraz „Screen Thiefa” i „PCX Dump”. Poza tym mamy superzajny sprzęt wg koncepcji Naczelnego i GIANTA (obecnie IBM Polska), do którego software jest nieustannie udoskonalany przez Naczelnego (ostatni upgrade umożliwił zrzucanie w wysokiej rozdzielczości „Virtual Poola”, co można podziwiać

Listy

w tym numerze!

KIEDY SIĘ UKAŻE?

Czytam tak dugo trzeba czekać, żeby zobaczyć w TS swego coś (lipos, opis, nawet podpis). Właściwie się wędruje lat (od czasu wysłania mego minęło za 4 miesiące, a i tak się w TS nic nie pokazało).

Outsider

Długość to rzecz względna, bo cóż znaczą 4 miesiące przy wieczności. Ale starając się odpowiedzieć na to pytanie stwierdzam: co najmniej 2 miesiące (POCZTA+DEAN+JA+CZAS DRUKU). W rzeczywistości najwcześniej 3, choć bywa i więcej.

NIEDOPATRZENIE?

Mielście wydrukować drugą część kalendarza. Tak przynajmniej napisaliście w numerze grudniowym.

Brudzie Lee

Tak napisaliśmy i nawet się nie wpięramy. Ale napisem się napiszę, a później się pomyślił. Bo czyż nie jest piękna pierwsza połowa roku: Nowy Rok (dzień wolny), ferie zimowe, ferie wielkanocne, 1 i 3 maj (i okolice), aż wreszcie początek wakacji. A co w drugiej połowie? Koniec wakacji, początek roku szkolnego, Dzień Nauczyciela, Święto Zmarłych. I tylko na koniec 10 dni wolnych. I drukować te spapirane pół roku dla 10 dni!

PIRACTWO

Jakas firma wydała podróbione egzemplarze Super Banka, które zainicjowały skolejnie rozpały się LUDZIE, NIE KUPIJUCIE PIRATÓW!

MOOMIN & PASTER

Możemy też dodać, że pirackie wersje mogą spardzieć, rozrechnąć się, zmieszczyć, pobraździć, podrzeć, nierówno siodeł z powodu źle dopasowanych części, zgnieść się, a nawet spalić. Dokładnie tak jak oryginał.

PROSTE PYTANIE, PROSTA ODPOWIEDZ

Jak głupi musi być tekst, żeby został wydrukowany w rubryce „Listy” orszulub w „Hyperach”? Proszę o podanie odpowiedzi w skali dziesięciopunktowej od 0 do 10.

von Moltke

Wystarczy zadać takie pytanie, w którym skala dziesięciopunktowa jest jedenestopunktowa.

RUCHY KADROWE

Zwanować można. Ledwo

A&G odeszli (tylko A7), a już kupa nowych zyw. Z tego, co rozumiem, to Wiewiór też odszedł, a na jego miejsce wiał Dean, który jakoś się przedstawił za co ma u mnie. Kim są Cornelli, Wódtzu, Miody? Co to za facci(?)?

The General

Pragnę wyjaśnić, że odszedł jedynie A. G. jak wiadomo nie odchodzi tak łatwo, więc poki co warunkowo został i nadal pisze (co można sprawdzić w tym numerze). Co do pozostałych, to Cornelli jest partyzanckim wcieleniem Gairnons, wymuszonym o tyle, że poprzednie zostało spalone po nierelacyjnych wynikach w szkole (rodzice dał szlaban na pisanie). Kto jest Wódtzu sam nie wiem (to znaczy wiem, ale nie jest to ten, o którym wiem, że jest), zaś Miody to produkcja Naczelnego (przynajmniej tak twierdzi jego żona) – egzemplarz trochę jeszcze nie wytranowany (grać umie, pisać nie bardzo), ale robi stałe postępy.

SAMARYTANIN

Piszę to coś nie po to, by zniechęcić na Waszej liście „Top Secret”, ale dlatego by uchronić młode organizmy od złego wpływu mikrokomputera na psychikę i zdrowie młodego (i nie tylko) człowieka, a mianowicie zlikwidować wszystkie komputery.

Rabin Długi Nos

Miło spać w tych ciężkich czasach człowieka, który za nic ma pęd ku sławie, za to troszczy się o zdrowie ludzi, nawet tych niemłodych. My ze swej strony możemy dołożyć przestanie ogólnieekologiczne i potępić także metro, które straszy krety i dżdżownice, samoloty pływające prąki, samochody deformujące asfalt, odkurzacze przerażające koty i miksaery niepokojące mrówki faraona. Gdy już wejździemy z powrotem na drzewa zmierzmy pod tył naszego piama (rytę na kamiennych tabliczkach) na „TOP SECRET. 1001 SPOSOBÓW EKOLOGICZNEGO ROZNIECANIA OGNIĄ”.

PIĘĆ PYTAŃ O CD-32

1. Czy jest dużo programów na CD-32?
2. Czy na tej konsoli jest gra „Universe” i czym różni się od wersji na zwykłą Amigę i PC?
3. Jaki jest najlepszy monitor kolorowy do CD-32?
4. W wielu gazetach przy opisie gier jest napisane, że działa na CD-ROM. Czy ona działa na CD-32?

5. Czy oplaca się ją kupić?

Sławek Kuczek

1. Emś twierdzi, że tak.
2. Jest i podobno działa szybciej niż na Amadze. No i muzyka z kompaktu.
3. Kiedyś pesujący do Amigi (np. MyBSync)

4. To „CD-ROM” odnosi się do pecetów. Gier przeznaczonych dla tej konsoli należy szukać jako CD-32.

5. Według Emśa łatwiej zacząć od kupienia A1200 i do niej dokupować CD i twierdziła niż zaczynać od CD-32 i ją rozbudowywać.

... I PROCESORY PC

1. Czy Pentium 60 MHz jest dużo szybszy od 486 DX-100?
2. Którego lepiej kupić – czy Pentiuma 60, czy 486 DX4-100 (zakładając, że ich ceny są takie same)?

Siergiej 007

To, że Pentium jest szybszy nie ulega wątpliwości i jeśli już coś masz kupować oczywiście go doradzamy. Wszak już pojawiły się gry żądające tylko tego procesora.

TYLE SIĘ NIE ŻYJE?

Napiszcie po ile macie lat, bo nie wiem jak się do Was zwracać. Z tekstów zamieszczanych w TS wynika, że jesteście po sześćdziesiątce (Wasze słownictwo jest ubogie w przekleństwa, tak jak ludzi w podeszłym wieku) [...].

Siergiej 007

Jeśliby zastosować Twój sposób określania wieku ośmiu życia nie byłby potrzebny, a powien dziedek z mojej ulicy jeszcze byłby niemowlakiem. W sumie nie jesteśmy tacy starzy. Razem mamy nieco ponad 200 lat (licząc tylko osoby umieszczone w stopce).

WIDZENIE

Widziałem numer 7/94 „Top Secret” w telewizji, w programie „Czyja, jaka, dla kogo polska prasa?” (dokładnie o 12.16 dnia 2.05). Gostek mówił o ośrodkach „Mortal Kombar”, a tu nagle wyskakują „Top Secret”. Jestem pod wrażeniem!

Outsider

To, że widziałem nie wydaje nam się specjalną sensacją. Mamy kolejny dowód na to, że telewizja już naprawdę nie ma co pokazywać.

WIELCY NIEOBECNI

Pa co Wam Kopalny i prof. Dżemik skoro nie piszą żadnych tekstów?

J.F.K.

Bardzo dobre pytanie. Prof. Dżemik wziął się za pracę naukową w dziedzinie chemii (robi chemiorolidy czy jakos tak), zaś Kopalny poszedł na urlop wypoczynkowy, zdrowotny, macierzyński i parę innych, przez co za nic nie można go wyrzucić z pracy (takie prawo).

LIST, KTÓRY ZOSTAŁ OTWARTY
Czerwonka, dn. [...]

Szanowny Panie
Redaktorze Naczelny Borek!

Z obrzniętą uwagą i zainteresowaniem przeczytałem recenzję gry pt. „The Unquenchable Desire” autora niejakiego Pana Stana Faktycznego zawartą w kwietniowym numerze Top Secret [...]. Jakkolwiek sam artykuł jest bardzo rzeczowy i konkretny, to jednak muszę zwrócić uwagę jego autorowi, że popełnił kilka fatalnych błędów, które dla mnie i wprawno czytelnika mogą być niedostrzegalne lub po prostu niezrozumiałe.

Głównym zarzutem jest nadmiernie epigonalne potrącenie problemu filozoficzno-ogystencjonalnego. Przecież ograniczenie go do lakonicznego stwierdzenia „głęboka analiza społeczeństwa postindustrialnego” przy zupełnym pominięciu kwestii moralnego postępowania bohatera na tle sytuacji historyczno-politycznej jest niedopuszczalne. Nawet jednym słowem Pan Faktyczny nie wspominał o orientacji seksualnej bohatera, a ma to przecież w grze priorytetowe znaczenie! Enigmatyczne zdanie „[...] nie czuje się już tak wyatlanowany (bohater – przyp. mój), bowiem spotyka dziewczynę [...]” zbyt słabo sygnalizuje fakt, że gracz wolał

się w postać o skłonnościach homo-sado-masochistycznych [...].

Nie sądzę [...], aby należało zwracać uwagę na drobny epizod, jakim było „obywatelska postawa pracownicy banku” – zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że Pan Faktyczny sam czuje się wysławiany i owe własne frustracje stara się prześłać na czytelnika. Dziwi mnie również użycie w artykule wyrazów typu „dobrze”, „happy-end” czy wulgarnych (np. „ciąg do piola”), świadczących co najmniej o braku tekstu i odrobiny wyczucia. Może tylko dziwić, że tak poważny miesięcznik kulturalny, jakim jest „Top Secret”, zamieszcza artykuły, które z powodzeniem mogłyby znaleźć się na pierwszej stronie w prasie brukowej (typu „Wprost” czy „Forum krytyków”). Muszę przestrzec, że od wyników tych jeszcze krok do zwrotów typu „fajny”, „wydrzakowy” czy „za przeproszeniem”, „czadowy”. Sądzę, że Szanowny Pan Redaktor Naczelny nie chciałby – z racji używania w swoim periodyku takiego słownictwa – w przyszłości stać się obiektem ataku środowisk inteligentnych, katolickich (już się stałem - MB) i laickich.

Jeszcze kilka słów o szeroko pojętym wykonaniu gry w konfrontacji z artykułem Pana Faktycznego, który również na tym polu nie ustrzegł się uproszczeń i nieestetycznych przekłamań oraz niedomówień. Przede wszystkim autor zapomniał (zapomniał) fakt zastosowania w grze efektu uzyskanego poprzez zmianę strumienia ogniskowej statycznej przy stałej wertykalnej aberracji sferycznej. Zastosowanie tego triku miało wedle założeń autorów gry „wypuścić pełne niezmiernie zjawiska historyczno-socjopatyczne” (cytat jednego ze współautorów gry z wywiadu udzielonego dla „Time”). Co zaś tyczy się oprawy muzycznej, to zrianym jest, że Pan Faktyczny nie dostrzegł podobieństw pomiędzy muzyką w grze, a popularnym „Love me tender” E. Presleya.

Autor nie omieszkał dodać własnej, jakże zgrzytliwej opinii o grze, streszczając ją jako „jrok [...] na drodze [...]”. Osobiście odstąpiłem grę – podobnie jak znany amerykański recenzent gier Samuel Beckett – jako „coś wtórnego, emulującego rodzajem negatywnej potencji”.

Mam nadzieję, że Pan Faktyczny nie poczuje się urażony, się dostrzeże błędy i wypaczenia w swoim artykule, co zachęci go do staranniejszej analizy produktów rozrywkowych (gier).

Jednocześnie załączam wyrazy najgłębszego szacunku dla Szanownego Borka Naczelnego Pana TS, życząc mu wytrwałości w krzewieniu kultury i sztuki wśród polskiej młodzieży, zarówno uczącej się jak i precjującej.

Z poważaniem

doc. Artur

P.S. Dlaczego Pan Faktyczny nie używa spolszczonej wersji swego imienia (Staniak), tylko angielskojęzycznej, przyjętej w darze od nowego reżimu? A może to tylko wyraz nadmiernej fascynacji hol-dogiem, Myszką Miki i Broadway'em?

Pociąg relacji Warszawa – Łódź
Fabryczna

Szanowny Panie Docencie Juras

Z prawdziwą przyjemnością przeczytałem Pańską konstruktywną krytykę mojej recenzji futuralistycznej gry „The Unquenchable Desire”, niemniej jednak zawarte w niej tezy, argumenty i fakty epicyficznie zmanipulowane deformują rzeczywistość i każą stwierdzić, iż co chwila rozniża się Pan z prawdą.

By nie pozostać gołosłownym pragnęłym przystąpić do zbitcia twierdzeń zawartych w polemice:

1. Nie sposób określić orientacji bohatera, zgadzam się, że ważną dla rozwoju triptychu, jako homoseksualnej. W trzeciej scenie po spotkaniu dziewczyny bohater subtelnie muska dłoń jej uda i szuka guzków dając wyraźnie do kołobacji (guzków zresztą nie znajduje, gdyż nieznajoma ma na sobie kombinazon zaplany na suwak). Oczywiście można snuć przypuszczenia, że u bohatera jako u krawca odruch szukania guzków był zawodowy, się do niczego one nie prowadzą. ON CHCIAŁ SIĘ Z NIĄ BLIŻEJ (a może jeszcze bliżej POZNACI).

2. Zwrócenie uwagi na obywatelską postawę pracownicy prowadzi do ewokowania analogicznych zachowań u potencjalnych konsumentów gry, z czego można wnosić, iż nowoczesny produkt rozrywkowy ma nie tylko bawić, ale i przekazywać wzorce zachowań. Dlatego uważam scenę za bardzo ważną w grze i jako taką nie może być pominięta.

3. Zupełnie nie rozumiem dlaczego Pan Juras, akładając docent, nie może pogodzić się z rzeczywistością, a tym samym sposobem jej opisu. Jeśli jest dobrze, to niestety należy napisać „dobrze” odzwierciedlając w ten sposób właściwą naturę zdarzeń, nie kryjąc jej za wyrażeniami synonimicznymi czy iluzyjnymi i kierując się raczej funkcjonalnością wypowiedzi, a nie estetyką, mogącą uzurpować przekaz niekomunikatywnym.

4. Fakt zastosowanie w grze efektu uzyskanego poprzez zmianę strumienia ogniskowej statycznej przy stałej wertykalnej aberracji sferycznej, którym tak entuzjastycznie się mój szanowny interlokutor, zowieł z powodzeniem zastosowany już pięć lat temu w grze „Asteroids”, choć oczywiście w innym celu. Choćby tam bowiem o wydobycie bójwymiarowej głębi z dwuwymiarowej płaszczyzny. Efekt ten w „The Unquenchable Desire” wzmocniono jeszcze bardziej używając do transmisji kolorowych plan ustrukturyzowanych obiektów, mających w swej postawie bytowej własności o znamionach dzieła sztuki lub złożonego dzieła sztuki – w sensie Ingardena. Co zaś się tyczy wypowiedzi Samuela Becketta, to jakkolwiek wlicze go poważam, reprezentuje on jednak mało wpływową w środowisku recenzentów gier szkołę dublińską, podczas gdy ja podczas pisania recenzji korzystałem z uwag Alana Aydbourne, zacytującia święcącej całonocnym tłumy szkoły londyńskiej (w jednym z wywiadów dla „Newsweeka” powiedział on o grze: „Drewno bohatera polega na tym, że w jego strukturze montażu zestawione zostaje funkcje tworzenia różnicy ontologicznej, dającej dwoistość istnienia rzeczy”).

5. Znacząc wyrobienie muzyczne Czytelników TS, a także wiedząc o wysokiej klasie sprzętu pozostającego w ich domach nie wspominałem nawet o dźwięku. Jest bowiem rzeczą oczywistą, że tylko słuchając jej niewprawnym uchem na sprzęcie klasy Sound Blaster 2.0 można odnieść wrażenie, iż to dźwiękowe przypomnienie znanego przeobrażenia E. Presleya. Chwila skupienia wystarczą, by stwierdzić, że utwór o tempie znacznie szybszym wykorzystany jest przez kwintet smyczkowy, tonika jego jest znacznie wyższa, co trzy frazy utworu grany jest forte, refren grany jest z progresją, a linia melodyczna ulega zalemaniu po czwartym takcie z powodu braku w tym miejscu ćwierknęty.

6. Wreszcie chciałbym wyrazić zdziwienie, iż tak rozmakowany w polszczyźnie erudyty jak Szanowny Pan Docent Juras, dający wykład o niekonsekwencjach i błędach w moim tekście, znający bez wątpienia zasady kultury wypowiedzi, dopuszcza się manipulacji w rodzaju „jrok [...] w drodze [...]” niedopuszczalnych zarówno przez wzgląd na zasady kultury polemicznej, jak i poszanowanie Czytelnika, z którego, nie zawaham się tego słowa użyć, robi się w ten sposób OBLA!

Pozostaję z szacunkiem wierząc, że Pan, Panie Docencie, poczuł się przekonany do mego punktu widzenia i zechce równie krytycznie czytać kolejne moje recenzje

Stan Faktyczny

P.S. Będąc synem sudańskiego Żyda i japońskiej Ormianki mogę nazywać się nawet Naoko Yamada, proszę więc podchodzić do mego imienia bez uprzedzeń etnicznych.



My sobie tych listów z nosa nie wydłubaliśmy!

CZYTELNICZY NADESŁALI

Rewolucja

Czy zdacie sobie sprawę przed jak trudnym wyborem stoję co miesiąc? Do każdego numeru, tylko do tej rubryki, przychodzi po około sto listów. A nieraz w jednej przesyłce znajduje się kilka opisów! Obserwując tak wielką aktywność Czytelników przyszedł mi do głowy pewien pomysł. Co sądzicie o jeszcze większym uniaścianieniu rubryki. Skoro już praktycznie sami ją tworzyacie, czy nie chcielibyście też sami decydować, co się w niej ma ukazać? Zamierzam stworzyć coś w rodzaju listy przebojów na którą, jak zwykle, będzie mógł głosować każdy Czytelnik. Chciałbym, abyście pisali jakich opisów gier Wam brakuje, jakie mapy by Wam się przydały lub po prostu czego zabrakło w tekstach, które już się ukazały w numerach. Wazekcie głosy będę skrupnie notował. Jeżeli propozycji z pierwszych miejsc nie będzie akurat „na składzie” to podam je do publicznej wiadomości. W ten sposób dowiecie się, co umożliwiłaby najszybciej znalezienie się na łamach tej rubryki.

Przypominam (także sobie), że preferujemy opisy z mapą. A za ukazanie się pracy Czytelnika (tekst wcale nie musi stanowić jej podstawy) przyznajemy nagrodę, w postaci rocznej prenumeraty Top Secret. To tyle na dzisiaj.

Cześć.

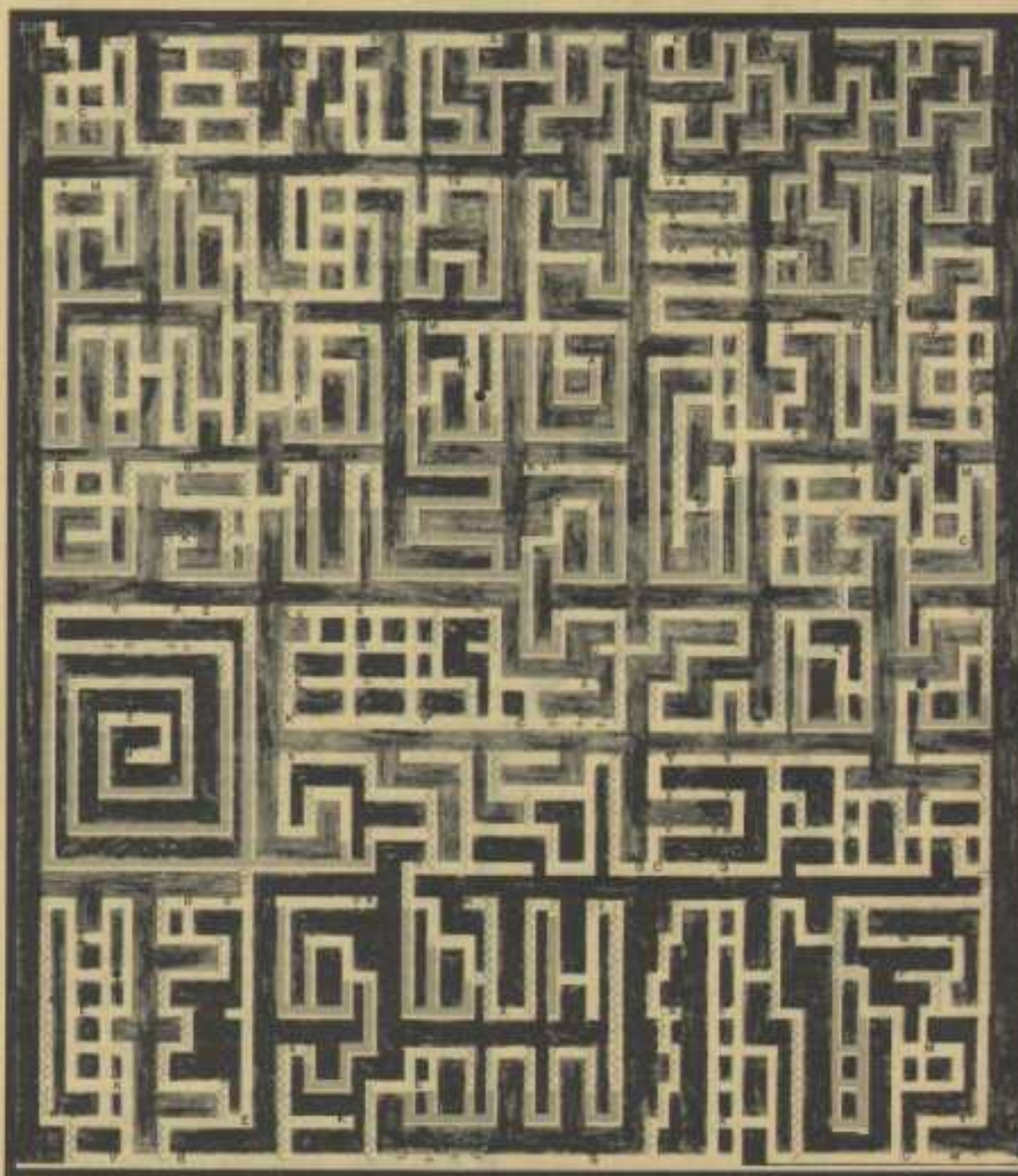
Dean

Golden Talisman

Gra „Golden Talisman” jest grą labiryntowo-zręcznościową. Jej celem jest odnalezienie 5 części talismanu Foghra i z jego pomocą zabicie Pana Labiryntu. Przechadzać Ci będą gady, płazy i ryby. Na niższych poziomach występują siły nieczyste, które możesz zniszczyć za pomocą świecy i magicznej koczuli. Znalezione owoce regenerują Twoje siły. Niebieskie kubły zwiększają ilość tlenku potrzebnego pod wodą. Z wody można wyjść tylko po linie. Znalezione klucze otwierasz kraty, a mapami otworzysz kamienne przegrody. Liny zaczepisz w oznaczonych miejscach. Świecami oświetlisz ciemne pomieszczenia. Upadek z dużej wysokości i woda nie są dla Ciebie groźne. Posiadasz pięciopredmiotową kieszonkę, a przedmiot używany jest z prawej strony. Mapa jest niezbędna do przejścia gry. Komputer: Commodore 64.

„Mikszud”

- - ścieżka na gady
- 1, 2, 3, 4, 5 - części talismanu
- V - ogrodnik
- linie
- linie na linie
- linie
- X - przegrody
- A - powietrze
- E - energia
- G - gad
- C - świeca
- R - linie
- K - klucz
- W - zdmuchnięcie
- D - kostki
- M - mapa



	B	C	D	E	F	G	H
1	czary	drzwi		winda	woda	maska druida	baloniki
A							
2	duży zły duch		klucz	winda			czary
							J
							K
3				winda		drzwi	klucz
							czary pompa
4	czary klucz	czary drzwi		winda			start

Turbican

Jest to gra, która opowiada o perypetiach małego duszka. Turbican po ukończeniu sukcoły skruszenia, zatrudnił się przy rozbiorze zamku. Praca miała się rozpocząć od demontażu posągu władciciela. Zadanie to nie jest łatwe i nie uda się bez Twojej pomocy. Zamek składa się z 30 komnat. Pomiedzy czterema poziomami zamku można się poruszać za pomocą windy, uruchamianej nacis-

nięciem FIRE. Dla tych, którzy ułknęli zamieszczam opis ukończenia gry.

Zaczynamy w 4H. Windę z 4E jedziemy do 2E, zabieramy klucz z 2C i jedziemy do 4E. Obwieramy drzwi w 3H, z 3J zabieramy klucz, a w 3K bierzemy czar i dotykamy pompy. Ntorej ramie uniesie się do góry. Jedziemy windą do 1E. Bieremy maskę Druida z 1G. Zjeżdżamy do 4E, z 4C zabieramy czar, a z 4B czar oraz klucz. Windę jedziemy do 2E, bierzemy czar z 2H i jedziemy do 1E. Bieremy

czar z 1B, jedziemy do 2E i w 2A dokonujemy rozbioru posągu, naciskając FIRE. Wracamy do windy, jedziemy do 1E i idziemy do 1H, skąd odlatujemy na baloniku. I to już koniec.

Producent: ASF '93.

Cena: ok. 5 zł. (50 tys. starych zł)

Powodzenia życzy

"Wristo Stoichkor"

"Pozdrawiam wszystkich kibiców Klubu FC Barcelona."

Klątwa

Opis do tej gry ukazał się w numerze 15/2, ale nie było przy nim żadnej mapy. Poza tym w mecie zostało napisane, że "Klątwa" występuje wyłącznie na Atari XL/XE. Dlatego prezentuję dzisiaj

mapę razem z kolejnością przechodzenia pomieszczeń według tokatu z Top Secret.

A oto numery segmentów do których należy kolejno zaglądać: 1, 2, 3, 4, 7, 9, 10, 12, 14, 13, 18, 6, 10, 12, 15, 19, 7, 16, 17, 21, 5, 21, 22, 23, 24,

25, 26, 27, 28, 29, 30.
Komputer: Commodore 64.

"Zimny" Przemek S.

Ogłoszenie autora:
POZDROWIENIA DLA ARKA C. I INNYCH POSIADACZY PC.

LOTERIA KORESPONDENTÓW

Za innymi już zapewniony wzrost, żeby nie powiedzieć podziemie, i kopie 10 nudnych miesięcy chodzenia do budy Tym okleważe mogą się okazać propozycje od wydawstwa Iskry. A wraz z poprzednim numerem zgodnie z naszym hasłem (no, wcale...) wysłaliśmy między innymi takie recenzje: "Hobbit, czyli tam i z powrotem" J.R.R. Tolkiena, "Buszującego w zbożu" J.D. Salinger, "Troje na prele" Chateaubrianda oraz "Miecz Liktor" i "Cyfrowy Auzartha" Dana Wolfa. Jak widac jest czego zabawa!



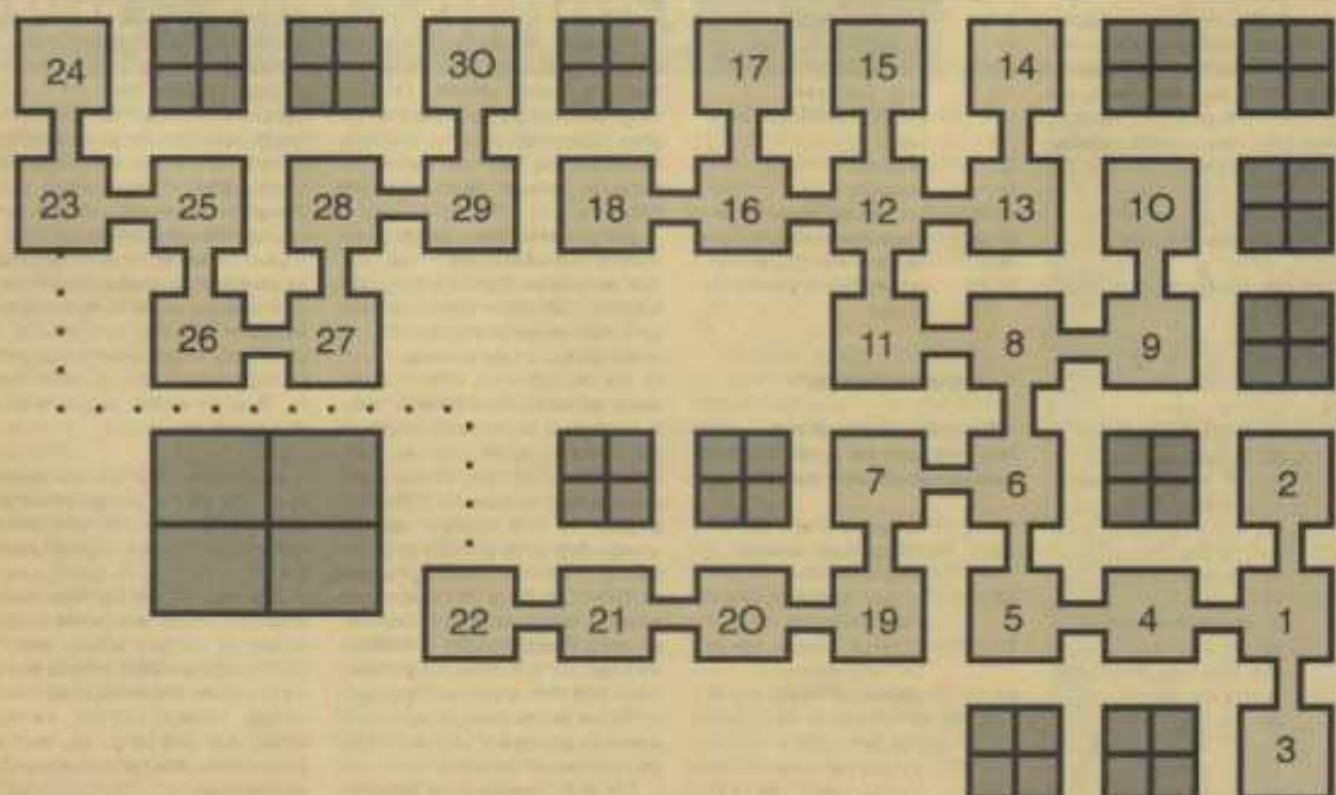
Portas oraz "Miecz Liktor" i "Cyfrowy Auzartha" Dana Wolfa. Jak widac jest czego zabawa!

A tak przy okazji, to strasznie dużo osób nie chce się ujawniać podając nam swój adres. Prosimy polece (tak) wylosowanych poczytnie listów go nie miało.

Redakcja

Lista osób nagrodzonych:

Tomasz Banasiak, Bełchatów; Grzegorz Binek, Białystok; Tomasz Boksa, Wierzychovice; Cezary Chyliński, Gdynia; Bartosz Ciszewski, Suwałki; Krzysztof Czarnecki, Warszawa; Karol Dudziak, Łódź; Bartłomiej Goczyński, Bytom; Michał Kopeć, Myszków; Koszowski; Wojtek Kopecki, Górniki; Grzegorz Lała, Będzin; Agnieszka Lubka, Kraków; Michał Nowak, Górniki; Paweł Ochawski, Warszawa; Marcin Pindyk, Kłomnice; Michał Poche, Kraków; Michał Popowicz, Wrocław; Paweł Potnia, Lublin; Sławomir Proczak, Sobolew; Maciej Rogalski, Łódź; Marek Róweniec, Sosnowo; Marek Ruszczyński, Łódź; Marcin Rybka, Jasztów-Zdrój; Tomasz Szleg, Kraków; Tomasz Szumilo, Szczecin; Marek Tuszewski, Płock; Paweł Wieroszewski, Wrocław; Marek Wolniński, Łódź; Grzegorz Zachara, Zabrze; Piotr Zmyskowski, Swidwin.



Savegamy

O gmeraniu tam, gdzie nas nie chcą

Dzisiaj znowu oprę się wyłącznie na listach od Czytelników. Przychodzi ich na tyle dużo, że nasze własne osiągnięcia (na przykład rozgrzybenie save'ów do „Jagged Alliance”) ulegają zapomnieniu nie doczekując się publikacji. To cieszy, jako że sami na pewno nie jesteśmy w stanie obrócić wszystkich gier, choćby ze względu na ograniczenia czasowe. Inna sprawa, że jak się ma tylko dwa dni na sensowne opisanie czegoś dużego, to bez odwołania się do nielegalnych sztuczek nie ma czasem co marzyć o osiągnięciu sukcesu. To jednak zupełnie inna historia, nie będę tu zdradzał wszystkich tajemnic naszej kuchni.

Przechodzimy do listów od Czytelników. Na pierwszy ogień pójdzie list od Łukasza Bajorńskiego. Jak sam napisał, nie są to jego osiągnięcia, ale rzeczy znalezione gdzieś w Internecie. Na razie tylko mały kawałek nadesłanej porcji, dotyczącej liter od A do C:

„Aces of the Pacific”:

Znaczenie bajtów w pliku ROSTER.DAT:

00	numer pilota na liście
02-10	nazwisko pilota
12-20	coś backupu
23	sily powietrzne:
00:	Japonia
01:	US Navy & Marine Corps
02:	RAF & Fleet AF (Air Force)
03:	Chinese AF
04:	Russian AF
05:	Royal Netherlands AF
06:	US Army AF
07:	Royal Australian AF
24	Prawie to samo:
00:	US Navy
01:	US Marine Corps
02:	US Army AF
03:	Japanese Navy
04:	Japanese AF

05:	Royal AF
06:	Fleet AF
07:	Royal Australian AF
08:	Chinese AF
09:	Russian AF
0A:	Royal Netherlands AF
25	Stopień wojskowy:
00:	Ensign
01:	Lieutenant (jg)
02:	Lieutenant
03:	2nd Lieutenant
04:	1st Lieutenant
05:	Captain
06:	2nd Lieutenant
07:	1st Lieutenant
08:	Captain
09:	Fetty Officer 2nd Class
0A:	Fetty Officer 1st Class
0B:	Warrant Officer
0C:	Lieutenant
0D:	Sergeant
0E:	Master Sergeant
0F:	2nd Lieutenant
10:	1st Lieutenant
11:	Captain
26	0 - Active, 1 - Dead
25-2A	Data startu
20-25	Aktualna data
32-33	Liczba przelanych misji
34-35	Liczba misji zakończonych sukcesem
36-37	Liczba ukończonych kampanii
3C	Kwadron
3E	Kampania
40-41	Zwycięstwa powietrzne
43-40	Odznaczenia amerykańskie
4E-55	Odznaczenia japońskie
57-62	Ustawienia z panelu głównego.

„Cannon Fodder”:

Znaczenie niektórych bajtów w plikach ze stanem gry. W nawiasach podane są dopuszczalne wartości:

00	Aktualna misja (00-47h)
0C	Pokazywanie snów/ef misji (00-23h)
48	Liczba ofiar lidera (00-FF)
4C	Stopień lidera (00-0E, private-general)
50	Stopień drugiego (00-0E)
04, 70, 7C	- stopnie następných (00-0E)
12	Liczba rekrutów (00-FF)
0F2	Liczba zabici (00-FF)

„Command Adventure - Starship”

Zmiana ilości pieniędzy, w pliku PLAYER1:

zamienić bajty spod adresów 20-22 na FF, FF, FF

„Corridor 7”

Mnożenie istotnych adresów (decymalny):

48	Zerowie
50	Akcentacja
110	Zbroja
110	Energia do alien gun

Niestety, w wersji CD grzebani w plikach kończy się utratą punktów.

„Cyclemania”

W pliku CHAMPDAT dwa pierwsze bajty to gotówka, wpisanie tam 50, C3 daje \$50000.

Natomiast Piotrek Cichoń nadesłał swoje własne osiągnięcia, dotyczące Amigowej strategii „K-240”. Od dłuższego czasu na gry i savegame'y Amigowe zapamiętała posucha, tym większa radość, że ktoś nam coś na ten komputer podał. Teraz już cytuję Piotra:

„Do zmian niezbędne będzie zanotowanie numerów naszych, jak i obcych asteroidów. Przeszukujemy pliki K-240a. Od około offsetu 126604 (jeśli okolo, to jak je znaleźć? Zapewne korzystając z zanotowanego numeru, ale sformułowania których użyłeś nie są jednoznaczne - Borek znajdują się dane o asteroidach. Używając od pierwszej cyfry numeru naszego asteroidu (liczymy od zera) 31 bajt odpowiada za ilość minerału NEXOS. Blżej znajdują się inne minerały, zapisane w ciągu: bajt wolny (a może po prostu starszy? - Borek), TRAXIUM, bajt wolny, DRAGONIUM itd. W miejsce ilości minerału należy wpisać FF. Oczywiście teraz trzeba minerały z asteroidu wydobyc, ale to już nie jest problem. A jeśli ktoś chce szybko ukończyć grę, w miejsce danych o obcych asteroidach wpisać musi ciąg zer, po powrocie do gry przeciwnika nie będzie.”

Tyle Piotr. Poniżej nie dysponujemy w tej chwili pod ręką „K-240” nie

jestem w stanie obejrzeć plików, o które chodzi i sprzezywać podobnych przez niego informacji, dlatego zacytowałem jego list dokładnie tak, jak był napisany. Jak na pierwszą próbę informacje są i tak bardzo klarowne podane. Myślę, że wystarczy każdemu mającemu odrobinę oleju w głowie.

Kubuś Donosiciel (już my wiemy o kogo chodzi) z przyjaciółmi (nie znamy) zajęli się dwoma grami. Na początek

„One Must Fall 2097”

W plikach z gry turniejowej (* CHR) pod offset 1B trzeba wpisać CD, a w offsetach 20h-29h wszędzie nasze ulubione FF. To pierwsze pozwoli grać Nową, to drugie dołoży 673 miliony bakaów, nie wspominając o takim drobiazgu jak maksymalne wartości Power, Speed i Agility.

Druga gra to

„Sim City 2000”

Tu z kolei zakładamy nowe miasto i nabywamy je nagrywamy, po czym wychodzimy z gry i w czterech kolejnych bajtach zaczynając od offsetu 27h wpisujemy 7F 02 FF FF co daje nam 2 miliardy złotych z ostym hakiem.

Na koniec (jako że kończy się miesiąc) krótka informacja od innego Amigowca. Grzegorz Grybek nadesłał bardzo interesujący list, w którym zajęł się zabawami z Action Replayem i „UFO”. List czeka na swoją kolej, bardzo możliwe że wykorzystamy go w następnym numerze, tym razem skorzystamy tylko z matulskiego PS dopisanego przez Grzegorza na samym końcu, a dotyczącego Frontiera. Grzegorz:

„Jeśli „Frontier” po wyjściu z Actiona zawiesz się, trzeba włożyć freeze w pewnym określonym momencie: wlokamy dwa razy esc, klikamy na LOAD, gdy strona zacznie wczytywać katalog i stuknie 1 raz wlokamy freeze. Teraz po wyjściu będziemy mogli grać normalnie.

(...)

Z poszukiwań w pamięci stwierdzam, że słynny Mirage prawdopodobnie nazywa się „IXI” oraz istnieją Military Drive Class 4 i Fighter Launch Device”.

Tyle nasz Czytelnicy. Jak zwykle prosimy o więcej, jak zwykle przypominam, że wszyscy autorzy save'ów opublikowanych u nas dostaną w nagrodę dyketyki shareware z najnowszą wersją naszego edytora savegame'ów. Jeśli ktoś już go ma, niech da znać w liście, który zestaw shareware go interesuje.

Borek

Wybraliśmy dla Ciebie

to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

**Wysyłkowa Sprzedaż
Wydawnictw Komputerowych**
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA
1942: Pacific Air War	PC	MicroProse	386, 4MB RAM, VGA	951.000,- 95,16
Armored Fist	PC	NovaLogic	386, 4MB, VGA	805.200,- 80,52
Blade of Destiny	PC	US Gold	AT, 1 MB, VGA	610.000,- 61,00
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,- 85,40
Commander	PC CD	NovaLogic	386, 4MB RAM	915.000,- 91,50
Desert Strike	PC	Gremlin	386, 1MB	610.000,- 61,00
Ecstasy	PC CD	Psygnosis	386, 4MB RAM	793.000,- 79,30
F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	386, 2MB RAM, VGA, 10HD	610.000,- 61,00
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16, 2MB, MCGA, 12MB HDD	610.000,- 61,00
Flight of Amazon Queen	PC	Renegade	4MB	512.400,- 51,24
FIFA International Soccer	PC	Elektronik Arts	386-25, 2MB, VGA, 12HD	610.000,- 61,00
Frontier Elite II	PC	Gametek	386, 2MB	366.000,- 36,60
Grand Prix Unlimited	PC	Hit Squad	AT VGA	366.000,- 36,60
Hand of Fate /polska wersja tekst/	PC	Virgin	386SX-25, 2 MB, 20 MB HDD	671.000,- 67,10
Harpoon II	PC	Electronic Arts	386SX, 4 MB RAM, VGA	793.000,- 79,30
Hell	PC CD	Gametek	486, 4MB RAM	1.037.000,- 103,70
Hired Guns	PC	Psygnosis	386, 1MB	366.000,- 36,60
IndyCar Racing	PC	Virgin	386DX25, 4MB, VGA, 15MB HDD	561.000,- 56,10
Klick & Play	PC	EuroPress	386, 4MB RAM	1.098.000,- 109,80
Klick & Play	PC CD	EuroPress	386, 4MB RAM, VGA, mysz	854.000,- 85,40
Lands of Lore	PC CD	Virgin	386, 2MB RAM, VGA, 21 MB HDD	854.000,- 85,40
Léon's Suit Lany VI	PC	Sierra	386DX25, 4MB, VGA, 15MB HDD	732.000,- 73,20
Little Divil	PC	Gremlin	386-25, 4MB RAM	695.000,- 69,50
Little Divil	PC CD	Gremlin	386, 4MB RAM	695.400,- 69,54
Little Big Adventure	PC CD	Electronic Arts	486-25, 4MB, VGA	1.037.000,- 103,70
Magic Carpet	PC	Electronic Arts	486DX50, 8MB	854.000,- 85,40
Magic Carpet	PC CD	Bullfrog	386-25, 4MB, VGA	1.098.000,- 109,80
Mortal Kombat II	PC	Acclaim	4MB	1.403.000,- 140,30
Mortal Kombat II	PC CD	Acclaim	4MB	1.586.000,- 158,60
Nascar Racing	PC	Virgin	386, 4MB RAM	732.000,- 73,20
NBA LIVE '95	PC CD	Electronic Arts	486DX40, 8MB	854.000,- 85,40
Scottish Open	PC	Core Design	4MB	586.600,- 58,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,- 79,30
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,- 69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,- 103,70
Teenagent	PC	Metropolis	AT VGA	494.100,- 49,41
Theme Park	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGAVESA, 18HD	793.000,- 79,30
Transport Tycoon	PC	MicroProse	386, 4MB, VGA/MCGA	854.000,- 85,40
UFO: Enemy Unknown	PC CD	MicroProse	386-20, 4MB, VGA	1.037.000,- 103,70
Wing Commander III	PC CD	Origin	48650, 8MB, CD-DA	1.830.000,- 183,00
Proponujemy gry Pegasus:				
- cartridge „Złota Piłka” (5 gier na kasiecie)				690.000,- 69,00
- cartridge z grami ze „Złotej Piłki”:				
- Big Nose Freaks Out				350.000,- 35,00
- Big Nose the Caveman				350.000,- 35,00
- Micro Machines				350.000,- 35,00
- The Ultimate Stuntman				350.000,- 35,00
- Dizzy				350.000,- 35,00
- cartridge Dancing Blocks				350.000,- 35,00
- cartridge Little Red Hood				350.000,- 35,00

ZAMÓWIENIE 9/95

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)



Imię

Nazwisko

Adres

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Proszę o przysłanie katalogu na komputer

Pole do napisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to listem przysłać. Po przyjęciu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



XYWA:

SHITY

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---



LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:

HITY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



UNITRA[®] multimedia S.A.

Jeżeli Twój komputer posiada kartę dźwiękową oraz napęd CD-ROM - przyjdź do nas !!!

Oferujemy wybór dziesięciu najpopularniejszych gier wg "Computer Gaming World" (najbardziej uznane pismo graczy komputerowych w USA), oprogramowanie do nauki języków obcych oraz wiele innych, ciekawych pozycji...

Jeżeli jeszcze nie masz karty dźwiękowej, napędu CD-ROM - możesz to kupić u nas! Komputery i laptopy multimedialne, karty dźwiękowe, napędy i "szafy" CD-ROM, joystick'i, oprogramowanie - wszystko w jednej firmie...

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

1. Panzer General - 80zł
2. Wing Commander 3 - 170zł
3. X-COM - 170zł
4. TIE Fighter - 165zł
5. DOOM - 165zł
6. Master of Orion - 165zł
7. Heretic - 165zł
8. Magic Carpet - 100zł
9. NASCAR Racing - 115zł
10. Warlords - 165zł



Oprogramowanie do nauki języków wykonane w oparciu o Automatic Speech Recognition - system umożliwiający "rozmowę" z komputerem i sprawdzanie poprawności wymowy (każdy pakiet zawiera mikrofon):

1. Język angielski - 197zł
2. Język niemiecki - 197zł
3. Język francuski - 197zł



1. 1830 Railroads & Rubber Barons



Słyszałeś kiedyś o serię pier 1830? Ja nie. I kiedy uruchomiłem jedną z jej przedstawicieli na swoim komputerze była dla mnie kolejną grą ekonomiczną, która zrobiona została w konwencji planszówki.

Moji podejście do „Baronów” zmierza się jednak do zapoznania się z autorami gry i jej twórcami. Okazało się bowiem, że jednym z głównych projektantów tej powstającej przed 13 laty produkcji planszowej był Bruce Shely, który w 1990 roku wraz z Sidem Meierem stworzył „RailRoad Tycoon”, na komputer zaś przenieśli ją programiści firmy Simtex znanej dotąd z gier „Master of Orion” czy „Master of Magic”. Sama gra jest jedną z kilkunastu podobnych prezentujących rozwój kolei w Stanach, Kanadzie, Niemczech, Holandii, Cesarstwie Habsburskim, Królestwie Obojga Syryjki, Indiach przy czym w coraz to innych częściach świata. W grze twórców zmienia się nie tylko mapa gry, ale i miejscowe reguły rozgrywki.

Fabula

Zasady są proste jak luk Morgoci: od dwóch do sześciu inwestorów stara się rozbudować koleje w północno-wschodniej części Stanów Zjednoczonych konkurując ze sobą. Z początku łączy się o przejęcie firm prywatnych ułatwiających budowę dróg żelaznych. Następnie wykupują z banku akcje kompanii kolejowych, do których przypisane są określone stacje oraz liczba nowych stacji możliwych do zbudowania. Cenę pierwotnej, podwójnej akcji, tzw. prezydenckiej, ustala kupujący. Wyznaczenia przez niego cena będzie ceną wszystkich akcji pozostałych w banku. Wartość akcji wykupionych przez inwestorów zależą będzie od kondycji kompanii (regularności w płatności dywidendy i powości posiadanych przez nią modeli lokomotyw; zbyt stare lokomotywy są wycofywane z ruchu, co może doprowadzić spółkę do bankructwa).

Po zostaniu prezydentem kompanii kolejowej (do tego musisz posiadać większość jej akcji przy wykupionych 50% z banku) możesz przystąpić do budowy linii kolejowych łączących miasta, kupować lokomotywy, budować stacje i kolekcjonować pieniądze. Wypłacając je w postaci dywidendy uzyskujesz środki na zakupy kolejnych akcji i umocniasz na giełdzie papiery kompanii, którą reprezentujesz. Jeśli nie wypłacisz pieniędzy akcjonariuszom zostaną one w firmie, dzięki czemu będziesz mógł kupić lepsze lokomotywy.

Gra kończy się po kilkunastu dniach turech budowania i grania na giełdzie. Przedsiębiorca mający największy majątek (gotówka + wartość posiadanych akcji) wygrywa.

Jak nie znaleźć się na boczniczy?

1. Na początek stara się kupić prywatne firmy Candori & Anboy (C&A) i Baltimore & Ohio (B&O). Pierwsza daje Ci akcje bardzo atrakcyjnej kompanii Pennsylvania Railroad (ma aż 4 stacje do wybudowania i znajduje się blisko Nowego Yorku, z którym komunikacja przynosi duże zyski). Dzięki drugiej stajesz się posiadaczem prezydenckiej akcji kompanii Baltimore & Ohio (leży blisko Nowego Yorku). Póde nie zobaczysz ich prezydentem dają Ci sporą dywidendę wypłaconą z rąk ich posiadania.

2. Z kompanii kolejowych warto zainteresowania są jeszcze New York Central Railroad (znów blisko Nowego Yorku) i Reading Railroad (akcja „prezydencka” wynosi 30% wszystkich akcji, a nie 20% jak w pozostałych firmach; jest to o tyle ważne, że musisz mieć mniej akcji w rękę do przejęcia kontroli nad firmą).

3. Nigdy nie kupuj akcji firmy w tej samej turze, w której konkurent ją wykupił. Przez pierwszą turę i tak nie będzie ona przynosiła zysku, a przeciętnik może chcieć tylko wyciągnąć pieniądze z tej firmy, by zamocnić jedną z kupionych wcześniej, a potem akcje sprzedać, na czym stracić.

6. Jeśli posiadasz więcej niż jedną kompanię możesz wymieniać między nimi lokomotywy (sprzedasz za symboliczną 1\$), by zoptymalizować ich wykorzystanie.

Wrażenia

Jakkolwiek ani grafika, ani muzyka nie należą do zachwycających, gra się na tyle ciekawie, że prawie nie zwróciłem na nie uwagi. Gra wciąż nie tylko dlatego, że ma sporo opcji modyfikujących jej zasady i generator map będący nam w sukcesie, które oryginalna mapa już się przejadła. Za każdym razem komputerowi gracze tworzą całkowicie nowe, niekiedy zaskakujące sytuacje wymuszające ciągłe podejmowanie niesztablonowych decyzji.

„1830 Railroads & Rubber Barons” z pewnością nie należy do gier łatwych i pięknych, ale za każdym razem budowane koleje budzą wielkie emocje i rodzi ochotę, by jeszcze raz spróbować. Coś, kolejni nałóg.

Sir Hosszak

Producent: Avalon Hill
Rok produkcji: 1995
Komputer: PC 386, 6 MB RAM (dla lipcowego update'u wystarczy 4 MB)

1830 Railroads & Rubber Barons

4. Akcje pierwszej wykupionej firmy wycień nisko (67\$), by szybko móc ją przejąć i uzyskać środki gotówki potrzebne do zakupu papierów wartościowych innych firm. Cenę akcji kolejnych wykupionych firm ustalaj na 100. Będziesz miał większy kapitał na początku i łatwiej Ci będzie modernizować sprzęt.

5. Nie pleć za budowę torów w trudnym terenie. Zazwyczaj zrobi to za Ciebie komputer.



Jest taktycznie

Wyścigi na żużlu potocznie zwane „żużlem” lub z angielska speedwayem nie są zbyt częstym tematem gier. Jeszcze mniej spotykana będzie gra symulująca pracę menedżera drużyny żużlowej. Jednak powstała – na razie dostępna tylko na Amigę, ale są plany wydania wersji PC-owej.

Wybierając drużynę, którą przyjdzie nam prowadzić ku ówielanej przyszłości, warto zapoznać się z jej stanem. Z pewnością nie do końca będą to dane pokrywające się z rzeczywistością, jednak te same nazwiska, poziom zawodników i w ogóle opinie o drużynie w sposób zbliżony będą odpowiadały zawartym w grze.

Nasz sytuacja, biorąc pod uwagę krótkie wprowadzenie z instrukcji i stan konta, jest trochę tragiczna. Zawodnicy jeżdżą bardziej z przyzwyczajenia niż z przekonania, klub podupada, a kibice wyrażają swoją dezaprobatę nie przychodząc na wyścigi. Naszym zadaniem będzie zdobycie pierwszego miejsca w lidze i przejście do ligi pierwszej – powiem szczerze, że kilka razy zajmowałem to zaszczytne miejsce i ciągle zmianały się tylko dwa ostatnie zespoły. Spodziewałem się zmiany wszystkich zespołów, oprócz dwóch: mojego i tego który zajął drugie miej-

scie – czyli tych, które weszły do ligi wyższej. Widać myliłem się.

Drużyna, tak jak pisałem wcześniej, składa się z zawodników odpowiadających rzeczywistym składom (w chwili kiedy wydrukuję się ten numer może ulec nieznacznej zmianie) i nie będzie się zmieniać w trakcie gry. Jednak wraz z mijającym czasem i ukończonymi meczami współczynnik zawodników będą rosnąć lub maleć. Poziom grają określa współczynnik, będący średnią uzyskiwanych przez zawodnika punktów w jednym meczu. Trochę jednak jest on niejednoznaczny, gdyż ulega zmianie także po przeprowadzonych treningach, co sugerowałoby, że jest to przypuszczalna średnia punktów jaką może zdobyć zawodnik, a nie średnia

arytmetyczna wyliczona z poprzednich wyścigów.

Można było uniknąć tego typu nieporozumień wprowadzając charakterystyki odpowiadające dostępnym formom treningu, czyli jak dobry jest: nie statyczny, kondycyjny, w jeździe w parach i taktyczny. A tak po luzym z przeprowadzonych treningów zmienia się średnia punktów i nie bardzo wiadomo, na ile będą dobrzy w poszczególnych elementach wyścigu.

Zawodnicy podzieleni są na trzy grupy: zająć na swoje. Lepsze motory są oczywiście droższe, więcej kosztuje ich eksploatacja, jednak na dłuższą metę inwestowanie w nie jest opłacalne (lepsze wyniki). Gra, niestety, nie została wyposażona w opcję przypisującą odpowiednie motory odpowiednim zawodnikom, co po raz drugi wprowadza element nie-



w ogóle nie jesteśmy informowani o tym, co się dzieje, co która kibica oznacza, od czego zależą wpływy z reklam. Po drugie instrukcja do gry jest tak obfita i enigmatycznie napisana, że gracz przystępując do gry, musi przeprowadzić pracę umysłową równą trzema dostępnymi maszynami (tylko tyle, że jedna jest słaba, druga średnia, a trzecia dobra). Brak opisu, co dają poszczególne rodzaje treningu i wielu innych.



wyjść na swoje. Lepsze motory są oczywiście droższe, więcej kosztuje ich eksploatacja, jednak na dłuższą metę inwestowanie w nie jest opłacalne (lepsze wyniki). Gra, niestety, nie została wyposażona w opcję przypisującą odpowiednie motory odpowiednim zawodnikom, co po raz drugi wprowadza element nie-

wyjść na swoje. Lepsze motory są oczywiście droższe, więcej kosztuje ich eksploatacja, jednak na dłuższą metę inwestowanie w nie jest opłacalne (lepsze wyniki). Gra, niestety, nie została wyposażona w opcję przypisującą odpowiednie motory odpowiednim zawodnikom, co po raz drugi wprowadza element nie-

Speedway Manager 2



28

scie – czyli tych, które weszły do ligi wyższej. Widać myliłem się.

Drużyna, tak jak pisałem wcześniej, składa się z zawodników odpowiadających rzeczywistym składom (w chwili kiedy wydrukuję się ten numer może ulec nieznacznej zmianie) i nie będzie się zmieniać w trakcie gry. Jednak wraz z mijającym czasem i ukończonymi meczami współczynnik zawodników będą rosnąć lub maleć. Poziom grają określa współczynnik, będący średnią uzyskiwanych przez zawodnika punktów w jednym meczu. Trochę jednak jest on niejednoznaczny, gdyż ulega zmianie także po przeprowadzonych treningach, co sugerowałoby, że jest to przypuszczalna średnia punktów jaką może zdobyć zawodnik, a nie średnia



rankiczny (tylko jeden może brać udział w wyścigu, jedni z lepszych), seniorzy (dobrze jeżdżący) i juniorzy (młodzi nie-raz utalentowani kierowcy, jednak bez doświadczenia, dwóch musi zajmować dwa ostatnie miejsca w składzie drużyny). Oprócz ustalenia składu do danego meczu i przeprowadzonym ewentualnym treningu, za który trzeba słono zapłacić, możemy zamawiać w sprzęt. Nie ukrywam, że tutaj właśnie menedżer musi sporo się namęczyć, żeby

jednoznacznie rozdyponowania sił – menedżer nie wie, na ile posiadane lepszych motorów przeważa szalę zwycięstwa na jego stronę. Niejasno jest też „znikanie” motorów po ukończonych wyścigach. Najprawdopodobniej jest to wynik kontuzji jadącego na danej maszynie zawodnika lub uszkodzeń motocykla podczas kolizji na torze.

Te i kilka jeszcze innych niejasności powstały z co najmniej dwóch przyczyn. Po pierwsze w trakcie gry prawie

Jedni jednak ktoś przymknie oko na te niedociągnięcia i zasądzi do gry z optymistycznym zapalem poprowadzenia tych na motorach, to z pewnością znajdzie w niej odrobinę dobrej strategii i rozrywkę.

Na zakończenie kilka wskazówek:

- warto zamawiać w dobre motory;
- ustawiaj zawodników tak, aby odpowiadający ich numerom przeciwnicy posiadali niższe współczynniki średnio zdobywanych punktów;
- warto trenować starty. Dobry start to więcej niż połowa sukcesu;
- zawodnik startujący po zewnętrznej ma większe szanse zwycięstwa;
- na początku stosuj niskie ceny biletów podnosząc je, gdy zajmujesz wyższe miejsca w tabeli.

EMILUS

Producent: Mirage
Rok produkcji: 1995
Komputery serwujące: Amigę z 1MB



Nie, nie jest to opisywane dwa numery wcześniejszej strategii. Mimo ludzko podobnej nazwy, jest ona kolejną grą, symulującą ciężką pracę menedżera drużyny piłkarskiej. Grę wydała firma L.K. Avalon, a nie jak poprzednią o tej samej nazwie, firma MarkSoft, a po drugie ta dostępna jest tylko na komputery Amiga, a nie jak w przypadku wcześniejszej opisywanej na pacety. To tyle gwoli wyjaśnienia.

Kolejny menedżer ligi polskiej, kolejne spostrzeżenia i uwagi. Na początku przystępując do gry wybieramy jeden z 54 zespołów nazwami odpowiadających zespołom ligi polskiej. Tu jednak ich pokrewieństwo się kończy, gdyż nazwiska zawodników składających się na poszczególne drużyny w zaden z możliwych sposobów nie chcą pokrywać się z rzeczywistymi. Wytlumaczeniem tego stanu rzeczy może być opcja

wyboru roku, w którym rozpoczynać będą się rozgrywki. Zauważmy, że grając w roku 2500 nazwiska mogą się różnić, ale tak samo można powiedzieć, że wtedy to już nikt w piłkę nożną nie będzie grał.

Rozpoczynamy naszą karierę od drugiej ligi, niezależnie od wybranej drużyny. Jest początek sezonu, wkrótce pierwszy mecz. Cóż my, jako menedżer, możemy? Jest tego trochę, wszak w naszych rękach pozostaje: wybór zawodników, których chcemy sprzedać lub kupić; decyzja o jednym z pięciu ustawień piłkarzy na boisku (1532, 1433, 1442, 1541). Oprócz decyzji dotyczących samej drużyny musimy zatroszczyć się o sprawy dające podstawowy dochód naszemu klubowi – chodzi o stadion. Im będzie większy, piękniejszy, wyposażony w olbrzymią elektroniczną tablicę świetlną, wsporniki oświetlone, im bilety tańsze, tym kibiców będzie więcej przychodzić – co wprost proporcjonalnie wpływa na dochody z biletów. Ale to nie wszystkie źródła gotówki. Ważnymi i na początku przynoszącymi podstawowe

dochody są reklamy umieszczane na tablicach przy boisku, jak i na koszulkach naszej drużyny. I to już wszystko, czym możemy manipulować. Przysnaję, że wygląda to dość skromnie.

Brak jest banku, z którego moglibyśmy zaciągnąć kredyty, czy ewentualnie odkładać nad-

wyżkę pieniędzy na procent. Strona finansowa gry jest straszliwie uboga: gdzie są podatki, wydatki na eksploatację stadionu, rachunki za elektryczność, za sprzątanie stadionu. W zasadzie jedynymi odpływami gotówki są: bajecznie niskie gaże zawodników, od czasu do czasu śmieszna kara za złe zachowanie kibiców, ewentualnie wydatki na rozbudowę stadionu i opłaty za nowo kupionych zawodników. Dochodzi do paradoksalnej łatwości zliczenia olbrzymiej fortuny bez konkretnej możliwości wydania jej.

Opcje selekcjonera są stworzone wyjątkowo przeciwko dobrej grze. Brak możliwości wpływania na to, kto będzie grał, dosyć ograniczony sposób ustalania taktyki gry (tylko 5 ustawień na boisku), możliwość sprzedaży kolejnego zawodnika dopiero gdy poprzedniego ktoś kupi. Losowy i strasznie powolny napływ nowych piłkarzy – dochodzi do sytuacji, w której moglibym za posiadane pieniądze kupić kilka drużyn składających się z najlepszych piłkarzy, a jednak nie mogłem tego zrobić, bo nie było ofert. Nie ma-

LIGA POLSKA: MANAGER

my możliwości rozwijania poprzez treningi, rozegrane mecze, współczynników charakteryzujących zawodników – one po prostu się nie zmieniają. Gra jest pełna błędów: można sprzedać wszystkich swoich piłkarzy i dalej rozgrywać mecze. Raz obejrzałem taki mecz, przy stanie moich zawodników ZERO – nie dość, że wygrałem mecz 5:1, to jeszcze na powtórkach ciekawych akcji raz stakowałem pięcioma zawodnikami, a raz ustawiłem przy wolnym przeciwników mur składający się z czterech zawodników i bezczelnie stojącego w bramce bramkarza. A może to grał kibice? Możliwość rozbudowy stadionu w nieskończoność, to kolejny chory pomysł. Gdy doszedłem do 500 tys. miejsc prowadząc Legię, powstrzymałem się przed dalszą rozbudową, nie z braku pieniędzy, co z wyobrażenia, co by się stało z moim rodzonym miastem Werszawą, gdyby przybyło na niego 300 tys. kibiców jak spokojnie podawał program!

Gra poziomem przypomina menedżery pisane na ZX-Spectrum w Bascu i widać wyraźnie, że robiona była albo przez mało obeznaną w grach tego typu, albo po prostu przez zwykłych naciągaczy, którzy chcieli wydać jakąkolwiek grę i zgarnąć trochę kasy.

Coś tu jest nie tak i z pewnością nabywcy tego produktu będą mogli poczuć się oszukani słabą jakością gry.

Na zakończenie kilka wskazówek jak szybko i łatwo wygrać.

– pamiętaj o reklamach, one są Twoim podstawowym źródłem dochodów;

– na początku wykup wszystkich najlepszych piłkarzy, pozbywając się tych gorszych;



– rozbudowuj stadion, cenę biletów utrzymuj na poziomie 3 zł, później, w pierwszej lidze, będziesz mógł podnieść ją do 10 zł; pamiętaj, że przeciętnie na stadion przychodzi liczba kibiców równa połowie dostępnych miejsc;

– Stosuj ustawienia: 1541 – obronę, przy mocnych przeciwnikach; 1433, 1532 – przy słabych i 1442 – jeżeli drużyna posiada ten sam poziom, co Twoja;

– oczywiście warto zaplewyd przed kolejnymi meczami stani gry, ale nie jest to wskazane przy menedżerach, którzy chcą szczyścić się szlachetnym dojściem do potęgi.

Na koniec przyznam się, że trudno przegrać w tę grę i może to jest jej zaleta.

EMILUS

Producent: L.K. Avalon
Rok produkcji: 1995
Komputery: Amiga 1MB



Jest taktycznie

Zza wzgórza biją wrogi działa. Nasza piechota dobiegła do nich w śmiałym szturmie bije wrogich działonowych, lecz trębacz daje sygnał na przerwę obiadową. Żołnierze formują kolumny marszowe udając się na pole. Bliskie zwycięstwo znów wymknęło się z rąk.

Amerykańska wojna secesyjna 1861-1865 doczekała się już paru przełożeń na gry strategiczne, lecz nikt dotąd nie starał się zrobić symulacji tak polnej.



Na placu

Na początek wybrałem więc najprostsze warunki 9 współczynników realizmu. Świat stał się niesłychanie prosty: budowanie podstawowych jed-

na wschodzie, jak i na zachodzie). Grając Konfederatami wystarczy unikać anemicznych ataków unionistów (uciekając zwycięsko z pola bitwy), by doczekać posiłków napływających z licznych miast Południa.

W polu

Wyjęk strategiczny został uzupełniony możliwością rozgrywania poszczególnych bitew. Przyznam, że bezpieczniej objąć w nich dowództwo samemu niż zdać się na wyrok komputera, zwłaszcza kiedy przeciwnik góruje

Z notatek gen. Granta i gen. Lee, czyli rad parę dla sparowania uderzeń wojsk przeciwnych

1. Ataki z morza. Jeśli grasz Konfederacją, zajmij Nowy Jork jeśli unionistami - Nowy Orlean (powtórzysz w ten sposób rajd wiceadm. D.Farraguta). Oba miasta nie mają umocnień, a po kilku dniach wojny wychodzą brońące ich wojska. Miasta te stanowią będą znakomitą bazę wypadową na zaplecze wroga.

2. Szybkie przerzuty armii. Bryga-



Firma Empire pokusiła się o skomplikowanie dowodzenia strategicznego, taktycznego i wątku ekonomicznego (co już próbowano zrobić w „Blue & Gray” firmy Impressions, ale z dość miernym skutkiem).

Na pierwszy rzut oka wyszło jej to fenomenalnie: na zaopatrzenie oddziałów i ich morale ma wpływ ich odległość od magazynów, przepustowość kolei, liczba wagonów, którymi owo zaopatrzenie dowozi. Na szybkość powoływania pod broń kolejnych jednostek wpływa istnienie w danym mieście centrów rekrutacji i obozów treningowych, na odsyłek rannych żołnierzy po rekonwalescencji do dalszej służby oddziałuje liczba wybudowanych szpitali. Rodzaj i liczba powoływanych w mieście oddziałów (w wersji najtrudniejszej jest ich 14 rodzajów: 5 piechoty i okrętów, po 4 kawalerii i artylerii) zależy od rodzaju miasta, a tym samym jego zasobów (mogą być miasta skupiające się na produkcji rolnej, przemysłowej, mieszanej; ważna jest też ich wielkość). O sprawności w boju decyduje nie tylko rodzaj uzbrojenia oddziału i stopień jego wyszkolenia, szybkość docierania do oddziału rozkazów i zmęczenie żołnierzy, ale przede wszystkim osobowość dowódcy: skuteczność wydawanych przez niego rozkazów, agresywność w walce, jego doświadczenie bojowe. Dla wszystkich tych współczynników możemy na początku zdefiniować stopień realizmu (w skali 6-stopniowej). Starczy? Mnie starczyło.

nostek i wysyłanie ich do walki. Rozstrzygnięcie bitew na wszelki wypadek powierzyłem komputerowi. Po pewnym czasie musiałem przyspieszać czas, bo gra stała się nudna (wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym i nie da się w żaden sposób zatrzymać). Nie przeszkodziło mi to w ciągu miesiąca (oczywiście czasu growego) w zdobyciu Richmond i rozbiu wszystkich jednostek Południa. Poświęcając dwie kolejne miesiące na zajmowanie miast konfederackich (zajęcie ich określonej liczby jest warunkiem zwycięstwa) w lipcu 1861 przyjąłem kapitulację Południa. Blitzkrieg.

Kolejne dwie kampanie rozgrywane na najtrudniejszym poziomie grane wojakami Unii i Konfederacji skończyły się odpowiednio 31.08.1861 i 2.09.1861, przy czym wojska strony przeciwnej były rozbite zazwyczaj już na 2 miesiące przed tą datą (zajmowanie miasta to bardzo męcząca i czasochłonna czynność). Wniosek z tego, że gra jest, niestety, zbyt łatwa.

Stało się tak prawdopodobnie dlatego, iż autorzy uwierzyli, że gracze będą się zachowywać tak jak dowódcy historyczni i po nierozstrzygniętych bitwach w pierwszych trzech miesiącach wojny odpoczną sobie przez pół roku zbierając siły do następnych starć. Kłopot w tym, że siły mimo wszystko zbiera się dość szybko, a w przypadku Unii jest to nawet błędne, bowiem nie ona przytaczającą przewagę na wschodzie (wojska Konfederacji są mocno rozproszone tak

liczebnością (komputer za nas z pola bitwy nie ucieknie).

Mapę terenu możemy skalować tak, iż widać na niej tylko miejsca, gdzie znajdują się poszczególne Brygady (najmniejsze jednostki, którymi możemy dowodzić), widać szlak jednostek, kolejne przybliżenie pozwala nam zobaczyć czy żołnierze walczą czy idą, ostatnie zaś pozwala się dokładnie przyrzeć sylwetkom dział, koni, ludzi.

Ani grafika, ani liczba komend możliwych do wydania nie dorównuje „Fields of Glory”. Niewielka liczba komend wpływa jednak na prostotę dowodzenia i powoduje, że nad typosą bitwą nie siedzimy więcej niż 10 minut (ułatwia to możliwość regulacji szybkości upływu czasu). Jeśli i ten czas wydaje nam się zbyt długi w każdym momencie bitwy możemy poprosić komputer o dogranie jej.

Z rozgrywaniem bitwy łączy się jedna niemiła niespodzianka, o której warto pamiętać: liczebność oddziałów na polu bitwy nie zawsze zgadza się z przedblęwną enuncjacją komputera o liczebności polykających się oddziałów. Zdarzyło mi się kilka razy stawać do walki z 10.000 ludzi, podczas gdy na polu bitwy znajdowałem 1.000, albo i tego nie. Pozostaje wtedy czekać, aż nadciągnie reszta lub schować honor do kieszeni i udać się do krawędzi mapy, dzięki czemu bitwa będzie nie rozstrzygnięta.

Civil

da, dywizja, czy armia organizowana jest w mieście skąd wywodzi się pierwszy regiment tej jednostki. Wystarczy więc w interesującym nas (zagrożonym) mieście szybko organizować regimenty i powoływać nimi do życia kolejne dywizje i brygady, uzupełniać je regimentami z innych, nawet odległych miast, by szybko zebrać siły na decydującym kierunku. Nie należy natomiast organizować np. brygad w miastach odległych od siedziby dywizji, gdyż podczas marszu brygada straci sporo część swego stanu osobowego i zamiast do walki będzie się nadawała na urlop wypoczynkowy.

3. Ataki na artylerię podczas bitwy. Ten rodzaj broni nie wiadomo czemu zazwyczaj mocno wysuwa się przed pie-





Werdykt końcowy smaczny i zdrowy

Prócz zbytnej lekkości (wojna się kończy zanim się w ogóle zacznie) gra ma parę drobnych wad rzutujących na jakość grania. Pierwszą jest mapa główna. Można oczy zgubić wpatrując się w nazwy miejscowości i lokalizację oddziałów, a dwustopniowy zooming sprawy zupełnie nie rozwiązuje. Kolejnym grzechem programistów jest uczynienie nieamiennymi (prawie) generalów. W większości przypadków po stracie swych żołnierzy uciekają przez linie nieprzyjaciela wychodząc z tego bez szwanku, unikając śmierci i niewoli.

Dziwnie niekiedy rozstrzygane są bitwy i walki o miasta. Silny, kilkutyśięcny oddział potrafi utracić miasto ulegając kilkuset żołnierzom przeciwnika. W bitwie natomiast stojąc 300

Malo logiczne wydaje się przemieszczanie regimentów podczas łączenia ich w brygady (z miejsca znajdują się w siedzibie brygady), dzięki czemu skupianie sił trwa zbyt szybko. Także za szybko, właściwie natychmiast, docierają rozkazy do dowódców. Na szczęście żołnierze nie zawsze je wykonują, dzięki czemu bitwa wygląda bardziej realistycznie.

Dowódcy potrafią też czasem pomyśleć (tylko bystrzy). Idąc w kolumnach marszowych umieją, napaść przeciwnika, rozwinąć brygadę i ostrzelać go z artylerii. Dużymi zaletami, prócz samodzielnego dowodzenia w bitwach, są także kompleksowe ujęcie wojny (trochę brak dyplomacji), mogącej układami zachować dwa państwa amerykańskie po początkowych sukcesach Konfederacji; może

War

choć, z którą zazwyczaj maszeruje, dlatego łatwo go zaatakować idącego samotnie na czele wypadając zza wzgórz lub atakując w lesie (ze względu na bardzo ograniczone pole ostrzału atak nie może się załamać po kilku salwach; artyleria nie zdąży ich oddać). Trzeba za to samemu unikać ataków brygadą mającą armaty, gdyż mają one tendencję pchania się w pierwszej linii, przez co zazwyczaj rozstajemy się z nimi już na początku walki.

4. Dobicie przeciwnika. Jeśli wróg ucieka z planisy. Ty nie masz szans go dogonić, a mimo tego chcesz go zniszczyć, naciągnij białą chorągiew – komputer ostatecznie rozstrzygnie bitwę.

5. Ruch oddziałów. Staraj



się opierać zbyt dużymi oddziałami (dywizje lub korpusy o liczebności: max.20000-30000) – inaczej będziesz miał trudności z zaopatrzeniem (co nie jest bardzo dotagliwe, bo na głodniaka można wojować) i transportem (kolej i statki nie wydają, a pieszo ludzie szybko się męczą i zmniejsza się liczebność oddziałów; dopiero odpoczynek spowoduje ich uzupełnienie).

kawalerzystami przeciw liczącej 4.500 ludzi brygadzie zrobiłem to, co logika podpowiadała – uciekłem. Tymczasem okazało się, że mimo iż bitwa pozostała nierozstrzygnięta, zdążyłem zabić 106 ludzi przeciwnika. Jak? Nie wiem. W Innej 450 kawalerzystami musiałem uciekać przed niemal 6.000 nieprzyjaciół. Uciekłem, jak Bóg przykazał, ale... natknąłem 2449 wrogów nie tracąc nawet jednego człowieka (dowiedziałem się po bitwie, że armia Unii musiała uciec przed przeważającymi siłami Konfederacji)

autorzy uznali, że gra jest zbyt prosta i zanim negocjacje dojdą do końca będzie po wojnie), znakomita instrukcja opiewająca nie tylko kolejne ikony, ale stanowiąca miniencyklopedię wojny secesyjnej (stosowane szyki wojsk, uzbrojenie, problemy z jakimi spotykali się dowódcy, taktyka walki w bitwie na polonnie dywizji, brygady i regimentu, sposoby walki kawalerii piechoty i masę innych ciekawych rzeczy przedstawionych w formie komiksu), możliwość rozegrania paru najważniejszych historycznych bitew. Niezły jest także leksykon zawarty w grze w części pokrywający się z miniencyklopedią, ale zawierający także m.in. najpopularniejsze melodie z połowy XIX wieku, biografie generalów, opisy najważniejszych bitew.

Choć wymienilem tu zdecydowanie więcej wad niż zalet gry, „Civil War” warta jest grzechu. Może zabawa trwa za krótko, ale w końcu czy trzeba wyrywać od razu? Może zastosować się do historycznego wariantu i w styczniu 1862 wznowić działania dowodząc kilkuset tysięcy armiami?

Sir Haszak

Producent: Empire
Sprzedaje: Digital Multimedia Group
Cena: 160 zł
Komputery, na których chodzi: PC 386-CD, 4 MB RAM

Jest taktycznie

Ktoś strzelał, ktoś krzychał, bo go trafili, ktoś zbierał grzyby w lesie, bo dowódca zostawił go tam na warcie i o nim zapomniał. Trwała bitwa. Czołgi i wozy opancerzone jeździły bez sensu w poszukiwaniu wroga do ustrzelenia, a samoloty nisko latały – znak, że będzie padało. W związku z załamaniem pogody strony konfliktu postanowiły

i wyposażonej w bazuki, wojsk inżynierskich, wozów opancerzonych, dwóch rodzajów artylerii polowej, artylerii samobieżnej i trzech rodzajów czołgów, w tej części doszły samoloty, superciężkie czołgi oraz piechota i wozy opancerzone uzbrojone w karabiny maszynowe.

Ce to jest PG?

Tym, którzy jeszcze nie znają „Perfect Generala” spieszę donieść, iż jest to gra wojenna prze-

bie tury i fazy, w których gracze kolejno strzelają, wyznaczają cele artylerii i lotnictwu, znów strzelają, przesuwać podległe im jednostki i po raz kolejny strzelają.

Zwyczajnym celem walki jest zdobycie i utrzymanie w swych rękach miast, za co dowódca otrzymuje punkty. Po ich zsumowaniu na końcu ostatniej tury komputer ocenia graczy nadając im oficerskie stopienie wojskowe od 2nd Lieutenanta po Generała. Dla szczególnie uz-

macji o pozycjach wyjściowych walczących armii, rozmieszczeniu oddziałów własnych i zlokalizowanych dotąd jednostek przeciwnika, pokazuje punkty możliwe do zdobycia za utrzymanie danego miasta oraz taktyczna, na której wydajesz jednostkom rozkazy.

Samą walkę urozmaicają zróżnicowane środowisko geograficzne (pustynie, lasy, pola, góry), jak i pogodowe (deszcz, śnieg, mgła) wpływające na pole widzenia i szybkość



Perfect General 2

szybko skończyć bitwę. Pozostała jeszcze jedna tura.

Ponad 2 lata temu duży opis „Perfect Generala” rozpoczął serię długich opinii w „Jest TAKTYCZNIEM”. Od tego czasu gra się zmieniała, ale nie bardzo. Przede wszystkim uzbrojenie: do piechoty zwykłej

niebieska z piasku, prosta i bardzo wciągająca. Zaczyna się od wyboru scenariusza i dobrania oddziałów kupowanych za określoną wcześniej liczbę punktów. Po skompletowaniu swej armii rozstawiamy ją w wyznaczonych na mapie strekach. Bitwę podzielono na na kolej-

dólnionych wzdłuż czeka stopień Perfect General.

Pole walki

Do dyspozycji mamy 3 mapy: strategiczną (pokazuje tylko ogólny widok miejsca, gdzie toczy się walka), wywiadowczą (dostarcza infor-

poruszania walczących oddziałów. Do tego dochodzi konieczność modyfikacji strategii wynikająca z lenienia dróg, rzek, wąskich grobli, mostów, wysp.

Zróżnicowanie terenu umożliwiło przygotowanie finisznych zasadzek na różnych duktach, umieszczenie



CYTADELA

Tak niedługo po „PROJECT BATTLEFIELD” powstała następna, nie ukrywam, że lepsza, gra „doomopodobna”. Pomimo tego optymizmu nie spodziewam się, że nastąpi to tak szybko i niespodziewanie.

Na niebiosa już trzaski o próbach, eksperymentach. Powstał przewodnik „Dooma” na Amrzie. Na początku nastąpił objawienie: mizik intro zrobione przy połączeniu techniki video z animacją, a potem już tylko... Nie pójść na to legendzie. Przekon 23 i 24 wieku opowiada o cywilizacji zamieszkałej przez największe planety i rozbudowanie baz, przyczółków będących bazą dla misji – Ziemi. Jednym z takich przyczółków była planeta B104-0512. Jednak w niespodziewanej chwili w kosmosie straciła na swojej orbicie – stała się za względu na niedługość pokazu nie jedynie bazą paleową. Z czasem powstała tam kolonia karna. Wkrótce została oficjalnie zamknięta z powodu zagrożenia: rzuć niewolę – stała się w 2305 roku. Jednak już w kilka miesięcy później zrealizowano tajny projekt Włoskiej Rady Galaktycznej pod kryształami „CYTADELA”. Błyskawicznie przetransportowano tam

spółki wojskowy zbudowana laboratoryjna, stworzona wkręcić o zakazanych rygorach, do której dostarczono więźniów z innych kolonii karnych. A wszystko to dla badań genetycznych. Pewnego dnia Ziemia straciła kontakt z czarną kapsułą kosmiczną. Wystralił desant z tysiącem ludzi. Włoska Rada Galaktyczna towarzyszy z własną ekspedycją poddać tylko kłótnie dyktando – przywrócić łączność, bądź w razie potrzeby zniszczyć planetę. Po osiągnięciu kontaktu wreszcie z B104-0512 niezwykły detal systemu obrony stał się zawiódł. Na rekonesans podjęto mały myśliwiec rozpoznawczy z dwoma pilotami na pokładzie. Tuż po ich starcie para kumpi ujrzała tylko eksplozję i pasmo pyłu po transporterze. Rozpoznanie zakończyło się przemieszczaniem lodowatym z powodu tajemniczej awarii Soota. Niestety przetrwał tylko jeden pilot. Ty, Opatrzność z Dwie Assault, są dożył nikt – Naczelnik.

Podziemiście wejście do „Cytadeli” da Ci wstępne pojęcie o tym, co się tu stało. Należało na zmobilizowanych ludzi, nieznane stworzenia, krew i chłapy.

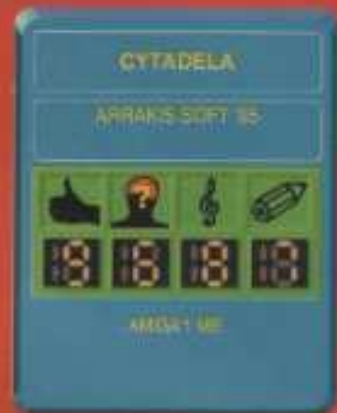


Tak jak się domyślam. Tyle tylko, że z tysiąca żołnierzy zostało tylko Ty i to bez broni. Musisz zatem ją znaleźć. Jest 6 rodzajów broni – pistolet, strzelak, karabin maszynowy, miotacz ognia, blesz i wyrzutnia rakiet. Wszystkie są zapanowaniem na poczekaniu. Bez amunicji nie jednak nie pomaga. Poza tym można znaleźć trzy rodzaje kart do skłótki, odżywki, apteczki, piwo (!) i fragmenty bomby składowej do uruchomienia tej wyjątkowej ekspozycji genetycznych.

Poruszenie wygląda tak samo jak w innych tego typu grach. Możesz jednak, bez zmiany konfiguracji gry, za pomocą klawiszy, joysticka lub myszy.

Ekran podzielono dość typowo – ciekawą nowością jest pole dialogowe na dole. Na nim okazują się wszystkie komentarze Twojego bohatera. Przekazuje on tam to, co widzi, myśli, czuje. Teksty są żywe, naturalne i doskonale oddają atmosferę gry, szczególnie przy rozmowach.

Najważniejsze jednak jest to, że się dzieje na ekranie. A dzieje się, jak zwykle, dużo. Gra jest szczegółowa i soczysta – poza zwykłymi napisami, pikietkami na ścianach w rodzaju „No smoking” zwrócić uwagę na wyśmienite detale, takie jak chybujące się wrota, takie zwiastujące z słońca, zapiski przybłąd do słońca, lampy itp. Niesamowicie wrzaski robi wymiana ognia. Tak krwawo i okrutnie jako nie widziałem nawet w animowanym „Rise of the Triad”. Tutaj nie tylko latają głowy i rozpadają się nie wieki, sofftech, pompach – po nachnięciu spustu młoteczka ognia można podzi-



wać „życie porodne”. Czegoś takiego jeszcze nie było... Oczywiście wszelkie stare zagrywki, jak wycofywanie bezcelem z poliwem działają i to niezawodnie.

Urloku „Cytadeli” dodaje oczywiście dźwięk – zbitą się ryki i gwizd robić swoje, a środki wokół karabinu maszynowego rozstrza każdego. Pomagają też szczególnie po zabiciu amunicji i okrzyki zachwyty po znalezieniu broni.

„Cytadela” oferuje aż 6 potężnych (Podziemia, Elektroświat, Magazyn, Hangar, Laboratorium, Karaty, Więzienie, Centrum) i jeden z nich nie jest „naszą z misją”. To cięka obca żyła (the two). Dlatego wymyślono coś tak pięknego jak misja treningowa. Tu możesz zumać ekstaty – planaża po logują na zabranie wszelkiej broni le-



żonej pod stopami i wycofać w pełn maksymalnie liczby mianek. Za ten pomysł muszę się firmie Arakis szczególnie dziękować i strzelać z rewolwerów. Tego było właśnie potrzeba – Nitrum nie skrapowanej morderki.

A tak w ogóle to wybaczone mi być spoufały ton i objawy syndromu „Dooma”, ale nie mogę pozostawić wątpliwości dla czołwej lądów takich gier: To jest po prostu mistrzostwo każdego amatora. Rodzą jednak grę na A1200 (lepiej niż powiedzied, nie?), bo mimo wszelkich dołków na niej „Cytadela” rozwija się.

„CYTADELA” jest chyba pierwszym produktem Arakis Software. Zaczęli z wysokiego poziomu. Dzięki czemu będą w stanie go utrzymać. Ja on tego szczerze życzę.

Corneili



Dystrybutor gier komputerowych, firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o. zapowiada nowy hit sezonu:

COMMAND & CONQUER™

NOWA GRA

NOWA TECHNOLOGIA

NOWE MOŻLIWOŚCI

NOWE PRZEŻYCIA



Wylączny dystrybutor na terenie Polski:

IPS Computer Group Sp. z o. o.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 86 lub 642 27 83

Westwood
STUDIOS



Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios, Inc. ©1995 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. ©1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

MENTOR

„Pierwsza Prawdziwa Polska Przygodówka” nie zachwyca. Rzeczywiście, wreszcie lokacje są zróżnicowane, a nawet szalone, dialogi są żywe i niby wszystko jest na swoim miejscu, ale gra ma o wiele więcej wad niż zalet. Grafika już teraz jest jakby dekadentka, a muzyka, która powinna być jedną z najciekawszych dotychczas, jest niestety ponurym brzdąkaniem. Najwidoczniejsza chyba skaza, która pozostanie wielu graczom w pamięci, to animacja panienki przeprowadzającej wywiad dla telewizji. Płęciolatek na Deluxe Paint potrafi zrobić wymyślniejsze operacje. Zagadki, będące kwintesencją każdej przygodówki zwalają z nóg najodporniejszych – wszystko trzeba wykonać według określonej procedury i jeśli się zatniesz, masz gwarantowaną zabawę na pół dnia. Ja na przykład tyle poświęciłem czasu na dojście do tego, że kreta najlepiej wywabić z nory lakierem do włosów (sic!). Niezbyt wygodna jest też opcja zapisywania na dysku. Owszem, zapisuje się wszystko w porządku, tyle tylko, że po wczytaniu stanu gry okazuje się, że masz tylko przedmioty. Resztę czynności jakie już zrobiłeś w danej lokacji przed nagraniem musisz powtórzyć. W domu perkusisty widać tę subtelną różnicę. Mimo wszystko jednak, w „Mentora” gra się całkiem miło, wiele zaskakuje, a o to chodzi! – o zabawę. To przynajmniej gra gwarantuje.

Cornell



KS: Witamy w studiu zespół, który wszyscy na pewno znają? Jakie były wasze początki?

R: No więc może ja zacznę... A było to tak... Zaczęliśmy od samego początku, bo działa się wtedy... Szłem skocz... zmęczony od kumpła, kuma no, i się zastanawiałem, gdzie by tu poleżeć. Matka mnie, cholera, przywazyła, bo to taka już z niej bestia i kazala dywan wytrzeć. Tak, to prawda, kasy wtedy jeszcze nie miałem, tylko niego czerwonego Ibaraza i resztę kompotu od Iyiego, więc jeszcze pomagałem w domu. Zaczęłem szukać, kuma, trzepoczek, bo gdzieś mi znikła ze ślupów, he he. Po drodze, kuma, znalazłem butelkę lakieru koło domu i pastę do butów niedaleko trzepaka. Nie wiem, co mi wtedy przyszło do głowy, żeby to zbierać, ale tak to bywa następnego dnia po imprezie... Usłyszałem nagle jakieś narzekanie na młodzież, takie brzdety, no i wiedziałem, że to stara Macheronowa coo zrzędziła. Dałem sobie na półkę z pół kilo lakieru, że patrzyła na mnie, jakbym jej diastko obiecał, no i myślałem, że zapach dostanie jak pastą się wysmarowałem. Staruszka dała lekkiego sprita, że Cichodnek chyba zyskał klientkę na miesiąc, he, he. Przy okazji zebrałem skalp, jaki

został w pośpiechu. Systemu nie musiałem powtarzać propozycji. Zdobylam tę słynną trzepoczkę, od której, można powiedzieć, wszystko się zaczęło. Tam chyba trzepak się rozdzielił, ale spoko dałem dywan matce i nie przeszedł już tego dnia.

KS: I co było dalej?

R: Kiedy wreszcie mogłem się wywać z chaty, pomyślałem, że przydałby mi się jakiś gostek, co by dawał na garach. Bo miałem już wtedy wykonanych... wymyślony imię naszej kapeli. Przejechałem pół naszego miasta i zatrzymałem się, żeby się odciąć, bo brawaru na kaca nieco strajknałem, a tu, kuma, total szok, bo normalnie UFO wyładowało. Stoję, próbując zamknąć rozpora, a tu wychodzi ufok i gada, żebym mu tryki poplinował. Więc, ja kiedyś oglądałem szjersifikazyny z 50 lat, no i wołałem nie zlanonemi nie stawiać, bo wymie te swoje lasery-ozmasy i nie będzie czego zbierać nawet ze mnie. A, zapomniałbym – usłyszałem zaraz taką solowę na trumnach, że mi kopara wyjechała. Drzwi zamknięte, to zacząłem motać. Kamień zauważyłem najpierw, bo bez broni czuję się niepewnie, od kłody poleżem sem na Legię. No i znowu szok – wyciągam grębę, a tam kretu jak ten czekał zakopane mi kamień. Wkurzył mnie maly szczurek, więc wzięłem lakier i do nory mu przywaliłem. Oddał. Rzuciłem mniej więcej w kierunku wieszę na strzaku, no i nappierw nie wyszło, bo ręka z rana niewprawa, ale spadła. Podstawiłem konewę pod jakiegoś starego rzęcha, z którego leciał olej. Dałem trochę tego oleju na statek, wylałem resztę na bęgałnik rzęcha, bo był deko zardzewiały i drzwi nie chciały się otworzyć. W środku grata był odciśnięty kłot. Przywaliłem w ścianę w odpowiednim





PRIVATEER CD

Oj nie lubię „Privateera” i nigdy nie lubiłem. To być może jakiś uraz psychiczny, ale uważam tę grę za kolejne popłuczyny po „Wing Commanderze II”, a na dodatek nędzną imitacją „Elite”.

To tyle jeśli chodzi o osobiste porachunki. A konkretnie: akcja „Privateera” osadzona jest w świecie „Wing Commandera”. Gdzieś daleko toczy się szynna walka Imperium Ziemskiego z Imperium Klatki, a my, jako handlowiec mamy zamiar się w międzyczasie wzbogacić korzystając z wojennej koniunktury.

Tak więc latamy sobie pomiędzy stacjami kosmicznymi przewożąc towary, czasem kogoś wykończymy, czasem nas wykończą. Jeśli zechcemy, to możemy wstąpić do jednej z gildi i zacząć wykonywać misje – podobno wtedy ujawniać się zaczyna wątek fabularny, buesno. Oj, prawie dokładnie tak, jak w „Elite”.

Problem tylko w tym, że towarów, którymi handlujemy jest mało, systemów gwiazdnych też niewiele, a te, które są wydają się być podobne do siebie jak bliźnięta jednojajowe. Latać możemy jedynie trzema statkami (!), dobrze choć że zestaw dodatkowego uzbrojenia i wyposażenia jest całkiem bogaty.

Grafika taka jak w „WCII” – sprytny. Grać z klawiatury się nie da, bo cały statek skacze jak zaba. Muzyka dużo lepiej, no poza tym full talking – to już dużo lepiej.

Dodatkowo na tym CD mamy też misje z Righteous Fire.

Polecam jedynie fanatykom... choć to subiektywna ocena.

Gawron

Dystrybutor: IPS
Komputer: PC-CD
Cena: 48,90 zł



WING COMMANDER 2

Dopiero co pisałem o „Wing Commanderze 1”, a tu bach – w tej samej serii pojawił się jego następcą. Z wrażenia znowu zarwałem całą noc nie mogąc odejść od komputera. Wprawdzie „WC2” jest dużo droższy, jako że jego cena podjeżdża w kierunku 50 złotych, jednak zestaw który się kupuje jest tego wart. Jakby starając się nadrobić błąd popełniony przy wydaniu poprzedniej części, IPS nie umieszcza tym razem na okładce informacji o tym, że w środku znajdują się nie tylko polny „Wing

Commander 2”, ale również oba zestawy tajnych misji – czyli Secret Operations 1 i 2. Poprzednio było na pudełku napisane że są – i nie było, te-



Affirataku, Cauranish



STRIKE COMMANDER CD EDITION

Pamiętam, że swego czasu bardzo nie lubiłem tę grę. Za bardzo podobna do wszystkich „Wing Commanderów”, mawiałem, no a poza tym żaden z niej symulator. Jeszcze te straszliwe wymięgania sprzętowe...

Dzisiaj konieczność posiadania przynajmniej 386DX (a najlepiej 486DX) nie jest już tak odstraszająca. Z czasem też utrwadziłem sobie, że gra ta nigdy nie była projektowana jako poważny symulator lotu. Jest to pra-

wie strzelanka, bardzo przyjemna i dostarczająca niezapomnianych wrażeń walek lotniczych.

Akcja całej gry (nie jest bynajmniej nadużywane stosowanie tego słowa w opisach produkcji Originu) toczy się w 2012 roku, kiedy to cały świat ogarnia chaos prowadzonych na różną



Jeszcze raz

raz nie jest napisane – a są. Jaką równowagę została w ten przewrotny sposób zachowana.

Jest jeszcze jedna różnica między obydwojema wersjami gry. „WC2” jest na płycie CD. Ma to swoje zalety – i wady. Zaletą taką, że nie potrzebuje zbyt dużo miejsca na dysku. Wada – na czytanie jakiegokolwiek miasz trzeba czekać i czekać. Pod tym względem gra jest niezbyt przyjemna, zwłaszcza, że w trakcie niektórych miasz dane doczytywane są kilkakrotnie, co za każdym razem trwa po kilkadziesiąt sekund.

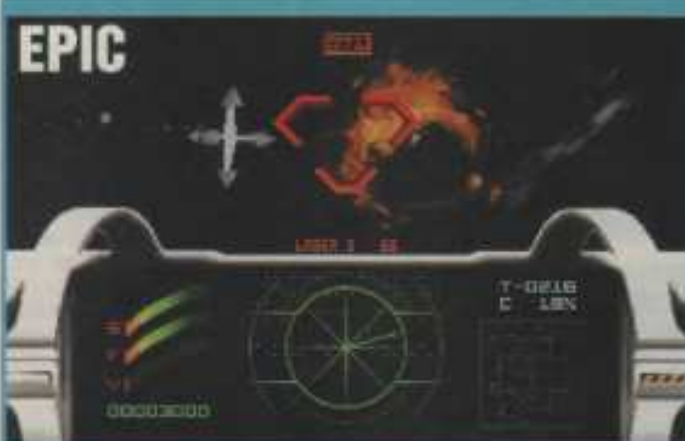
Na tym koniec marudzenia – jako że po starcie w „WC2” można grać i grać, i nie mieć dość. Przerwyki fabularne są lepsze niż te z wcześniejszej wersji (choć daleko im do jakości „WC3”, ale wynika to z zupełnie innej technologii), w samej walce widać się nie zmieniło, choć pojawiły się nowe jednostki, między innymi mój ulubiony Broadsword, dysponujący możliwością prowadzenia ognia w czterech kierunkach bez konieczności zmiany kursu. Jest okazja kupienia pierwszej logicznej gry na CD!

Borek

Dystrybutor: IPS
Komputer: PC-CD
Cena: 48,80 zł

skale konfliktów zbrojnych, w dużej części wywołanych przez korporacje przemysłowe. W tym świecie walczą wszyscy przeciwko wszystkim (niewet stany Ameryki Północnej), zaś gracz wciela się w postać najbardziej poszukiwaną – najemnego pilota myśliwca.

Poza samym lotaniem, które znacząco upraszcza autopilot potrafiący nawet wyładować, czeka nas wciąż



Kosmiczne opery mydlane to niedługo popularny temat na scenarzysta książkowe, filmowe, a także i gry – niedługo tak, dzisiaj jakiś miesiąc „Epic” gra nie przeważa już młodości, jest jedną z niewielu, posiadających „wystrubowany” scenariusz kosmicznej odysei, w którą miło się gra.

Legenda jest dość typowa. Oto nad układem słonecznym należącej do FEDERACJI STAR zwiastuje groza Apokalipsy: Słońce Maganetic, będące podstawowym źródłem energii,

zestąpiło się i zamierza przekształcić się w Supernową. Ludność zamieszkująca planety federacyjną, wpadła w panikę – zarządzono ewakuację. Przygotowano trasę ucieczki, resztki pochłonięte, że przetrwać będzie ona przez tereny należące do wojowniczej rasy Reaxon. Wejście w tę stronę obciążonego korwoci ewakuacyjnego będzie doskonałym protekstem dla Reaxonczyków, aby rozpuścić wojnę.

Zostaje stworzony nowoczesny statek, którego projekty pochodzą od te-

lemicznej sekty, a dokładniej od jednego z ich przywódców duchowych, który miał wizję. Tak czy inaczej Ty, gracz, masz za pomocą tej wspaniałej maszyny wykonać niedem superbrudnych miasz, które pozwolą bezpiecznie przelocować korwoci ewakuacyjnej przez sporne tereny, aby ostatecznie dotrzeć w bezpieczne miejsce i to wszystko tuż przed wybuchem Supernowej.

Jak widuć legenda może nie jest wybitna, ale za to klimat i wiarygodność problemu co najmniej zabawna. Grę zakwalifikować można jako przywołanie kosmicznej strzelanki z elementami symulacji lotu. Grafika wektorowa, muzyka znośna. Jak na tamte czasy (1991 rok) „Epic” prezentuje się dosyć dobrze, dzisiaj już może nie zachwyca, ale miło usiąść za sterami opikarnego myśliwca i raz jeszcze uratować ludzkość. Dzisiejszy standard maszyn (486DX) nadaje nam nowej jakości, a w zasadzie prędkości temu: co dzieje się na ekranie. Szczegółowo poleciać powiód do tej z pewnością dobrej gry.

EMILUS

Producent: Ocean Soft., 1991
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: PC, Amiga
Cena: Amiga - 24 zł, PC - 28 zł

STARBLADE

Tak to już w kosmicznych światach bywa, że tam gdzie jest jakości Imperium, musi też być grupa nazywana Rebeliantami. Jedni i drudzy się nie widzą, dążą do unicestwienia wrogiej organizacji. Rebelanci są na ogół słabiej wyposażeni, działają w sposób

ehm, ekonomiczno-przygodowy. Przelęgły gry zależy bowiem od naszych poczynań pomiędzy miasmami, na które składają się rozmowy z podródnikami i kolegami, oraz inne zdarzenia losowe (jak choćby „randka z nieznaną”). Do naszych obowiązków należy też zapetrzanie dywizjonu w amunicję – tutaj trzeba myśleć o wydatkach.

„Strike Commander” powinien być filmem KOD. Jak na razie właściwie wcale się nie zestarzał, wręcz przeciwnie, większa popularność szybkich celów jakby go nawet odmłodziła. Wersja CD jest oczywiście „full talking”, ma kilka nowych animacji, dorzucono do niej także misje Tactical Operation. Dodatkowo obsaduje ona teraz General MIDI, czyli GUS-a i AWE w trybach „rodziny”. Anglijcy mówią na coś takiego „a real bargain”.

Alex & Gawron

Dystrybutor: IPS
Komputer: PC-CD
Cena: 48,80 zł



skryty wykorzystując niepozornych najemników, gotowych za kilka kredytów (najczęściej spotykana jednostka monetarna w kosmosie) podjąć się każdego nawet niemożliwego do wykonania zadania. Imperium działa inaczej. Dysponuje ogromnymi zasobami kredytów, najdoskonalszą bronią, siecią agentów, a co gorzej regularną armią gotową zniszczyć wszystko i wszystkich.

Powyższa sytuacja zachodzi także w grze „Starblade”, będącej przygodową rozgrywką się w zamieszkanym przez ludzi i inne rasy kosmosie. Przygody naszego bohatera przypominają nieco filmowe przygody grupy wielozadaniowej „Star Trek”. Wynajęci przez Rebeliantów musimy podróżując po kolejnych planetach skompletować magiczne karty, które zawierają podpowiedzi gdzie znajduje się apartament Królowej Genolyn, władczyni Imperium. Oczywiście trzeba ją jeszcze zniszczyć,

aby zaprowadzić nowy porządek pod światłym dowództwem Rebeliantów.

Graficznie gra wygląda dosyć śmiesznie patrząc z perspektywy minionego czasu. Postać jest dosyć słabo animowana, co jakiś czas „skacze”. Niewiele przeciwników, dosyć schematyczne i mało kolorowe krajobrazy. Monotonny scenariusz i sama akcja gry, to wszystko rzuca cień na tzw. grywalność. Jednak Ci, którzy są w stanie uruchomić trochę wyobraźnię i mimo tych niedociągnięć wczuć się w postać Storm Walkera, podróżującego w kosmosie w służbie sprawie statkiem STARBLADE, powinni znaleźć w grze trochę rozrywek. Grę zalicza się do klasyki, jednak dzisiaj wiadać, że jej piękno mocno zaszarżało.

EMILUS

Producent: Simarils, 1990
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: PC, Atari, Amiga
Cena: 24 zł

I.O. Into Oblivion



Swego czasu na C64 powstało całkiem sporo strzelanek. Właśnie do tego nurtu należy „Into Oblivion”, które wśród wielu innych gier wyróżnia się ładną grafiką.

Faktycznie gra jest bardzo ładnie zrobiona, ale ma jedną wadę: statek którym sterujemy jest dość toporny, a omijanie przeciwników i ich pocisków wcale do łatwych nie na-

leży. Może dlatego nigdy nie udało mi się przejść dalej niż do drugiego poziomu (podobno jest ich pięć). W naszej misji pomagają nam pojemniki, które można znaleźć po drodze. Ich zabranie powoduje detonacje i zabija wszystkich wrogów znajdujących się na planszy. Jeżeli jednak zamiast zbierać pojemnik oddamy do niego kilka strzałów, zamienia się on w jeden z licznych Power-Upów, jakie można do naszego statku dotychczas. Mimo tych ułatwień gra i tak do łatwych nie należy.

Jak przystało na dobrą strzelankę na końcu każdego etapu mamy do czynienia z wielkim bosem, a i po drodze czeka na pilota wiele porozmieszczanych na ziemi i suficie działek, a także cała masa różnorodnych eskadr wrogich statków kosmicz-



nych, z których każda następną jest bardziej niebezpieczna od poprzedniej.

Myślę, że mimo iż gra jest trudna, wielu amatorom strzelanek spodoba się. Ładna grafika, dobry dźwięk i niezliczone fale Obcych czynią ją jak na możliwości C-64 niezwykle atrakcyjną.

BADJOY

Klonów „Tetrisa” było już tyle, że chyba nikt nie jest w stanie ich zliczyć. Część z nich to po prostu kolejna wersja, ale „Stack Up” posiada nieco inne zasady.

Do studni spadają trójkami słodycze (banany, cukierki, ciastka, obwarzanki i szklane napoje) ustawione są w poziome rzędkie, ale ich kolejność można zmieniać wciskając klawisz. Zadaniem gracza jest zlikwidowanie odpowiedniej liczby trójek. Gdy mu się to uda, awansuje do następnej planszy. Kolejne plansze oprócz większej liczby trójek do ustawienia różnią się tym, że startujemy z pewną liczbą ułożonych już przedmiotów. Aby zlikwidować słodycze należy ułożyć trzy takie same w linii pionowej, poziomej lub ukośnej.



Stack Up



Wszyscy, którzy lubią tetriskowe gry z pewnością będą się dobrze bawić przy „Stack Up”.

BADJOY

Star Ray



Jedną z pierwszych automatycznych gier był „Defender”. Chyba wszyscy starzy bywalcy salonów gier go pamiętają. Automat z „Defenderem” zawsze był oblegany przez kupę graczy, tak więc szybko pojawiła się komputerowa wersja tej gry. Jako że cieszyła się popularnością, powstało wiele jej klonów, do których należy „Star Ray”.

W grze „Star Ray” zadaniem jest obrona naziemnych instalacji przed najeźdźcami z kosmosu. Pilotowany przez gracza statek jest wyposażony w pewną ilość osłony, która zużywa się przy spotkaniach z Obcymi. Do dyspozycji jest także radar pozwalający szybko zorientować się w sytuacji. Jeżeli uda się odeprzeć całą falę ataku zostajemy przeniesieni do następnej planszy. Co kilka plansz zmienia się grafika w tle, która jest właściwie jedyną rzeczą



różniącą „Star Raya” od tradycyjnego „Defendera”.

Ogólnie gra jest niezła, pod warunkiem oczywiście, że ktoś gustuje w kosmicznych strzelankach.

BADJOY



Lista przebojów

Od kiwi, od chleba?

Po ostrzeżeniu wytarzań w kraju, jakie miały miejsce, zostałem sam (patrz poprzedni numer). Niewiele się namyślając, postanowiłem jednak zabrać się do roboty. Lata siedemnaście krępe nie dowodziły się o znokrotnej frekwencji w naszym państwie. Wybrałem jednogłównie Sejm i Senat. Stanowisko głowy państwa oczywiście także zostało mi przydzielone. Nie odmówiłem krzesła premiera. Dla ułatwienia objąłem wszystkie stanowiska ministerialne, włącznie z nowo mianowanym przeze mnie ministrem od wszystkiego, czyli od niczego. Jako doradco wystąpiłem swojego najbardziej zaufanego człowieka, czyli mój cień. Tak przygotowany na sprawowanie władzy w państwie, rozpocząłem zwykły dzień. Na pytania z chodzących dziennikarzy, dlaczego tak mało ludzi można spotkać na ulicach, bezczelnie z wdroną przebiegłością odpowiadałem: „No bo teraz mamy wakacje i wszystkie dzieci wyjechały na kolonie, a rodzice pojechali ich odwiedzić”. Po wysłuchaniu w radiu, że państwo na prawo nie zgadza się z tym, żeby u nas było tak dużo wójpa państwa z lewej, wystosowałem nad wyraz stanowczy list, aby państwa z prawej i z lewej natychmiast się upokoiły, bo jak nie to ja tak zerwę z nimi stosunki, że mnie popamiętają.

Moje władze przebiegały w nastorzu siłanki i pełnego demokratycznego szczerzicia, nie było żadnych strajków, protestów, debaty parlamentarne przebiegały w kulturalnym parlamentarnym stylu, było pięknie. Niestety peenego dnia to wszystko musiało się skończyć. Tego dnia rano siedząc sobie wypodnie w hotelu prezydentom, przebudził mnie dzwiny hałas, dobiegał on zza okna. Wyrzaleem na zewnątrz. O zgrozo! Ujrzałem powiszcanych rodaków, czym prędzej ewakuowałem się tajnym wyjściem przez krogielnię, która odkryłem zaledwie dwa dni temu. Wróciłem do domu z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony byłem smutny, że strachem naraz wszystkie wspaniale stanowiska o których ambicji ludzie marzą, ale z drugiej strony trochę wesoły, że teraz inni będą mieli to wszystko na głowie i że nasz wspaniały kraj znowu wróci do swojego normalnego niernormalnego stylu życia.

BYŁ PREZYDENT, PREMIER, SEJM, SENAT, PELEN ZESTAW MINISTERÓW I CAŁA RESZTA

P.S. Dopiero później okazało się skąd taki nagły powrót rodaków. Okazało się, że tam koło Nowej Zelkandi, jakiej nieszczęśliwie uparte państwo musiało przeprowadzić ścisłe tajną technologiczną próbę, aby udowodnić, że jest nadal silne i że wszyscy wokół mogą im zagrozić. Ta próba wywołała jakiegoś zmiany na tamtejszych terenach i rodacy musieli się ewakuować – pewnie wzrosły ceny i podaż, a zarobki zmalały.

HITY świat

NINTENDO

1. SUPER MARIO 3
2. PACMAN
3. LITTLE NEMO
4. THE SIMPSONS
5. ISOLATED WARRIOR
6. J. CONNORS TENNIS
7. SPIDERMAN
8. TETRIS 2
9. WWF ST. CAGE
10. BATTLESHIP

CD-32

1. LEMMINGS
2. MICROCOSM
3. BUMP'N'BURN
4. SUPER PUTTY
5. SUPER SKIDMARKS
6. JUNGLE STRIKE
7. WEMO. INT. SOCCER
8. PGA EURO. TOUR
9. SUBWAR 2050
10. R. OF THE ROBOTS

AMIGA

1. ULT. SOCCER MAN.
2. THEME PARK
3. SENS. W. OF SOC.
4. PREMIER MAN. 3
5. FIFA
6. SUPER SKIDMARKS
7. SKIDMARKS
8. PGA EURO. TOUR
9. JUNGLE STRIKE
10. CANNON FODDER 2

PC CD-ROM

1. THEME PARK
2. FLIGHT UNLIMITED
3. DISCWORLD
4. FULL THROTTLE
5. FIFA
6. INDY CAR RACING
7. VIRTUA POOL
8. DARK FORCES
9. MIC. FLIGHT SIM. 5.D
10. CIVIL WAR

PC

1. THEME PARK
2. ULT. SOCCER MAN.
3. SIM CITY 2000
4. FIFA
5. TIE FIGHTER
6. DOOM 2
7. DISCWORLD
8. TFX
9. PREMIER MAN. 3
10. SIM TOWER

HITY fishy

NINTENDO

1. BATMAN RETURNS
2. MORTAL KOMBAT II
3. DARKMAN
4. STREET FIGHTER II
5. TERMINATOR II
6. D.J. BOY
7. BATTLE TOADS
8. JURRASIC PARK
9. HOME ALONE II
10. S. MARIO BROS III

COMMODORE

1. WŁADCA
2. TAPPER
3. RICK DANGEROUS II
4. LASER SQUAD III
5. LASER SQUAD II
6. LASER SQUAD
7. PIRATES
8. HANS KLOSS
9. FANTASTIC DIZZY
10. SHOGUN

AMIGA

1. CYTADELA
2. MORTAL KOMBAT II
3. DEATH MASK
4. MORTAL KOMBAT
5. P. BATTLEFIELD
6. DOMAN
7. SUPER SKIDMARKS
8. ISHAR III
9. SYNDICATE
10. GLOOM

PC

1. UFO 2
2. DREAMWEB
3. JUNGLE STRIKE
4. MORTAL KOMBAT 2
5. DOOM 2
6. ALONE 3
7. TIE FIGHTER
8. SIM CITY 2000
9. DARK FORCES
10. MASTER OF MAGIC

ATARI XL/XE

1. CYWILIZACJA
2. LIGA POLSKA
3. SUPER FORTUNA
4. GALLAHAD
5. GLOBAL WAR
6. KSIĄŻE
7. WŁADCA
8. CAVERNIA
9. KOLONIY
10. INSPEKTOR

SHITY listy

NINTENDO

1. KARATEKA
2. GALAGA
3. WRESTLING
4. KONTRA
5. TURTLES

COMMODORE

1. MONOPOLY
2. ROBIN HOOD
3. FOOTBALL MAN.
4. H. POKER PRO
5. GALAXY

AMIGA

1. GOLDEN AXE
2. KAJKO I KOKOSZ
3. TERMINATOR II
4. BLUES BROTHERS
5. VROOM

PC

1. PRINCE OF PERSIA 2
2. RACE DRIVIN' 95
3. BORUTA
4. JANOSIK
5. ALCATRAZ

ATARI XL/XE

1. RASZYŃ 1801
2. ROBAL
3. AVILOX
4. ZBIR
5. CYTADELA

HITY tematyczne

ADVENTURE

1. DREAMWEB
2. MONKEY ISLAND 2
3. VALHALLA
4. BEN. A STEEL SKY
5. SECR. OF M. ISLAND
6. INDY/FATE OF ATL.
7. STARTREK
8. LEGEND OF KYR.
9. SIMON THE SORC.
10. LURE OF THE TEMP.

ARC. STRATEGY

1. SPACE HULK
2. CANNON FODDER 2
3. CANNON FODDER
4. ELITE
5. FRONTIER
6. LIBERATION
7. ARMOUR-GEDDON
8. DYNABLASTER
9. HEIMDALL 2
10. SYNDICATE

RACING

1. LOTUS III
2. SUPER SKIDMARKS
3. SKIDMARKS
4. LOTUS II
5. BUMP'N'BURN
6. TURBO TRAX
7. FORMULA ONE GP
8. ATR
9. POWER DRIVE
10. SUPERCARS 3

PLATFORM

1. LION KING
2. RUFF'N'TUMBLE
3. JAMES POND 3
4. ALADDIN
5. SUPER FROG
6. FLASHBACK
7. NAUGHTY ONE
8. PUTTY SQUAD
9. BUBBLE'N'SQUEK
10. SOCCER KID

SHOOT'EM UP

1. JUNGLE STRIKE
2. DESERT STRIKE
3. SKELETON KREW
4. TOWER ASSAULT
5. CHAOS ENGINE
6. ALIEN BREED '92
7. PROJECT-X
8. BANSHEE
9. TURRICAN 3
10. ALIEN BREED 2

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stale rubryki pisma: Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtka** - 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret

- wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkim, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają ciekawe się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli”, albo mają „drewiarskie ręce”.

Cena detaliczna - 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na **TOP SECRET** przyjmuje także „RUCH” S.A. na następujących warunkach:

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 r.

- Wpłaty należy przysyłać do „RUCH” S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH” S.A.

- Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga

- miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64** i **Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimedach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64. Cena detaliczna - 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

1 Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

od numeru:	Bajtek	C&A	TOP SECRET	ATARI magazyn
CENA	1/28 2,80	1/28 2,20	1/28 2,50	1/28 2,50
liczba kolejnych numerów	x	x	x	x
po ile egzemplarzy	=	=	=	=
SUMA	6,60	6,60	6,60	30,00
RAZEM:	47,00			

2 Wzrost informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”. Dział prenumeraty Wydawnictwa

2 Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na pocztę.

Kupon ważny do dnia 31.10.95	Bajtek	C&A	TOP SECRET	ATARI magazyn
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CENA	2,60	2,20	2,50	
	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 1 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	x	x	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	=	=	=	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	+ + +			
RAZEM:	<input type="text"/>			

Z zalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”. Dział prenumeraty Wydawnictwa



Wybraliśmy dla Ciebie

101 do najlepszej

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

Wysyłkowa Sprzedaż
Wydawnictw Komputerowych
Wydawnictwo BAJTEK
 ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA
1042: Pacific Air War	PC	MicroProse	386, 4MB RAM, VGA	951.600,- 95,16
Armored Fist	PC	NovaLogic	386, 4MB, VGA	805.200,- 80,52
Blade of Destiny	PC	US Gold	AT, 1 MB, VGA	610.000,- 61,00
Colonizator/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,- 85,40
Comanche	PC CD	NovaLogic	386, 4MB RAM	915.000,- 91,50
Desert Strike	PC	Gemlin	386, 1MB	610.000,- 61,00
Ecatafica	PC CD	Psygnosis	386, 4MB RAM	793.000,- 79,30
F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	386-2MB RAM, VGA, 10HD	610.000,- 61,00
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16, 2MB, MCGA, 12MB HDD	610.000,- 61,00
Flight of Amazon Queen	PC	Renegade	4MB	512.400,- 51,24
FIFA International Soccer	PC	Elektronic Arts	386-25, 2MB, VGA, 12HD	610.000,- 61,00
Frontier Elite II	PC	Gemtek	386, 2MB	368.000,- 36,80
Grand Prix Unlimited	PC	Hit Squad	AT VGA	368.000,- 36,80
Hand of Fate (polska wersja tekstu)	PC	Virgin	386SX-25, 2 MB, 20 MB HDD	671.000,- 67,10
Harpoon II	PC	Electronic Arts	386SX, 4 MB RAM, VGA	793.000,- 79,30
Hell	PC CD	Gemtek	486, 4MB RAM	1.037.000,- 103,70
Hired Guns	PC	Psygnosis	386, 1MB	368.000,- 36,80
IndyCar Racing	PC	Virgin	386DX25, 4MB, VGA, 15MB HDD	581.000,- 58,10
Klick & Play	PC	EuroPress	386, 4MB RAM	1.098.000,- 109,80
Klick & Play	PC CD	EuroPress	386, 4MB RAM, VGA, mysz	854.000,- 85,40
Lands of Lore	PC CD	Virgin	386, 2MB RAM, VGA, 21 MB HDD	854.000,- 85,40
Leisure Suit Larry VI	PC	Sierra	386DX25, 4MB, VGA, 15MB HDD	732.000,- 73,20
Lili Divil	PC	Gemlin	386-25, 4MB RAM	695.000,- 69,50
Lili Divil	PC CD	Gemlin	386, 4MB RAM	695.400,- 69,54
Little Big Adventure	PC CD	Elektronic Arts	486-25, 4MB, VGA	1.037.000,- 103,70
Magic Carpet	PC	Elektronic Arts	486DX50, 8MB	854.000,- 85,40
Magic Carpet	PC CD	Bullfrog	386-25, 4MB, VGA	1.098.000,- 109,80
Mortal Kombat II	PC	Acclaim	4MB	1.403.000,- 140,30
Mortal Kombat II	PC CD	Acclaim	4MB	1.586.000,- 158,60
Nascar Racing	PC	Virgin	386, 4MB RAM	732.000,- 73,20
NBA LIVE '95	PC CD	Elektronic Arts	486DX40, 8MB	854.000,- 85,40
Scottish Open	PC	Core Design	4MB	585.600,- 58,56
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,- 79,30
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,- 69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,- 103,70
Teanagant	PC	Metropolis	AT VGA	494.100,- 49,41
Theme Park	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGAVESA, 18HD	793.000,- 79,30
Transport Tycoon	PC	MicroProse	386, 4MB, VGA/MCGA	854.000,- 85,40
UFO: Enemy Unknown	PC CD	MicroProse	386-20, 4MB, VGA	1.037.000,- 103,70
Wing Commander III	PC CD	Origin	48650, 8MB, CD-d.s.	1.830.000,- 183,00
Proponujemy gry Pegasus:				
- cartridge „Złota Piłka” (5 gier na kasecie)				690.000,- 69,00
- cartridge z grami ze „Złotej Piłki”:				
- Big Nose Freaks Out				350.000,- 35,00
- Big Nose the Caveman				350.000,- 35,00
- Micro Machines				350.000,- 35,00
- The Ultimate Stuntman				350.000,- 35,00
- Dazy				350.000,- 35,00
- cartridge Dancing Blocks				350.000,- 35,00
- cartridge Little Red Hood				350.000,- 35,00

ZAMÓWIENIE 9/95

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)



Imię: _____

Nazwisko: _____

Adres: _____

prosimy wypełniać drukowanymi literami

informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Proszę o przysłanie katalogu na komputer _____

bbs

SysOp ma głos

Tym razem będzie kilka słów o BRE, a jakże, w końcu nadchodzi moment uruchomienia ligi pod moim kierownictwem, jednak będzie również kilka słów na inne tematy – nie samym BRE BBS (i jego użytkownicy, o SysOpie nie wspominając) żyje.

Zacznijmy od tego, że pojawiła się niedawno nowa wersja ProBoarda, czyli tego programu, który obsługuje większość operacji związanych z obsługą BBS-u. Ta nowa wersja ma numer 2.10 i wprawdzie nie zawiera praktycznie niczego nowego, ale ponoć nie zawiera również kilku starych błędów. Niestety, jak się ponieważa okazało, autor ProBoarda traktuje proces uruchamiania i konserwacji programu jako proces zastępowania

nie starych błędów nowymi – w efekcie od jakiegoś czasu BBS się wieśza z bliżej niezrozumiałych powodów. Ponieważ wiem, że nie było żadnych dodatkowych zmian w jego konfiguracji (ta, o której za chwilę, nastąpiła sporo wcześniej), jedynym wytłumaczeniem jest jakiś błąd (albo kilka) w nowym ProBoardzie. Niestety (po raz drugi), skasowałem już backup starej wersji po tym, jak przez kilka dni wszystko działało prawidłowo. Merwi mnie to, bo system który przez długi czas praktycznie idealnie, bez żadnego wspomaganie z zewnątrz, tenż znowu wymaga dość starannej obserwacji.

Drużna zmiana, o której wspomnę, jest znacznie bardziej interesująca, przynajmniej dla większości userów. Po kilku miesiącach od momentu kiedy wpadłem na ten pomysł, zebrałem się w sobie i napisałem wreszcie program, awansujący userów na wyższe poziomy dostępu do BBS-u. Level Manager (tak go sobie nazwałem) za każdym razem kiedy ktoś dodawania się do mnie sprawdza, czy przypadkiem nie należałoby go awansować – i jeśli istnieje taka potrzeba robi to, wysyłając równocześnie do usera list z gratulacjami. To taki drobniaczek, który jednak bardzo ułatwia mi życie, jako że wreszcie nie muszę osobiście przegądać całej bazy użytkowników i sprawdzać, czy przypadkiem ktoś z 762 userów (stan

na sobotę, 26 sierpnia, godzina trzecia po południu mniej więcej) nie zasługuje właśnie na jakąś drobną zmianę uprawnień. Teraz takie rzeczy robią się automatycznie, co więcej, mniej zależą od mojego widzimisie – warunki awansu są precyzyjnie zdefiniowane i zapisane w pliku konfiguracyjnym tkwiącym gdzieś na dysku w BBS-ie. Oczywiście możecie mnie nie pytać o to, jakie są to warunki, bo i tak nie odpowiem. Jakież tajemnice przed userami SysOp mieć musi.

Teraz o BRE, choć tylko kilka słów. Postanowiłem, że liga oparta o nowe zasady ruszy pierwszego października. Przewiduję, że liga oparta o najnowsze BRE – najnowsze, jakie będzie wtedy dostępne (stan na dzień dzisiejszy to BRE 0.979). Zgodnie z zapowiedziami w lidze będą mogły startować nie tylko BBS-y, ale i punkty. Kóre – o ile znajdują się w Warszawie – mogą się podłączyć bezpośrednio do mnie. Punkty spoza stolicy będą musiały albo stworzyć do mnie i tak, albo poszukać ochotnych do przesyłania poczty do mnie – na co nie każdy może zgodzić, ze względów technicznych (szczegółami służę w razie

czego osobiście, można mnie łepć nieszem (2-46025) albo internetem (borek@it.com.pl), w tym drugim przypadku list może nieestety poczekać kilka dni na moją reakcję, jako że pocztę Fi-do mam w domu i zaglądam do niej znacznie częściej).

To na dzisiaj tyle. Ponieważ za kilka dni zaczyna się rok szkolny, skądś wszystkim przedwczesne, ale i tak spóźnione życzenie samych piątek, flu, szóstek, krótkich lekcji, długich przerw i mądrych nauczycieli. Druż się drużcie!

SysOp



Hyp... hyp... hypery

SAMOKRYTYKA: Jest to bardzo głupi list, tak głupi, że aż długopis świedzi.

Kazek Wynalazek

NIEUŚWIADOMIONY: Pośrednim spoed, gdyby nie to, że w moim wyryze leży taka jedna i rozkasnie się przeciaga. I czego ona ode mnie chce????

Zygfryd z Nonopli

GREPSY: Chodzenie po bagnach wciąga.

Im mniej zębów, tym większa swoboda języka.

Nie dostaniesz ANI KROPELKI – Ania Kropelka

Umrzyj miłoko – zostaw atrakcyjne zwłoki.

Mam prawo do szczęścia, ale nie mam szczęście do prawa.

Normancor

J-23 ZNOWU NADAJE:
XIXXXXX \$%!*~*#&\$ ** // XX4
→... ** 7;= (...)

Kóper

(było tego na dwie strony – Kaczor)
ZAKOŃCZENIE: Kończąc to artykuł sztuki epistolanej, zwane po-

tożnie listem, starogipskooskiewnym VALE!

KIC.I.A

JUDGEMENT DAY: (o lochych technologiach, marketingu etc.) Wszystkich tych komputerowców: graczy, producentów, programistów powinno się w kłóbach pozamykać i dokarmiać za pomocą bardzo długiego kija.

Grolwer

LINGWA LACINA: Nie hebamus Alex&Gawron.

Karakterus the DOOM (co, ogładalo się „Walczone Pingwiny” 7 – red.)

HOJNOŚĆ: Dyskietkę możecie zatrzymać i tak nie moja.

Pojpój

NIEZDECYDOWANY: Droga redakcjo TOP SECRET piszę do was z pewnego powodu. A dokładniej kupiłem sobie grę pod tytułem: WING COMMANDER II, tylko że nie wiem jaki manowicie powietrzniem kupić komputer?

Śwerek

SOCZYSTOŚĆ JEZYKA: Wy [—] [—] [—] Wy łuczki [—] [—] Jak masz raz mi [—] wydrukujecie coś o tym [—] [—] w [—] [—] jego mać [tutaj nazwisko do wiadomości redakcji], to wam [—] na jęsiach [—] [—] zawieszę i wasze [—] [—] brudne [—] [—] w oczy powieszam.

(wszystkie wyrazy ogólnie uznane za obelżywe ocenzone - red. fragment ten opublikowaliśmy potonimym ku przestrodze; [—] na stemplu odczytaliśmy Twoje miasto - Piękary Śl. Lotna bywała już w drodze)

P.S.: „Przepraszam, że nie nakleiłem znaczka na kopertę, ale piszę w podpiędnym (w końcu jest lekcja nie?) i dopiero po wrzuceniu listu do skrzynki zauważyłem brak znaczka.”

BAMBER

KOLEJNY P.S.: „Niedawno przeczytałem, że w Kazimierzy W. (taka miłośnica w kieleckim) będzie występował zespół disco poln „Top Sixerek”.

David B.

**AMIGA
CDTV
CD32
ATARI**

Najszerza gama
usprawnień
i akcesoriów,
płyty CD-ROM

TOMS 02-695 Warszawa,
ul. Boldan 2 tel. (0-2)641-54-29

wzorowy ład. Jak pewnego razu zapytało nas, czy może byśmy się nagili kawy lub herbaty, to nam kopary w nieważach się poluzowały i polecziały gdzieś pod podłogę. Takiego luksusu tamtych lat nigdy nie zaznał.

Dość tych plotek – do rzeczy. Od tego numeru rewolucjonizuje rozsyłanie darmowych TS. Różnie to bywa z naszą rodzimą Pocztą Polską i czasami nowy numer przesyła się w kioskach niż dociera w postaci nagrody do naszych tipowiczów. Zmiana ma polegać na tym, że będziemy wysyłać numer następnym. Na przykład jeżeli ktoś odnajdzie w tym TS swojego tipsa to nie musi kupować numeru 10. Powinno on przyjąć pocztą. Jeżeli ktoś prenumeruje Top Secret i chce, aby ta nagroda poszła na jego konto, proszę o wyraźne zaznaczenie tego w liście.

Dean

P.S. Na koniec taka anegdota z... pewnej firmy (od pewnego czytelnika). Dzwoni facet do serwisu i mówi, że coś jest nie tak z dyskiem. Odpowiadają mu na to, żeby zrobił jej kopie i wysłał do nich. I wlecieł co ten facet zrobił? Włożył dyskietkę do ksero i wysłał im jej odbitek na kartce A4.

LAMPAL / Mikołaj Kozak
Na pewno słyszał wyśmiałe OKROKODZIE – niecierpliwie

VOYAGER / Wojciech Anikwiak
Na pewno zobaczył już wyśmiałe JENNY THE BARNEY SHOW OF APRIL, PAL? – ciekawie może

WACHER / Karel MacDowie
Na pewno słyszał wyśmiałe JENNY THE BARNEY SHOW OF APRIL, PAL? – ciekawie może

WACHER / Karel MacDowie
Na pewno słyszał wyśmiałe JENNY THE BARNEY SHOW OF APRIL, PAL? – ciekawie może

WHOS OF FURY / Czesław Jurek
Pewnie go widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

WY JDE / Czesław Jurek
Pewnie go widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

YO JIB / Wojciech Anikwiak
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

PC

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALONE IN THE DARK 2 / Pascal Kozak
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALONE IN THE DARK 3 / POLSKI & KOSE
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ACCIDENT ART OF RAIN, THE / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

AMBER NIGHTS / Karel MacDowie
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK THORN / Czesław Jurek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ALCANTAZ / Przemek
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

COMMODORE

BACK TO THE FUTURE 1 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BACK TO THE FUTURE 2 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK KNIGHT 1 / MIKUL
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLACK KNIGHT 2 / MIKUL
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

BLUE MARIN / Targi
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

COMBO / MIKUL
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 1 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 2 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 3 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 4 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 5 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 6 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 7 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 8 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

CRASH BURN 9 / Sawyer Christensen
Ważny go to widział DOIN, Tera? O – niecierpliwie

ikot

47



& kody

ALLEN 3
/ SNEK /
EMEK
MISJA 2 - QUESTION
MISJA 3 - MASTERED
MISJA 4 - MOTORWAY
MISJA 5 - CABINETS
MISJA 6 - SQUIRREL

BREAK FREE
/ PC /
Pawel Tractowski
1. HYDROGEN
2. HELIUM
3. LITHIUM
4. BERYLLIUM
5. BORON
6. CARBON
7. NITROGEN
8. OXYGEN
9. FLOURINE
10. NEON

COMBINATION
/ C 64 /
PARSIVAL-C

30. CANIS
31. PROBLEM
32. OVERLOAD
33. MOO
34. TEL
35. NO BRAIN
36. HELL
37. BEWARE
38. HARD
39. EXTREMUS
40. FROGHO

CUBEMAGIC
/ C 64 /
Antoni Grog
2. BOOT
3. CTRL
4. STOP
5. WUAM
6. CRGR
7. HOME
8. LINE
9. HELP
10. CUDE
11. FOOD
12. LOCK
13. PLAY
14. TANK
15. REAL

45. HILL
46. MAXI
47. PUTA
48. WIND
49. MAKE
50. CAKE

CURSE OF RA
/ PC /
ASD / Piotr Pasternak
SONY
EVEN
ANTS
RAIN
DEAN
NEAT
HEAT
STAR
COLD
TURN
PURE
PROC
HKE
GRID
LAST
TIRE
RULE
MODE

DARK FORCES
/ PC /
Kamil Szafarski
1. LASEBASE
2. LATALAY
3. LASEWERS
4. LATESTBASE
5. LADENTION
6. LARAMSHED
7. LAROBOTICS
8. LANAR

JAMM IT
/ PC /
Siergiej „Sag” Fietzek
ROXY
DKRSHSN
STPHNR
SSNHYDN
JNFRSCN
LFRCHLS
PLWRHDS
STWSPKN

SLADE
HNSFJLD
DWEIETN
DMOWYDZ
TRYBRM
BRNMCN
JSPKSC
MRKYMCY

CHILL
TZMYNYN
THMILNS
THMCSY
DNWYGLL
DMRYNN
MKGLSCK

JUDGE
DNNSCBB
DNNSRNB
DNRYJLB
TMYNBBB
KRYJNSB
MKLGRDR

MURPHICLE
/ COMMODORE /
Seweryn Chmielewski
2. SCARAB
3. HOTI

2. APUS
3. MUSCA
4. PYXIS
5. CETUS
6. FORMAX
7. CAELUM
8. CORVUS

GULP
/ AMIGA /
Cotwiek bez tywy
1. WELLOW
2. BROKS
3. KARLOT
4. BMOVIE
5. JEKYLL
6. SCALES
7. SALMAN
8. PIRATE
9. BEAGUL
10. WWORLO
11. PENCIL
12. SKATES
13. VISION
14. GNOMES
15. PUPPET
16. AMORPH
17. GALAXY
18. ALARMS
19. PHOTON
20. LASERS
21. RIPLEY
22. HUGGER
23. NATION
24. T-2000
25. ENOTHE

ORBITS
/ C 64 /
PARSIVAL-C
2. PRESSURE-COOKER
3. UNIQUE WORLD
4. RUSTY DESERT
5. GIANT OF GIANTS
6. RINGED WONDER
7. TIPPED-OVER
8. OUTERMOST GIANT
9. COLD DARKNESS
The End. END OF THE TRIP!

OUT OF THIS WORLD
/ PC /
Maku
1. LDKD
2. HTDC
3. CLLD
4. LBKG
5. XDDJ
6. FKLC
7. KRFK
8. KLFB
9. BFLX
10. BRTD
11. TFBB
12. TXNF
13. CKJL
14. LFCK

SETTLERS, THE
/ AMIGA /
RALO
1. start
2. PASSIVE
3. BEACON
4. OPTION
5. RECORD
6. SCALE
7. SIGN
8. ACORN
9. CHOPPER
10. GATE
11. ISLAND
12. LESION

THAURUS
/ PC /
Kamil Szafarski
1. bezżebny krokodyl
2. hub-501
3. Arrakis
4. łódź
5. walk away
6. peipribum mobile
7. wyszedłem do sklepu!
8. jajko
9. highlander
10. wesole trawoludki
11. Lódź! Ojczyzna moja
12. dzika kaczka
13. a może by tak...
14. żabiebańka trawy
15. żebny krokodyl
16. zero po minusach

4. WOTAN
5. PAUL
6. BUDDY
7. KNORRI
8. SIGGI
9. DICKY
10. INVI

ONE STEP BEYOND
/ AMIGA /
Bugak
60. 08101
65. 10867
70. 62432
75. 42889
80. 03023
85. 13006
90. 18617
95. 21485
100. 58344

PARSIVAL-C
2. PRESSURE-COOKER
3. UNIQUE WORLD
4. RUSTY DESERT
5. GIANT OF GIANTS
6. RINGED WONDER
7. TIPPED-OVER
8. OUTERMOST GIANT
9. COLD DARKNESS
The End. END OF THE TRIP!

OUT OF THIS WORLD
/ PC /
Maku
1. LDKD
2. HTDC
3. CLLD
4. LBKG
5. XDDJ
6. FKLC
7. KRFK
8. KLFB
9. BFLX
10. BRTD
11. TFBB
12. TXNF
13. CKJL
14. LFCK

SETTLERS, THE
/ AMIGA /
RALO
1. start
2. PASSIVE
3. BEACON
4. OPTION
5. RECORD
6. SCALE
7. SIGN
8. ACORN
9. CHOPPER
10. GATE
11. ISLAND
12. LESION

THAURUS
/ PC /
Kamil Szafarski
1. bezżebny krokodyl
2. hub-501
3. Arrakis
4. łódź
5. walk away
6. peipribum mobile
7. wyszedłem do sklepu!
8. jajko
9. highlander
10. wesole trawoludki
11. Lódź! Ojczyzna moja
12. dzika kaczka
13. a może by tak...
14. żabiebańka trawy
15. żebny krokodyl
16. zero po minusach

17. ja tu tylko sprzątam
18. Pan Twardowski
19. November Rain
20. Słamarlon
21. Leonardo da Vinci
22. wół mnie żywcem
23. interfejś równoległy
24. nie nudziat się?
25. Guns & Roses
26. spróbuj tego
27. distalfeptus
28. dwadzieścia osiem
29. rtyy4rhk43acd23ytp
30. homo divinus
31. homo determinatus
32. bez skurzi
33. czyżbyś się zmęczył?
34. astronomy and trade
35. na początku był btm
36. qwertyuiopasdfghjklz
37. ja jut nie moge!
38. 3 art team to my!
39. homo sapi-czyż nie?
40. 1237+4523+5594651

PARSIVAL-C
2. PRESSURE-COOKER
3. UNIQUE WORLD
4. RUSTY DESERT
5. GIANT OF GIANTS
6. RINGED WONDER
7. TIPPED-OVER
8. OUTERMOST GIANT
9. COLD DARKNESS
The End. END OF THE TRIP!

OUT OF THIS WORLD
/ PC /
Maku
1. LDKD
2. HTDC
3. CLLD
4. LBKG
5. XDDJ
6. FKLC
7. KRFK
8. KLFB
9. BFLX
10. BRTD
11. TFBB
12. TXNF
13. CKJL
14. LFCK

SETTLERS, THE
/ AMIGA /
RALO
1. start
2. PASSIVE
3. BEACON
4. OPTION
5. RECORD
6. SCALE
7. SIGN
8. ACORN
9. CHOPPER
10. GATE
11. ISLAND
12. LESION

THAURUS
/ PC /
Kamil Szafarski
1. bezżebny krokodyl
2. hub-501
3. Arrakis
4. łódź
5. walk away
6. peipribum mobile
7. wyszedłem do sklepu!
8. jajko
9. highlander
10. wesole trawoludki
11. Lódź! Ojczyzna moja
12. dzika kaczka
13. a może by tak...
14. żabiebańka trawy
15. żebny krokodyl
16. zero po minusach

1. TLES
2. SACARDI
3. CAXXON
4. STUPID
5. ACCCHOL
6. CIGARET
7. WOMEN
8. AUTRUI
9. PASDICE
10. ARGENTUM
11. TAURIS
12. REMEDY
13. AGAINST
14. ANGER
15. MENTIR
16. DRAD
17. ARETOR
18. BEHINT
19. NORAN
20. SUICIDE
21. SENSIBLE
22. HOMMES
23. VOLUNT
24. OTHERS
25. DANS LA
26. MORTEM
27. GUIDE
28. POMPEUS
29. SARTRE

18. BANK
17. SHIP
16. GRAY
15. MARR
14. ZERO
13. LOOK
12. HYPE
11. FOMF
10. EREX
9. SCAN
8. MATS
7. COOL
6. BOSS
5. KICK
4. TEXT
3. BOYS
2. PAINT
1. BOSS
32. BOSS
31. DRUM
30. DISK
29. BASS
28. GAME
27. GEAR
26. RISC
25. VOTE
24. SEGA
23. MINI
22. WAIT
21. MORE
20. LIKE

SHACA
9. LAJABSHIP
10. LAIMPCTY
11. LAPUELSTAT
12. LAEKECUTOR

DYNA BLASTER
/ PC /
Robert Kuck
2-6 mabeelyh
3-5 utczers
4-2 mbarneh
4-3 uugituzn
4-8 mekczajz
5-0 mkanbala
5-7 uawigla
5-8 medocapar
9-3 mconghym
6-5 nbynyha
6-6 mucepitr
7-2 uawlenkz
7-3 uarktky
7-6 mwoceaph
8-3 mosenmpv
8-4 mwanthke
8-6 uayfknst

EPIC
/ PC /
Maku
1. AURGA

Digital Multimedia Group

Mamy !



PC - CD ROM
MAC - CD ROM

Zadzwoń !

Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel/fax (2)6208299, (22) 240314

Najlepsza Gra Roku '95

To już druga edycja naszego konkursu – jak to szybko czas leci... Dopiero co zastanawialiśmy się, jak to powinno wyglądać; a tu już mamy za sobą nie tylko nominacje, ogłoszenie zwycięzców i wręczenie nagród, ale nawet oady mniej lub bardziej owocny rok pracy nad kolejnymi numerami (to my) i kolejnymi tytułami (to twórcy gier).

Gwałt przypomnienia – w zeszłym roku wygrały gry: „Książę” na małe Atari, wydana przez Mirage, „Franko the Crazy Revenge” na Amigę (też Mirage) i „Kyranida II Hand of Fate” wydana przez IPS. Były również trzy wyróżnienia – dla IPS-u, Mirage i TSA. Dyplomy powierzyliśmy osobom, które w trakcie kwietniowego PlayBoxu w katowickim Spodku.

Ponieważ na rynku nastąpiło wiele zmian – mniejszych i większych – po krótkim namyśle postanowiliśmy dokonać w tegorocznej edycji konkursu kilku zmian. Po pierwsze, zlikwidujemy kategorię komputerów 8-bitowych. W ciągu ostatnich miesięcy praktycznie nie pojawiły się na niej żadne programy, najwyraźniej trzeba się pogodzić z ich zejściem śmiertelnym. Pojedyncze, coraz słabsze tytuły, nie uzasadniają utrzymywania specjalnie dla nich odrębnej nagrody.

Tym sposobem powstaje miejsce na przynajmniej jedną kategorię dodatkową. Zważywszy na fakt, że krajowy rynek nie stoi w miejscu i nowych gier przybywa, postanowiliśmy rozbić sześciomiesięczną kategorię oryginalnych gier na komputery 16-bitowe na dwie kategorie. Tak, tak, dobrze się wszyscy domyślacie – Amiga i PC. Rok temu napisałem, że takie rozdzielenie nie ma sensu, bo do niektórych tytułów pretendowałyby tylko jedna gra – w tym roku już takiego problemu nie ma, raczej należy się spodziewać błopotów z wyborem najlepszego tytułu (bo, opierając się na grach już wydanych, jak tu porównywać „TeenAgenta” z „Piotkowem?”). Z drugiej jednak strony dalsze rozbijanie kategorii (na przygodówki, zręcznościówki, gry taktyczne itd.) na razie nie ma sensu – nie ma tych tytułów aż tyle. Zapewne za rok znowu będą potrzebne jakieś przesunięcia, ale w przypadku nowego, dynamicznie się zmieniającego rynku jest to zupełnie logiczne i zrozumiałe. Oby te zmiany musiały iść jak najdłużej, jako że się objawem rozwoju, na którym zyskuje głównie gracz.

Jak to wynika z regulaminu, następane nasze spotkanie będzie miało miejsce w grudniu, kiedy ogłosimy listę nominowanych do tytułów Najlepszej Gry Roku '95. Miałby nadzieję, że do tego momentu pojawi się jeszcze kilkanaście gier, które uczynią już i tak ciekawie zapowiadającą się rywalizację jeszcze ciekawszą.

Redakcja

Regulamin konkursu na Najlepszą Grę Roku '95

1. Konkurs jest organizowany przez redakcję „Top Secret”, która powołuje członków jury.

2. W grudniowym numerze „Top Secret” ogłaszana jest przygotowana przez jury lista gier, które zostały nominowane do nagrody.

3. W styczniu roku następnego jury wybiera najlepsze tytuły spośród gier nominowanych.

4. Wyniki konkursu ogłaszane są w najwcześniejszym możliwym terminie w „Top Secret”.

5. Konkurs prowadzony jest w trzech kategoriach:

a. najlepsza oryginalna polska gra na komputery Amiga

b. najlepsza oryginalna polska gra na komputery PC

c. najlepiej wydana gra zachodnia.

ed. a, b - w grę wchodzi wyłącznie gry napisane w Polsce, przez polskich programistów i wydane w Polsce przez polskie firmy. Gry napisane w Polsce, a wydane na Zachodzie przez obce firmy, nie będą rozpatrywane w tej kategorii, chyba że zostaną wydane równoległe na naszym rynku, choćby w wersji shareware – ważne, jest, by dokumentacja i komunikaty w grze były polskie, a gra nie ustępowała w istotny sposób możliwościami wersji w pełni komercyjnej.

ed. c - w grę wchodzi wszelkie gry sprzedawane w Polsce z polską instrukcją, zarówno te spolszczone jak i nie spolszczone. Ocenie podlega przede wszystkim jakość spolszczenia i wkład pracy dokonany w wydaniu gry w Polsce, a nie sama gra jako taka.

6. W konkursie mogą brać udział wszystkie gry, które pojawiły się na polskim rynku u legalnych dystrybutorów w tym roku do 30 listopada. Tytuły, których premiery odbyły się zbyt późno na to, by można je było rozpatrzeć w danym roku będą przenoszone do puli następnego roku. Organizatorzy dołożą wszelkich starań, by dobrać do wszystkich nowych tytułów, jednak jednym pewnym sposobem wprowadzenia gry do konkursu jest nadesłanie jej na adres redakcji „Top Secret” do końca listopada danego roku.

7. Ocenie podlegają: grywalność, grafika, muzyka i efekty dźwiękowe, sposób i jakość wydania gry i dokumentacji oraz stosunek jakości gry do jej ceny.

8. Jury zastrzega sobie prawo przyznania wyróżnień specjalnych za szczególne osiągnięcia techniczne wydanych grach, za całokształt działalności na rynku polskim itd.

50

CYBER DOGS v 1.0

RONNY WESTER '94



PC 486-DOS

CYBER DOGS v 1.0

Już wszyscy zdążyliśmy się przyzwyczaić do zaskakującej nieraz jakości niektórych programów typu shareware. Z małych firm wywodzący się pierwsze doomopodobne gry, poczynając od powstałego w zamierzonej chwili „Wolfenstein 3-D”, trudno nie zapomnieć o „Scorched Earth”. „Cyber Dogs” to dobry przykład strzelanki, tym razem freeware'owej.

Do wyboru mamy trzech groźnych najemników – Ice, Jones i Warbaby. Wybieramy jednego z nich (różnią się tylko wyglądem, ale niektórym to wystarcza...) i wyruszamy na misję. Misji w sumie jest 10 w każdej z kampanii (Zero, Seventeen, 4711), oczywiście o wzrastającym poziomie trudności. Tuż przed misją można dobrać sprzęt, głównie broń. Poza tym można dokupić życia

(max. 4), ulepszyć ochronę ciała (max. 50), bądź podnieść standard Twojej pily leńuchowej (max. 5). Po każdej misji ukazuje się podsumowanie zawierające wszelkie soczyste statystyki wyczynów.

Celem misji jest zazwyczaj zebranie pozostałości po nagłej ewakuacji waszej bazy. Poza tym możesz otrzymać rozkaz zabicie określonej liczby wrogów, bądź zniszczenia instalacji przeciwnika. Podczas każdej misji możesz znaleźć jedno dodatkowe życie (żółta czaszka), 2 ochrony ciała (niebieski pancerzyk) i 2 superochrony ciała (niebieski pancerzyk z „plusem”). Normalna ochrona dodaje Ci energii do Twojego aktualnie maksymalnego poziomu, a superochrony zwiększają energię dwukrotnie. Na podłodze leżą również pozostawiona broń.

Po wygraniu dwóch misji (Zero i 4711) możemy już z całą pewnością stwierdzić, że w „CYBERDOGS” istnieją elementy strategii (!). Oczywiście, nie mam tu na myśli strategicznych posunięć z Mini-Guna. Można mianowicie znacznie zwiększyć swoje szanse przetrwania rozdzielając ekonomicznie zdobytą kase na broń, amunicję i resztę. Kampanii Zero nie przejdiesz kupując od razu Mega-Guna i amunicję. Zginiesz zapewne w trzeciej, w najlepszym wypadku w czwartej misji. Polecam na pierwszą misję kupić jedno życie, piłę na poziomie 1, a resztę przeznaczyć na ochronę. Zaryzuję, że wystarczy umiejętnie uniknąć strzałów głupich (pół ci) strażników, zbierać szybko przedmioty, a można przed czasem dojść do wyjścia i zam-

bić sporo forsy. W razie niebezpieczeństwa – wpadasz bykowiec na strażnika, a pila robi swoje. W następnych misjach warto już kupić coś do strzelania (ja biorę optymalny Mini-Gun), ale oszczędzać amunicję. Radzę też nie wdawać się w zbędne jęki – to tylko zabiera energię i doprowadza często do bezmyślnej straty życia (kosztuje aż 4000). Po kilku misjach zobaczysz, że to skutkuje – pierdędy będzie coraz więcej. Mi już w 7 misji starczyło na dokupienie Mega-guna i fenomenalnie przejechać ostateczną rozgrywkę.

Takiej dynamicznej, klasycznej strzelanki już dawno nie było. Wyzwało w każdym Instynkty rodem z „DOOMA”...

Cornell

TimSafe
COMPUTER SOFTWARE
prezentuje:

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
T (0-94) 40-25-41



Jeśli nie znajdziesz któregoś z poniższych programów w swoim sklepie komputerowym, zamów go szybko u nas telefonicznie (szczegóły w ZASADACH SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ).



GEOGRAFIA to program będący zbiorem wiadomości geograficznych, obejmujących materiały szkoły podstawowej i pierwszy klas szkoły średniej. Testy zostały opracowane przez geografów.

HISTORIA to program będący zbiorem wiadomości historycznych, obejmujących materiały szkoły podstawowej oraz pierwszy klas szkoły średniej. Testy zostały opracowane przez historyków.

ORTOMANIA to tryb deskowe gry, featuring przyjemność grania z nauką trudną, potężną ortografię. Zawiera ORTOTRES II.

3xLOGIC GAMES - zestaw trzech gier logiczno-rozwiądkowych.
UNG PUZZLE CLUB - gra w puzzle.
FAST BRAIN - bawna gra słowna z wykorzystaniem gry przystankowej.
SŁOWNKA - gra logiczna.



ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych zawierają VAT i obowiązuje do ukazania się następnego numeru pisma.

UWAGA: przy zakupie kilku programów **WYSOKIE ZNIŻKI:**

- ✓ DWA PROGRAMY 5%
- ✓ TRZY PROGRAMY 8%
- ✓ PIĘĆ PROGRAMÓW 10%
- ✓ ZAMÓWIENIE NA KARCIE REJESTRACYJNEJ 5% (dodatkowo)

Zamówienia, konieczna z dopiskiem T.S., prosimy przysłać na kartkach pocztowych lub kartkach rejestracyjnych. Można także zamawiać telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji: około 14 dni.
OFERTA SPECJALNA - specjalnie dla naszych Klientów przygotowaliśmy oferty kilkudziesięciu najlepszych programów w bardzo niskich cenach. Szczegóły po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

WANTED

Pomyśl na grę oryginalną
- nowatorski
- przebijający
albo stary ale jary

Jednym słowem: wymyśl grę, w którą chciałbyś zagrać.
Za pomysły zaakceptowane i przyjęte do realizacji płacimy od miliona zł

Jednocześnie ogłoszony konkurs dla scenarzystów gier.

dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna
dla dobrych scenarzystów - propozycja stałej współpracy.

Zainteresowanych prosimy o kontakt.
tel. (0-71) 21-29-96 w.25
21-62-46 w.25
21-26-21 w.232 + w.25

LONGSOFT **Leryx s.a.**
50-227 Wrocław ul. Kleczkowska 52

Asterix — Ceasar's Challenge

Szerzej mówiąc, takiego pomysłu nie pamiętam – planszówka na komputerze? No, może były jakieś wersje „Monopoly”, ale nie przychyli się za bardzo, łącząc dość szybko wirów gier, których używanie grozi śmiercią lub kalectwem do lat sześćdziesiątych. Jak będzie z „Asterixem” – zobaczymy, może jest to jakiś pomysł na to, żeby usiąść przy komputerze w kilka osób, a nie w pojedynkę?

Bo nieszczęśliwiej na tym właśnie gra polega. Jak w „Dzińcyku” – rzuca się kostką, rusza się do przodu i w zależności od pola, na którym się wyłodo-

wało, wykonuje się dodatkowe zadania, otrzymuje bonusy lub kopa do tyłu. Całe zadanie doprowadza się do obejścia całego imperium (o, przeproszę: Imperium) Rzymskiego i zdobycia serii pamiętek z różnych miejsc – np. Hiszpanii (czyt. Iberii), Egiptu, Dacji, Grecji i Chorwacji, albo jakos tak. Pamiętki można zdobyć odpowiadając na mniej lub bardziej intelektualne pytania (wiecie, ilu bogów ozłoci Gaiowie?) albo kupując je u Fenickiego kupca (jak się ma za oo). Na niektórych polach trafia się na różne sakwence zrzędnosciowe – białe i czarne.

sem przez korytarz piramidy, ucieczka Galem przed spadającymi z nieba dziwnymi przedmiotami, powtórzenie muzyki granej przez Kekofofonksa czy walenie piratów/rzymskich wojowników (niewłaściwie skrośić).

Na samym początku trzeba wybrać postać, którą będzie się grać – do wyboru mamy Obeliksa i Asteriksa, Długowiecznika, jego żonę, Draconiksa i Dobromię. Daje to możliwość grania sześciu osobom naraz, przy czym każda z postaci może mieć swój własny poziom trudności, co pozwala na wyrównanie szans w obrębie rodziny.

To właściwie wszystko – może poza

jednym drobnym szczegółem. Całość jest wyłącznie odgrywana przez głosniki, po drodze jedyną napisy, jakie się pojawiają, to opcje w menu początkowym i słowa „Yes” i „No” wybierane przy podejmowaniu decyzji. O ile nikt nie zdecyduje się na przygotowanie spolszczonej wersji (a mam co do tego poważne wątpliwości), gra będzie miała nieco ograniczony zasięg, o czym informują wszystkich miłośników przygód dzielnego Galla



Modiks i jego Stariks

I oby niebo nie spadło
Wam na głowy!



Outer Ridge

rozdzielczości 640x400 i 256 kolorach trudno się spodziewać dobrych efektów na słabszych maszynach. Kamień lata dookoła dużo, kręcąc się dookoła oo i są tak perfekcyjnie narysowane (i dokładniej – obliczone w 3D Studio), że wyglądają jak nieporządki-sze kocię tby. Jak to zwykle bywa celne trafienie powoduje rospadnięcie się asteroidu na kilka mniejszych, których trafienie powoduje... i tak dalej. Do takiej płynnej, szybkiej akcji dołączyć też dobre efekty dźwiękowe, możliwość kolekcjonowania amunicji i energii pól ochronnych, pułki w tle szybką, dynamiczną muzykę – i macie zagwarantowaną świetną zabawę. Całość zajmuje niepełną półtora megabajta, czyli mamy naraz wszystko to, co być powinno – dobrą zabawę, szybką akcję, małe wymagania co do przesłania życiowej, jedynie ten komputer, na którym będziemy grać puszczać musi być z tych nieco solidniejszych – ale w końcu wymaganie chwili 486 i szybkiej VGA do działania gry nie jest już przesadą.

Przyznał szczerze, że tym, co mnie zafascynowało OPRÓCZ jakości gry, jest to, że została ona zbudowana o bardzo szeroko znanej techniki skłaniania i wywierania obrusu – czyli wszystkie dane i informacje potrzebne do jej napisania każdy siedzący trochę głębiej w programowaniu ma pod ręką. To znak, że można jeszcze moimi środkami to ile za takie uznamy inteligencję i pomysłowość!



właśnie, że spróbować można praktycznie za darmo!

Robaquez

52

Ta gra powinna trafić na naszą dyskię szarewaru – należy bowiem właśnie do tej kategorii, jednak pod niektórymi względami przoskakuje o kilka długości to, co można znaleźć w grach komercyjnych. W zasadzie nie mamy do czynienia z niczym specjalnym – ot, zwykła strzelanka, coś pośredniego między „Wing Commandem” (przynajmniej póki się lata, bo ładny wstawek animowanych nie ma), a „Asteroida” – bo całe nasze zadanie sprowadza się do strzelania do kamieni (i innych przeciwników, ale tylko od czasu do czasu).

Co więc mi się tak spodobało? Szybkość akcji przede wszystkim i jakość obrusu. Ta szybkość jest wprowadza cokolwiek względna, jako że potrzebne jest 486 (na 386-33 MHz gra chwilami sobie nie daje rady) i szybka karta graficzna (Local Bus), ale przy

Tradycja kręcenia się w koło sięga zamierzchłych czasów. Człowiek pierwotny kręcił się dookoła miejsca, w którym kuczył, by wypatrzyć nieprzyjaciół. Gdy nauczył się myśleć polubił chodzenie w koło. Można tu czynność znakomicie pobudza ukrwienie płata czołowego i czaszami nawet mózdzku. W końcu zaś myślenie stało się niepotrzebne, a zostało już jedynie gania- nie za sobą w obiegu zamkniętym – co jakiś krótki kiedyś nazywał wyścigami (i tak już zostało).

„Slipstream” pozwala zaznać smaku wyścigów niedalekiej przyszłości,

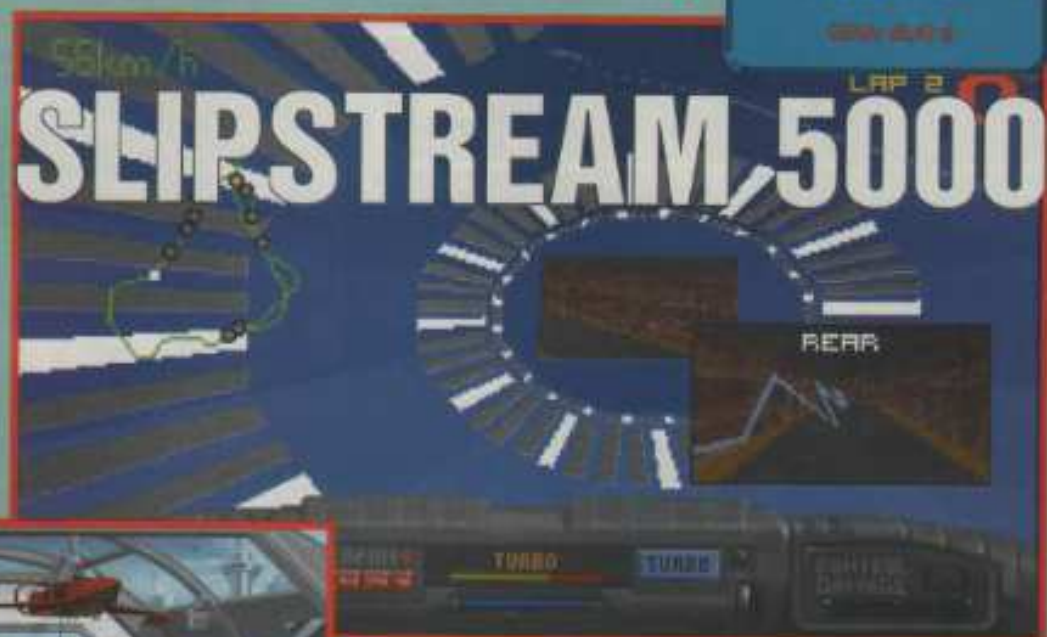


kiedy to zwykle pojazdy turlające się na czterech kółkach zostały umiarkowanie za nudne. Zastąpiono je małymi samolotkami/po- duszczkowcami (jak je zwal, tak je zwal, grunt że latają). Przewodzą twardzielo ścigają się na nich w specjalnych torach rozrasyłych po całym świecie.

Specyfika kierowania tymi pojazdami sprawia, że „Slipstream” przypomina nieco symulator lotniczy. Mamy bowiem na ekranie kopyt, łaz przed oczyma ostwo- nek, a w łapie joystick, którego działa- nie nie powinno być obce żadnemu pi- lotowi. Różnica jest w zasadzie tylko taka, że jeśli staniemy, to będziemy unosić się w powietrzu zamiast pole- cieć w lekkie objęcia gruntu.

Oczywiście tak to wygląda jedynie z pozoru. Główny dowcip stanowią ty- ją tor, gdzie przeprowadzany jest wyścig. W większości przypadków jest to powyginany kanton, ale zdarzają się też tunele, litwory w ścianach i mno- takie. Przelatywać przez to wszystko trzeba z dużą prędkością (to znaczy, jeśli ktoś chce być najlepszy), co po- woduje, że rozprywka wymaga piekiel- nie dobrego refleksu i wyzucia prze- trzeźni. Trzeba pamiętać o zwalnianiu przed zakrętami, a występują one nie tylko w płaszczyźnie poziomej, ale i pionowej.

Czas na dalsze podgrzanie atmo- sfer. Otóż w dalszejszy wyścigach tak zwane praktyki niesportowe są suro- wo karane i w zasadzie się nie zdarzają. W „Slipstreamie” zaś przeciwnie. Aby zwiększyć atrakcyjność widow- ka, każdy uczestnik wyścigu może wy- posiadać swój pojazd w szeroki asorty- ment środków zaczepnych. Co praw- da znaczący różni rywal w zasadzie nie powinien, ale za to można go nieco uszkodzić, spowolnić, wybić z trasy itp. Do naszej dyspozycji stoi laser



oraz wiele rodzajów rakiet tak niekie- rowanych jak i samonaprowadzają- cych się (ale tu swaga – jedynie naj- droższe potrafią pokonywać zakręty).

Przyda się też nieco innych drobia- zów: urządzenia celownicze, miny, zasłona dymna... Ogólnie jest czym się bawić, ale docenić to wszystko można jedynie grając z przeciwnikiem z kwi i koło, bowiem „komputerów” gracze są stanowczo zbyt posyeni.

Wyposażenie kosztuje. Pieniądzi zarabiamy, rzecz prosta, wygrywając kolejne wyścigi, a ponieważ uzależ- nione jest to właśnie od ilości posiadanej kasy, to tworzy się pewnego rodza- ju błędne koło. Co tu dużo mówić – musicie być nalepeli od samego po- czątku, aby dostarczyć po d...

Przeciwnicy nie są jedyną przeszk- odą w pomyślnym ukończeniu wyśc- igu. Jest nią także sam tor. Co prawda nie można rozbić się o jego ściany, ale za to zdarzyć nam się może spotkanie ze złodziejskim czerwonym zeta- rtem, których jest nieco wokół. Zebrane- takowego powoduje z reguły zmianę kierunku działania sterów, ale bywa- ją też bardziej przykre niepodziarki.

Dla równowagi istnieją też lotery- niebniekie, powodujące dodatkowe „kopał”, naprawiające uszkodzenia, albo uzupełniające poziom energii. To ostatnie uzyskujemy też przelatując przez specjalny łaz z błyskawicami (?) występujący w ilości sześć jednej na każdym torze.

Drobnym zgrzytem jest niemożność wykrowania własnego zawodnika. Woleć się możemy jedynie w tych przewidzianych przez autorów gry i choć jest z czego wybierać, to pozostaje jednak pewien nieomak.

Grać możemy w kilku „tybach”. Dostępne są jazdy treningowe, pojed-ynczy wyścig, no i wreszcie zawody światowe na wszystkich kontynen- tach. Przed każdym wyścigiem wyslu- chujemy komentarza prezentera lokal- nej satelity telewizyjnej, a potem oglą- dany tor. Poказuje nam go jeden z zawodników rzucając przy tym za- bawne komentarze – zupełnie jak w życiu.

Jak to już napisalem torę znajdują się na wszystkich kontynentach. W większości przypadków twórcom tej- gierki udało się nawet osiągnąć efekt rzeczywistego „podróżowania po świecie”. W Egipcie ścigamy się wokół piramid, w Londynie obejrzymy syn-

nego Big Bena, zaś tuncie amazońska prowadzi nad rzeką otoczoną „ziel- nym piekłem”.

Wszystko to oglądamy co prawda w rozdzielczości 320x200, ale i tak jest ładnie. Ściany tunelei są teksturo- wane, nad głową przepływają chmurki itp. Gra się dość szybko, zawsze zaś można wyłączyć sobie jakieś detale.

Grać można też we dwóch – pa- siock, przez modem, albo na jednym komputerze. W tym ostatnim przypad- ku ekran dzielony jest na pół, grać można też nawet tylko na klawiatu-rze. Cool.

Ogólnie – „Slipstream” to przyjem- ne gierka w stylu o jakim już prawie się zapomnieli. Pozwala waltzyknąć so- bie trochę adrenaliny (co kwil w nie- dzielne popołudnie – co jak wiemy, jest zalecane przez ministra Zdrowia i Opieki Społecznej).

Alex & Gawron



już nadmieniałem wcześniej, animacjami. Konkretnie oglądamy kawałki profesjonalnego (cicho, wiem o czym mówię) stripteasu, w wykonaniu modelki, z którą właśnie prowadzimy grę. Cóż mówić – jak

Strip Poker Pro

Jakos tak się złożyło, że do tej pory na peceta nie wydano żadnego porządneho strip-pokera. Nie żeby nie próbowano – były

różne programiki, ale zawsze albo grało się niedobrze, albo też goliźnie pokazywano w nich w sposób mało ekscytujący. Strip poker zaś ma być emocjonujący, ekscytujący i już!

„Strip Poker Pro” stanowi miłą odmianę. Przede wszystkim mamy tutaj pełne multimedia – full talking, animacje z rozbiierającymi się panienkami, komentarze od miłego pana obserwującego naszą grę – cool. Dodatkową atrakcją (ale to już zależy jak dla kogo) jest możliwość gry nie tylko z miłymi paniami, ale też z bardzo miękkimi (jak przypuszczam – w sumie nie mi oceniać) panami.

Gra się prosto, łatwo i przyjemnie, a przede wszystkim szybko. Co prawda podczas przemyśleń nad dalszym przebiegiem roz-

grywki nie towarzyszą nam animacje, ale za to obrazek naszej oponentki (albo też oponenta) jest pełnokranowy.

Poziom trudności zależy od przeciwnika – niektóre panie będzie można obejrzeć w nagłżu bez zbyteznego wysiłku z naszej strony, inne zaś mogą zająć nam trochę więcej czasu.

Proces „obierania” pani z odzieży przerywany jest, jak to

przypuszczam raczej niewielu z Was będzie miało okazję zagrac w prawdziwego robieranego pokera, czy to z powodu wysokich kosztów takiej zabawy lub też niechęci shm. natury moralnoetycznej. Dlatego też chyba warto zainteresować tą płytką, aby poprawić swoją oglądę towarzyską. he, he...

Alex & Gawron

Ta gra przypomina mi stare produkcje L.K. Avalonu – te wszystkie zrecenzionki-masówki na licencji Zeppelin Games. Jak wtedy przewidywałem, była to chwilowa konieczność i firma ma ten niezbyt chlubny fragment swojej historii za sobą. „Mr. Tomato” to w zasadzie platformówka. Ale odróżnia się tym od innych, że nie powiem o niej „tylko” platformówka, ale „aż”... A dlaczego? Bo od samego początku przedstawiła się znakomicie.

Wiem, że taki jeden oprawca kryształów, czy inaczej mówiąc „latających masel” tego nie lubi, ale muszę wspom-

wą pękającą od pomysłów różnej maści, zwykle ciemnej... Pewnego dnia przegromna moc wciągnęła Cię do komiksu. Co musisz zrobić? Wyprowadzić psa? Oddać mocz do analizy? Wsadzić palec do kontaktu? Nie!! Uciec z komiksu!

A komiks nie był niestety przygodami



Skok to najważniejsza broń Twojego bohatera – pomidorów masz mało, a skakać możesz zawsze. Polecam wysoki skok, dzięki którym ominiesz większość latającego i chodzącego latajstwa. Na latające stworzy najlepszy jest karabin (zdobywasz go

po 20 zdobytych monetach) i pomidory.

Już dawno nie bawiłem się tak dobrze przy tak wymyślanym gatunku jakim jest platformówka. I nie jest to przypadek, tylko solidna praca rodzimych autorów. Wreszcie można dobrze się pośmiać, posłuchać znakomitej muzyki (mój faworyt to „jazz” – muzyka z głównego menu; nie powstrzymałem się, żeby nie zrippować takiego kawałka...) i popatrzeć na miłą dla oka grafikę. Czy to aż takie trudne?

Cornell

P.S. Gośćek, przyslij powieść o swoim mieście jak skończysz, OK?

54 Mr. Tomato

nieć o instrukcji. Po raz pierwszy bowiem jest ona tym, czym powinna być. Można najpierw przeczytać okrutne dla mojego brucha (tak się chachałem) opowiadanie o tytułowej bestii wcielonej. Lepszego wprowadzenia do tak prostej zgola gry nie widziałem. Poza tym są oczywiście opisane wszelkie potrzebne do rozpoczęcia gry informacje. Nie jest ich wiele, co prawda, ale znam takie instrukcje, w których nie ma większości potrzebnych rzeczy.

Z grubeza chodzi o to, że jesteś dziesięcioletnim chłopczkiem z glo-

Myszki Miki. Dlatego jest niebezpieczny i trudny do ponuszenia się po nim. Zawiera rozpasane dżdżowniczki, króliki, gigantyczne komary, osy, muszki, ślimaczki i innych równie błyskawicznych drapieżców. Musisz więc skakać, pomagać sobie Twoimi pomidorami, ale przede wszystkim zbierać monety i diamenty. Każde pięć monet wzmocni Cię, a jeśli znajdziesz 33 diamenty, możesz przejść na następny poziom. Do przejścia przepastne knieje, przerażające zamki i inne wyzwania!

Ta gra to następna konwersja popularnego „HANGMANA”. Gra jest stara jak świat i widocznie potrzebowała przeróbek dla nowego pokolenia graczy. O ile kartkowa wersja „Wisielec” nie miała o ile mi wiadomo szczególnej legendy, ta ma. Misjonarzem skazancem jesteś Ty, a dzięki łaskawości czcigodnego króla Cwiaczkę masz szansę dzięki swej inteligencji, nie siłę, uratować życie. Musisz tylko odpowiedzieć na określoną ilość zagadek. Za każdą odgadniętą literę hasła otrzymujesz punkty, których ilość uzależniona jest od poziomu trudności jaki wybrałeś, tyle samo punktów karnych dostajesz za chybienie. Nie ma tutaj żadnych ograniczeń, co do kolejności odgadywania liter, tak więc samogłoski i spółgłoski można wybierać w każdej chwili (to dla zagorziałych fanów „KOLA FORTUNY”). Dodatkowo, za hasło, które zgadłeś nie popełniwszy żadnego błędów dostajesz premię równą ilości liter w hasle pomnożoną przez po-



jednakowe kwadraty. Dodatkowo, nie ma pomocniczych liter na początku i końcu hasła. W ten sposób niektóre hasła stają się naprawdę trudne. Najciekawszy element każdej rozgrywki „Wisielec” to oczywiście egzekucja wyroku. I powiem szczerze, że wolę uroczyste rysunek z kreski i bezroski wyraz twarzy olynego wisielca niż re-

Wisielec

zjom trudności. Kategorii hasel jest mnóstwo i są dość zaskakujące, np.: okres trzecieście, zneri reżyserzy, park krajoznawczy, stopień wojskowy, części ciała i wiele innych. Na moje oko, szbrojona w Action Replay MKII! hasel jest około dwustu, może trochę więcej, także jest to mimo wszystko zabawa niezbyt długotrwała. Poza tym, mimo ozdóbek i grafiki, która i tak pozostawia wiele do życzenia, autorzy nie przynieśli do końca wszystkich dotychczasowych zasad klasycznego „Wisielec” – mam tu na myśli miejsca na litery hasła. W typowym „Wisielec”, jak wszyscy wiemy, oznaczamy litery jako pozostawione kreski – „niskie” litery jako dwie kreski, „wysokie” jako trzy itd. W „Wisielec” MarkSoftu litery przedstawiono jako



estetyczną animację agonii skazanka...

Po zakończonej grze można wpisać swoje imię do listy najlepszych. Poza tym opcje pozwalają na zmianę efektów dźwiękowych na muzykę i odwrotnie, zmianę poziomu trudności i wylosowanie numerów losowania.

Skromność tej gry aż płacze na każdym kroku i myślę, że to byłaby dobra gra sharewarowa. Ale to nie jest gra tego typu i dlatego nie mogę wyrazić

pozytywnej opinii „Wisielców”. Dawało już minęły czas, gdzie do zabawy na komputerze wystarczyły 48 KB RAM, kilka pikseli i rysunek. Podejrzewam, że autorzy celowo wybrali prostotę, ale bez przesady...

Cornell





prezentuje:

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 40-25-41

Jeśli nie znajdziesz któregoś z poniższych programów w swoim sklepie komputerowym, zamów go szybko u nas telefonicznie (szczegóły w ZASADACH SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ).

12,50



12,50

12,50



12,50

12,50



12,50

12,50



12,50

12,50



12,50

12,50



12,50

12,50



12,50

12,50



12,50

16,90



16,90

12,50



12,50

12,50



12,50

15,00



15,00

12,50



12,50

12,50



12,50

Proponujemy także, jako uzupełnienie do programów **English i Deutsch Tester**, doskonałe słowniki:

- Super Dater - 12,50zł** Słownik polsko-angielski.
- Super Dater - 12,50zł** Słownik angielsko-polski.
- Super Dater - 12,50zł** Słownik polsko-niemiecki.
- Super Dater - 12,50zł** Słownik niemiecko-polski.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru piśmie.

UWAGA: przy zakupie kilku programów **WYSOKIE ZNIŻKI:**

- ✓ DWA PROGRAMY 5 %
- ✓ TRZY PROGRAMY 8 %
- ✓ PIĘĆ PROGRAMÓW 10 %
- ✓ ZAMÓWIENIE NA KARCIE REJESTRACYJNEJ 5 % (dodatkowo)

Zamówienia, konieczne z dopiskiem Top Secret, prosimy przysłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych. Można także zamawiać telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji około 14 dni.

OFERTA SPECJALNA - specjalnie dla naszych Klientów przygotowaliśmy ofertę kilkudziesięciu najlepszych programów w bardzo niskich cenach. Szczegóły po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Jest nas dwóch, mocno różniących się wiekiem, ale głęboko tkwiących w grach komputerowych. W efekcie trudno nas włączyć na plewy i mało która gra nam się podoba – taką już widzieliśmy, ta jest nudna po pół godzinie, tamtą skończyliśmy w dwie godziny i nie mamy po co do niej wracać. Trudne jest życie takich dwóch...

Aż tu nagle – buch! Pojawia się gra, która obu nam się spodobała. Żeby było jeszcze dziwniej, jest to gra nie komputerowa, ale konsolowa – a do konsoli mamy stosunek niechętny i traktujemy je jak zło konieczne tudzież zapowiedź końca świata (tak samo jak Windows 95). W tej sytuacji jedyne, co nam pozostało, to napisać, co jest tak fajnego w tej grze, że aż nas zatkało na czas jakiś. Ponieważ jednego z nas tak naprawdę wcale tu nie ma, bo pojechał na wakacje, dalej będę pisał w liczbie pojedynczej.

Scenariusz

Jesteś małpą i zbierasz banany – to w największym skrócie scenariusz. Jednak postaram się go przedstawić odrobinę dokładniej.

z tyłu (wszystko co będę pisał, dotyczy gry w pojedynkę, można grać również we dwóch, ale to inna historia, wymagająca drugiego gamepada). Prowadzącego można sobie wybrać – mając na uwadze fakt, że Donkey Kong jest silniejszy, a jego brat znacznie bardziej skoczny. W wielu miejscach wybór odpowiedniego z braci jest bardzo istotny i znakomicie ułatwia grę.

Twoim zadaniem jest obejście całej wyspy, na której toczy się gra. Oznacza to konieczność pokonania kilkudziesięciu bardzo rozbudowanych poziomów, zwykle – choć nie zawsze – mających jakąś wyróżniającą je cechę. Czasem będzie to po prostu typ występujących przeciwników (patrz: przeciwnicy), czasem wózek, na którym się jeździ, kiedy inżynier sztuka przeżyła polega na perfekcyjnym wyczuciu, kiedy należy skoczyć (lub dać się wystrzelić z beczki), by nie spaść w przepaść. Ze zwykłych poziomów można czasem przenieść się na chwilę na poziomy bonusowe (patrz: bonusy). Co kilka poziomów znajdują się dodatkowe miejsca, w których można albo nagrać stan gry (Candy's save point), wybrać się w podróż do dowolnego miej-



Donkey Kong Country

Po pierwsze, nie jesteś jedną małpą, ale dwoma – Donkey Kongiem (to ten większy, w krawacie), albo jego młodszym bratem, Diddy Kongiem (mniejszy, w czapce z daszkiem). Na ogół (jeśli nie staniesz się jakiegoś nieszczęścia) idą oni razem, jeden z nich prowadzi, a drugi idzie

scą, w którym już się było (Funky's Flights), albo porozmawiać z dziadkiem Cranky (Cranky's Cab). Ten ostatni poza opowiadaniem o tym, jak to kiedyś się grało w gry komputerowe (s sądząc z jego wspomnień musiał zaczynać i skończyć gdzieś w czasach ZX

81), czasem daje dobre rady – np. gdzie skoczyć, żeby zdobyć dodatkową życie, albo w jaki sposób użyć metalowej beczki. Co jakiś czas trafia się również na poziom z jednym, za to naprawdę trudnym przeciwnikiem – zwykle jest to ktoś ze stworzeń pojawiających się

wiszy jest opisane w instrukcji. Znając jednak naszych Czytelników, nie zaglądających do instrukcji (zwłaszcza jeśli jest ona w obcym języku – w naszym przypadku były to dwa zupełnie obce języki, niemiecki i francuski), podrzucę kilka wskazówek. Donkey Kong potrafi bardzo skutecznie klepnąć rękami o ziemię, usuwając w ten sposób większość przeciwników – robi się to naciskając równocześnie dół i Y, pod jednym wszakże warunkiem – nie można stać koło beczki (patrz: beczki), bowiem Y to nic innego jak jej podniesienie. Kiedy już trzyma się beczkę w rękach, można ją rzucić (puszczając Y) albo odstawić – naciskając dół i dopiero wtedy puszczając Y. Fajery z wierzchu (L i R) nie są w ogóle używane.

To akurat nie jest informacja ani o ciosie, ani o klawiszologii, ale jej umieszczenie w tym miejscu wydało mi się logiczne – czasem, żeby dostać się gdzieś (na przykład na poziom bonusowy, patrz: bonusy) albo zdobyć jakiś przedmiot, choćby beczkę (patrz: beczki), trzeba na to miejsca naskoczyć ze znacznie większej wysokości, niż przy normalnym wyskoku.



! na zwykłych poziomach, jednak znacznie większe i wymagające kilku celnych trafień, a zwłaszcza odpowiedniej techniki uników – na przykład przed wielką osą trzeba się chować korzystając z tego, że lata do góry i w dół, omijając niektóre miejsca na ekranie.

Ciosy i ogólnie klawiszologia

Akurat tutaj nie mam wiele do napisania, z prostego powodu – znaczenie większości kła-



Bonusy

Tych nam nikt nie żałuje. Wszędzie można trafić na banany – warto je zbierać, każda setka to dodatkowe życie. Warto też skakać po każdym latającym gdzieś w powietrzu baloniku – taki balonik to też dodatkowe życie. Na każdym poziomie można znaleźć cztery złote litery KONG – zdobycie kompletu, które zwykle nie jest specjalnie trudne, to kolejne życie. W niektórych miejscach znajdują się tajne przejścia, wiodące na poziomy bonusowe (patrz: bonusy) lub prowadzące skrótem na koniec poziomu, na którym się aktualnie znajdujemy. Znalazienie (a właściwie otwarcie) tych przejść wymaga skorzystania z beczki (patrz: beczki) lub przyjaciela (patrz: przyjaciele). W różnych miejscach stoją złote figurki zwierząt – czasem wystarczy po nie skoczyć, czasem na dodatkowych, bonusowych poziomach, można je wygrać trafiając w trzy takie same obrazki, wskazując w której beczce została schowana figurka albo wskakując w odpowiedniej kolejności na kręcące się jak oszalełe litery z napisu KONG. Zdobycie trzech takich figurek kończy się przeniesieniem na specjalny poziom, na którym poruszają się przez 100 sekund jednym z zaprzyjaźnionych z Kongiem zwierząt (patrz: przyjaciele) zbiera się małe, złote figurki. Każda ich setka to dodatkowe życie. Na ogół udaje się zdobyć w ten sposób cztery,

może pięć żyć – z wyjątkiem poziomu z żabą, na którym nie sposób zebrać wystarczającej liczby małych figurek. Jest na to jednak sposób – gdzieś na tym poziomie ukryta jest wielka figura (chyba raczej posąg), która spowoduje podwojenie liczby już zebranych małych... Tyle, że trzeba ją znaleźć jak najpóźniej.

Przeciwnicy

Donkey i Diddy spotykają ich na swojej drodze całe mnóstwo. W większości wypadków przeciwnikowi wystarczy wskoczyć na głowę, żeby się go pozbyć, jednak nie zawsze. Kłopoty będzie miał zwłaszcza mniejszy Diddy, który w takich sytuacjach powinien zrobić klasyczną gwiazdkę (taka figura akrobatyczna). Zawsze skuteczne są beczki, tych jednak jest stosunkowo niewiele, więc nie sposób na nich oprzeć swojego sukcesu – choć czasem po prostu trzeba z nich skorzystać. W niektórych wypadkach jedynym sposobem jest ominięcie przeciwnika lub ucieczka przed nim – dotyczy to zwłaszcza osłoniętych, pływających pod wodą. Czasem mogą też pomóc przyjaciela, o których za chwilę.

Przyjaciele

Skacząc z poziomu na poziom czasem trafimy na pozostawione przez bliżej niezidentyfikowanych sprawców drewniane skrzynie (nie mylić z beczkami, patrz: beczki). Rozbicie takiej skrzyni, do czego wystarczy wskoczenie na nią, spowoduje uwolnienie przyjacielsko nastawionego stworzenia – może nim być nosorożec, żaba, miecznik, struś lub inne ptaszysko – papuga z latarką. Poza tą ostatnią wszystkie inne stworzenia dadzą się dosięgnąć i pozwolą na szybsze przemieszczanie się, co więcej, dzięki swojej sile ułatwią rozprawienie się z przeciwnikami (patrz: przeciwnicy) lub rozbiją wejścia do poziomów bonusowych (patrz: bonusy). W niektórych miejscach bez ich pomocy nie da się skończyć poziomu, w innych – raczej przeszkadzają niż pomagają.

Beczki

Nie jest ich za dużo, jednak stanowią bardzo istotny element gry. Niektóre z nich służą po prostu jako broń – celnie rzucone pozwolą pozbyć się przeciwnika (patrz: przeciwnicy) lub otworzyć przejście na poziom bonusowy (patrz: bonusy). Jest jednak kilka beczek specjalnych. Najważniejszą z nich jest beczka z literami DK – jeżeli idziemy tylko jednym z braci (patrz: scenariusz) w beczce na

pewno siedzi drugi, warto go więc z niej uwolnić – zwiększamy w ten sposób swoje szanse na dojście kawałek dalej. Druga, bardzo istotna, to ta w gwiazdki – wskoczenie w nią pozwoli nam za chwilę (jak już zginą obaj bracia) zacząć walkę z poziomem właśnie od tego miejsca. Beczki, z których można zostać wystrzelonym, to te z jednej strony otwarte (są ich dwa rodzaje, rozpoznawalne po namalowanej na boku dużej gwiazdce). I w końcu jedna z najciekawszych, niestety bardzo rzadko występująca – beczka metalowa. Jej podstawową zaletą jest niezniszczalność. W odróżnieniu od drewnianych beczek, roztrzaskujących się w drobny mak po rzuconiu nimi o ziemię, metalowa toczy się do przodu, niszcząc wszystkich przeciwników (patrz: przeciwnicy). A jak się jeszcze uda na nią wskoczyć... Ha, zabawa jest przednia!

Kilka rad

Dobre rady podobno zawsze w cenie, więc spróbuję napisać coś z sensem na ten temat. Pierwsza, najważniejsza rada – zbieraj

wjechać na nosorożcu, trzeci gdzieś w koronach drzew), każde przelecenie przez ten poziom daje co najmniej trzy dodatkowe życia, nie licząc zebranych bananów, liter i figurki strusia. Tym sposobem udało nam się kiedyś natłuc pięćdziesiąt żyć i przejść któryś z trudniejszych poziomów. Niestety, podczas nagrywania stanu takiej gry, wychodzi na jaw pewna nieprzyjemna cecha Donkey Konga – liczba żyć nie jest nagrywana.

W ramach podsumowania

W ramach podsumowania chciałbym zauważyć, że mamy w domu Donkey Konga od wielu tygodni, doszliśmy do mniej więcej połowy (no niech będzie, Młody doszedł, ja mu tylko patrzę na ręce) i końca gry nie widać – a wcale nam się jeszcze nie znudziło. Grafika i animacje cieszące oko są po prostu rewelacyjne, liczone na stacjach roboczych Silicon Graphic, muzyka może nie zwałę z nóg, ale łatwo wpada w ucho (zwłaszcza taki jeden kawałek, z tam-tamami na początku). Gra jest po prostu



wszystkie możliwe bonusy (patrz: bonusy), jeśli nie wiąże się to z dużym ryzykiem. Masę bananów można wziąć po prostu po nie podskakując, to samo dotyczy większości liter. Jest to najprostszy, a niezwykle skuteczny sposób zdobywania dodatkowych żyć. Druga rada, kto wie czy nie ważniejsza, dotyczy możliwości zdobywania praktycznie nieograniczonej liczby żyć przed próbą zmierzenia się z co trudniejszymi poziomami. Wystarczy w tym celu skorzystać z faktu, że po opuszczeniu poziomu można w każdej chwili na niego wrócić. Zważywszy na fakt, że na pierwszym poziomie znajdują się co najmniej trzy baloniki (jeden na górze, w pokoju Kongów, drugi na bonus levelu, do którego można

świetna. Coś więcej... Może jeszcze jedno. SNES razem z grą nie jest tani – kosztuje 680 zł. Zabawa trwa jednak – bez żadnego naciągania – kilka miesięcy. Żeby bawić się przez tyle samo czasu korzystając z dowolnego komputera (czytaj peceta), trzeba kupić kilka gier – cztery, może pięć. Kwota porównywalna, ale w tym pierwszym wypadku po zakończeniu zabawy zostaje nam SNES... Z punktu widzenia wykorzystania pieniędzy oferta jest bardzo ciekawa.

Młody i Jego Stary

Gry Donkey Kong dostaliśmy od firmy ATM, Warszawa, tel. 610 60 73

"Doom" dla SNES-a

Jakiś rok temu w newсах podałem informację, że trwają prace nad "Doomem" dla konsoli Super NES. Nikt chyba w to nie wierzył, bo nawet ja trochę w to powątpiewałem. Potem była cisza. Następnie też cisza – wiadomość o snesowym „Doomie” zaliczyłem do bajek. Nintendo natomiast pochwalilo się, że będzie „Doom” na jej nowej 64-bitowej konsoli Ultra 64. Może więc komuś pomyliło się i zamienił Ultra 64 ze SNES-em...

Ale oto na początku sierpnia wszystko się wyjaśniło. Jest „Doom” dla SNES-a! Czyli wiadomości sprzed roku były prawdą. Prawdopodobnie były to przecieki od producenta, a wiadomo że ten nie lubi chwalić się nieukończoną (zwłaszcza gdy ma trudności z ukończeniem) grą. Tak czy owak „Doom” jest i to wcale nie najgorszy. Ale może zaczniemy od początku.

Początek szaleństwa

„Doom” to niezaprzeczalnie najslawniejsza gra na pecety. Gdy pojawiła się w 1993 roku, wszyscy osiemiel. I wszyscy zaczęli w nią grać. Oto dokonał się olbrzymi skok jakościowy pod względem zabawy. „Doom” to jeden z największych kamieni milowych na drodze komputerowej rozrywki. I co najdziwniejsze gra ta nie pojawiła się w komercyjnej wersji, tylko jako shareware. Kolejne wersje shareware'owe (najnowsza to nr 1.9) miały ulepszany algorytm i poprawiane błędy programowe (pluskiwki czyli bugi) wyznajdowane przez zwykłych graczy. Zarejestrowane wersje były szybko piratowane na całym świecie. Do fenomenu „Dooma” trzeba zaliczyć nie tylko fabułę i realizację gry, ale również takie bajery jak gra w sieci, pojedynki przez kabelek z drugim komputerem i oczywiście możliwość łatwego (domowym sposobem) tworzenia swoich własnych poziomów (poziomów typu WAD).

Komercyjna wersja pierwszej części „Dooma” (jako gra dostępna w sklepach) pojawiła się dopiero teraz pt. „Ultimate Doom”. Lecz wcześniej pojawił się „Doom 2” będący rozbudowaną i komercyjną wersją swego poprzednika. Toż był świetny, ale moim zdaniem zabrakło mu klimatu części pierwszej.

Co to jest?

Jaka jest fabuła i o co chodzi w „Doomie”? Wtedy pisać, bo zapewne każdy Czytelnik zna tę grę i jeśli nie grał, to marzył, aby zagrać. Ale opowiem krótko: oto kosmiczna baza z piekła rodem, w której jest pełno potworów. Gracz ideożę jedynym ocalałym żołnierzem i oczy-



wicie musi przejść kolejne etapy likwidując setki potworów. Akcja widziana jest jego oczyma, stąd gra należy do czołówki tzw. first person perspective shoot'em-up (strzelanka ze światem ukazanym z perspektywy gracza). Grafika jest bardzo realistyczna, dopełnia ją muzyka i porykiwania potworów. W czasie gry wytwarza się klimat będący połączeniem czegoś na kształt koszmaru piekła, pustej i nieznannej budowli kosmicznej. Dalsze etapy to już prawdziwe piekło i piekielne potwory. Dużo krwi, gdy się zabije potwora, kilka rodzajów broni. Co ja tu piszę, to się czuje!

Wreszcie Super NES

A teraz „Doom” jest na SNES-a. Tak, prawdziwy „Doom”. Ja już w niego grałem, więc mogę podzielić się odczuciami. Wydawcą tej legendarnej gry na konsolę Su-

per NES jest firma Ocean Software. Szybkość gry oceniam na 386DX/40 MHz ze zwykłą kartą VGA (nie local bus). Grafika na pierwszy rzut oka niczym się nie różni. Ale po chwili grania okazuje się, że nie ma tekstur podłogi i sufitu. Na końcu pierwszego etapu w pocetowej wersji była taka komnata z ażurowymi ściankami. W snesowej wersji tych ścianek nie było. Cóż SNES, znany jako 16-bitowa konsola pecetem nie jest, a tak naprawdę to pracuje w nim 8-bitowy procesor... Acha muzyczka to znane doomowskie motywy, ale w bardziej melodyjnej wersji stereo. Stan gry będzie można zapisać w podręczymwanej bateryjnie pamięci umieszczonej w cartridge'ie.

A jak wygląda grałość (playability) tej gry w tej wersji? Jak dla mnie – SUPER. Odczuła się pecetopodobna. Grałem przez chwilę na Jaguarze w „Dooma” i nie byłam tak zachwycony.

Kwestia konsoli i „Dooma”

„Doom” na konsolach nie jest już niczym nowym. Jako pierwszy pojawił się na Jaguarze. I do tej pory kupno Jaguara z tym cartridge'em było najtańszym sposobem na zagranie wo własnego „Dooma”. Potem pojawił się „Doom” na Sage-



per NES jest znana firma software'owa OCEAN. Na pokazie, który odbył się 4 sierpnia w Manchesterze (Anglia) można było zagrać już w długo oczekiwane snesowe „Dooma”. Wyglądało to śmiesznie, bo z konsoli wystawała płytka z układami scalonymi i ręcznie dołutowanymi kabełkami – prototyp cartridge'a. Ale na skranie wszystko było jak trzeba.

Ekran w snesowej wersji jest widokiem znanym z pecetów – większa jego część przedstawia obszar gry, pod nim znajduje się pasek ze stanem gry, morderką bohatera, wykazem kluczy i broni.

Mega Drive, z tym że gra przeznaczona jest do grania wraz ze specjalną przystawką o nazwie 32X. A zakup tej to już spory wydatek. Tak więc „Doom” konsolowy nie był bardzo popularny, bo Jaguar w ogóle nie jest popularny w Europie. Segowa wersja 32X jest natomiast droga. Pojawienie się snesowej wersji bez żadnych przystawek i na jedną z najpopularniejszych konsol – to jest dopiero wydarzenie. Po pierwsze ma szansę na największe spopularyzowanie się, a po drugie będzie prawdopodobnie najtańszym zestawem do gry w tę piekielną grę wazechczasów.

jest faktem!

A co z „Doomem” dla Nintendo Ultra 64? Oóż firma Nintendo wykupiła „ekskluzywną” prawa do „Dooma” numer 3. Oznacza to, że gra pt. „Doom 3” będzie dostępna tylko w wersji dla Ultra 64. Czy będzie to coś nowego? Chyba tylko jakościowo, bo potwory mają być renderowane na komputerach Silicon Graphics. Nie będzie to duży skok też dlatego, że twórcy „Dooma”, firma ID Software, ostro pracują nad nowym przebojem „Quake”, który „ma być tym dla Dooma, czym Doom był dla Wolfenstein”.

Jak oni to zrobili?

Jak było możliwe zrobienie „Dooma” (wymagającego znacznej siły procesora) dla SNES-a? Jak się okazało nie ma rzeczy niemożliwych. Miał być „Doom” i będzie, a właściwie już jest. Ograniczenia sprzętowe zostały pokonane w bardzo wyrafinowany sposób. Można by powiedzieć „nie kłamię go, to palik”. Po prostu dołożono do kasety z grą specjalizowany układ, wspomagający biedny procesorek SNES-a. Podejrzewam, że moc elektroniki w doomowym cartridge'ie jest większa niż w samej konsoli. Ale niech to nie obchodzi gracza, on tylko przecież wkłada grę i gra. Pewnym „ale” związanym z zawartością kasety z grą może być cena samej gry. Prawdopodobnie będzie ona do 50 procent wyższa niż inne snesowe produkty, ale i tak będzie warto ją kupić.

Reklama – a po co?

OCEAN Software bardzo dużą wagę przykładają do promocji i reklamy. Jednak w tym przypadku wie, że skoro 40 milionów ludzi na całym świecie zachorowało na doomację, to wielka reklama nie jest potrzebna. Wiemy, że Doom jest grą, którą chciałby mieć każdy gracz” powiedział szef Oceanu. Mimo to, reklama będzie. Filiki reklamowe w telewizji opowiedzą o tym, jak wielu ludzi chionje na „Dooma” i teraz mogą też zakazać się snesowcy. W prasie będzie to nazwa gry i różne slogany pisane dużymi czerwonymi literami. Głównie będą przewijać się słowa: Hell i Evil.

Kiedy w Polsce?

W Polsce gra też powinna pojawić się szybko, bo walczy o nią kilku dystrybutorów. Jeśli to się stanie, postaram się jak najszybciej przedstawić wyczerpującą recenzję tej niesamowitej gry.

BROOMBA

AudioBlitz 3D



Na testach trzech kart muzycznych, których przyjrzałem się dwa miesiące temu (dwa? chyba tak...) obienakim, że już nigdy nie pojawi się na naszych łamach więcej, niż jeden test w numerze. Nie znaczy to jednak, że wcale nie będziemy się przyglądać tej tematyce.

Od zaprzyjaźnionej z nami firmy Ultramedia dostaliśmy oto do testów kolejny produkt firmy Genoa. Jest nim karta AudioBlitz 3D, konkurencyjna z SoundBlasterem Pro. SB stanowi w tej chwili na rynku bardzo mocno trzymający się standard, powiodłoby nam nawet, zwłaszcza po doświadczeniach z kartą Gravis Ultrasound, że jest to standard, którym nie zaprzeczamy. Produkcowanie kolejnych klonów SB ma więc wcale nie mały sens, co Genoa wykorzystuje po raz kolejny z zaskoczeniem.

AudioBlitz 3D stanowi młodszą siostrę testowanej kilka miesięcy (TS 4/95) temu karty AudioBlitz 16+. Są między nimi dwie istotne różnice. Pierwsza, to wyposażenie nowej karty w interfejs IDE do CD-ROM-ów (jest to ten sam typ interfejsu, że pośrednictwem którego podłącza się twarde dyski, ostatnio korzysta z niego coraz więcej CD-ROM-ów, żeby nie powiedzieć, że zaczyna to już być standard). Tym sposobem do AudioBlitza można już podłączyć praktycznie każdy CD-ROM, może poza tymi najstarszymi (i najdroższymi) SCSI. Druga zmiana dotyczy dźwięku 3D. Poprzednio testowana karta nie dysponowała tym wynalazkiem, AudioBlitz 3D został wyposażony w dodatkowy kawałek elektroniki do tworzenia właśnie tego efektu.

Od razu wyjaśnijmy sobie jedną sprawę. Korzystając z dwóch głośników nie da się uzyskać prawdziwego dźwięku trójwymiarowego, takiego, w którym można ominić precyzyjnie położenie każdego źródła dźwięku. 3D w tym wypadku oznacza wykonywanie sztuczek z fazowaniem sygnałów – co by to nie znaczyło, efekt jest pozorny (bo aperte wyłącznie na ułomności naszego układu analizy dźwięku umieszczonego w mózgu) „uprzedźnienie” dźwięku. Niezależy, zabawa z fazami sygnałów ułomności-



wa precyzyjne sterowanie balansem, czyli mocą z jaką pracują obie kanały – lewy i prawy. Wiedza o tym posiadaciez wiez stereo wyposażonych w system surround stereo – będący właśnie takim systemem 3D.

W tego typu właśnie systemach została wyposażona karta AudioBlitz 3D. Przyznam, że efekt jest znakomity i zrobił na mnie podczas testów duża wrażenie, zwłaszcza kiedy mogłem się pobawić włączaniem i wyłączaniem go podczas słuchania jakiejś muzyki pod Windows. Zmia-

nę słychać bardzo wyraźnie.

Poza wymienionymi cechami (IDE i 3D) AudioBlitz nie wyróżnia się niczym specjalnym. Działa prawidłowo (choć doryć cicho) z większością gier i programów użytkowych, jeśli znalazły się pod ręką podczas testów. Wyrył się trzeszcząc podczas prób z moją odgrywką do MOD-ów – które działa prawidłowo na oryginalnych SoundBlasterach. W świetle powyższego trudno więc mówić o pełnej zgod-

ności AudioBlitza z SB-Pro, choć uczciwie przyznaję, że mój program sprawia kłopoty wielu kartom. Taka jego (i tych kart) natura.

Instalacja AudioBlitza nie przedstawia żadnych problemów, choć akurat w przypadku mojego komputera kłopot się pojawił – karta zakłóciła się w reżimie procesora i za diabła nie dawała się włożyć do wolnego slotu, dopiero po kilku machnięciach udało się wstawić ją na miejsce. Coż, taką mam piętę główną i nic na to nie poradzę. Po wstąpieniu karty w slot należy zainstalować oprogramowanie, bez którego karta odmówi jakiegokolwiek współpracy i podać parametry (adres, numer przerwanienia), z których chcemy korzystać. Ważne jest, by wykonać te operacje z poziomu DOS-u, w przeciwnym bowiem razie podczas instalowania oprogramowania pod Windows (odbywającego się automatycznie) program po nieudanej próbie odpalenia Windows zbankrutuje się – i nie pozostanie nam nic innego, jak zacząć całą operację od początku. Po tych operacjach karta jest już gotowa do pracy – każdorazowo po włączeniu (a moda i zresetowaniu komputera) karta musi być prawidłowo zainicjowana przez odpowiedni program, jednak jego wywołanie zostaje podczas instalowania automatycznie dołożone na końcu autostartu.

Wersja karty, którą dysponowaliśmy tym razem, nie była wyposażona w dodatkowy moduł (daughterboard) zawierający w syntezator OPL4 – czyli syntezator wavetable. W efekcie jakość dźwięków wydawanych przez kartę podczas odgrywania w środowisku Windows różnych utworów MIDI była taka sama jak na AdLibie – czyli żałowna. Powoli dochodzę do wniosku, że kupno jakiegokolwiek karty nie wyposażonej od razu w moduł do syntezy wavetable jest poronionym pomysłem. Jedyny problem polega na tym, że nie bardzo jeszcze jest jasne, jakie rozwiązanie się dominujące – nie bardzo wiadomo więc, co kupić. Najprawdopodobniej optymalne rozwiązanie to karta emulująca SB Pro i wyposażona w interfejs MIDI (a przynajmniej udatnie go udająca). W tej sytuacji trochę trudno polecić mi kartę patrzącą głównie emulować SB Pro. Jeśli jednak ktoś szuka właśnie tego typu karty, AudioBlitz 3D jest całkiem niezłym pomysłem.

Roboquez

Karty do testów wypożyczyła firma Ultramedia, tel. (0262)80074.

UltraSound ACE – dla graczy



Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
 - 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
 - 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
 - wyjątkowo zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
 - możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową
- Działa z programami dla:
- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI

NOWOŚĆ

UltraSound – dla wszystkich



Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowa (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kablonekone złącze joysticka

Kompatybilna z AuRiB, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI

UltraSound MAX – dla maksymalistów



Zaspokajają oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- precyzyjny sygnałowy DDSF do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 ścieżki do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

CD-ROM GRY

IBM PC CD-ROM
AMIGA CD32
AMIGA CDTV



CLOCK BIURO HANDLOWE: WARSZAWA 01-856 ul. Perzyskiego 13/12 tel/fax (022) 35-42-65 CZYNNIE: PON.-PION. 8.00-16.00
Główna przy ul. Grzybowskiej sektor 79.28

Zapraszamy od 1-go października do nowootwartego sklepu w D.H. JUPITER CENTRUM w Warszawie (róg ul. Towarowej i ul. Prostej)

IBM GRY CD-ROM

10 PAK VOL.3	140	10CD
7TH QUEST	86	2CD
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	100	B,P
ALONE IN THE DARK	44	B,P
ALONE IN THE DARK 2	73	B,P
ALONE IN THE DARK III	97	B,P
ARMORED FIST	81	B,P
BOYRACER	41	B,P
BIG RED ADVENTURE	71	B,P
BIOFORCE	110	B,P
BLOODWING	167	B
BUREAU 13	85	B,P
COMANCHE	91	B,P
COMMANDER BLOOD	52	B
CRIME PATROL	129	B
CRITICAL PATH	30	B
CYBERIA	129	B
CYBERWAR	180	CD,B
CYCLEMAMA	186	B
CYCLONES	94	B
DARK FORCES	183	B
DEATHDAY	54	B
DISCOWORLD	104	B,P
DOOMSDAY	45	B
DOWN PATROL	101	B,P
DRAGON LORE	95	2CD
DRUG WARS	120	B,P
ECSTASY	79	B,P
F-14	199	B,P
FH7 A STEALTH FIGHTER	67	B
FIFA	73	B,P
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	91	B,P
FLIGHT UNLIMITED	189	B
FULL THROTTLE	183	B
FX FIGHTER	109	B
GUILTY	85	B,P
GUNSHIP 2000	67	B
HELL	104	B,P
HI-OCEAN	134	B,P
KING'S TABLE	66	B,P
KLIK & PLAY (wersja PL)	110	B,P
LEGEND OF KYRANIA 3	120	B
LITL D'VIL	70	B,P
LITTLE BIG ADVENTURE	104	B,P
LOST EDDY	180	B
LOST IN TIME I & 2	70	B
MAD DOG I	89	B
MAD DOG II	89	B
MAGIC CARPET	110	B,P
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLD	87	B,P
MEGA PAK 2	160	11CD
MEGA PAK 3	160	13CD,B
MEGARACE	48	B
MENZOBRANZAN	90	B
MORTAL COMBAT II	158	B,P
NBA LIVE 94	85	B,P
NHL HOCKEY 95	73	B,P
NOCTROPOLICE	79	B,P
NOVASTORM	70	B,P
OCEAN BELOW	51	B
PANZER GENERAL	82	B
PERFECT GENERAL II	115	B
PIROTECHNICA	81	B,P
QUANTUM GATE	30	B
QUARANTINE	79	B,P
RALLY CHAMPIONSHIPS	67	B,P
RETRIBUTION	81	B,P
REVENLOTT	87	B
RISE OF THE ROBOTS	105	B
SLIPSTREAM 2000	80	B,P
SOCCER SUPERSTARS	70	B,P
SPACE SHUTTLE	51	B
STAR TRK	158	B,P
STRIP POKER PRO	136	B,P
SUPER STREET FIGHTER 3 TURBO	87	B,P
THE LAST BOUNTY HUNTER	89	B,P
THE LAST DYNASTY	160	B
THE SCOTTISH OPEN	71	B,P
UNDER A KILLING MOON	189	B
US NAVY FIGHTERS	104	B,P
VIRTUAL CHESS	136	B,P
VIRTUAL POOL	152	B
WHZZ	30	B,P

WHO SHOT JOHN HOCK	88	B,P
WING COMMANDER 3	183	B,P
WINGS OF GLORY	104	B,P
WOLFRACK	81	B,P
WORLD CIRCUIT	87	B
WORLD CUP YEAR 94	81	B
ZOOLE	30	B,P

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	25	B,P
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	84	B,P
ALL TERRAIN RACING	74	B,P
ARABIAN NIGHTS	31	P
ARCADE POOL	83	B,P
BANSHEE	54	P
BATTLE CHESS	34	B
BATTLETOADS	25	B
BEAVERS	88	B
BENEFACTOR	80	B
BENEATH A STEEL SKY	167	B
BRAIN THE LION	45	B
BRUTAL FOOTBALL	48	P
BUBBA & STICKS	30	B
BUBBLE AND SQUEAK	126	B
BUMP N BURN	83	B
CANNON FODDER	90	B
CASTLES 2	30	B
CHAMBERS OF SHADON	70	B
CHUCK ROCK	30	B
CHUCK ROCK 2	30	B
CLOCKWISER	83	B
COGENERATION	25	B
DANGEROUS STREETS	46	B
DARKSEED	109	B
DEATH MASK	133	B
DEEP CORE	44	B
DEFENDER OF THE CROWN 4	70	B
DENNIS	56	B
DISPOSABLE HERO	44	B
DRAGONSTONE	58	P
EMERALD MINES	38	B
FIELDS OF GLOWY	74	B
FIRE & ICE	80	B
FIRE FORCE	44	B
FLANK	89	B
FLY HARDER	51	P
FURY OF THE FURVES	29	B
GLOBAL EFFECT	47	P
GLOOM	73	P
GUARDIAN	46	P
GUNSHIP 2000	140	B
HEMLOCK 2	58	P
HUMAN 1&2	70	B
IMPOSSIBLE MISSION 2000	89	B
INTERNATIONAL KARATE	72	B
JAMES POND 2	30	B
JAMES POND 3	57	B
JETSTRIKE	87	B
JOHN BARNES	34	P
JUNGLE STRIKE	30	B
KID CHAOS	38	B
KINGPIN	51	B,P
LABIRYNT OF TIME	116	B
LAMBORGHINI	40	B
LAST NINJA 3	90	B
LEMNINGS	60	B
LIBERATION	50	B
LITL D'VIL	136	B
LOST VIKINGS	35	B
LOTUS TRILOGY	92	B
MANCHESTER UNITED	83	B
MARVINS MARVELOUS	80	B
MEAN ARNAB	70	B
MICROCOSM	50	B
MORPH	31	B
MYTH	66	B
NAUGHTY ONES	66	B
NICK FALDO-GOLF	83	B

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP 79	49	B
OUT TO LUNCH	25	B
OVERKILL & LUNAR	25	B
PGA EUROPEAN TOUR	120	B
PINBALLFANTASIES / SLEEPWALKER	53	B
PIRATES GOLD	115	B
POWER GAMES	41	B
POWER PINBALL	80	B
PREMIERE	25	B
PROJECT-K FIT	102	B
QUICK THE THUNDER RABBIT	37	B
QWAKALIEN BREAD	75	B
RISE OF THE ROBOTS	30	B,P
ROAD KILL	51	P
SABRE TEAM	83	B,P
SENSIBLE SOCCER	57	B
SHADOW FIGHTER	124	B
SMON THE BORGHER	81	B
SKELETON KREW	52	P
SLEEPWALKER	88	B
SOCCER HD	63	B,P
SOCCER SUPERSTARS	78	B,P
SPEEDBALL 2	85	B
STRIPPER	35	B
STRIPPOY	126	B
SUBWAR 2000	89	B
SUMMER OLYMPX	48	B
SUPER FROG	39	B,P
SUPER METHANE BROS	50	B
SUPER PUTTY	51	B
SUPER SKIDMARKS	71	P
SUPER STARDUST	73	B,P
SURF NINJAS	46	B
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	170	B
THE BIG SIX	81	B
THE CHAOS ENGINE	38	B
THE CLUE	126	B
THE RYDER CUP	50	B
THE SEVEN GATES OF JAMBALA	50	B
THEME PARK	104	B
TOP GEAR 2	119	B
TOTAL CHARGE	44	B
TROLLS	46	B
UFO	85	B
ULTIMATE BODY BLOWS	51	P
UNIVERSE	82	P
VITAL LIGHT	88	B
WHALES VOYAGE	45	P
WHZZ	52	B,P
WILD CUP SOCCER	50	B
ZOOL	50	B
ZOOL 2	88	B

DEMO I	49	B
DEMOMANIA	50	B
EUROSCAN 1	50	B
GAMES DELIGHT	41	B
GAMES DOODLES	84	B
GATEWAY	40	B
GIGANTIC GAMES	74	B
GIGANTIC GAMES 2	74	B
GOLD FISH	85	B
GRAPHICS CD	54	B
HUTCHINSON'S ENCYCLOPEDIA	20	B
ILLUSIONS IN 3D	50	B
ILLUSTRATED ENCYCLOPEDIA	20	B
MAGIC ILLUSIONS	46	B
MAGNA MEDIA AMIGA CD1	41	B
MAGNA MEDIA CD 2	60	B
MEETING PEARLS 1	39	B
MEETING PEARLS 2	39	B
MULTIMEDIA TOOLKIT	70	B
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	117	B
NOW GAMES 1	64	B
NOW GAMES 2	64	B
PANDORA	30	B
RHS EROTIC COLLECTION	83	B
SEXUAL FANTASIES	83	B
THE GROLIER ENCYCLOPEDIA	90	B
THE SUNNYS DISC RECORDS	100	B
TIME TABLE OF HISTORY	20	B
TOWN OF TUNES	60	B
TOWN WITH NO NAME	32	B
VIDEO CREATOR	199	B

IBM PROGRAMY

ANIMALS ZOO DOC	51	B
ANIMALS ZOO HW	48	B
COMPTON'S 95	79	B
GROLIER ENCYCLOPEDIA	88	B
MS ENDARTIA 1995	149	B
OCEAN BELOW	81	B
SUPER MEMO 1.4	125	P
SUPER MEMO 2.2	170	P
WORLD ATLAS 5.0	38	B

ZAPOWIEDZI

11TH HOUR	(PC)
3D ATLAS	(PC)
ACROSS THE RHINE	(PC)
ALIEN BREED 3D	(CD32)
BALDIES	(PC)
BALDIES	(CD32)
CHOPPER ASSAULT	(PC)
DRACLES	(PC)
DEADBLUS ENCOUNTER	(PC)
NAVY STRIKE	(PC)
SPACE QUEST VI	(PC)
PHANTASMAGORIA	(PC)

Pełną ofertę wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem (należy podać typ komputera)

W ofercie ponadto:
-170 tytułów IBM PC sharewara
-40 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC
-30 tytułów na A.CDTV

B - WERSJA PUDEŁKOWA
2CD - DWIE PŁYTY

P - POLSKA INSTRUKCJA
32 - DZIAŁA RÓWNIEŻ NA CD 32

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Zamówienia na przesyłki przyjmujemy: - listownie pod adresem: CLOCK 01-856 Warszawa ul. Perzyskiego 13/12
- telefonicznie lub faxem: (022) 35-42-65

Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 ZŁ WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT



WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT, SĄ CENAMI DETALICZNYMI I ZOSTAŁY PODANE W NOWYCH ZŁ

Virtual Pool



Bilard to taka gra, w której dookoła stołu biega facet z kijkiem. Na pierwszy rzut oka bilard nie ma wiele wspólnego z szachami, jednak po ostatnich kilku dniach doszedłem do wniosku, że wygrywa ten, kto myśli na kilka ruchów naprzód...

„Virtual Pool” składa się na dobrą sprawę z dwóch części. Jedną – to świetne technicznie filmy, z których można dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy o historii bilarda i o trikach stosowanych podczas stukania kijem w bile. Druga – to sama gra, składająca się z kilku różnych typów rozgrywek i treningu, pozwalającego na przetestowanie własnych umiejętności i sprawdzenie efektów różnych uderzeń.

Wśród filmów najciekawsze są te, w których Machine Gun Lou (były mistrz świata) pokazuje różne trick shots – to, co potrafi robić umiejętnie uderzona kula nie mieści się w głowie. Cały problem sprowadza się do słowa „umiejętnie” – trzeba bowiem ustalić, w które miejsce bill chce się uderzyć, z jaką siłą, w jakim kierunku i – przy podkręcaniu jeden z najważniejszych elementów – pod jakim kątem do powierzchni stołu trzyma się kij. Wprawdzie jeden z filmów to krótka poglądowa lekcja ustalania kierunku i miejsca uderzenia – jednak nie ma co liczyć na to, że po jej obejrzeniu zostanie się od razu mistrzem. Do tego potrzebny jest długi trening.

Grać można albo z komputerowym przeciwnikiem, albo z kolegą – w tym drugim wypadku można grać na jednym komputerze, albo na dwóch połączonych kablem – RS-owym albo sieciowym. Niestety nie bardzo miałem jak sprawdzić „Virtual Poola” na kilku komputerach, jednak na jednym gra się świetnie, choć system ustalania siły ciosu wymaga dobrego (wygodnego) dostępu do myszy dla obu graczy. Komputerowych przeciwników jest kilku – poczynając od jakiejś pani (bodaże Elizy Crost), nadającej się do ligi podwórkowej, kończąc na takich specjalistach jak Ronnie O’Sullivan i Steve Davis. Z tymi ostatnimi nie ma co grać, jako że raz dopuszczeni do stołu nie odchodzą od niego przez kilkanaście minut – tu się właśnie zaczynają te szachy, o których wspominałem. Każde kolejne uderzenie ma na celu nie tylko wbicie odpowiedniej kuli do luzu, ale również ustawienie białej bill, które pozwoli na łatwe wtarcie następnej. Kula za kulą, luz za luzem, a czas płynie... Po prostu nie warto z nimi grać, choć warto się przez chwilę przyzrzeć, można się sporo nauczyć.

Sterowanie w grze jest dość proste – wszystko obsługuje się myszą, przełączając za pomocą klawiatury między różnymi trybami pracy. Można więc po prostu kręcić stołem, żeby obejrzeć sytuację z różnych stron (nawet od spodu, choć wtedy niewiele widać), można ustawić kierunek uderzenia, miejsce trafienia kijem w kulę i wszystkie inne niezbędne parametry – by w końcu nacisnąć S i trzymając je ruszyć mysz do przodu – siła z jaką to zrobimy będzie silną, z jaką trafiona zostanie kula. Pomysł jest przedni. Naprawdę ma



sens i urozmaica grę (chętni do spróbowania swoich sił mogą spróbować ściągnąć od nas z BBS-u wersję demonstracyjną „VPoola” – mocno okrojoną w stosunku do pełnej, ale też plik ma niespełna czterysta kilo, a daje niezłe wyobrażenie o grze).

W pewnym sensie „Virtual Pool” stanowi ostateczne rozwiązanie komputerowego bilarda – dużo więcej chyba się już nie da z tematu wycisnąć (choć... never say never!) Tym, co można poprawić w dość oczywisty sposób jest dołożenie faktur, które zwiększyłyby realizm obrazu, jednak nie miałyby wpływu na nic więcej. I bez tego jakość obrazu jest bardzo dobra, zwłaszcza gdy gra się w wysokiej rozdzielczości (co zresztą możecie obejrzeć na zrzutkach z tejże wysokiej rozdzielczości screenach). Być może co nieco dałoby się jeszcze również wycisnąć z dźwięku – a przynajmniej ze sposobu jego generowania. Tak bowiem niestety jest, że choć można na samym początku ustawić w opcjach GUS-a, nie jest on przez samą grę wykorzystywany – działa tylko podczas wyświetlania filmów. W czasie gry jedynym źródłem dźwięków może być karta kompatybilna z SB, a i wtedy nie ma gwarancji, że będzie słychać stuk kul...

Od jakiegoś czasu zacząłem (dla własnych potrzeb) dzielić gry na te, które bym kupił, i te, których bym nie kupił w żadnym wypadku. „Vir-



tual Pool” zdecydowanie należy do tej pierwszej kategorii. Wprawdzie jego cena (około stu pięćdziesięciu złotych, zależnie od sprzedawcy) na razie jest jeszcze trochę za wysoka, ale kiedy (jeśli) spadnie do mniej więcej stu złotych, chyba zaczną się mocno zastanawiać...

Macintosh LC630

- procesor Motorola 68LC040
- 33/66MHz (szybszy od 486DX2/66)
- 4 MB RAM
- dysk stały 250MB
- port SCSI
- gotowy do pracy w sieci LocalTalk (opcja Ethernet)
- grafika 1 MB
- dźwięk 16-bit stereo
- wyjście słuchawkowe
- port modemowy
- port ADB
- 32-bitowy system operacyjny MacOS 7.5 z dokumentacją w wersji polskiej lub angielskiej
- bezpłatna prenumerata dwóch najbliższych polskich edycji miesięcznika MacWorld z CD*
- cena komputera 2172 zł*

OPCJE ZAKUPU

- monitor 14" Sony Trinitron™, klawiatura polska lub angielska, mysz, najlepszy pakiet zintegrowany ClarisWorks po polsku, cena 881 zł*
- drukarka strumieniowa Apple StyleWriter II, 500dpi, jakość porównywalna z laserową, cena 744 zł*
- rozszerzenie do 8 MB RAM, cena 529 zł*
- czytnik CD Sony wewnętrzny, 500 MacGames CD, Przejście Muzycznej Jedynki CD, większy dysk 350 MB, cena 642 zł*
- nurec TV z teletekstem, pilotem i programem do obróbki filmów - AVID VideoShop, odtwarzanie z magnetowidu, cena 629 zł*

* wszystkie ceny są cenami netto (bez VAT),
ceny brutto w 1992 r. były: 2172 zł, 1. 4000 zł

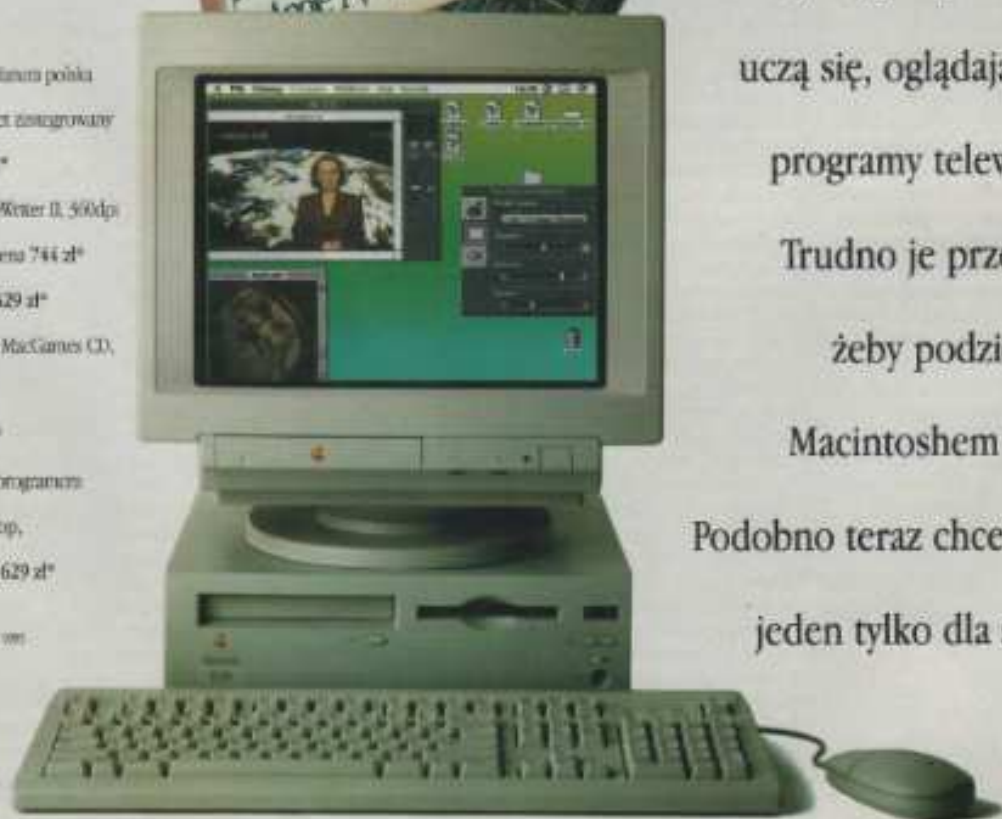
Od kiedy masz komputer,
łatwiej Ci organizować
domowy budżet.

Zdarza się,
że przynosisz z biura pracę
do domu, a Twoje dzieci
właśnie zachwycają się
multimediami -
to ostatni krzyk mody.

Odkrywają wspaniałe gry,
uczą się, oglądają nawet
programy telewizyjne!

Trudno je przekonać,
żeby podzieliły się
Macintoshem z Tobą.

Podobno teraz chcesz mieć
jeden tylko dla siebie...

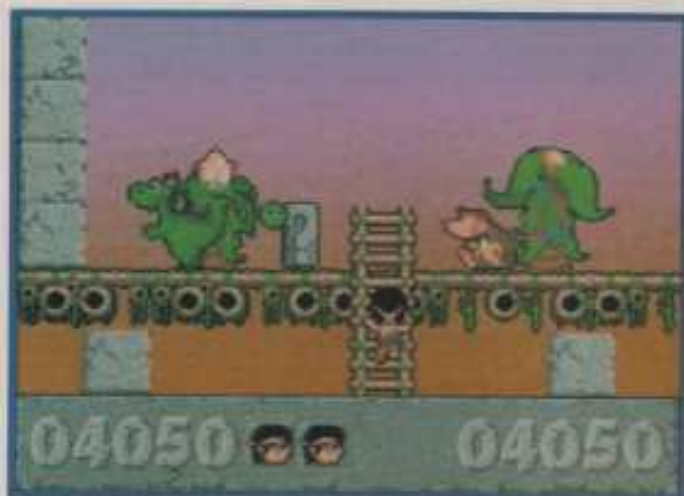


O szczegóły pytaj u autoryzowanych sprzedawców Apple Computer IMC w Polsce. Ich adresy otrzymasz dzwoniąc pod numer (022) 642-44-71.

Długo czekałeś na tę chwilę, jednak w końcu udało Ci się zdobyć bilety na ten film. Już po chwili siedziałeś z kolegą w sali kinowej, z zapartym tochem oczekując na rozpoczęcie seansu...

Film przetrwał wasze oczekiwania. Pełen wrażeń wróciłeś do domu i poszedłeś spać. We śnie zaczęły się dziać dziwne rzeczy – coś Cię wciągało. Nie to nie sen! Jesteś ubrany w zwierzęcą skórę, a wokół Ciebie rozciąga się prehistoryczna dżungla. Musisz się stąd jak najszybciej wydostać!

Zanim opuścisz dżunglę będziesz musiał przejść kolejne epoki Jury. W każdej z nich spotkasz różne zwierzęta, często przypominające dinozaurowy. Oprócz tego spotkasz także inne stworzy w nich nie przypominające istniejących gatunków zwierząt oraz czasami człowieka jaskiniowego (?). Gdy jakaś forma życia dotknie Cię, tracisz jedno ze swoich cennych żyć. Do obrony przed tymi stworzami masz swą przenośną maczugę. Niestety w wyniku jakiegoś głębiej nie zbadanego zjawiska maczuga tę może machnąć tylko na odległość wyprostowanej ręki lub nawet krócej. Jest to według mnie największa wada tej gry.



Jurajski Sen

Oprócz maczugi do zabijania przeciwników możesz używać bomb leżących pod niektórymi kamieniami ze znakiem zapytania. Musisz wiedzieć, iż bomby te eksplodują od razu po znalezieniu, więc nie możesz ich nigdzie zabrać.

Innymi przeszkodami, jakie spotkasz, będą kamienie sygnalizujące się z sufitu, kolce, ogniska i inne przeszkody terenowe. Tych nie możesz w żaden sposób się pozbyć i musisz je przekakiwać lub omijać.



Kończąc chciałbym pozwolić sobie na odrobinę krytyki. Gra ta została napisana w Amosie, przez co chwilami (szczególnie przy przechodzeniu z planszy do planszy) bardzo spowalnia. Dokładny jest także mój zasięg maczugi i pewna niedoładność ruchów postaci. To wszystko powoduje, że gra ta nie jest zbyt porównawcza. Zważywszy jednak na w miarę dobrą grafikę, przyzwoitą muzykę i dość przystępną cenę (która wynosi około 20 zł) „Jurajski sen” to gra, na którą można sobie pozwolić.

Ferion

GUARDIAN

Od czasu wielkiego wybuchu Wszechświat rozszerzał się we wszystkich kierunkach. W tym czasie tworzyły się galaktyki, gwiazdy i planety, a na niektórych z nich inteligentne formy życia. Wydawało się, że tak będzie w nieskończoność... Niestety pewnego pięknego dnia (a może to była noc?) ziemscy naukowcy zauważyli dziwne zjawisko, wszechświat przestał się rozszerzać, co więcej w zachodzącym świetle zaczęły się kurczyć. Dziwnym czasem w widnie Układ Słoneczny był punktem, do którego zaczęła dążyć wszelka materia Wszechświata oraz nardy obcych planet, chcących przejąć ostatnie pozostałe źródła surowców i energii.

W tej chwili Wszechświat ma tylko kilka lat świetlnych średnicy, a planety nadających się do zamieszkania pozostało tylko kilka. Niestety, wszystkie rasy obcych mają tak samo silny instynkt przetrwania jak ludzie i dlatego chcą zająć planety należące do ludzkości. Twoim zadaniem jako pilota jednej z najbliższych witalnych jednostek myśliwców jest obrona ostatnich siedzących homo sapiensów.

Statek, który pilotujesz, widzisz ze znajdującej się na zewnątrz kamery, którą możesz również dowolnie ustawiać. Wyposażony go w działka, bomby niszczące wszystko w zasięgu wzroku i nieprzewodzące rakiet, które kierują

się w bliźniaczym Droidoidów. Tak przy okazji warto wiedzieć, że Droidoidy to obce statki wyposażone w potężne bomby zrobione z niebezpiecznego Tilium, mogące zniszczyć planetarną instalację. Twoim podstawowym zadaniem jest niszczenie Droidoidów, gdyż zniszczenie ziemskich instalacji powoduje nasilenie ataków Obcych. Poza tym eksplodując Droidoidy częstokroć zostawiają po sobie części, które zabrane mogą posłużyć zwiększeniu mocy Twojego statku. Należą do nich:

- Shield Boosty – zwiększające osłonę statku;
- Laser Boosty – zwiększające moc niszczenia laserów;

Twoje Boosty – pozwalające strzelać dwoma laserami na raz.

Tracking Missiles – zwiększają zapas kierowanych pocisków.

Oczywiście Droidoidy to nie jedyny problem. Oprócz nich spotkasz się z obrzydliwą różnorodnością obcych statków, które różnią się nie tylko wyglądem, ale także siłą ognia, zwrotnością, szybkością i wytrzymałością na Twoje pociski.

Aby pomóc w Twojej misji zdemontuj kilka tajemnic, które pomogą Ci zabić więcej wrogów.

- nigdy nie ruszaj instalacji, nie chcesz przecież pomóc Obcym;
- lataj słońcem pomiędzy budynkami, nie dołóż, że będzie Cię trudniej trafić, to jeszcze niejedyn z goniących Cię statków rozbije się po drodze;
- zawsze łap przelatujące po zniszczonych Droidoidach;
- nigdy nie spuszczaaj oczu z radaru!

Mam nadzieję, że Terca nieje się



powiedzieć i ochronisz nas przed tymi wszystkim okrytymi Obcymi, choć z drugiej strony, jest on nas nie zniszczą to i tak zgiszemy, gdy Wszechświat skurczy się do rozmiarów punktu.

Grę „Guardian” jest całkiem ciekawą, ale za to bardzo trudną, przez co wielu graczy może się zmieścić. Gdyby nie to, że musiałem ją opisać, zmierzynowałbym z nią po piętnastu minutach. Gdy jednak nabralem nieco wprawy, gra zaczęła mi się coraz bardziej podobać. Jako że patrzyłem małe oni być przeznaczona tylko dla CD32, a sposób sterowania przystosowane do joysticka. Graje na A1200 muszę sterować jednocześnie myszką i klawiaturą, co zwłaszcza na początku sprawia pewne problemy. Zamierzam grafikę 3D powoduje, że gra wyróżnia się z masy innych strzelanek. W końcowej ocenie „Guardian” wypada przeciętnie.

BADJOY

Monster

Od czasu kiedy na PC zaczęły powstawać gry w stylu „Wolfenstein” czy „Doom”, smigowców nasza maria, by podobne gry miał też u siebie. Wiele programistów zabrano się do pracy nad czymś przypominającym trójwymiarową gródkę. Na skutek tego od kilku miesięcy rynek zalewają tego typu gry. Jedną z nich jest wydany przez L.K.Avalon „Monster”.



W zestawie otrzymujemy dwie dyski. Pierwszą z nich zajmuje bardzo ładnie wprowadzenie do gry, z którego dowiadujemy się, że przyjeżdża nam walczyć w okrutnym barbarzyńskim świecie, rojącym się od potworów. Druga dyskietka natomiast to właściwa gra. Jeżeli chcemy, można rozpocząć ładowanie od razu od drugiego dysku omijając w ten sposób Intro.

Celem gry jest zabicie wszystkich potworów na danej planzsy (jest ich 20), a nie jest to zadanie proste i nie wynika to bynajmniej

z tego, że potwory są niebezpieczne (choć może i są, ale za ich inteligencją pozostawia wiele do życzenia). Trudność bierze się stąd, że przeważnie ostatni potwór tak się jakoś dziwnie walczą po planzsy, iż nie daje się go znaleźć przed upływem czasu.

Największą wadą to brak w nim jakiegokolwiek uroczyszczenia (przyjemnie) w czołowych pierwszych planzach. Kłówa udało mi się przejechać. Owszem zmienia się ułożenie planzsy i grafika, ale brakuje znanych z pocetowych programów, dźwięk, kluczy, skrytych przejęć, różnych rodzajów broni, sprzętów itp. Bez tego gra po prostu traci cały swój smak.

Jeżeli chodzi o stronę techniczną, to jest tu dużo łapki. Oprócz samych programów generuje także niebo i podłogi. Wprawdzie pil-



nie są zbyt duże, za to gra na mojej 1200 z 4MB taktu i włączonymi wszystkim detalami chodzi całkiem przyzwoicie. Na gołej A1200 można wyłączyć niebo i podłogi, zmniejszyć dokładność obrazu i wyłączyć muzykę, co znacząco przyspieszy generowanie grafiki.

Właściwie nie ma za bardzo o czym pisać. Powiedziałbym raczej, że jest to gotowy engine, w oparciu o który można by grę dopiero zrobić. W „Monstera” można po prostu trochę pograć, ale do klasy „Wolfenstein” trochę mi brakuje.

BADJOY



jakich zna świat. Także publiczność tego spektaklu jest chora – nie oczekuje ładnego wyścigu – liczą się tylko krew, eksplozje i efektowne krakoty. Sympatię tłumów wcale nie zyskuje ten, kto przyjeżdża pierwszy, ale ten kto zabije największą liczbę innych kierowców.

Teraz Ty zostałeś zawodnikiem. Na początku wybierz jedną z 6 potężnych maszyn – każda z nich ma pewne zalety, ale wybór nie jest tak ważny jak

tarczy kilka zderzeń, aby nastąpiła efektowna eksplozja. Na szczęście osłony można uzupełnić na trasie, a zniszczenia naprawić wjeżdżając do Pit Stopu. Swoją drogą śpię o tym miejscu pamiętać, bo dzięki sprawności szybkich-robotów mechaników wizyta nie trwa długo i nie tracisz zbyt wielu cennych sekund, a przecież jazda nie w pełni sprawnym samochodem prawie zawsze kończy się śmiercią.

Przed każdym wyścigiem odbywa się jedna próbna jazda. Nie ma wtedy przeciwników, tak abyś mógł zapoznać się z torami. Pamiętaj, od czasu w jakim przejeździsz zależy Twoja pozycja startowa w wyścigu.

Na trasie wyścigu rozrzucone są różnorodne bonusy pozwalające między innymi na zwiększenie maksymalnej prędkości Twojego pojazdu, chwilowe wyeliminowanie pośluzów, zwiększające pancerz, odbijające wrogie pociski, rakietki i pociski, które możesz posyłać swoim konkurentom, pierwsza pomoc no i oczywiście paczki z forsa. Ważną sprawą są rakietki. Dzięki nim w prosty sposób możesz pozbyć się konkurencji i zdobyć premię w postaci kilku milionów. Jeżeli w ciągu jednego wyścigu zlikwidujesz w ten sposób czterech przeciwników dostaniesz aż 50 milionów świeżutkich zielonych dolarów.

Na każdej trasie są jeszcze specjalne obiekty takie jak miny, strefy śmierci (Kill Zones) – tu za zabicie przeciwnika dostajesz najwięcej kasy; skocznie – powodujące, że na chwilę tracisz



parowanie nad swoim samochodem, ale przeważnie pozwalające ominąć inne groźniejsze niebezpieczeństwa; działa – potrafiące przebić pancerz; laserowe ślony czy ślony-terany bardzo skuteczne, gdy wpachniemy na nie innych kierowców. Żeby nie było zbyt łatwo, na wszystkich bandach co jakiś czas porozmieszczone są ogromne śmiercionośne kołce. Kontakt z nimi z pewnością do przyjemnych nie należy.

Tak więc życzę Ci powodzenia, bo właśnie zaczyna się kolejny wyścig. Staraj się jeździć agresywnie, ale jeżeli chcesz przeżyć trzymaj się czółówek. Jedząc w tyle masz większą szansę uśmiercenia kilku skurczywiń, ale i Twojej własnej śmierci. No to uwaga! Trzy. Dwa. Jeden. Show-Time!

BADJOY

Roadkill

66

„Road Kill” to telewizyjne show. W tym śzałonym telewizyjnym programie oglądamy transmisje z morderczych wyścigów, w których biorą najbardziej zwyrodniali i okrutni kierowcy.

Twoje umiejętności. Twój bolid może mieć automatyczną skrzynię biegów, ale lepsze rezultaty uzyskasz używając ręcznej. Z drugiej strony na początku lepiej użyć automatu, bo na trasie dzieje się tyle, że nie ma wiele czasu, by pomyśleć o zmianie biegów. Ważną sprawą jest pancerz chroniący pojazd przed zniszczeniem. Dopóki masz jeszcze osłony, pociski są przez nie wylapywane. Jednak gdy ich zabraknie wy-





[...] Do spokojnej krainy Chaybore przybyło Zło. Władca tego kraju, prynciśmieriem Maylor, stworzył kamienny kregu, w którym umieszczał magiczne kryształy, chroniące jego włość. Wewnątrz tego kregu król wybudował swój pałac, na którym wygrawerował tę przepowiednię: "Dziecko zrodzone z buty zjednoczy kryształy i zniszczy złe".

Gdy złe rozpanoszyło się w krainie Chaybore, wielki demon Baalhtrok przyszedł do kamiennego kregu i zabrał z niego kryształy chroniące krainę przed całkowitym upadkiem. Za pomocą tych kamieni Baalhtrok otworzył na górze Jajar bramę do własnego wymiaru i wybudował na tej bramie swoją wieżę. Od tego momentu wszyscy ciepeli pod jarzmem zła.

Pewnej burzliwej nocy wieśniak imieniem Katen znalazł wewnątrz kregu niemowlę. Gdy je podniósł, statue przemówiła głosem proroka: "Was to dziecko i dbaj o nie. Gdy dorosnie, wyślij je do jaskini pod górą Oschel, aby spełniło się jego przeznaczenie". Gdy Treeco (bo tak nazywało się dziecko znalezione pod posągami) dorósł, jego opiekun dał mu miecz, wyposażenie i wysłał go tam, gdzie mu nakazał prorok. Po długiej wędrówce korytarzami jaskini Treeco ustatkował się na ziemi. Wtedy pojawił się przed nim stalagmit, na którym wisiał medalion. Kiedy Treeco wziął w ręce amulet, pojawił się przed nim Maylor.

Po kilku mniej ważnych zdarzeniach Maylor i Treeco znaleźli się w magicznym kregu. Wraz z nimi znajdowali się kapłanka Shamstel. Shamstel uwolniła moc drzemiącą w Treeco, której mógł oddać używać dzięki amuletowi. Maylor powiedział do Treeco: "Zo nekające naszą krainę drzemie w wiedzy na górze Jajar. Musisz udać się tam i zniszczyć je, łącząc ze sobą wszystkie kryształy".

Następnie Maylor wręczył mu książkę z zaklęciami i podręczny zestaw alchemiczny. Treeco poznał się z Maylorem oraz Shamstel i wszedł w magiczną bramę otworzoną przez kapłankę. Gdy poczuł, że ma grunt pod nogami otworzył oczy i raźnym krokiem ruszył na podbój. "Wierzy durny".

Oczywiście to Ty jesteś Treecom, którego zadaniem jest odnalezienie skradzionych kryształów i zniszczenie Zła. Zanim to jednak zrobisz musisz wybrać jakim cechami obdarzyła Cię natura: energią magiczną, zdolnościami wojownika, czy obywatela po tobie. Po podjęciu tej decyzji rozpoczyna się wędrówka w głąb labiryntu.

Twoi przyjaciele wyposażyli Cię w plecak, w którym możesz przechowywać: napoje, pierzadła, jedzenie, złota, amulety magiczne napoje, części strzał, broń i wiele innego wyposażenia. Jedną z kwestii plecak jest przeznaczona na bardzo lekkość itp. Gdy ją otworzysz, ukazać się na Tobie wszystkie rany, które możesz leczyć.

Gdy zostaniez rany, nie powinieś leczyć wszystkich ran używając



w okolicy. Jeśli spotkasz jakiś samotny zamek, zajrzy się nim, gdyż zapiekna chwila on jakieś drzwi (które same nie posiadają zamka), odawia jakąś ciekawą lub robi coś podobnego.

Zamki dzielą się na kilka typów: - otwierane kluczem - gdyż nie posiadają do nich klucza, możesz sobie porządzić jednym z wytychów. Jednak

go, który jest odporny na długi mieczarni. Magia możesz wyzwalać z magicznych zaklęć i amuletów (odbierają Ci one energię magiczną, która po pewnym czasie się odnawia) oraz eliksirów. Magia wyzwolona z eliksirów jest dużo silniejsza, jednak folka umożliwia tylko kilkukrotne użycie danego czasu.



swych specyfików, lecz zastępował pierwszą pomoc, a resztę leczenia pozostawiać czasowi. Pełne leczenie (zżywające duże ilości leków) powinnoś stosować tylko w sytuacji, gdy nie masz czasu, by rany same się zagoiły lub masz nadmiar leków.

Na plecach przenosisz także podręczne laboratorium. Gdy je otworzysz, zobaczysz małą maszynę oraz dużą szufladkę zawierających zioła, grzyby, folki i informacje o tym, jakie składniki są Ci potrzebne do znanych mikstur. Aby otrzymać miksturę, należy zmieszać wszystkie zioła oraz grzyby potrzebne do niej i dodać do tego określoną ilość kropli dwóch alchemicznych płynów. Następnie należy ustawić temperaturę, do jakiej ma się podgrzać całe mikstura i włączyć maszynę. Jeśli nie popelnieś żadnego błędu, to do przygotowanej przez Ciebie wodzowej folki powinie wpłynąć podany produkt.

Często spotkasz się z zamkniętymi drzwiami i skrzyniami zawierającymi potrzebne Ci przedmioty. Czasem aby się gdzieś dostać, będziez musiał otworzyć tajemne drzwi lub ustatkować jakąś przeszkodę. Zazwyczaj zamki otwierające drzwi znajdują się na nich samych. Wtedy otworzenie ich nie powinno sprawić Ci problemu. Jeśli na skrzyni czy drzwiach nie ma zamka, znaczy to, że znajduje się on gdzieś

otworzenie zamka wytychem wymaga nie lada zručności.

- otwierane ustawieniem dźwigni - zamek otwiera się, gdy zostaną wysunięte trzy zasuwki. Na ustawienie tych zasuw, możesz wpływać zmieniając położenie wielu lod 3 do kilkunastu dźwigni znajdujących się na obudowie tego zamka.

- pojedyncze dźwignie, ruchome pochodnie oraz cęgi - ich poruszenie powoduje otwarcie drzwi (często wzdłużnej niewidocznych).

Podróżując po wiedzy spotkasz wielu przeciwników. Większość z nich będziez mógł zabić zwykłą bronią. Dużo skuteczniejsza jest jednak magia, która zadaje przeciwnikom bardziej dokuczliwe rany i działa na dużą odległość. Czasem magia jest jedynym sposobem zabicia jakiegoś stworu - takie-

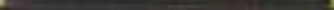
Magia umożliwia Ci także szybsze poruszanie, leczenie, reperowanie oraz tworzenie magicznej strzałki, tworzenie jedzenia i wiele, wiele innych rzeczy. Jest ona silną bronią, bez której bardzo trudno będzie wykonać zadanie. Musisz jednak korzystać z niej bardzo rozważnie. Jeśli będziesz jej nadużywał, magiczne napoje i zioła szybko się skończą i gdy będą naprawdę potrzebne zapłacisz życiem za całą lekkość.

Tu zakończmy swe rady i życzo Ci powodzenia!

Ferion

P.S. 1. Jeśli chcesz nagrać stan gry na dysk, musisz nakarmić kamienną statue przedmiotami wartymi 150 sztuk złota.

2. Jeśli zginesz, pracując średnio 100 sztuk złota możesz powrócić do życia.



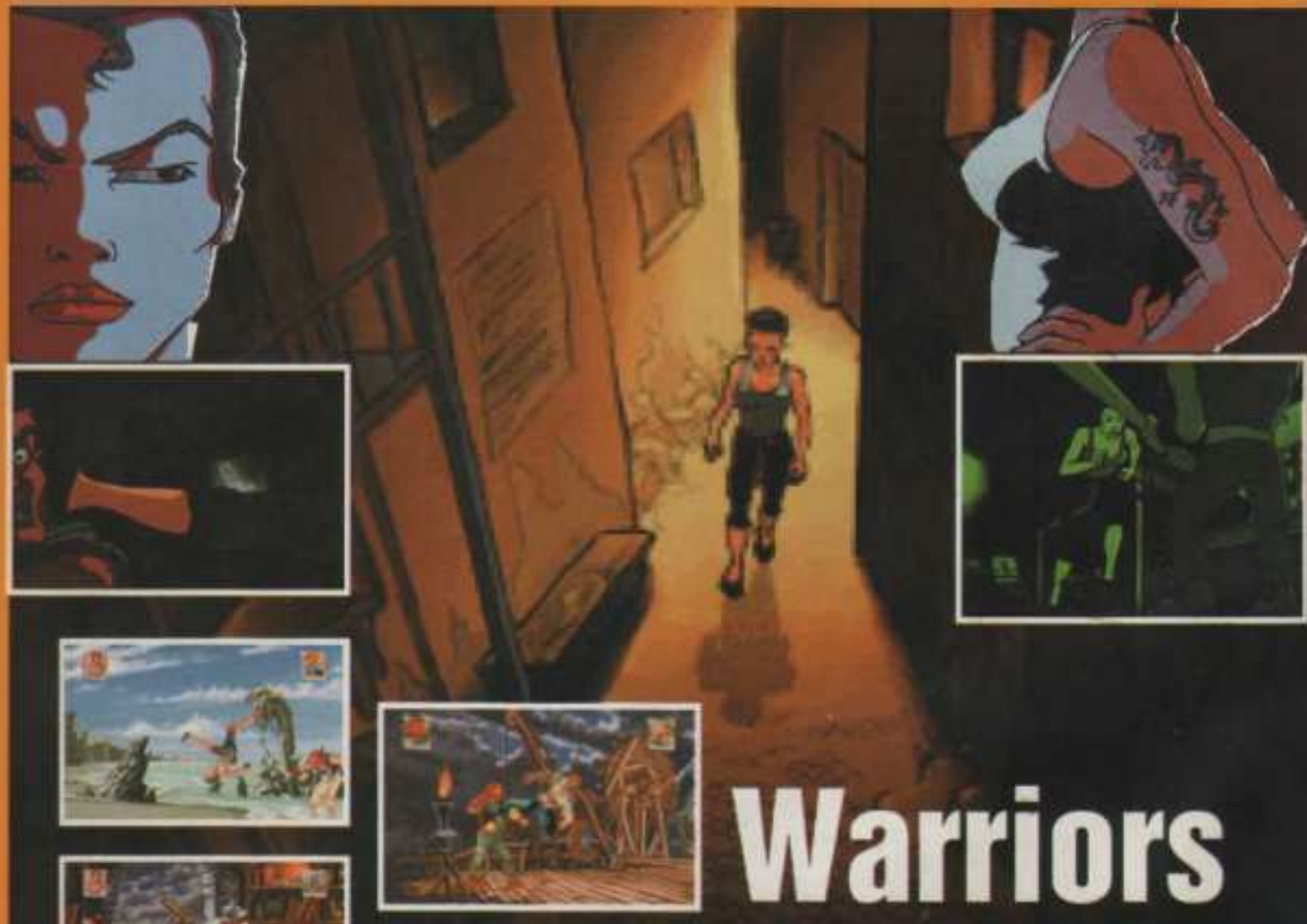
Tower of Souls

Jak to w grach nazywanych mordobiciami bywa, nie trzeba obeić się bez legendy. Poprzez nią autorzy usadzają poseód zaistnienia jakiegósi poseódniku, tajemnie. Móry jest nieodłącznym ítem gier tego typu. Tym razem na wyspę (prawie) nieśmiertelnego i (podobnie) potóbnego wojownika, zostaje scógniętych dzieóciu najlepszych mistrzów walki z różnych spók. Przez kapryś zalezienia tego jedynego, najlepszego, godnego zmierzyć się z szanym prowadzonym, zostają trzy bróbinie włóczyń w serce koczowniczych pojedyńkó, kończących się ómierzdó jednego z walczących, w ten sposób wyłaniając zwycięzóę, przechodzącego do następnej walki. Ostatni pozostały na placu boju – pod

do następnej walki; energia wyznaczająca poziom „zdróelowania” wojownika, po osógnięciu zero wymuszająca przegrany przypisanego jej osobnika. Co jeszcze? Oczywiście zestaw dzieóciu zróżnicowanych (tylko powierzonownie) wojowników, każdy zaopatrzony w paletę ciosó, odróbnó historię życia, osobiste techniki walki, no i mający po jednym tajnym ciosie.

Zestaw ciosó podzielony jest na: wykonywane pięóció i nogó, oprócz tego zróżnicowanie pojawia się też na poziomie odległósi od przeciwnika – ta sama kombinacja klawiszy przy dystansie daje inny cios niż gdy walka toczy się w zwióciu. Podanie pełnego apasu ciosó wraz z odpowiadającymi im klawiszami byłoby niedorzecznoó-

Z nowych rzeczy można wymienió: ciekawy, aczkolwiek nie przez wszystkie docierający, sposób generowania obrazu; włączanie do gry íta, posiadającego w niektórych lokacjach różnego rodzaju zaczepy, dróptki, ze którymi można chwycić się. W ten sposób wióząc możemy, nie będąc łatwo dostępnym przez groźnego przeciwnika, wymachiwać nerwowo nogami, punktując bityko podchodzącego. Oprócz standardowego widoku z boku, będącego długo istniejącą konwencją w mordobiciach, pojawia się widok w trzech wymiarach. Nie jest to jednak wektorowe przedstówienie postaci, jak w óstatnio pojawiających się tego typu grach („FX-Fighter”, „Sento”). Postacie są dokładnie liczone w poszczególnych rzutach



Warriors

warunkiem, że będzie to ten sterowany przez Ciebie, pozostał nie mając władcy wyścizającego LG – ódnajnie wejóci do ósioi tajemnej komnaty gospodarza wyspy, aby w finalowej walce, zwyciężyó (taki jest cel), i zająć jego miejsce. Nieóczy mogą dojść do wniosku, że gdzieś już słyszeli tego typu legendę i wócas nie jest to złudzenie, ale ómnia rzeczywistoó – legenda jest baarócznie konwencjonalna.

Teraz ó samej grze. Nie da się ukryć, że jest to typowy przedstawicielski mordobic; pojedynek jeden na jeden, dwa lub trzy zwycięstwa dające awans

ó, zarówno z powodu spórej ilości miejsca jaką trzeba byłoby na to przeznaczyć, a po drugie wszystkie, wócznie z ósobnymi technikami i ósobnymi tajnymi są dostępne w instrukcji – gra dostępna jest już w Polsce.

W ówiad ciosó wykonywanych za pomocą rúk, nóg i w ógóle ócien, wóchodzą jeszcze uderzenia dostępne przez niektórych wojowników bronió. Zaopatrzony w miecz, dzieó czy kó beóbelowy możemy poczuć się trochę pownie. Nieóstały to wóczyó. W rzeczywistoóci nie ma większej różnicy czy uderzamy bronió, czy ciosóciami własnego ócia – a przócz wyóstawiaó to dodać, prosty ólement redukcji własnej energii przy uderzaniu ócien i walki bronió byłoby óplacónkawsze, zwłaszcza, że autorzy wprowadzili możliwoó wyóciąenia óręza z dion,

i przedstawionó – pod warunkiem, że w wysókiej rozdzielczoóci i przy wóczyónej ópró dużej szaregoówóci – w bardzo ładny sposób, ótwórzający wócznie bardziej rzeczywistoó od kartónowych wektorowych ótwórkó.

Óa tych, co lubią się waó wszelkiego rodzaju analizowaniu walki, w ódnej sekundzie kó dostóó do ciosó, jakich technik używaó przeciwnik, itp. autorzy przygotowali ópeciálne urządzenie do powtórek. Jest to ców w rodzaju kamery video, którą możemy ódzwóać ózegrany walkę, mamy możliwoó przewijania w obie strony nagranego ílmu, zatrzymywania, zmieniaó ustawienia kamery. Trzeba przyznać, że jest to ciekawa ópcja, óle w rzeczywistoóci chyba ópora część marókatycznych zwókmórkó komputerowej walki wyóczyó ją, aby nie przed-

łużać czasu óczekiwnia na następny walkę – óbym się mylił.

Technika walki jest ówyó prosta – ódnajnie konwencjonalny sposób ókórnia w przód i w tył z jednoczesnym zódawaniem ciosó nogó, przeciwnicy są óczóradni. Oczywiście warto óroćnó potóbnować i znieóóó własny ópódi, óle ten wystarczy, aby ókończyó grę.

Na zókończenie powiem tylko tyle, że gra jest dobrą, przeciętną mordobiciem, z wyóólnymi próbnami wprowadzenia czegoó nowego. Nieóstały nowe óczódi wprowadzone bardziej w óród graficznej gry (która jest ważna, óle nie najważniejsza), niż w samej walce, gdzie, zóczyńnym podóczekwać, niewiele się już óa zmienić.