

TOP SECRET

cena 2,80 zł (20.000 starych ówkauch zł)

Special Metro Issue

~~44~~

11



TRIPLE
DEATH
SEARCH ON TRACE

...may soon see the
Black Market," muse
former technician
missed after it was
stilled a powerful drug
for his own recreational use.
er is currently being held at
spital for menial distress
making the "load reeler"
deadly frogs have
throughout the day.
treating numerous
attacks "We've
anything this
Ramirez, head
pital in Liver-
ne soon, we
ur hands."

MORTAL KOMBAT 3
Coming

DUNGEON MASTER 2
Soon!

APACHE

tal Pg. 12

1-555-60



GRA KOMPUTEROWA ROKU 1995!
PRIMAL RAGE PC CD

Sprzedaż detaliczna, hurtowa oraz za zaliczeniem pocztowym:
Bobmark International j.v.,
ul. Smocza 1B, 01-034 Warszawa, tel. 38 05 02

Flaki i piwo
dla wszystkich!



menu

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPŚÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawryśiak,
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.),
Piotr Leszczyński, Darek Michalek
(korekta), Rafał Piasek, Maciej Pietras,
Kamil Ruszkowski, Dobrochna
Badora-Zawadzka (opr. graficzne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Służby Polsce 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, 64-020 Pila
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h, +48 (2) 6788763
2-48026, 144-4801/II, 115-4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmują
"PUCHE" S.A. Oddział Warszawa,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 26,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11
© Wydawnictwo Bajtek 1999

ZA MIESIĄC:

MAGIC CARPET 2
FADE TO BLACK
CAESAR II
STEEL PANTHERS
THE NEED FOR SPEED

OS	SCREEN	
Apache	PC	..87
Battle Beast	PC	..18
Blown Away	PC	..34
Breach 3	PC	..29
Championship Manager II	PC	..30
Dr Drago's Madcap	PC	..81
Dungeon Master II	PC	..8
FX-Fighter	PC	..84
Gloom	AMIGA	..58
Heroes of Might & Magic	PC	..32
Internet	AMIGA	..63
Mechwarrior 2	PC	..34
Micromachines 2	PC	..51
Mortal Kombat III	PC	..39
Obsession	AMIGA	..62
Pitfall for WIN '95	PC	..68
Player Manager 2	PC	..28
Primal Rage	PC	..14
Star Trek The Next Generation	PC	..12
Super Skidmarks 2	AMIGA	..66

ECTS	6
Dungeon Master II	8
Star Trek The Next Generation	12
Primal Rage	14
Battle Beast	18
Listy	20
Czytelnicy nadesłali	22
Savegamy	24
Player Manager 2	28
Breach 3	29
Championship Manager II	30
Heroes of Might & Magic	32
Mechwarrior 2	34
Blown Away	34
BBS	36
Internet	36
Przeżyjemy to jeszcze raz	38
Mortal Kombat III	39
Shareware	41
Lista przebojów	42
Hyper	45
Tipsy i kody	46
Micromachines 2	51
Mortal Kombat III - ciąg dalszy	52
Uniwersytet gracza	54
Konsolewy Świat	56
Dr Drago's Madcap	61
Obsession	62
Inferior	63
FX-Fighter	64
Super Skidmarks 2	66
Gloom	66
Apache	67
Pitfall for WIN '95	68

CD Projekt otworzył...

14 października nastąpiło uroczyste otwarcie pierwszego sklepu firmowego firmy CD Projekt. Z kronikarskiego obowiązku donoszę, iż sklep znajduje się w Warszawie u zbiegu ulic Argentynskiej i Indyjskiej. W tej egzotycznej okolicy około godziny 18 nastąpiło oficjalne otwarcie, po czym po trwającej 5 minut części oficjalnej składającej się ze zwięzłego, dwudaniowego expose i podziwiania wnętrza (na półkach znalazły się „Witchaven”, „Command & Conquer”, „The Need for Speed”, „Lord of Midnight”, „Crusader No Remorse”) wszyscy zgromadzeni, czyli śmietanka polskiej prasy growo-komputerowej, udali się na część artystyczno-konsumpcyjną. Na koszt organizatorów serwowano piwo, zakąski i muzykę, co sprzyjało fratemizowaniu się z nieznanymi uczestnikami i wylewnym opowieściom.

Zwłaszcza w tym ostatnim celował Adrian Chmielarz z firmy Metropolis otoczony niezmiernie wianuszkami życzliwych słuchaczy, opowiadający o najnowszych projektach swej firmy (opo-



wiadanie w wersji uporządkowanej można przeczytać poniżej). Najwięcej mówił się o wersji CD przygodówki „TeenAgent”, nad którą prace są już dość mocno zaawansowane. Ponieważ osobami podkładającymi głosy będzie paru redaktorów z konkurencji, więc jedynie u nas będzie mogła się znaleźć bezstronna recenzja (już wkrótce!).

Nasz zespół redakcyjny prezentował się liczebnie nader okazale. Sir Haszak biedował, gdyż za darmo było TYLKO PIWO, więc musiał sobie napoje kupo-



wać z własnych oszczędności. Marek, nasz redakcyjny fotograf, usłanie próbował zagrać w gólfę kijem przytrzymującym od bilarda. Naczelny złożył się, że zrzuci screeny z gry, z której nawet programista ją robiący nie potrafił ich wyciąć, zaś Dobrochna zakończyła imprezę w sposób sobie właściwy (w jaki – tajemnica redakcyjna?), a Gawron szwendał się z Naczelnym i rozmawiał o programowaniu. Każdy robił więc to, co umiał najlepiej.

Jeśli każdy z producentów będzie urządzał podobne otwarcia, to może się okazać, że nie jesteśmy w stanie wydać żadnego numeru na czas.

Oczekując z niecierpliwością następnego otwarcia sklepu czy czegoś tam

REDAKCJA

Metropolis zapowiada

Adrian Chmielarz z firmy Metropolis, znanej z przygodówek „Tajemnica statuetki” i „TeenAgent”, przedstawił nam projekty nad, którymi pracują związani z nią programiści. Część gier powstanie jeszcze przed Gwiazdką, część zostanie wydana pod koniec I kwartału przyszłego roku. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że prędzej czy później ukazą się wszystkie.

Pierwszą grą jest „TeenAgent” w wersji na Amigę i PC CD, nad którym prace są na ukończeniu. Wersja amigowa nie będzie różnić się od pecetowej, natomiast na kompaktce dołożone zostanie ścieżka audio z dialogami czytelnymi po polsku, nagrany specjalnie dla tej wersji utwór topowy „TeenAgent”, zmiana zostanie częściowo grafika. Znajdzie się również, zapisany w pliku .AVI, wywiad z Adrianem Chmielarem poświęcony najbliższymi planom firmy.

Przygodówką, ale całkiem nową, będzie „The Prince and the Sad Boy” (tytuł roboczy). Scenariusz pisany przez Jacka Piekarek nawiązuje do „Księcia i zebra” z ważną wszakże różnicą. Kilkunastoletni nieudacznik (a nie zebak) zostaje przeniesiony bowiem do świata fantazy, gdzie dostaje



ciało księcia. Księżę zaś, znużony walkami ze smokami i oswobodzeniem kaleczniczek przenosi się do naszego świata. Mocnym punktem gry ma być grafika tworzona przez zawodowego rysownika kreskówek (możecie ocenić sami).

W Metropolis powstają także dwie nawiązki. Pierwsza zatytułowana „Human Blood” (tytuł roboczy) sposobem przedstawienia walki przypominać będzie „FX Fighters”. Będzie sporo postaci od zdegenerowanego policjanta po punka. Atutem gry ma być jej szybkość. Demo, które wdziliśmy



chodziło rzeczywiście szybko, ale puszczoło je mna Pentum 100. Poczekamy aż zobaczymy je na 486 DX2/66. Druga to „gra drog”, przez miłośników beat'em up nazywana również „cały czas w prawo” (jeszcze nie ma tytułu). Rzecz dzieje się na polskich ulicach, występują digitalizowane postaci, grafika 640x480 w 256 kolorach. Biorąc niewielką liczbę tytułów tego typu na PC, gra ma szansę spotkać się z ciepłym przyjęciem.



Metropolis chce także zadebiutować na polskim rynku RPG. Ma nadzieję na doprowadzenie do wydania powstającej od kilku lat

na Amidze hiperrealistycznej gry fabularnej Wiktora Zwikłowicza „Tower of the World” o nieliniowej akcji. Ma to być wielki świat z życiem zasymulowanym w najmniejszych szczegółach i wielką galerią oryginalnych postaci, które mogą się znaleźć w drużynie gracza i niemal systemem filozoficznym jako instrukcja.

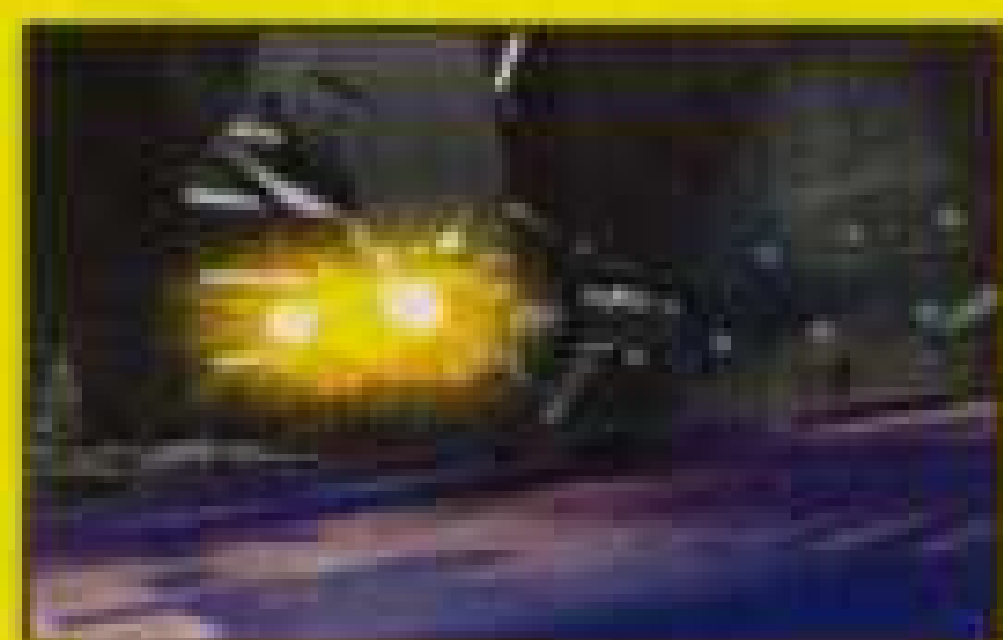
Ostatnim projektem firmy jest „Aquaflight”, strzelanka z całkiem niezłą grafiką (SVGA) w stylu 8-bit-



owego „Defenders”. Strona fabularna będzie nieco bardziej rozbudowana (nie tylko będzie się strzelać, ale również łapać przedmioty wylatujące z rozbitych statków np. miny grawitacyjne, dopalacze, przydatne później w walce).

Pozostaje życzyć tylko owocnych prac, bo jeśli gry te zostaną wydane, mają szansę stać się hitami na polskim rynku. A może powtórzą sukces „TeenAgent’a”, ale w kategorii produktów komercyjnych?

Sir Haszak



Gambleriada '95

W dniach 27-29 października w warszawskim kinie Capitol odbyły się targi „Gambleriada” poświęcone rozrywce komputerowej.

Stawili się tłumnie producenci, dystrybutorzy i importerzy gier. Trzeba przyznać, że ustalono dla nich dogodny termin imprezy – wszyscy najwięcej mieli już informacje, co będzie sprzedawać w okresie świątecznym, co więcej – mieli już doma tych gier. Aby je zaprezentować firmy Digital Multimedia Group (DMG), Lcom, IPS i Mirage przygotowały „Jaskinię gier”. Tam w specjalnie przygotowanej, całkiem ciekawej scenografii odwiedzający mogli spróbować swych sił grając m.in. w „Su-27 Flankera”, „Kingdom O'Magic” (DMG), „Wing Commanders IV”, „FIFA Soccer '96”, „Phantasmagorie” (IPS), „Warms” (prócz gry świetne demo), „AV NetworkS”, „Prisoner of Ice” (Mirage). Miłośnicy grania stali w kilkunastometrowej kolejce, by móc się tam dostać i spróbować gier, które będą w sprzedaży dopiero w grudniu.

U większości dystrybutorów (m.in. Mirage, CD Projekt, Techland, USER, DMG, Master), hitem był „Mortal Kombat 3”, którego premiera odbyła się na dwa dni przed rozpoczęciem imprezy. Świadczy to o szybkości działania naszych firm software'owych, ale także o sporej zamożności graczy – szedł jak woda choć cena oscylowała wokół 200 zł. Podobnym przebojem był „Command & Conquer”.

Ci, którzy nie poddali się nastrojowi chwili, promowali mniej głośne tytuły. I tak w firmie MarkSoft można było kupić „Doomy” na A1200 – „Gloom” i „Fears”, opisywanego już przez nas „High Seas Tradera” (A1200, PC) czy oczekiwane przez posiadaczy Amigi „Alien Breed: 3D” (A1200, CD-32). Techland sprzedawał „Prawo krwi” w wersji na A1200 (niebawem wersje A500 i PC), nawalankę reklamowaną jako „Mortal Kombat 2 1/2”. Na stoisku firmy Seven Stars można było kupić w promocyjnej cenie pacetową wersję gry „Kajko i Kokosz” chodzącą już na PC ATI Arsis kusi nawalankę „Ślasy złańek” i grę „Diamonds Mine”. U L.K. Avatar można było pograć w całkiem niedługo chodzącą wersję „A.D. 2044”, a ponadto kupić „Kosmos” i niszczą strzelankę „Tytan” (w stylu „Raptora”).

Sprzętu było niewiele. W CD Projekt można było kupić Game Guna użytecznego przy grze w strzelanki rodem z American Laser Games, MATT prezentował serię popydów do PC, Amigi, Commodora i konsol, było też widać sporo samych konsol, ale o tym napisze Bromba w „Konsolowym świecie”.

Ostatniego dnia odbył się finał „Mortal Kombat” – 64 najlepszych stanęło w szranki, ale nie wszyscy wiedzieli, że uczestnicy zostali wyłonieni wcześniej. Jeden z rodziców chciał zapisać swą latorośl tuż przed zawodami, ale nie dość, że został odparty przez ochroniarza, to jeszcze sprostowany słowami: „Panie, to nie moja sprawa, że pan się nie zapisał. No odsuń się pan stąd, bo tu ludzie noszą monitory!” – zdesperowany rodzic musiał odejść.

Brak informacji o warunkach udziału w turnieju „Mortal Kombat” nie był jedynym grzechem organizatorów. Wystawcy pierwszego dnia około godz. 15 dowiedzieli się, że targi nie będą trwały do godziny 17 jak to było wcześniej podane, ale do 20, a następnego dnia

zaczną się nie od 11 a od 10! Zmieniło także godziny zamknięcia targów w pozostałych dniach. Gdyby nie ta ostateczność, bardzo poważna wpadka, można by powiedzieć o dobrej organizacji. Nie najszczęśliwsza jest również naszym zdaniem nazwa imprezy. Nam i z tego, co wiem, nie tylko nam, bardzo się nie podobała.

Na naszym stoisku przez całe trzy dni odbywały się eliminacje do MEGAGAME – I Mistrzostw Polski w Grach Komputerowych, których organizatorami są Fundacja Eva i nasza redakcja. Do wygrania w finale będą m.in. komputery multimedialne fundowane przez głównego sponsora imprezy firmę MComp Studio. Zawodnicy występowali w 3 kategoriach: nawalankach, symulatorach i kategorii open obejmującej różną rodzaje zręcznościówek. Rywalizacja była zaciekła, ale nie brakowało zawodników pomagającym swoim konkurentom. Oto ci, którzy awansowali do II rundy:

Nawalanki

1. Kamil Stoczyński
2. Konrad Malinowski
3. Tomasz Wachowicz
4. Mariusz Pułaski
5. Grzegorz Woźniak
6. Tomasz Olszewski
7. Kamil Kompa
8. Czarek Sokołowski
9. Mariusz Szymański
10. Piotr Wójda
11. Wojciech Broda
12. Kamil Zalewski
13. Michał Kowalik

Symulatory

1. Maciej Karłowicz
2. Radosław Naramała
3. Krzysztof Dąbrowski
4. Filip Domański
5. Wiktor Górczewski
6. Lukasz Jabłoński
7. Piotr Franczak
8. Bartosz Liberek

Kategoria OPEN

1. Jacek Saluda
2. Maciej Makymowicz
3. Mariusz Grzeszczyk
4. Maciej Kurczab
5. Paweł Lorek
6. Szymon Sojka
7. Rafał Makowski
8. Tomasz Wasiak
9. Piotr Kulesza
10. Wojtek Babik
11. Ryszard Król
12. Michał Krzyżanowski
13. Hubert Strugarek
14. Michał Strzelczyk
15. Piotr Kurowski
16. Grzegorz Krukowski

Oczywiście wszyscy, którzy nie mogli zjawić się na Gambleriadzie lub którym nie powiodło się, mogą jeszcze spróbować swych sił przychodząc na eliminacje odbywające się bezpośrednio przed mistrzostwami (przypominam: 1.12. – nawalanki, 2.12. – symulatory, 3.12. – kategoria open, czyli różnorodnych gier zręcznościowych; MEGAGAME rozgrywane będzie w klubie Wypokowej Akademii Technicznej w Warszawie, szczegóły w TOP SECRET 10/95 str. 27 lub w redakcji tel. (02) 644 77 27).

respeccjalny wysłannik

Sir Haszak



ECTS

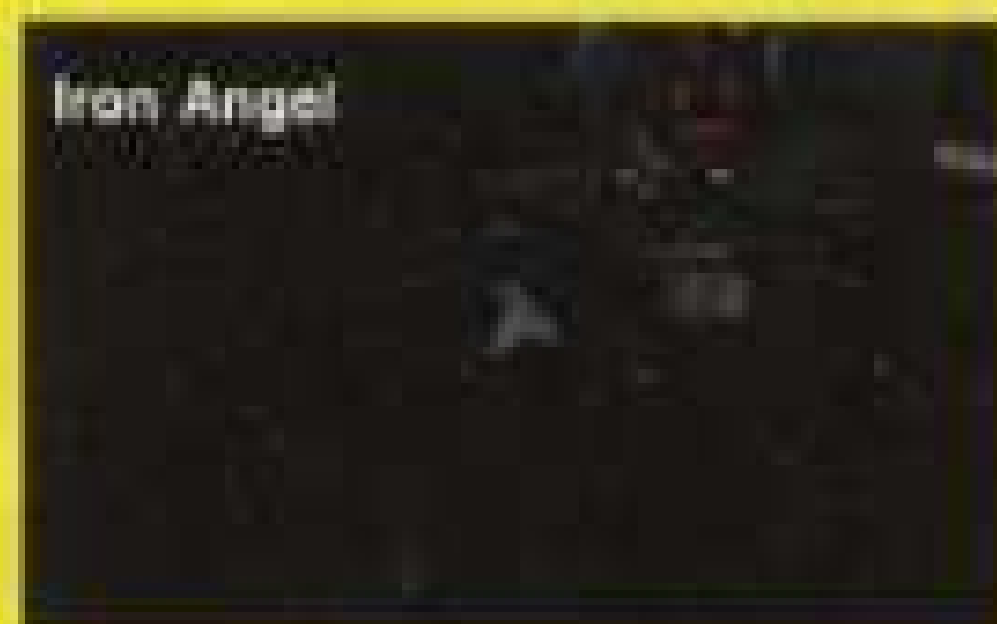
Zgodnie z obietnicą sprzed miesiąca dalszy ciąg zapowiedzi z targów. Zostało tego sporo, więc skróćmy ten wątek do minimum i nabierzmy głębię z samego dna kotła...

Ocean

Poza licznymi grami na liczne konsole („DOOM”/SNES, „WeaponLord”/SNES i Mega Drive, „The Raiden Project”/PlayStation i ze sześć innych) szykują się na peceta „Worms” (w pewnym stop-



niu podobna do „Lemingów”, ale chyba lepsze, wersję demonstracyjno-shareware można ściągnąć z naszego BBS-u) i „Iron Angel”,



symulator jakiegoś bliżej niezidentyfikowanego myśliwca latającego wysoko, albo jeszcze wyżej. Ma też wreszcie wyjść symulator „TFX: EF 2000” (EuroFighter 2000), czyli następca „TFX-a”, wnuk „X-29 Retaliatora”. „EF 2000” wygląda świetnie, trzeba mu to obiektywnie przyznać, choć niżej Pentium nie polatasz. Poza tym wyjdą „Sea Legend” (ale to nic innego, jak opisywany niedawno „High Seas Trader”), „Silent Steel” (IIWS, pod wodą, za przeproszeniem Windows), „Offensive” (strategia, IIWS) itd. Na Amigę mają wyjść „Alien Breed 3D” (zapowiedziane po raz kolejny) i przygodówka (z elementami zręcznościowymi) „Speris Legacy”.

Merit Studios

Dwa najważniejsze tytuły, to „The Machines” (coś w stylu strzelanki i walk robotów w jednym) i „Bad Tucker in Double Trouble” (przygodówka, jak zwykle trzeba ocalić świat, tym razem bohaterem jest nastolatek). Ma też być „Sato City” – też przygodówka, ale z tych cięższych i brutalniejszych.

Domark

Po pierwsze, „Championship Manager 2”, co to nawet nie będę tłumaczyć co to jest bo i tak wszyscy wiedzą. Po drugie, „Big Red Racing” – można się ścigać różnymi rzeczami i w różnych otoczeniach, samochody, pontony i tresowane

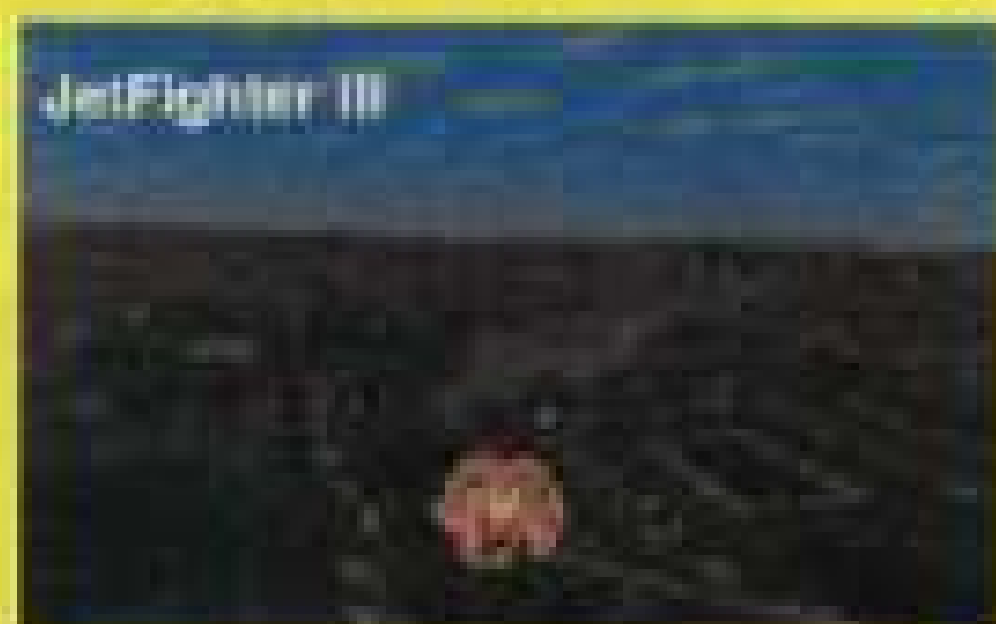
ślimaki (może trochę przesadzam). „Absolute Zero” – zręcznościówka, ratujemy kolonię w dalekim kosmosie przed obcymi. „Terricide” – też zręcznościówka, też w kosmosie, czy te gry kiedyś zaczną się czymś różnić w materiałach prasowych? „Deathtrap Dungeon” – nawalanka (7) oparta o serię książek „Fighting Fantasy” Iana Livingstone’a. Z innych tytułów, zapowiadanych na trochę później, mają się pojawić trzy symulatory – „AH-64 Apache”, „Confirmed Kill” i „Flying Nightmares 2”.

Funsoft

„Ma Metaverse” – takie coś dziwne, oprócz samej gry potrzebny będzie dostęp do Internetu. „Alien Virus” – przygodówka, gdzieś w dalekim kosmosie (tam, gdzie nikt nie usłyszy Twojego krzyku?) „Lollipop” (albo „Lollypop”, w materiałach prasowych raz napisali tak, raz tak) – zręcznościówka z elementami przygodowymi. „Turman II” – czyli znowu strzelamy do wszystkiego co się rusza.

Mission Studios

Szykują „JetFighter III”, oczy-



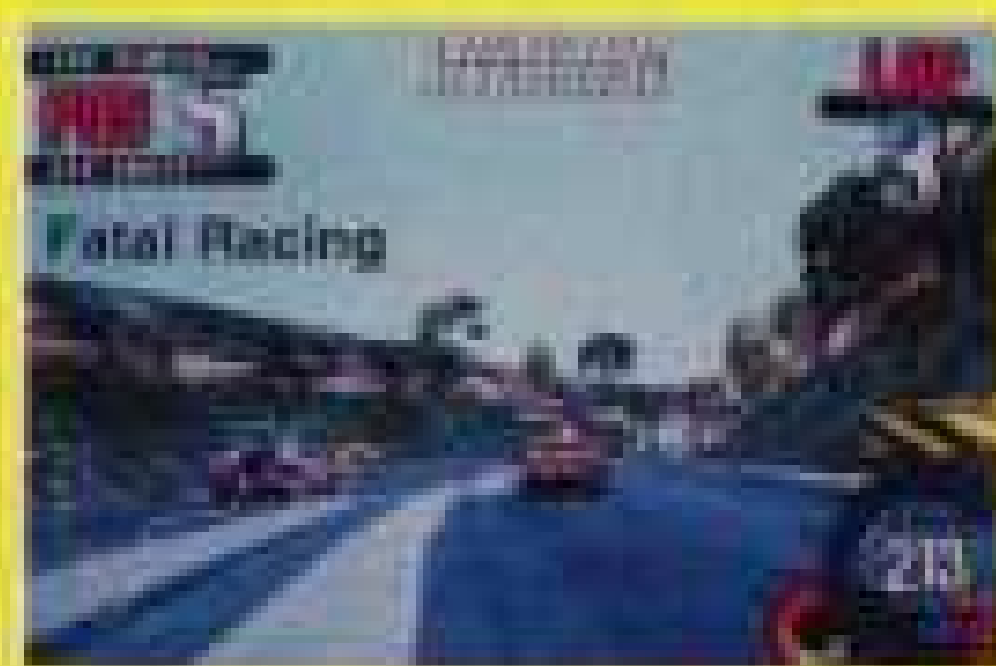
wicie najlepszy i najdoskonalszy symulator wszechczasów.

Samurai

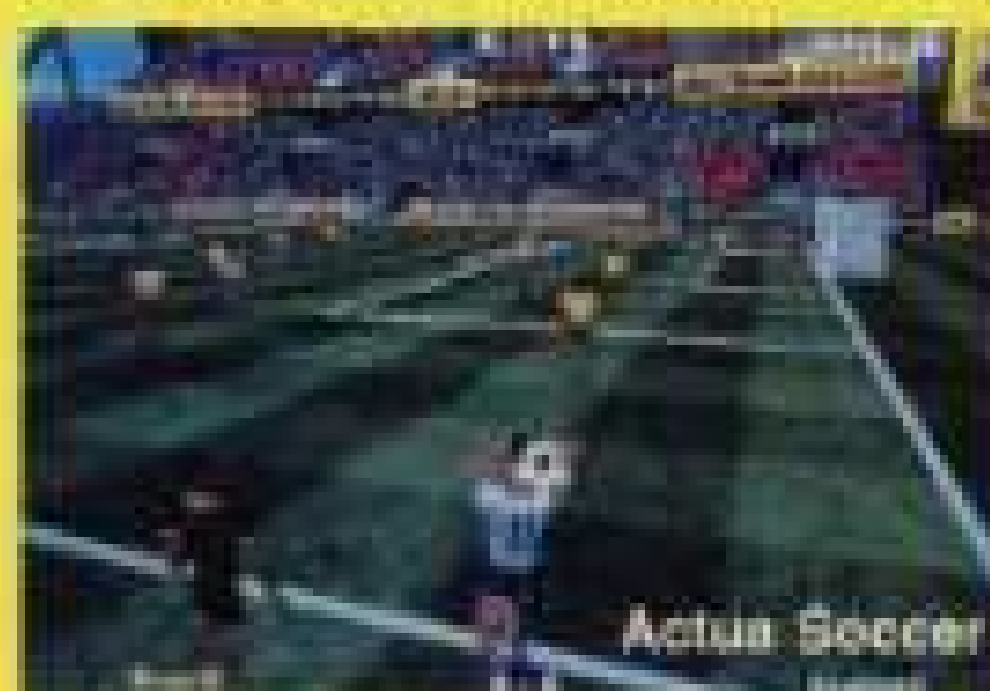
Dla wszystkich miłośników mangi (próbki, cokolwiek ocenizowane, były w poprzednim numerze) szykują się nowe przygody. Będą to „Mad Paradox” (tak na oko przygodówka), „Dragon Knight” (przygodówka?) i „Do Kyu Sei” (z obrazków sądząc, chodzi o podrywanie nastolatków, ale mogą się mylić). Pełne piersi i okrągłe datusze oczy z rzęsami do ziemi gwarantowane.

Gremlin

„Loaded” – strzelanina pełna krwi, na razie tylko PlayStation, ale screeny są czerwone i robią wrażenie. „Normality” – przygodówka, z grafiką 3d, jak zwykle nie bardzo wiadomo o co chodzi, ale trzeba wyjaśnić jakąś dziwną tajemnicę. „Fatal Racing” – świetne wyścigi samochodowe, co nieco



karkołomne, bo z elementami kaskaderki. Niacz się „Excessive Speed” schowa (zresztą i tak go nie ma, a nieobecni nie mają racji). „Actua Golf” – PlayStation, „Actua Soccer” – PlayStation i PC,



screeny wyglądają nieźle, grać próbowaliśmy ale z mizernym skutkiem.

Interplay

Po pierwsze i najważniejsze, wreszcie będzie „Stonekeep” – leda moment w listopadzie w sklepach. Takiego RPG jeszcze podobno nie było. Dalej „Waterworld” – coś pośredniego między zręcznościówką a strategią, ze wskazaniem na to drugie. „Frankenstein” – przygodówka, zresztą zapowiadana już od dłuższego czasu. „Conquest of the New World” – strategia, podobaj nowego, ponoć lepszego świata, czyli coś w stylu „Colonization”. Mają też być „Star Trek – Judgement Rites”, czyli kolejne osiem epizodów starej przygodówki. Do tego można jeszcze dolożyć planowaną na koniec tego roku nawalankę „Clay Fighter 2” (będzie też na SNES-a) i „Cyberig” – według wszelkich znaków na niebie i ziemi będzie to przygodówka.

Sanctuary Woods

„Lion”, czyli gra ekologiczna w której trzeba przeżyć jako lew na sawannie (jakbym w coś takiego grał dawno temu na Spectrum). „Orion Burger” – przygodówka, trzeba wytłumaczyć alienom z Oriona, że nie nadajemy się na pożywienie (Lubisz koty? Tak, z frytkami). „The Riddle of Master Lu” – duża przygodówka z praw-



dziwego zdarzenia, ulokowana w Chinach, w roku 1936.

Mindscape

„Su-27” – przygotowany przez SSI symulator zgadnięcia czego. Ponoć bardzo realistycznie oddaje zachowanie się Flankera w powietrzu, ale o którym symulatorze tego nie pisano? „Total Distortion” – przygodówka muzyczna, w której jako producent starasz się dopro-

wadzić do nagrań gwiazd rocka. „Cyberspeed” – coś w stylu „Slipstream”, wyścigi, wybuchy i science-fiction. „DeathKeep” – kolejne skrzyżowanie DOOM-a z przygodówką. „Allied General” – następca „Panzer General-a”, dający możliwość wyboru strony – można grać jako Amerykanin, Brytyjczyk lub Rosjanin. Haszakowi udało się wpłynąć barką z morza w środek okopanego ugrupowania nieprzyjaciela, ale przedstawiciel firmy tłumaczył, że to bardzo wczesna wersja gamma. „Warhammer – Shadow of the Horned Rat” – coś dla



osób o zacięciu strategiczno-taktycznym. „Entomorph – Plague of the Darkfall” – przygodówka, trzeba pokonać wszechogarniające zło. „Air Power” – tośmy już pisali, będzie się latało, coś jakby w czasie pierwszej WS, choć zupełnie gdzie indziej. „Thunderscape” – RPG, grafika liczona na Siliconach i zaliczająca DOOMem, łazimy sobie po łożach. „Steel Panthers” – czołgi, jak łatwo się domyśleć, IIWS, strategia, strona dowolna, zadanie mniej więcej też. „The Raven Project” – walczymy o przetrwanie rasy ludzkiej gdzieś w kosmosie, korzystając z przeróżnych pojazdów, w sumie znowu nic nowego, choć przynajmniej grafika zapowiada się nienajgorzej. Będą jeszcze i inne tytuły – „Warhammer – Dark Crusader”, „Space Academy”, „Renegade – return to Jacobs Star”, „Silent Hunter” (pod wodą), „Azrael's Tear” (3D, przygodówka i RPG, three-in-one), „Al Unser, Jr. Arcade Racing” (musi co wyścigi, samochodowe zresztą), „Druid – Demons Of The Mind” (trochę przygodówka, trochę

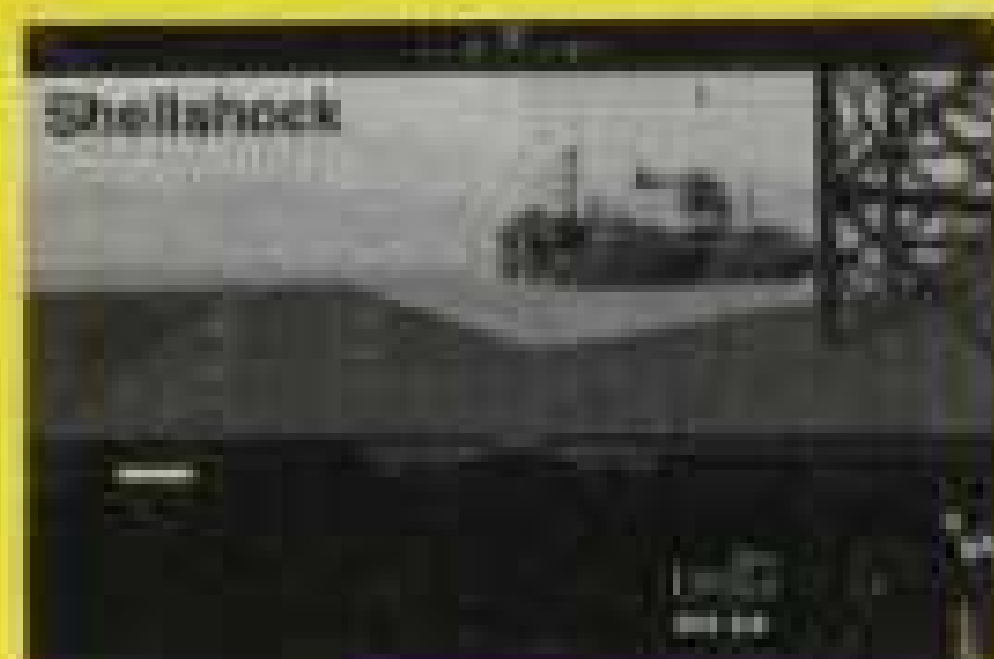


zręcznościówka), „Aliens – a comic book adventure” (strategia/przygodówka).

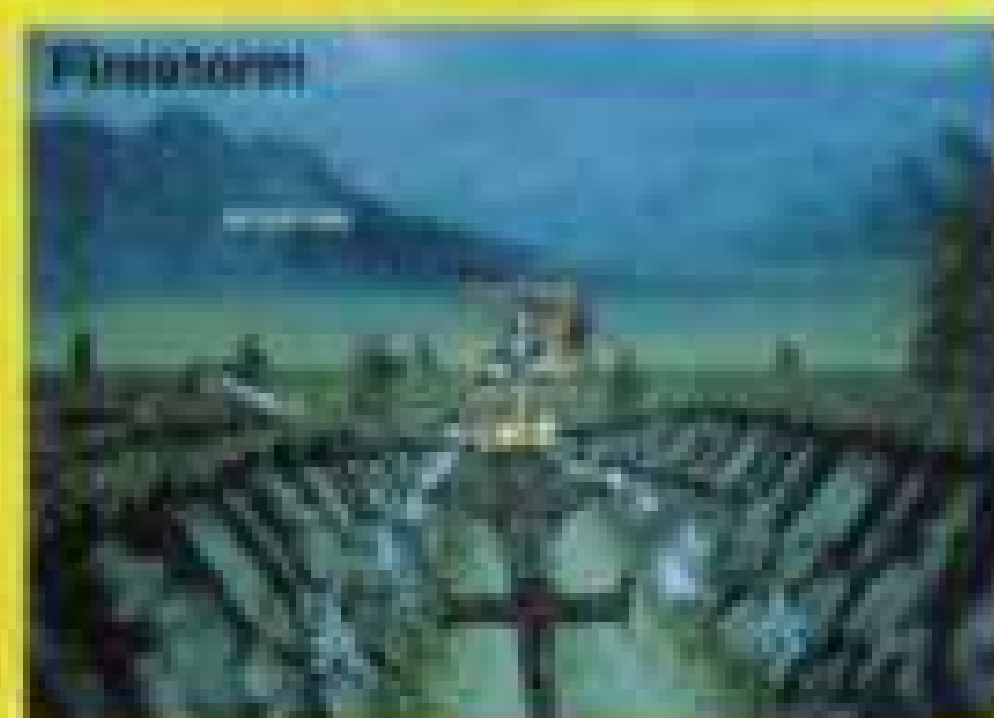
Core Design

„Shellshock” – szykuje się coraz lepiej, coś jak „DOOM”, ale jeździ się czołgiem. Ma być na PC (CD), Saturna i PlayStation. „Firestorm” czyli „Thunderhawk 2” to z kolei sy-

- kto, co i na kiedy



mulator śmigłowca (no, bardziej zręcznościówka niż symulator).



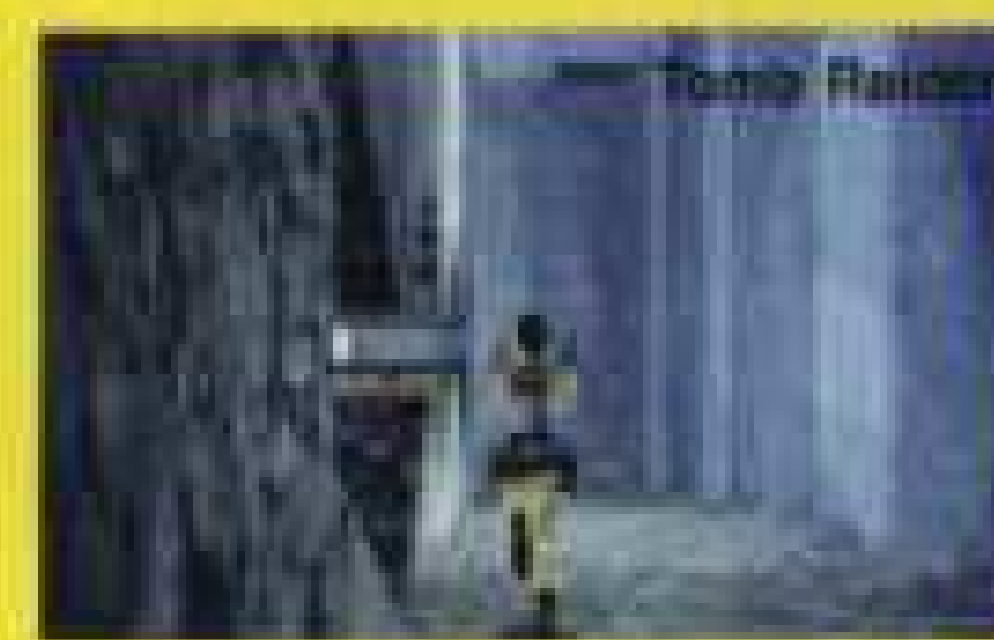
„Blam! Machinehead” – strzelanka, właściwie to chodzi o zniszczenie



wirusa który niszczy życie na ziemi, ale po drodze trzeba zniszczyć wszystko co się rusza. „Swagman”



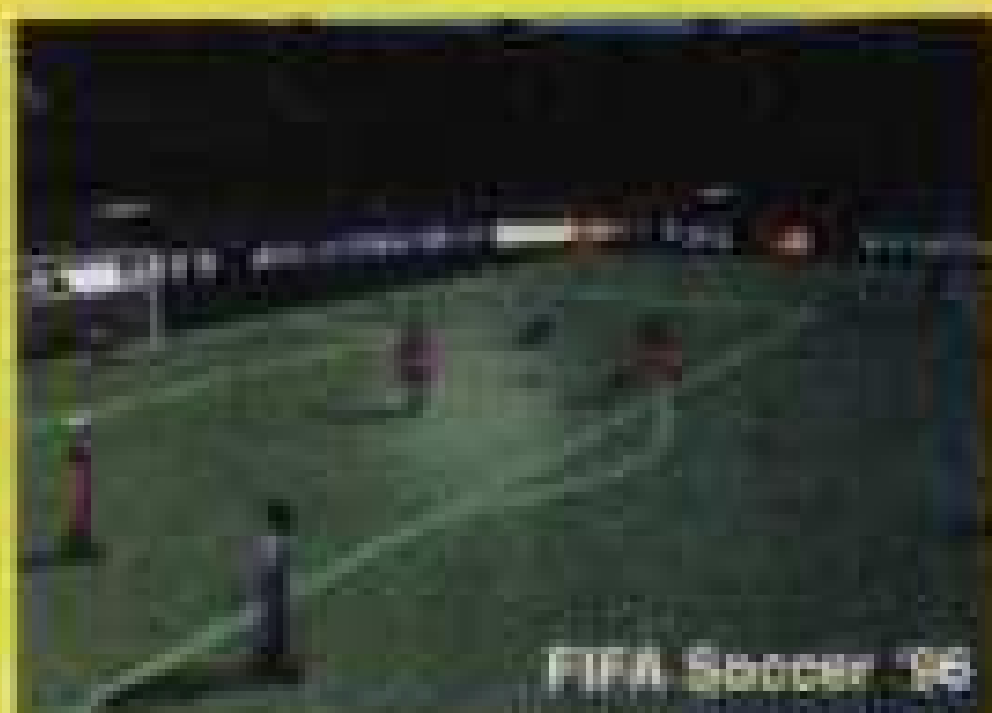
- w porównaniu z targami włosymi zaczyna nabierać kształtów, będzie to koniec końców skrzyżowanie przygodówki ze zręcznościówką, duchy, dzieci i te rzeczy. „Tomb Raider” – w pierwszym



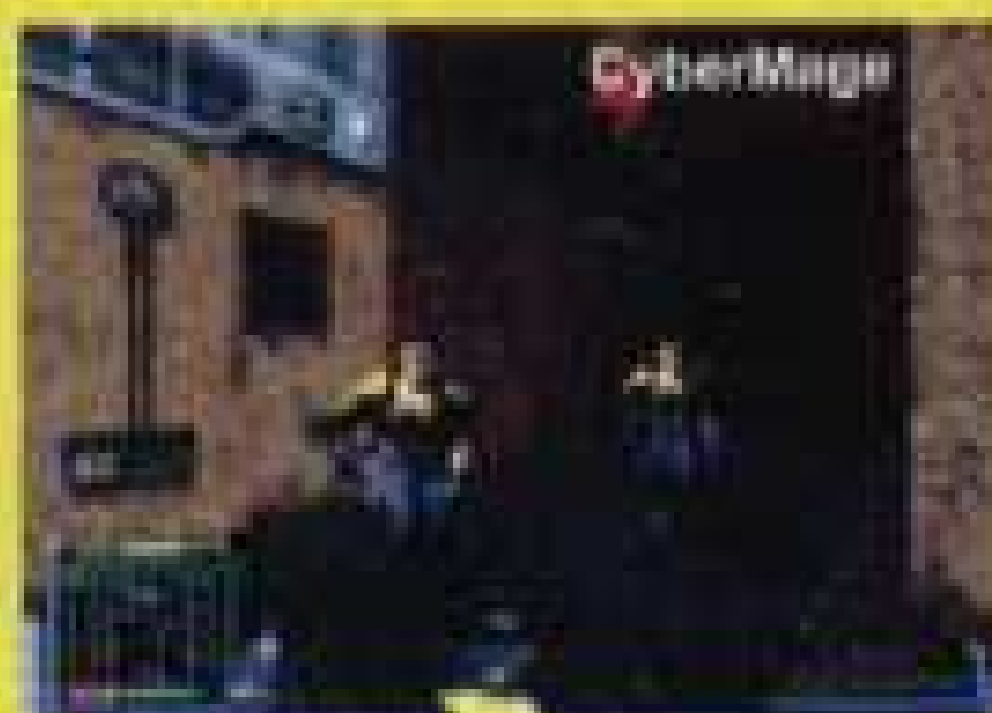
przybliżeniu to samo, choć jak zwykle diabeł siedzi w szczegółach, w porównaniu ze „Swagmanem” należy się spodziewać znacznie więcej honoru i krwi.

Electronic Arts

Z gier sportowych mają być „FIFA Soccer 96”, „NBA Live 96”, „Madden NFL 96”, „NHL 96” i „PGA Tour 96”, w większości z wersjami



nie tylko PC CD ale i konsolowymi, PlayStation zwłaszcza. Teraz to, co szykuje Origin: „The Darkening” (raz się strzela, raz lata, a raz jest interaktywny film, co by to nie znaczyło), „Wing Commander IV: The price of freedom” (już nakręcony, w obróbce), „CyberMags” (coś póź-



redniego między „DOOMem” a przygodówką, podobno w środku mają być elementy RPG), „Crusader: No remorse” (strzelanina z elementami dla jajogłowych, czyli używamy szarych komórek i mięśni – palców, zresztą właśnie skończyłem w to grać) i „Wing Commander III” (na PlayStation). A teraz cała reszta firm mniej lub bardziej z EA stowarzyszonych: „The Need for Speed” (kolejne wyścigi samochodowe, jadące z nadmierną szybkością), „Space Hulk II”, „Road Rash” (na PlayStation, motocykle i pałki), „Fade To Black” (już pisaliśmy), „Shredfest” (znowu PlayStation), „Time Commando”, „Shock Wave Assault”, „Magic Carpet 2”, „Dungeon Keeper” (strategia/RPG).

Bethesda

Kilka tytułów: „10th Planet” – co



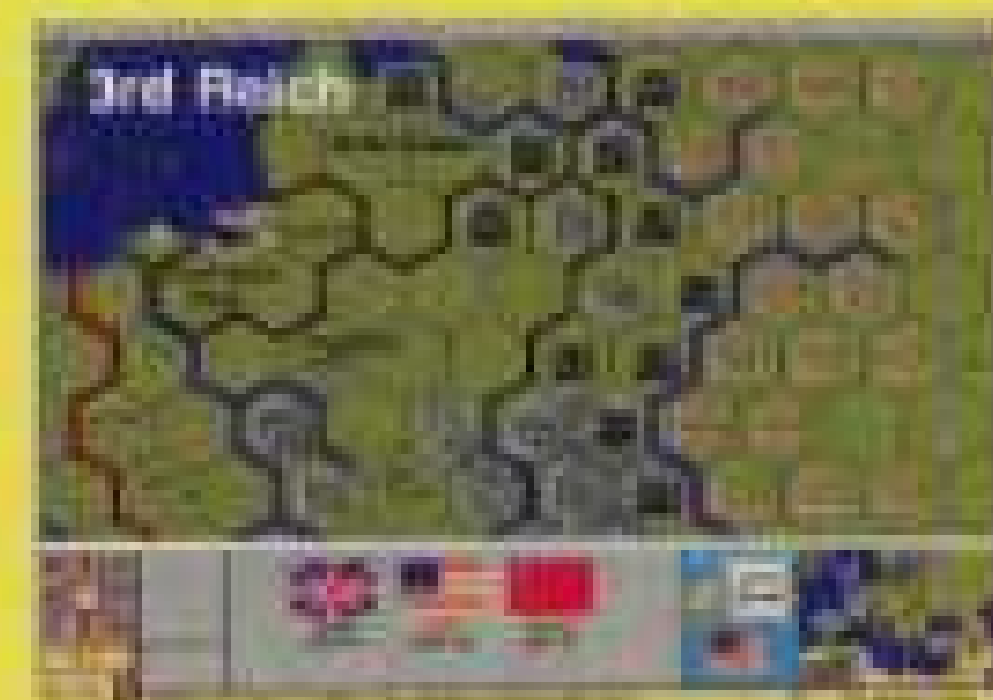
to będzie – nie wiadomo. Zdaje się, że coś zręcznościowego. „Dagger-



fall” – czyli sequel do „Elder Scrolls: Arena”. „The Terminator: Future Shock” – czyli kolejny DOOM, tym razem luźno oparty na motywach filmowych. „X-Car” – wyścigi, chyba samochodowe, ale za dokładne nie wiadomo. To wszystko opiera się na Xngine – ichnich procedurach DOOM-opodobnych (oczywiście – według materiałów reklamowych – dużo lepszych).

Avalon Hill

„3rd Reich” – przeniesiona na PC gra planszowa, coś tak jakby strate-



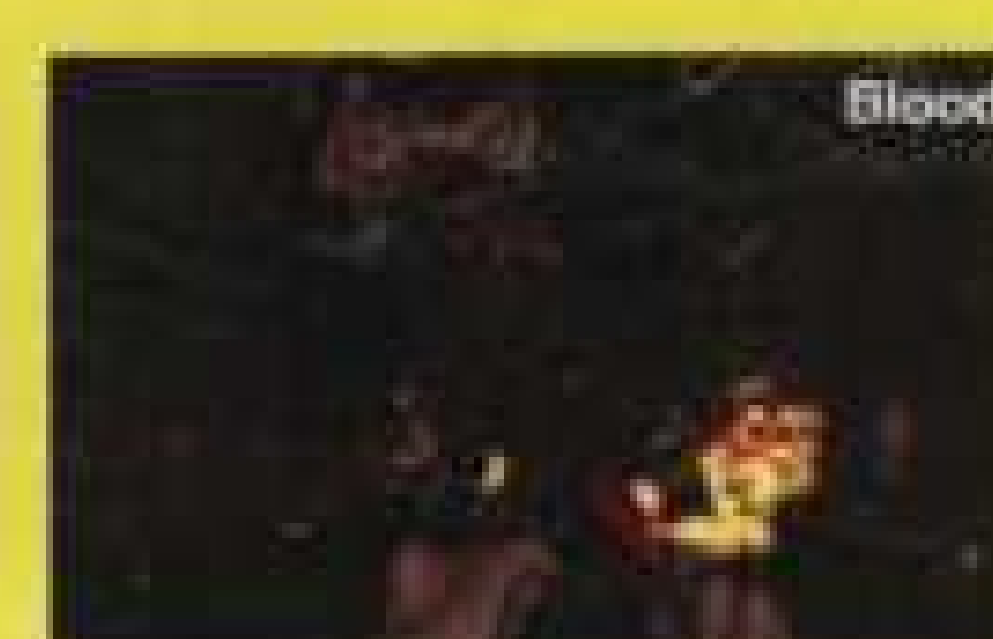
giczna. Podobnie jest z „Civilization Advances” – od zarania dziejów, do



powstania pierwszych państwowości, czyli od zera do tego miejsca, w którym zaczynała się „Cywilizacja”. „Blackbeard” – zostań piratem (albo poluj na piratów). Podobno wieme historycznie aż do bólu. „Beyond Squad Leader” – Omaha Beach, dowodzisz plutonem (a w każdym bądź razie kilkoma grupami po trzech do pięciu ludzi). Przeniesione z gry planszowej.

Apogee

Szykuje kilka rzeczy 3D. Przede wszystkim „Duke Nukem”, czyli wystrzelać wszystko co się rusza, podobnie cokolwiek do „DOOM-a” (jak większość gier ostatnimi cza-



sy). Następny będzie „Blood” – już tytuł jest krwawy, gra ma mu nie ustępować. Podobne w typie i klimacie będą również dwa pozostałe tytuły – „Ruins” i „Shadow Warrior”. Doom Dooma Doomem pogania.

DreamForge

Przygotowują (a właściwie kończą przygotowywać) przygodówkę „ChronoMaster” – do której scenar-



iusz napisał taki jeden pan o swojsko brzmiącym nazwisku Żelazny. Nie podejmuję się streścić tego co wiem o scenariuszu, ale szykuje się coś ekstra. Ma też być „Harpoon II Deluxe Multimedia Edition”, co by to nie znaczyło, „TekWar” czyli



następny „Doom” (oparty o serial telewizyjny pod tym samym tytułem, w demku którym dysponujemy krew bluzga na wszystkie strony) i „Witch”, czyli kolejne wcielenia... tak, zgadliście, „Doom-a”!

Microprose

Jakoś tak cienko, zapowiedzi tyle co kot napłakał. „Top Gun – Fire at Will”, ale o tym trąbią już od dorys dawna. „Formula One Grand Prix 2” – jak nietrudno zgadnąć



wyścigi Formuły 1, tym razem na poważnie, z prawdziwymi nazwiskami zawodników i prawdziwymi stajniami. „Virtual Carts” – znów wyścigi gokartów tym razem, można się będzie poganiać w sieci. „Magic The Gathering” – przeniesiona na komputer bardzo ostatnio modna gra w karty (takie specjalne, coś w stylu RPG bitewnego). „This Means War” – chyba strategia, przynajmniej sądząc ze środowiska (Windows).

Borek

Druga część popularnej gry RPG „Dungeon Master” pojawiła się na rynku polskim. O ile pod względem graficznym nie jest żadnym nowum (przyzwolony poziom), o tyle pod innymi względami możemy nazwać ją przebojem. Autorzy gry podnieśli poziom trudności. Zagadki są naprawdę trudne i nieraz w grze można odczuć, że aby pokonać kolejną lokację, trzeba się nie lada napocić – to dobrze. Wprowadzone zostało pewne urozmaicenie wpływania na komputerowe otoczenie. Posługując się trzema rodzajami magicznych służek (duszki), możemy: obserwować teren znajdujący się dalej, blokować potwory lub nawet z nimi walczyć. W ten sposób nie gramy tylko drużyną, ale także tymi dodatkowymi duszkami – element drugiej drużyny z domieszką strategicznych posunięć. Niekonwencjonalny sposób tworzenia, jak i uczenia się magii, elementy techno-magii i naprawdę dobry scenariusz plasują grę w czołówce RPG. No to tyle, czas pokonać...

DRÓGĘ DO KOŃCA

Wybierz grupę trzech śmiałków. Najlepiej jeżeli to będą: wojownik, mag i kapłan. Teraz na górę po drabinie, gdzie znajdziesz kilka przydatnych rzeczy. Otwórz drzwi, które nie wymagają klucza. Wewnątrz, po przeczytaniu pergaminu, okaże się, że ołtarz pełni funkcję rezurekcyjną dla bohaterów – kości zabitych przynosi tutaj, kładź na ołtarzu, a powstaną na nowo, aby uczestniczyć w dalszej przygodzie. Zabierz z tego pokoju wszystkie pochodnie, po czym wróć do komnaty z drabiną. Tutaj zbierz pochodnie, złotą monetę i bukłak ze stołu, dwa magiczne napeje zamknięte w skrzyni. Przesuń stół i zdejmij ze ściany obraz. Za nim znajdziesz: torbę z pożywieniem, Magiczną Mapę, pojemnik na walutę i klucz otwierający zamknięte drzwi.

Otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Tutaj dojdzie do pierwszego starcia, ale i pierwszych punktów doświadczenia – zabitych bohaterów wskrzesisz na ołtarzu. Pospaceruj trochę po terenie, a znajdziesz kilka użytecznych przedmiotów i sklepy. Miejsce oznaczone czerwono-czarną gwiazdą okaże się użyteczne dopiero później, ale fontannę już teraz będziesz mógł wykorzystać. Napełnij bukłak i przeszukaj fontannę.

W sklepie z żywnością opróż walówki zaopatrzyć się w kompas. Tutaj znajdziesz klucz „Sun Key”, którym otworzysz drzwi ze słonecznym znakiem. Za nimi znajduje się wej-

ście do wieży, ale także rzesza złych potworów – uważaj!

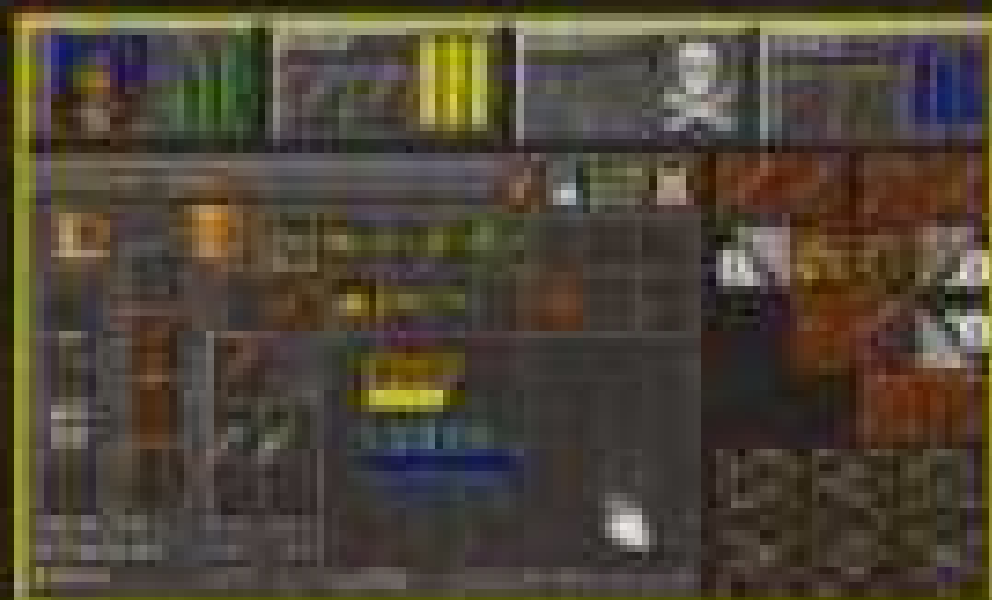
Skieruj się jak najdalej na północ, aż ujrzysz drzwi z błyskawicą. Są zamknięte. Idź dalej na północ ścieżką, która znajduje się obok, aż dotrzesz do obszaru z nosorożcopodobnymi stworami. Gdy ujrzysz rozłożyste drzewo, skieruj się na zachód. Dalej nie powinieneś mieć problemu ze znalezieniem alejki prowadzącej na północ, którą dojdiesz do terenu pokrytego mgłą. Całe przedsięwzięcie wymagać będzie od Twojej drużyny bardziej sprytu i szybkości, niż zdolności bojowych. Klucz do drzwi z błyskawicą leży na ołtarzu wewnątrz kamiennego kręgu. Wróć do drzwi z błyskawicą, otwórz je znalezionym kluczem i wkrocz śmiało do środka.

Maszeruj na wschód, aż wpadniesz na małe drzewo. Dalej ścieżką znajdującą się nieopodal na północy, a później na wschód przez bramę i znajdziesz się w bagnistym królestwie wilków. Jak nie musisz, to nie atakuj wilków, gdyż zwołają resztę stada na pomoc. Podążaj na wschód, później w pierwszą w lewo na północ, zakręć kilka kroków na zachód, aż do dziury w ziemi. Zeskocz na dół. Przesuń olbrzymi głaz. Za nim znajduje się drabina, po niej na górę. Teraz na zachód, gdzie znajdziesz kość. Wróć do wilków i rzuć im na pożarcie znalezioną kość – to je zatrzyma na kilka chwil. W tym czasie bieglem ruszaj na zachód, później skróć na południe, aż do księżycowego ołtarza. Zabierz wszystko do plecaka i czym prędzej uciekaj z bagien. Znalezienie księżycowych drzwi będzie już dziecinną zabawą, a otwarcie ich posiadaniem kluczem jedynie formalnością. Wchodząc do następnego nie zbadanego obszaru, trzymaj się!

Podążaj na południe dopóki nie natrafisz na płytę z teleportem. Teraz na wschód przez bramę trafisz do krainy olbrzymów z toporami. Poruszaj się zwinnie i z gracją, a powolne osiłki nie będą mogły Cię irytować. W centrum tego obszaru znajdziesz ołtarz, na którym leżą interesujące przedmioty. Na północy znajdziesz ścieżkę prowadzącą do miasteczka, gdzie znajdują się trzy nowe sklepy. Używając Magicznej Mapy nie powinieneś dać się zablokować rozhisteryzowanym olbrzymom. Z kluczem wróć do płyty z teleportem, gdzie nieopodal są drzwi. Znaleziona przez Ciebie część metalu pasuje do nich idealnie. Nie musisz dodawać, że posuwasz się do przodu przekraczając próg.

Prosto na zachód, aż dotrzesz do niszy i znajdującej się obok bramy. W niszy znajdziesz magiczną broń „vorpal blade”. Brama prowadzi na otulony mgłą upiorny cmentarz – tak, tam musisz iść. Aby nie narazić się na przykre spotkania z natrętnymi duchami, trzymaj się jak najdalej od posągu i grobowca znajdującego się w centrum cmentarza. Idąc na południe dotrzesz do bagnistego terenu, gdzie umiejętnie unikając złośliwych drzew musisz skrócić na wschód. W ten sposób dotrzesz do starożytnej świątyni.

Na prawo od wejścia na ścianie znajduje się przycisk, po wciśnięciu, którego otworzy się ukryty schowek. Tutaj znajdziesz klucz „fire key”. Nie schodź na dół, ale używając magicznej mapy i lawinując (warto rzucić na drużynę czar „Accelerate” pomiędzy krążącymi dziurami w podłodze, przebiegnij przez sąsiedni pokój. W nim na prawo znajdują się drzwi, otwierane za pomocą znalezionego klucza. Może zdarzyć się tak, że wpadniesz, w którąś z dziur. Rozwiązania są dwa: albo po wzięciu klucza zapisać stan gry i rozpocząć od początku, albo po znalezieniu się poziom niżej poczekać, aż drzwi się otworzą i będzie można wybiec



po schodach na górę. Komnaty na dole nawiedzone są przez upiory zmarłych więźniów, nie walcz z nimi – są za mocne – ale unikaj każdego ich ataku, ciągle się ruszając (biegaj, kiwaj się, itp.).

Za drzwiami znajduje się korytarz prowadzący do klucza do drugich drzwi. Zamieszkuje go wredne mumie. Użyj znowu czaru przyspieszającego „Accelerate”, przebiegnij w tę, zabierz klucz i z powrotem. Znowu unikając dziur dotrzesz do drugich drzwi. Otwórz je i czym prędzej wbiegnij do środka. Tutaj leży na dębowym stole ostatnia część klucza otwierającego drzwi do wieży. Będziesz mógł ją zabrać kładąc na blacie jakkolwiek monetę – bądź szczodry.

Nie pozostaje już nic innego, jak wrócić do wejścia do wieży umieścić w odpowiednim miejscu cztery części klucza i otwo-

rzyć przepięknie zdobione drzwi – kolejne trudy i niebezpieczeństwa przed Tobą.

Gdy przekroczysz próg drzwi, z trzaskiem zamkną się za Tobą i, aby przez nie wrócić, będziesz musiał znaleźć klucz. Przy oku zrób krok do przodu, po czym szybko wycofaj się do korytarza, unikając lecącej kuli ognistej – na szczęście tylko jednej. Na prawo w ścianach znajdują się przyciski. Ustaw się twarzą na północ i szybko wciśnij przycisk na lewej, a następnie na prawej ścianie – biegnij przed siebie niczym Indiana Jones. Dwie pierwsze bramy miniesz. Niestety, ostatnia będzie zamknięta. Wróć do oka, rzuć czar „Accelerate”. Ustaw wskaźnik myszy na przy-



ciśku w ścianie znajdującej się na wprost bram. Następnie używając kursorów i myszy, wciśnij przycisk w ścianie i na złamanie karku biegnij tyłem przebiegając pod podnoszącymi się i opadającymi trzema kratami.

Zabierz magiczną mapę leżącą w niszy. Na lewo znajdziesz leżące na ziemi magiczne ostrze. Podejdź do niego i uaktywij dopiero co wziętą mapę. Ustaw znak X tuż przy niszy i stojąc przy ostrzu rozkaż „słuźce” (tej z mapy), aby ruszyła do znaku X. W ten sposób zaniesie miecz „Tempest” we wskazane miejsce, a Ty będziesz mógł go stamtąd zabrać.

Teraz po schodach na górę. Przy drzwiach znajduje się sznur – pocłagnij go. Gdy otworzą się drzwi wejdź do olbrzymiej sali, gdzie będzie aż tłoczno o zakapturzonych postaci. Nie prowokuj nikogo zabieraniem przedmiotów, czy agresywnym

działaniem. Po prostu skieruj się do mniejszej salki na wschodzie i tutaj rozpocznij produkcję „służek-strażników”. Wkrótce dojdzie do walki z Vaxirkami (tak się nazywają ci w kapturach), wszystko jednak powinny za Ciebie załatwić wyprodukowane i przez cały czas doprodukowane magiczne służki. Możesz oczywiście spróbować zwykłych sposobów, czyli walka, walka i walka, ale to raz, że zajmie więcej czasu, a dwa, że zabierze Twoim śmiałkom dużo więcej energii. Gdy pył bitewny opadnie, podnieś z podłogi magiczną łagę „Numenstaff”, której moc możesz regenerować wkładając



Przy pierwszym znajdziesz klawisz w ścianie pozwalający na dotarcie do drugiego. Do kolejnych dwóch dotrzesz unieszkodliwiając dwa pierwsze, także przechodząc przez iluzyjne ściany i unikając nadchodzącego z przodu pocisku magicznego. Droga wolna czas przejść do końca korytarza.

Kolo zębate z niszy pasuje do urządzenia w ścianie, które obsługuje drzwi – wystarczy wcisnąć



Dungeon Master II

Legenda o Wieży Śmierci

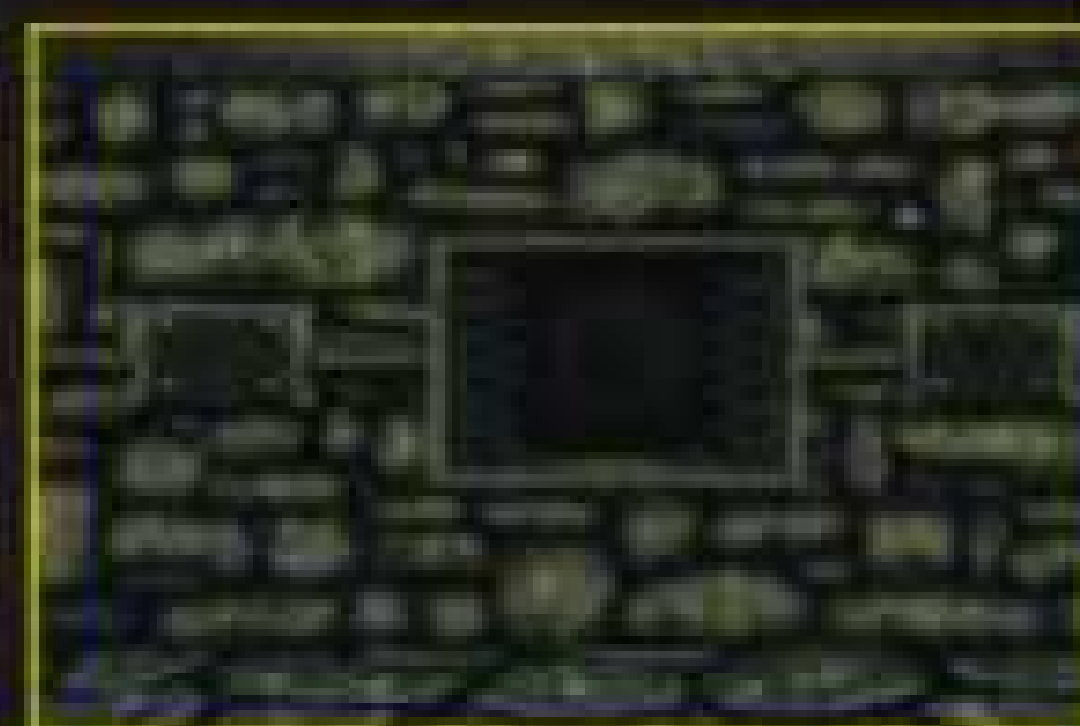


do kolla. Dzięki niej otworzą się drzwi do kolejnego korytarza, gdzie właśnie wchodzimy – wcześniej oczywiście zaopiekuj się wszystkimi możliwymi do zabrania przedmiotami.

Aby przejść przez zamknięte drzwi, musisz używając magicznej mapy ze „służką” oznaczyć miejsce z płytą w podłodze znakiem X. Następnie podejdź do drzwi i tutaj połóż na ziemi monetę. Następnie wyślij „służkę” do X. Gdy dotrze tam i upuści na płytę monetę, drzwi na chwilę się otworzą, a Ty musisz szybko się wślizgnąć do środka (można użyć „Accelerate”). Za drzwiami znajdziesz przycisk otwierający je na stałe. Za pomocą przycisku ROS na magicznej mapie, ujrzyś iluzyjne ściany. Przez nie dotrzesz na zaplecza mechanicznych oczu, które miotają kule ogniste. Należy zdjąć z każdego z nich pokrywę i wyjąć oko.

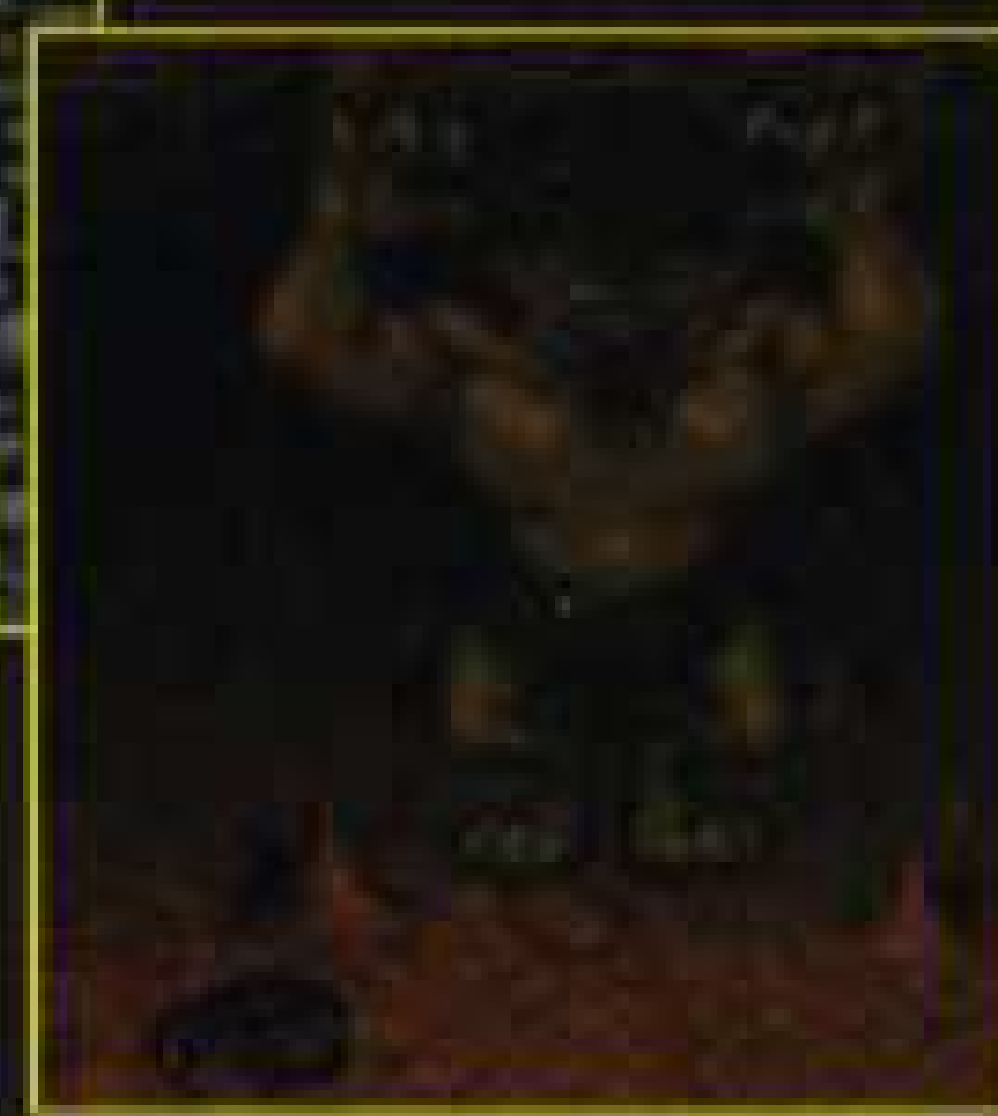
nąć przycisk. Chwyć natychmiast kolo, podbiegnij do następnego urządzenia, w które włóż kolo, naciśnij przycisk i tak, aż do końca korytarza. Musisz się spieszyć, gdyż na Twoje nogi czychają pojawiające się nagle dziury w podłodze. Po wpadnięciu do jednej z nich nie zalamuj się tylko wejdź po drabinie i rozpocznij jeszcze raz zabawę z kółkami. Możesz ewentualnie, wcześniej kupując w sklepie nieopodal starożytnej świątyni kilka kół zębatach, uprościć sobie zadanie.

Na końcu korytarza znajduje się wejście do pomieszczenia z maszyną. Oczyść obszar z natrętnych stworów, po czym zabierz z niszy klucz „Earth key”. Obok znajduje się otwór w ścianie doskonale odpowiadający kształtom klucza. Włóż go tam, a otworzą się drzwi. Naciśnij przycisk obok, a stanie się rzecz straszna, klucz spadnie dwa poziomy niżej.



Niestety, aby posunąć się do przodu, trzeba będzie po niego zejść. Przekładając dźwignię spuścisz na dół drabinkę, po której dostaniesz się poziom niżej. Stąd na południe, do obszaru zamieszkanego przez nietopery. Znajdziesz tam także olbrzymie glazy, które odpowiednio wepchnięte do dziur, otworzą Ci drogę do kolejnej drabiny na dół. Będąc na drugim poziomie musisz poszukać interesujący klucz. Znajduje się na obszarze zamieszkanym przez dziwacznego potwora. Aby tam dotrzeć musisz iść najpierw na zachód, a później korytarzem na północ.

Samo odnalezienie klucza to nie wszystko (znajdziesz go na prawo od końca korytarza, tuż przy ścianie). Trzeba będzie jeszcze zabić natrętnego pana (Dru-Tan mu na imię). Możesz wykorzystać do tego korytarz z pułapką (druga brama na lewo od wejścia). Wejdź przez drzwi i odejść



o dwa kroki od najeżonej ściany. Gdy zlokalizować wejście do środka, pobiegnij do końca korytarza – w ten sposób uaktywnisz pułapkę, zamykając w niej jego i siebie – w niej znajduje się ukryty w ścianie przycisk otwierający drzwi. Wskocz na zewnątrz i zamknij je za sobą, obserwując przez kraty miażdżone ciało Dru-Tana. Przy jego ciele znajdziesz klucz „Blood key” otwierający pierwsze drzwi. Tam też powinien się skierować. Za nimi czekają na Ciebie golemy, a na prawo przycisk w ścianie uruchamiający teleport przenoszący na poziom wyżej.

Przy drabinie na górę znajduje się palenisko do maszyny, z pewnością pilnowane przez

złego magicznego sługę. Nie powinienś mieć problemów z jego likwidacją. Gdy już będzie po wszystkim, wystaw swojego własnego służkę-strażnika, który nie dopuści do podobnego incydentu później. Golemy będą mogły wrzucać rozgrzane skały do paleniska, zaostrzając w ten sposób maszynę poziom wyżej w ciepło. Teraz już możesz wejść na górę.

Z odzyskanym kluczem „Earth key” będziesz mógł otworzyć drugie drzwi. Za nimi trzeba będzie pokonać otwierającą się i zamykającą dziurę w podłodze. Można to zrobić na dwa sposoby. Pierwszy to użyć czar „Accelerate” i po wkroczeniu na płytę uruchamiającą zmiany dziury, przebiec do przodu momencie, kiedy dziura jest zamknięta. Drugi to stanąć na płycie i uruchomienie magicznej mapy ze służką. Problem polegać będzie na tym, aby w momencie, gdy dziura zostanie zamknięta, wypuścić do przodu (za dziurę) służkę, która zablokuje nadlatujące magiczne pociski, w ten sposób pozwalając nam na swobodne przejście. Za dziurą znajduje się drabinka na górę.

Aby otworzyć drzwi, za którymi jest klucz „Master key” będziesz musiał znaleźć bezpiecznik „vacuum fuse” i włożyć go w odpowiednie miejsce w ścianie na zachód od drzwi z kluczem. Możesz zdobyć go kupując w sklepie koło starożytnej świątyni lub rozbijając pałętającą się na tym poziomie magiczną skrzynię, która zawiera właśnie taki bezpiecznik.

Mając klucz „Master key” i koło zębate będziesz mógł otworzyć drzwi prowadzące do korytarza z dźwigniami. Pamiętaj, aby po otwarciu drzwi zabrać klucz ze sobą. Dźwignie poprzestawiaj kilka razy, tak aby na końcu pozostały w pozycji „górze” – w ten sposób wszystkie drzwi po drodze będą otwarte oprócz ostatnich prowadzących do pokoju z pompą. Po drodze roztrzaskaj wszystkie baryłki, znajdziesz w nich ciekawe przedmioty. Używając klucza „Master key” będziesz mógł otworzyć ostatnie drzwi – znowu pamiętaj, aby go ze sobą zabrać. Będąc w pompowni, zabierz klucz „Iron key” i włóż kolejny bezpiecznik w dziurę w ścianie. Uruchom pompy i spuść drabinę na dół. Zabierz klucz „Cross key” i wróć do komnaty, gdzie znalazłeś „Master key”. Za pomocą klucza „Cross key”, będziesz mógł użyć drabiny na górę, co oczywiście powinienś uczynić.

Stoły należy rozbić, aby przodostać się do sal z taranami. Tu-

ta będzie trzeba się wykazać sprytem i szybkością – rzuć czar „Accelerate”. Sposób jest prosty, należy przebiec koło tarana, w momencie, gdy jest najbliższy ścianie, jeżeli tego nie zrobisz zostaniesz wepchnięty do dziury i spadniesz parolom niżej – dobra rada: zapisz stan gry przed rozpoczęciem próby. Zabawę rozpocznij od tego najbardziej na wschodzie.

Gdy będziesz je miał za sobą, droga do komnaty z lustrem będzie już formalnością – ewentualne trudności mogą sprawiać mobilne teleporty i magiczni żółci słudzy, ale na pewno sobie z nimi poradzisz. Aby dostać się na drugą stronę komnaty, będziesz mógł zastosować dwa rozwiązania.

Pierwsze: to ustawienie jednego z luster tak, aby kąć odbicia skierowany był na lustro centralne i odpalenie własnego magicznego pocisku, który odbijając



się uderzy w obiekt znajdujący się na północy, w ten sposób zamykając dziury w podłodze.

Drugie: ustawienie tak wszystkich luster (przy pomocy dźwigni i siły własnych mięśni), aby po naciśnięciu płyty kula ognista odbijając się od nich dotarła do zwierciadła centralnego i uderzyła w urządzenie wyłączające dziury.

W obu przypadkach, pomocna będzie magiczna mapa, dzięki której można obserwować tor lotu pocisku, ale także i ustawienie wszystkich zwierciadeł.

Teraz przenoś do komnaty z przemieszczającymi się teleportami wszystkie zwierciadła – oczywiście po jednym. Ustaw je w prostej linii z południa na północ, ale w ten sposób, aby teleporty znalazły się po jednej stro-

nie. Następnie przesuwaj zwierciadła dotąd, aż teleporty zostaną zamknięte. Zamknięte drzwi w pokoju ze zwierciadłami, możesz wysadzić kilkoma kulami ognistymi. Z drzwiami obok teleportów nie pójdzie już tak łatwo. Wyślij magicznego służkę-scouta z mapy do miejsca pomiędzy czterema dziurami, po czym rzuć monetą w niego. Upadający kawałek metalu uaktywni płytę w podłodze, która zamyka dziury, a zarazem otwiera uparcie drzwi. Za nimi przyjdzie Ci jeszcze raz użyć klucza „Master key”, zanim wejdziesz do sali z zaworem.

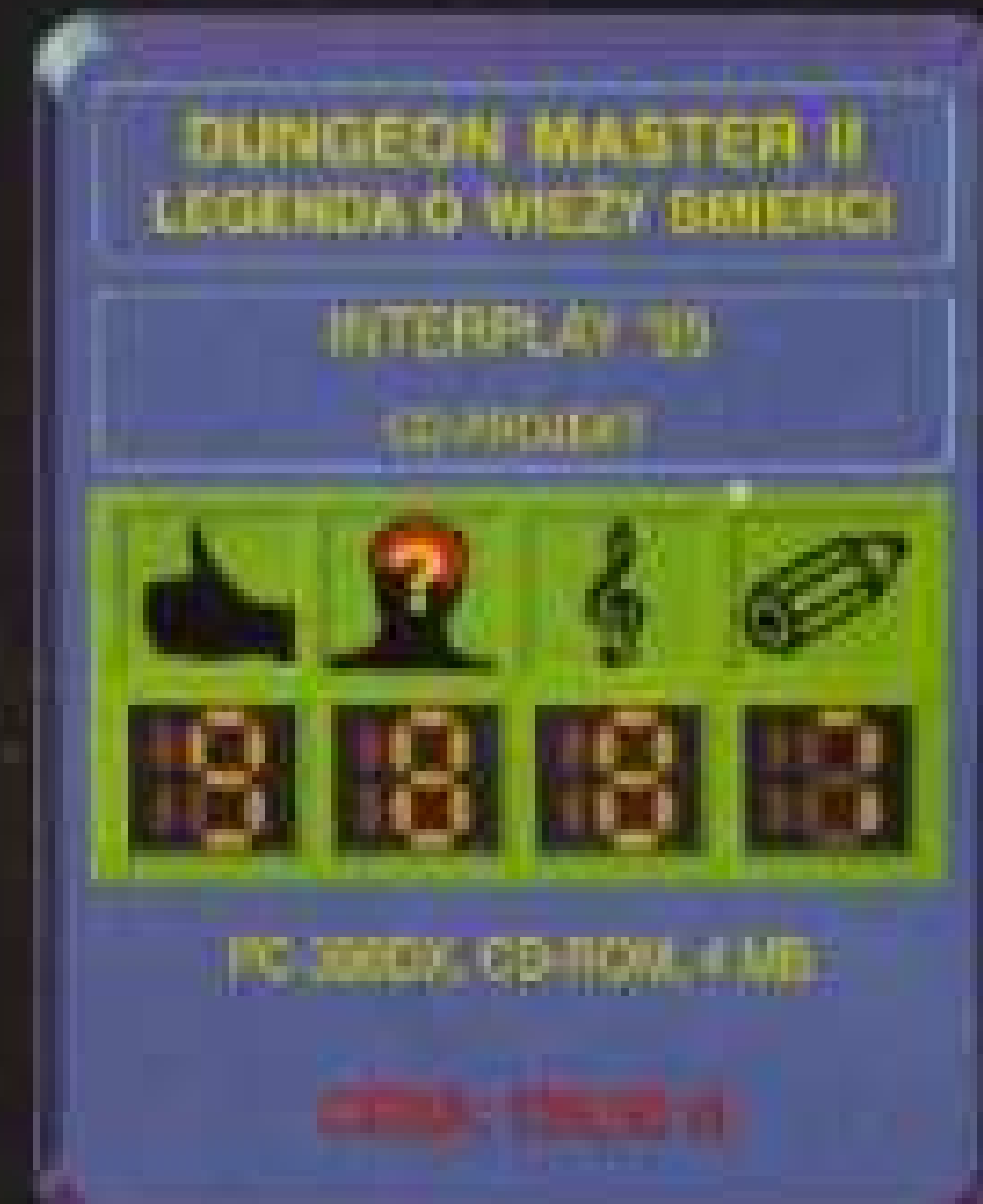
Korytarz z błyskawicami należy pokonać szybko – czar „Accelerate” – ale i sprytnie – wykorzystując przerwę w wyrzucanych błyskawicach, która możesz obserwować za pomocą magicznej mapy. Na końcu korytarza znajduje się klawisz wyłą-



czający śmiertelne wylądowania. W niszy znajdują się dwa klucze, ale aby uniknąć pułapki możesz wziąć tylko jeden na raz.

Weź najpierw klucz „Onyx key”. Za drzwiami, do których pasuje ten klucz, znajduje się magiczna komnata Zo, ale zanim tam się dostaniesz będziesz musiał zdobyć drugi klucz „Skull key”. Spuść drabinę tuż koło wejścia, po czym skieruj się do komnaty z maszyną. Zamykając drzwi nie zapomnij zabrać ze sobą klucza „Onyx key”. Zanieś go z powrotem do niszy i weź drugi klucz. Przejdź do komnaty ze zwierciadłami, skąd po drabinie dostaniesz się do magicznej komnaty Zo. Klucz „Skull key” przekreślony w zamku uaktywni teleport, przez który dostaniesz się do komnaty. Ognistą kulą uderz w najbliższe zwierciadło, a zniszczony zostanie stół. Zabierz pojemnik, zniszcz stół i otwórz spokojnie drzwi.

Przesuń zwierciadła, tak aby stały w bramach. Przetaw



przełącznik znajdujący się w korytarzu do teleportu. Jeden z przełączników znajdujących się na południowej ścianie uaktywni strumień ognistych pocisków, które uderzą w środkowy kryształ. Następnie przejdź przez całą komnatę i wciskając kolejne ogniste guziki. Na koniec wcisnij przycisk znajdujący się na północnej stronie, który wyzwoli strumień niebieskich wylądowań. Po tym wszystkim drzwi pomiędzy planami powinny się otworzyć. Jeżeli nie, to trzeba będzie zejść na dół i dorzucić ognia do paleniska.

Otwórz drzwi otwierane kluczem „Onyx key” i wejdź do magicznej komnaty Zo. Tutaj uaktywnij cztery przełączniki. Uderz w środkowy kryształ, używając lagl „Numen staff”, a otworzy się portal.

Rzuć czar „Accelerate”, aby łatwiej uporać się z ruchomymi platformami. Gdy dotrzesz do obszaru, na którym radośnie przebywa sam Dragoth, rozpocznij masową produkcję służek-strażników – one powinny się z nim uporać. Oczywiście w sytuacjach pewnych podaruj panu kilka gorących kul, ale ogólnie lawiruj, produkuj, atakuj, po prostu bądź sobą, wszak to już ostatnia walka.

Życzę zwycięstwa i końcowej nagrody. Do następnego razu, dzielny podróżniku i Mistrzu Podziemi.

EMILUS CZARNOKSIĘŻNIK

P.S. Na stronie 45 znajduje się lista czarów i kilka wskazówek, to naprawdę już koniec.



DOOM TROOPER

TOP

SECRET

Na przełomie października i listopada ukaze się pierwsza w Polsce gra karciana: Doom Trooper — Żołnierz Zagłady. Ta forma zabawy, mimo że jest całkiem nowa (pierwsza gra tego typu — Magic: The Gathering ukazała się w Stanach niecałe dwa lata temu) zdążyła już zdobyć liczną rzeszę miłośników. Systemy karciane mają swoje korzenie w manie kolekcjonowania kart sportowych, która opanowała młodych Amerykanów w latach osiemdziesiątych.

Jeśli chcesz spróbować swoich sił w tego rodzaju grze, musisz posiadać podstawową talię kart. Oczywiście jest to rozrywka dla kilku osób, więc twoi przeciwnicy również powinni mieć takie talie. W zestawie podstawowym, poza instrukcją, znajduje się kilkadziesiąt kart. Każda talia zawiera nieco inne karty, ponieważ wszystkich wzorów jest zazwyczaj kilkadziesiąt; dzielą się one na takie, które występują w taliach prawie zawsze, takie, które występują często i takie, które można znaleźć bardzo rzadko. Istnieją więc karty niezbędne dla każdego gracza i znajdujące się w każdej talii. Są jednak i takie, które w określonej sytuacji mogą dać swemu posiadaczowi znaczną przewagę — te trudniej jest napotkać. Zabawa polega więc nie tylko na zwycięstwie w danej rozgrywce, lecz także na zdobywaniu coraz to rzadszych i potężniejszych kart, kompletowaniu coraz mocniejszych tali, a w rezultacie — na zwiększeniu swych szans na wygraną.

Istnieją co najmniej trzy sposoby na powiększenie talii. Po pierwsze, można wymieniać karty z innymi graczami. Po drugie, można dokupić dodatkowe zestawy kart lub nawet nową talię. Trzeci sposób jest chyba najciekawszy. Twórcy niektórych systemów proponują, aby stawką w twojej rozgrywce była pula kart, do której każdy z graczy wkłada jedną ze swoich. Zwycięzca staje się właścicielem całej puli!

Karty kolekcjonuje się nie tylko dla ich bezpośredniej wartości w grze, lecz również dla nich samych. Na każdej z nich znajduje się ilustracja, wykonana przeważnie przez kogoś ze znanych rysowników. Każda karta jest więc w praktyce małym dziełem sztuki, a cała talia stanowi miniaturowy album.

Poza podstawową talią i zestawami dodatkowymi, wydawane są także rozszerzenia. Znajdują się w nich kolejne, silniejsze karty oraz rozwinięte zasady, opisujące nowe, otwierające się przed graczami możliwości.

Akcja gry Żołnierz Zagłady umiejscowiona jest w świecie gry fabularnej Kroniki Mutantów. Ludzkość opuściła zniszczoną Ziemię i zasiedliła resztę Układu Słonecznego aż po pas asteroidów. Jednak, gdy ludzcy zwładowcy dotarli do dziesiątej planety — Nero obudził Ciemną Moc, której służy pięciu Apostołów wraz ze swoimi Legionami Ciemności zaczęło pustoszyć ludzkie siedziby. Już wydawało się, że rządząca ludzkością megakorporacja ulegnie anihilacji, kiedy w jednej z nich urodził się człowiek, który uratował świat. Stworzył on Bractwo, przypominające swoją strukturą średniowieczny kościół, oparte na potężnych siłach zbrojnych i wszechwładnej inkwizycji. Obecnie w Układzie Słonecznym panuje równowaga, żadna z sił nie może zdobyć przewagi. Istnieje nawet tajna organizacja pod nazwą Maska, której członkowie dbają, aby ta sytuacja nie uległa zmianie.

Gdy zaczynasz grać w Żołnierza Zagłady wcielasz się w postać jednego z członków Maski. Każdy z graczy kontroluje po dwa oddziały: szwadron żołnierzy zagłady i kohortę legionistów ciemności. Karty reprezentują wojowników oraz wspomagające ich przedmioty i czary. Zabawę zaczyna się z 5 punktami akcji, za które wyklada się wojowników. Każdy z nich wart jest pewną liczbą punktów — te punkty akcji trzeba wydać, aby wprowadzić go do gry. Tyle samo punktów zwycięstwa otrzymuje się, gdy się go zabije. Zwycięstwo polega na wyeliminowaniu wystarczającej ilości żołnierzy przeciwnika, by zebrać 25 PZ. W każdej rundzie można wykonać trzy akcje, takie jak: rzucenie czarów, ekwipowanie lub wykladanie wojowników oraz atakowanie.

Instrukcja zawiera dwa zestawy zasad: uproszczony i standardowy. Pozwala to rozpocząć grę bez konieczności przyswojenia sobie od początku wielu nowych pojęć i koncepcji. W Żołnierzu Zagłady preferowany jest agresywny styl gry. Jeżeli na początku pozostanie się trochę w tyle za innymi, to później trudno jest tę stratę nadrobić. Może to zniechęcić początkujących graczy. Pod względem technicznym Doom Trooper jest jedną z atrakcyjniejszych pozycji spośród tych, które są dostępne na światowym rynku. Rozszerzenia czynią grę jeszcze ciekawszą. Również graficznie gra prezentuje się znakomicie. Najgorsze ilustracje są bardzo ładne, zaś najlepsze... Karty wykonane są z trwałego materiału, co pozwala używać ich bez obawy przed szybkim zużyciem.

Zestaw podstawowy to 334 różne karty. Zapowiadane są również trzy dodatki: Inkwizycja, Warzone i Morytkator. Każdy z nich zawiera ponad 150 nowych wzorów kart. Pierwsze z tych rozszerzeń ukaze się jeszcze w tym roku. Między innymi znajdzie się w nim zupełnie nowy rodzaj kart — Relikty.

Wydanie w Polsce Żołnierza Zagłady jest obiecującym początkiem — miejmy nadzieję, że ukaza się również inne systemy karciane. Sądzę, że wszyscy chcieliby, aby tak było. Ja póki co czekam, aż Żołnierz Zagłady ukaze się na półkach polskich sklepów.

Grześ



Star Trek The Next Generation:

Space. A final frontier... Ech, lezka się w oku kręci – tyle to już lat oglądają ludzie ten serial. Zdawaloby się, że powinien już dawno, dawno temu umrzeć śmiercią cichą i spokojną, ale jednak nie. Statek kosmiczny NCC 1701 Enterprise wciąż przemierza bezkres galaktyki.

Oj, wiedział Gene Roddenberry co robi, gdy wymyślał scenariusz do pierwszych odcinków starego „Star Treka”. Żadnemu serialowi w historii telewizji nie udało się osiągnąć takiej popularności. Cóż, „Star Trek” to jednak film kultowy, dużo więcej niż niskobudżetowe produkcje science-fiction jakich teraz wiele. Mało kto już teraz o tym pamięta, ale pierwszy wahadłowiec NASA nazwano Enterprise na prośbę widzów „Star Treka” (kto nie wierzy, niech sprawdzi).

Gry komputerowe opiewające przygody naszych dzielnych astronautów istniały w zasadzie od zawsze i to dla wszystkich możliwych komputerów. Najbardziej klasyczne były oczywiście te wykorzystujące tryb tekstowy, można w nie jeszcze pograć w niektórych BBS-ach. Potem zaś przyszły czasy CD-ROM-ów, grafiki w wielu milionach kolorów...

Tak zatem dochodzimy do „Star Treka – A Final Unity”. Tak naprawdę jest to przygodówka (choć nie tylko – są tu też kawałki, powiedzmy symulacyjno-zręcznościowe), ale za to jaka! Już samo Intro może przyprawić każdego gracza o wytrzeszcz oczu i gęsia skórę – trzeba je tylko obejrzeć na karcie TrueColor i czymś lepszym od 486. W samej grze jest zresztą wiele równie dobrych animacji.

Po drugie dźwięk. Nie dość że mamy full-talking, to jeszcze postacie mówią oryginalnymi głosami aktorów filmowych, grających w serialu telewizyjnym. Wrażenie jest niesamowite, dotyczy to jednak tylko fanatyków Jean Luc Piccarda i jego kompanii. Za to muzyka i efekty dźwiękowe (szczególnie zaś odgłosy wydawane przez komputer pokładowy Enterprise) spodobać się powinny każdemu.

Poza wątkiem „przygodowym” mamy, przynajmniej teoretycznie, okazję dowodzenia Enterprise. W praktyce okazuje się jednak, że najlepiej zostawić wszystkie techniczne drobiazgi członkom naszej załogi.

Nie znaczy to bynajmniej, że nie warto pobawić się tymi

wszystkimi wspaniałymi przyciskami i panelami, nad którymi pieczę sprawuje zwykle La Forge czy Worf. Problem tylko w tym, że na maszynach wolniejszych od Pentium 90 wszystko zaczyna działać przeraźliwie wolno.

Cóż – nie będziemy zbyt się rozpisywać, aby zostawić nieco więcej miejsca na porady dla tych, którzy zapragną zmierzyć się ze Star Trekiem. Umyślnie nie omawiamy dokładnie fabuły, po co bowiem psuć przyjemność oglądania intra? Pamiętajcie tylko, że nie warto tej gry uruchamiać na wolnym komputerze – tylko się rozczarujecie.

Garść pomocnych uwag

Przestrzeń

Musimy przede wszystkim teleportować uciekinierów na Enterprise. Spytajmy załogę o sugestie – zaproponowany zostanie plan przerwania wiązki holowniczej poprzez przelecenie przez nią. Aby uruchomić transporter będziemy musieli jednak opuścić osłony.

Następnie czeka nas dyskusja z kapitanem Garidian. Umiejętnie przeprowadzona pozwoli na uniknięcie przelewu krwi, w przeciwnym razie będziemy zmuszeni

zniszczyć jej statek.

Porozmawiamy z uratowanymi. Okaże się, iż poszukują oni starożytnych zapisków mędrców swej planety, których odnalezienie

może doprowadzić do przywrócenia „sprawiedliwości społecznej” w ich świecie.

Cymkoe IV

Reaktor stacji orbitalnej grozi eksplozją. Aby temu zaradzić, musisz wystąpić grupę do wnętrza stacji. Wyjdź z pokoju i przepal lazerem (light stun) kabel przygniatający kobiecie. Zapamiętaj trikoderem współrzędne kabla i za pomocą transportera przenieś go do pierwszego pomieszczenia. Teraz można już udzielić kobiecie pierwszej pomocy i porozmawiać z nią uzyskując kody dostępu do komputera stacji.

Udaj się następnie do windy i wybierz do pomieszczeń administracyjnych, gdzie uru-



chomisz awaryjne zasilanie systemów podtrzymywania życia. Zjedź następnie do maszynowni. W laboratorium odłącz zasilanie trzeciego przewodu – obcy statek odłączy się i odleci. Enterprise będzie go mógł śledzić tylko przez chwilę. W pomieszczeniu reaktora porozmawiaj z inżynierem i odrzuć w przestrzeń uszkodzony reaktor.

Horst III

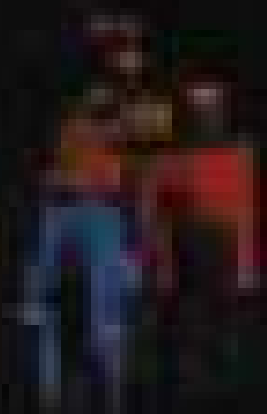
Porozmawiaj z Shanokiem i Reddreckiem. Reddreck poleci udać się na Horesię, co czym prędzej uczyni pod pretekstem dokonywania inspekcji.

Horasia

Podczas rozmowy powitalnej musisz zgodzić się na pozostawanie bez broni w trakcie rozmowy z konsulem. Po jej przeprowadzeniu udaj się do laboratorium. Po drodze poczęstuj małpkę owocem. W laboratorium za pomocą próbnika

biologicznego zbadaj trupy zwierząt, zarówno na stole do badań jak i za pomocą skanera. Stojące w rogu laboratorium urządzenie (moduł polowy) zbadaj trikoderem i zabierz ze sobą. Podłącz się do komputera i wydusć z Melasa informację o nielegalnym przemyśle zwierząt i dziwnych zejściach śmiertelnych lokalnej fauny.

Porozmawiaj teraz z konsulem i wydobądź zeń informacje o Iydii i Aramucie. Porozmawiaj następnie z Iydją, po czym udaj się do promu i wyjmij zeń generator. Za jego pomocą włącz zasilanie komputerów trzech biotopów, po czym zbadaj znajdujące się w nich rośliny i zwierzęta (modułami polowymi, pobierz też próbki próbnikiem biologicznym). Zebrane materiały zbadaj na skanerze w laboratorium, a następnie porozmawiaj poprzez komputer z Zolis. Udaj się następnie do rezerwatu i porozmawiaj ze



A Final Unity

strażnikiem Tzudanem. Poproś poleć konsula o sprawdzenie Tydi – ten czmychnie statkiem Aramuta, ale doktor Foerstch zostanie uwolniona. Porozmawiaj z nią i udaj się promem do generatora. Uruchom go, wyjdź do rezerwatu. Tam otwórz bramy, włącz generator, po czym zamknij zasobnik z uwiecznionym niebezpiecznym stworzeniem.

T'Bak na Enterprise zidentyfikuje stwora jako Varnacha – mitycznego mieszkańca planety jego przodków. Udajesz się więc w pościg za Tydią, który dopadnięty wyjawia położenie rodzimej planety Varnacha. Tamże poradź się Troi i pocze-

kaj na odpowiedź na sygnał T'Baka.

Senlesho Epsilon IV

Porozmawiaj z Laraqem i wejdź do pierwszej piramidy. W Świątyni porozmawiaj ze Stambyrem. Otrzymasz nagranie Futility of Wisdom. W drugiej piramidzie porozmawiaj z Medią, tak samo w trzeciej odbądź rozmowę z kapłanem. Udaj się następnie pod Wrota Oświecenia, gdzie znajdziesz uwiecznionego Aelnota oraz panel z opisem w nieznanym języku. Od Laraqa otrzymasz kod tłumacza, uruchom zatem panel i uwolnij Aelnota. Otrzymasz dwa talizmany i klucz do skarbca.

Ze skarbca zabierz berło, dziwne urządzenie i pierścień. W pierwszej piramidzie ofiaruj kapłanowi pierścień i urządzenie, w zamian za co dostaniesz nagranie melodii „Watch your step”. Jako La Forge pokaż mu dziwne urządzenie i zamontuj je w instrumencie – otrzymasz nagranie „Travelling Music”.

W drugiej piramidzie daj kapłanowi berło i odegraj w transporterze „Travelling Music”. Odgrywając melodie i zbierając kolejne nagrania musisz dostać się teraz do wrót. Włóż w nie niebieski talizman i zabierz Piąty Zwój.

Outpost 543

Po zakończeniu walk porozmawiaj z Klingonem Ky'Draklem. Otrzymaj zezwolenie od komendanta placówki na kontynuację poszukiwań.

Frigia

Znów musisz walczyć, ale cóż to dla Ciebie. Na powierzchni planety weź od Laraqa programator, kryształ i klucz.

Herst III

Porozmawiaj z uciekającym Shanokiem, a następnie przetransportuj się na tereny wykopalsk. Oczyszczyć wejście do groty za pomocą fazyera. W środku, „na panelu” użyj klucza

i programatora, a następnie przeanalizuj uzyskany obraz trikoderem. W obserwatorium zeskanuj trikoderem urządzenia obserwacyjne.

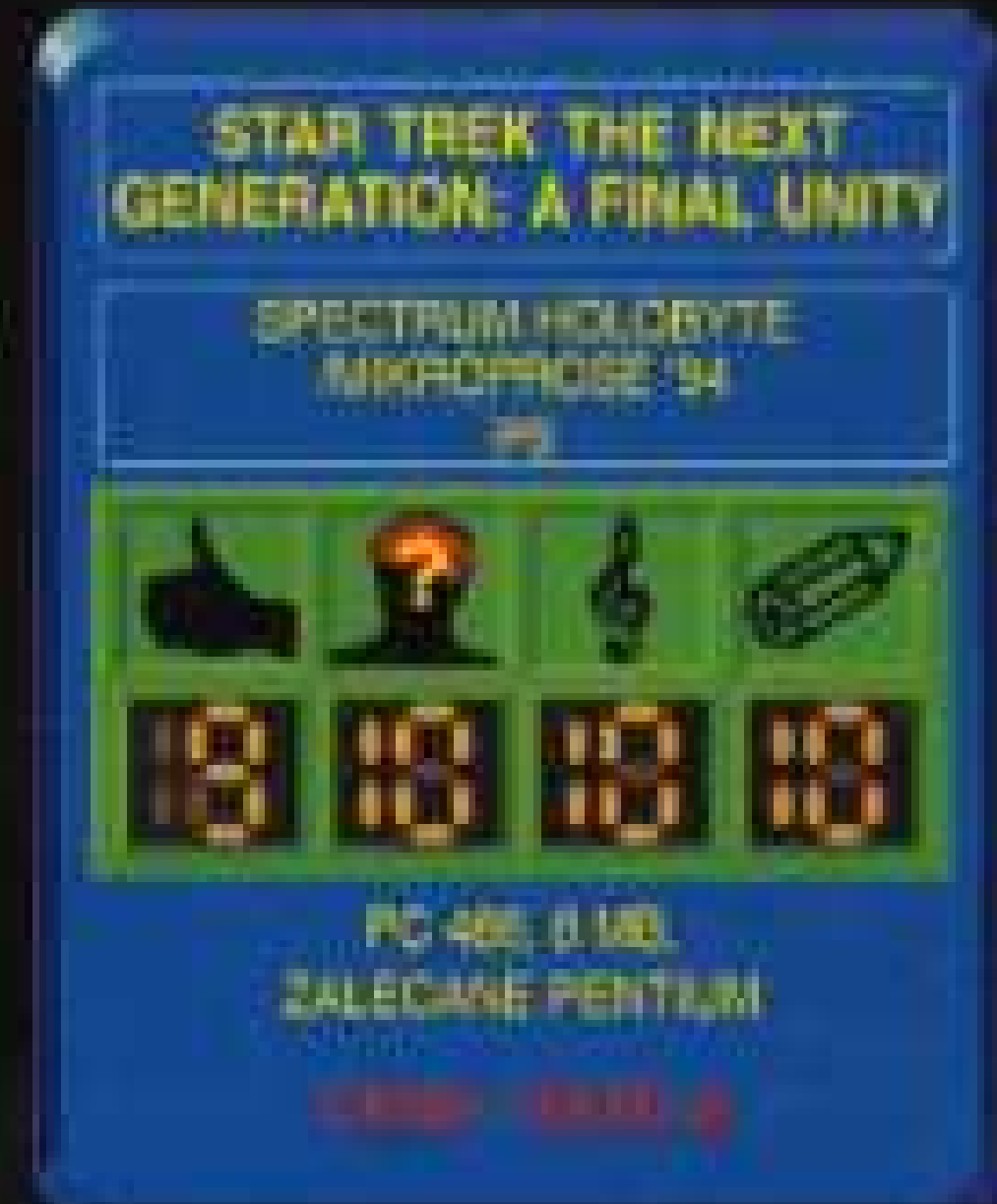
Udaj się teraz ruchomą platformą na szczyt skały. Skontaktuje się z Tobą admirał Williams, który wyśle Cię do systemu Yaji, gdzie jak zwykle zajmiesz się walką, po czym będziesz musiał udać się na Allanor.

Allanor

Zapamiętaj trikoderem tablicę odlotów (schedule). Wejdź następnie do przewodu wentylacyjnego uformowawszy sobie drogę fazyerem. Odczytaj dane z panelu używając klucza. Następnie przyjrzyj się robotom w następnym pomieszczeniu. W pierwszym pomieszczeniu wyjmij z robota blokadę i zaraz potem wyłącz go trikoderem. Za halą napraw wbij kołec i e c z zep-

sutego robota w przewód obwodu logicznego drzwi (najpierw zeskanuj je trikoderem), wyłącz zbliżającego się robota (trikoder), wyjmij kołec, i gdy służa się otworzy, wbij go znowu. W pomieszczeniu ładownia robotów włącz stanowisko i zasilanie „kondensatora”. Gdy się natładuje wyłącz zasilanie. Poczekaj aż będzie świecić się na nim tylko jedna lampa i wyłącz stanowisko. Potem zniszcz „kondensator”. Porozmawiaj następnie (jako Jean Luc) z szefem Obcych. Przejrzyj dane na uruchomionym komputerze (niestety te najważniejsze skasuje szef Chodaków) i wylec z rannego Obcego, który ujawni kod systemu obronnego. Kawalkiem osłony (można go wziąć z tego miejsca, gdzie Obcy oberwał laserem) wyjmij klucz z nieaktywnego panelu, po czym wyłącz wszystkie systemy alarmowe.

W teleporcie wpisz współrzędne (klawisz środkowy w pionowym rzędzie i pierwszy od prawej w poziomym), włącz timer i dołącz do reszty grupy.



Przestrzeń

Aby rozszyfrować współrzędne sektora, w którym znajduje się broń, potrzebna jest jednostka czasu Chodaków. Aby ją uzyskać, udasz się do pulsara Gamera, gdzie Troi proponuje śmiałą wycieczkę na terytorium Romulańskie. Udaj się do bazy Hestrig Alfa (sektor 1 3 1), a stamtąd w pogon za światłem pulsara do sektora 7 7 7. Podczas lotu będzie usiłował dać Ci po d... jeden (albo i więcej) krążowników romulańskich. Nie walcz z nim, tylko czym prędzej zmykaj (Tactical manouwers – Warping – Warp). Aby to dobrze uczynić będziesz musiał prawdopodobnie samemu zająć się maszynownią (La Forge sobie nie radzi), by uzyskać jak największą prędkość. Po analizie odleć do bazy w 1 3 1, a następnie do sektora 3 1 3. Komputer pokładowy Enterprise zawiera współrzędne odpowiedniej strefy, gdzie musisz się udać (9 14 16).

Tamże znajdziesz starożytną broń i rozpoczniesz się przeprowadzanie testów mających „ujawnić”, kto będzie mógł jej użyć. Podczas ich trwania bądź przyjacielski i miły – zawiąż sojusz z Pentarą, podczas pierwszego testu traktuj prądem wyłącznie Chodaka. Generator pola wyłączysz używając dysków testowych. Pomóż przedostać się konkurentom na drugą stronę przepaści (używając dziwnego urządzenia podarowanego przez Picarda z przyszłości) zabierzesz stamtąd klucz do ostatecznych drzwi, w końcu zaś nie niszczy obcych flot ani obcej rasy, lecz tylko wyłącz całe urządzenie.

Jeszcze jedno – opisane walki niekoniecznie muszą się przytrafić, jako że spotkania z innymi statkami są często losowane.

Gawron



Primal Rage

Przemoc, brutalność, hektolitry bryzgającej krwi to cechy coraz częściej występujące w grach wydawanych aktualnie. Z czego to wynika? Nie wiem na pewno, ale pośrednio z czystej zależności popyt-podaż. Gry brutalne jak „Mortal Kombat” czy „Doom” dobrze się sprzedają, a to oznacza, że jest całkiem niemałe grono chętnych do ich kupna, a co za tym idzie - do zagrania w nie. Klienci kupują to, co chcą, a producenci dostarczają takiej rozrywki, na jaką jest zapotrzebowanie. Kolejnym dowodem na zaspokajanie potrzeb klientów żadnych komputerowej krwi może być wydana dopiero co nawałanka „PRIMAL RAGE”.



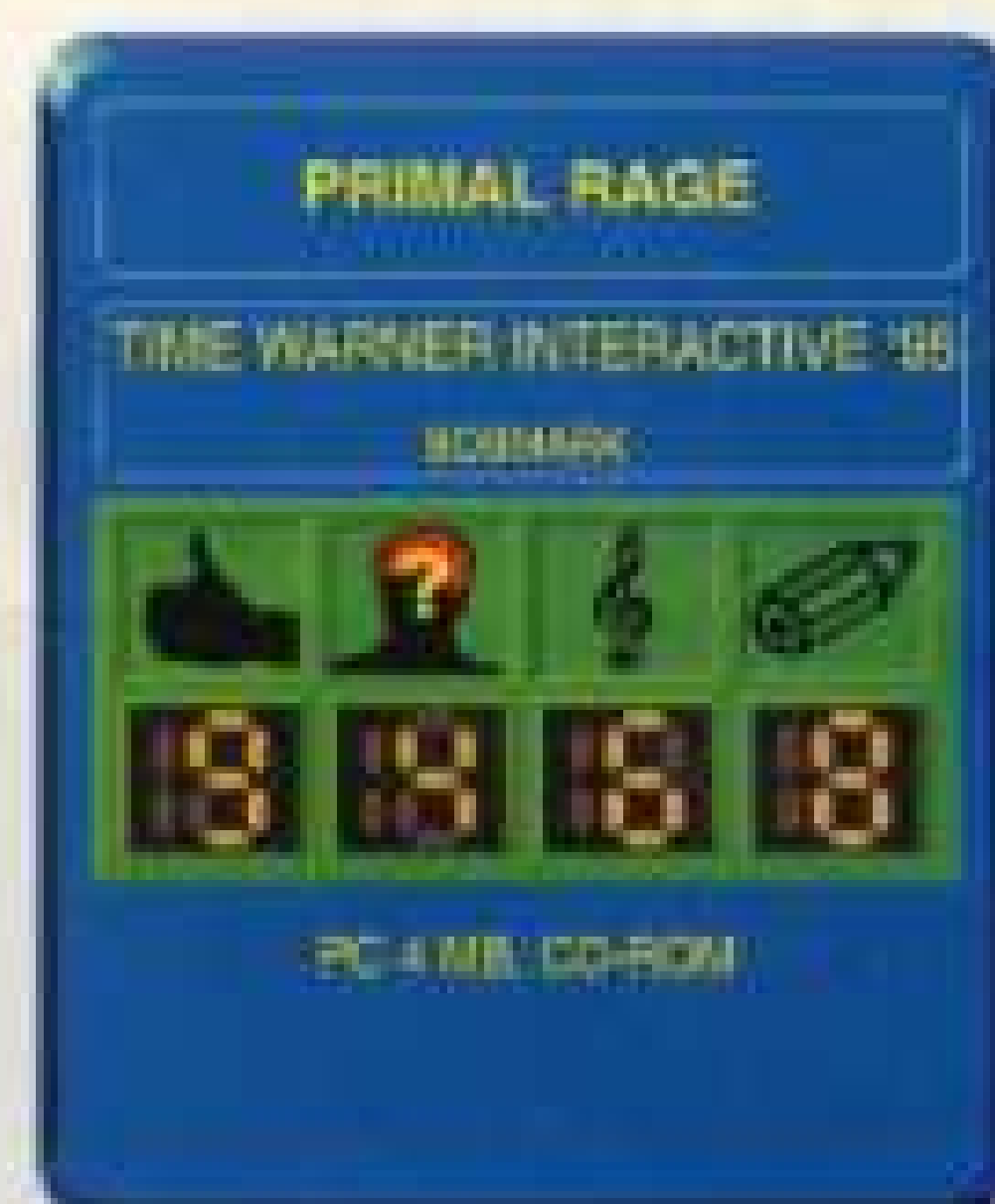
dzień słuszny z bogów. Pojedynek odbywają się na poszczególnych kontynentach, ścierają się ze sobą bestie, ziemia drży, leje się krew, wirują w powietrzu wyszarpywane flaki.

Jak to wygląda jednak dokładnie na ekranie? „Primal Rage” ma wiele cech wspólnych z poprzednio wyda-

Postacie tworzone są dosyć ciekawą techniką animacji poklatkowych, co daje nam dobrze dopracowane i płynnie animowane sylwetki bestii przez nas sterowanych. Oczywiście im szybsza maszyna (także ilość pamięci: od 4 MB do 16 MB) tym lepszy efekt płynności i dynamiki walki. Poczwały przez cały czas się kłują, machają ogonami, ruszają oczami i zębami, na ekranie mamy ciągły ruch. Oprócz głównych bohaterów widowiska, jakim jest każdy z pojedynków, zobaczymy kręcących się i kibicujących ludzi z poszczególnych wspólnot skupionych wokół wybranego stwora. Reagują oni bardzo żywo, na to co się dzieje na ringu. W przypadkach ekstremalnych wręcz wpadają w ekstazę uwielbienia dla swojego boga-poczwały i składają się w ofiarę jako posiłek regeneracyjny.

Przebieg walki klasyczny. Zadając kolejne ciosy zmniejszamy siły przeciwnika, aż do ich całkowitego wyczerpania, co równoznaczne jest z przegraną. Wszystko to okraszane oczywiście eksplodującym sercem, lejącą się kwią i walącym się na ziemię zwiózczałym ciałem pokonanego. Dodatkową cechą, mającą wpływ na przebieg walki, jest kondycja psychiczno-nerwowa. Jej poziom przedstawiony jest za pomocą uproszczonego układu nerwowego. Z każdym ciosem oprócz kondycji fizycznej, ubywa frafronem także kondycja psychiczna - w momencie w którym zejdzie ona do zera, umysł bestii w ten sposób zmaltretowanej przestaje kontaktować i mamy do czynienia z tzw. „urwaniem się filmu”, czy po prostu omdleniem. Omdlałego przeciwnika bardzo łatwo pokonać wykonując jeden z potężnych ciosów specjalnych.

Sama strategia walki nie różni się zasadniczo od występujących w nawałankach wcześniej wydanych. Tak samo możemy stosować system „doskok-cios-odskok”, mamy dostępne specjalne ciosy zadające zniszczenia na odległość, możemy wykonywać rzuty. Jedynie kłapanie



poszczą i uderzanie ogonem może być czymś nowym. Oczywiście drogą do sukcesu będą ciosy specjalne, a przede wszystkim ich właściwe używanie. Zanim zasiądziemy do rozgrywki na najwyższym poziomie, warto przećwiczyć je najpierw w grze na dwóch graczy, a następnie wypróbować poszczególne techniki na kolejnych słabszych poziomach.

Wspomnę jeszcze o nowym sposobie wykonywania ciosów. Oto w „Primal Rage” mamy cztery rodzaje przycisków „FIRE”. Podział jest na górny i dolny szybki oraz górny i dolny mocny. Oczywiście mocne są wolniejsze, ale zabierające więcej energii przeciwnikowi, natomiast szybsze błyskawicznie, ale słabiej raniące. Jednak to nie koniec atrakcji. Wcisnąc oddzielnie każdy z czterech klawiszy uzyskujemy poszczególne rodzaje ciosów. Natomiast wciskając oba górne lub oba dolne zadajemy jeszcze dwa rodzaje ciosów, które można nazwać „bardzo silnymi” - zabierają one mnóstwo zapewniającej życie krwi.

Na prawej stronie podane są ciosy specjalne dla każdego z potworów, wraz z tzw. akcjami wykańczającymi, czyli „fatality” (oznaczone czaszkami) oraz kombinacją pozwalającą przyjąć posiłek regeneracyjny (oznaczony miską). Wszystkie kombinacje wykonuje się trzymając klawisz wysoki-szybki (HQ) i niski-szybki (LQ). Ciosy specjalne możemy używać w każdym momencie rozgrywki. „Fatality” - tylko gdy energia przeciwnika dojdzie do zera. Natomiast posiłek możemy się dopiero, gdy jeden z naszych wyznawców przejdzie na „bliższy” plan - następuje to po naszej wyjątkowo widowiskowej akcji.

Cóż pozostało jeszcze do dodania, chyba tylko sięgnąć i grać!

EMILUS



Spełnia przez warunki gry brutalnej. Jako bohaterów mamy najgroźniejsze i najbardziej złośliwe istoty jakie żyły kiedykolwiek na Ziemi - dinozaury. Aby tradycja stała się zaś do gry. Najprawdopodobniej w najbliższej przyszłości (nie jest to jednoznacznie określone) Ziemię spotkała katastrofa. Ołbrzymi meteor uderzył w powierzchnię błękitnego globu, czyniąc spustoszenie wśród ludzi, zmieniając kształt kontynentów, a co najgorsze, budząc ze snu stare zło - kwiożercze bestie, dinozaury. Pozostali przy życiu ludzie, których dawny świat runął w gruzach, uznali poszczególne bestie za swoich bogów. Dla nich i przez nich każda z grup zapragnęła zdobyć dominację religijną na całym kontynencie. W ten oto sposób poprzez kolejne starcia poszczególnych wspólnot wyznaniowych, zostanie wyłoniony ten najlepszy - najbar-

nyimi nawałankami. Mamy wspomnianą legendę, mamy coś w rodzaju lumieju - tym razem o zdobycie dominacji nad nową, zmienioną Ziemią - mamy kilku (siedmiu) przeciwników, każdy zróżnicowany pod względem wyglądu zewnętrznego, oraz ciosów specjalnych.

Co nowego powstało w grze? Nowym, a w zasadzie odświeżonym (wcześniej już powstały podobne walki na Amidze i ZX-Spectrum) pomysłem jest wprowadzenie do gry zamiast super-hiper ludzi, dinozaurów, pradawnych istot, które same w sobie mają już te nieprzeciętne możliwości, jak zianie ogniem, czy umiejętność wchłaniania kłapaniem szczęki budki dróżnika wraz z nim samym w środku.

14



... FROM THE DEATH ...



... OF OLD EARTH.





CHAOS

- grab-n-throw: ⓀⓀⓀ
- slow power puke: ♀ⓀⓀ
- fast power puke: ♀ⓀⓀ
- fall of fury: ⓀⓀⓀ
- ground shaker: ⓀⓀⓀ
- flying butt slam: ⓀⓀⓀ
- battering ram: ⓀⓀⓀ
- golden shower: ⓀⓀⓀ
- cannonball: ⓀⓀⓀ
- churl: ♀♂♂
- chomp a human: ⓀⓀⓀ



BLIZZARD

- quick mega punch: ⓀⓀⓀ
- short mega punch: ⓀⓀⓀ
- long mega punch: ⓀⓀⓀ
- take mega punch: ⓀⓀⓀ
- cold breath: ⓀⓀⓀ
- ice geyser: ⓀⓀⓀ
- punching bag: ⓀⓀⓀ
- throw: ⓀⓀⓀ
- air throw: 1+3 in air
- brain bash: ⓀⓀⓀ
- to-de-moon: ⓀⓀⓀ
- redemption: ⓀⓀⓀ
- chomp a human: ⓀⓀⓀ



ARMADON

- bed-o-nails: ⓀⓀⓀ
- iron maidens: ⓀⓀⓀ
- rushing uppercut: ⓀⓀⓀ
- gut gouger: ⓀⓀⓀ
- homication uppercut: ⓀⓀⓀ
- flying spikes: ⓀⓀⓀ
- spinning death: ⓀⓀⓀ
- failing spikes: ⓀⓀⓀ
- gut ting: ⓀⓀⓀ
- meditation: ⓀⓀⓀ
- the impaler: ⓀⓀⓀ
- chomp a human: ⓀⓀⓀ



TALON

- brain basher: ⓀⓀⓀ
- pounce and flip: ⓀⓀⓀ
- frantic fury: ⓀⓀⓀ
- double slash: ⓀⓀⓀ
- face ripper: ⓀⓀⓀ
- jugular bite: ⓀⓀⓀ
- run forward: ⓀⓀⓀ
- run back: ⓀⓀⓀ
- heart wrenching: ⓀⓀⓀ
- shredding: ⓀⓀⓀ
- stampede: ⓀⓀⓀ
- chomp a human: ⓀⓀⓀ



DIABLO

- slow fireball: ⓀⓀⓀ
- fast fireball: ⓀⓀⓀ
- torch: ♀♂♂
- hot foot: ⓀⓀⓀ
- mega lunge: ⓀⓀⓀ
- pulverizer: ♀ⓀⓀ
- inferno flash: ♀♂♂
- incinerator: ♀ⓀⓀ
- fireball: ⓀⓀⓀ
- infernal: ♀♂♂
- chomp a human: ⓀⓀⓀ



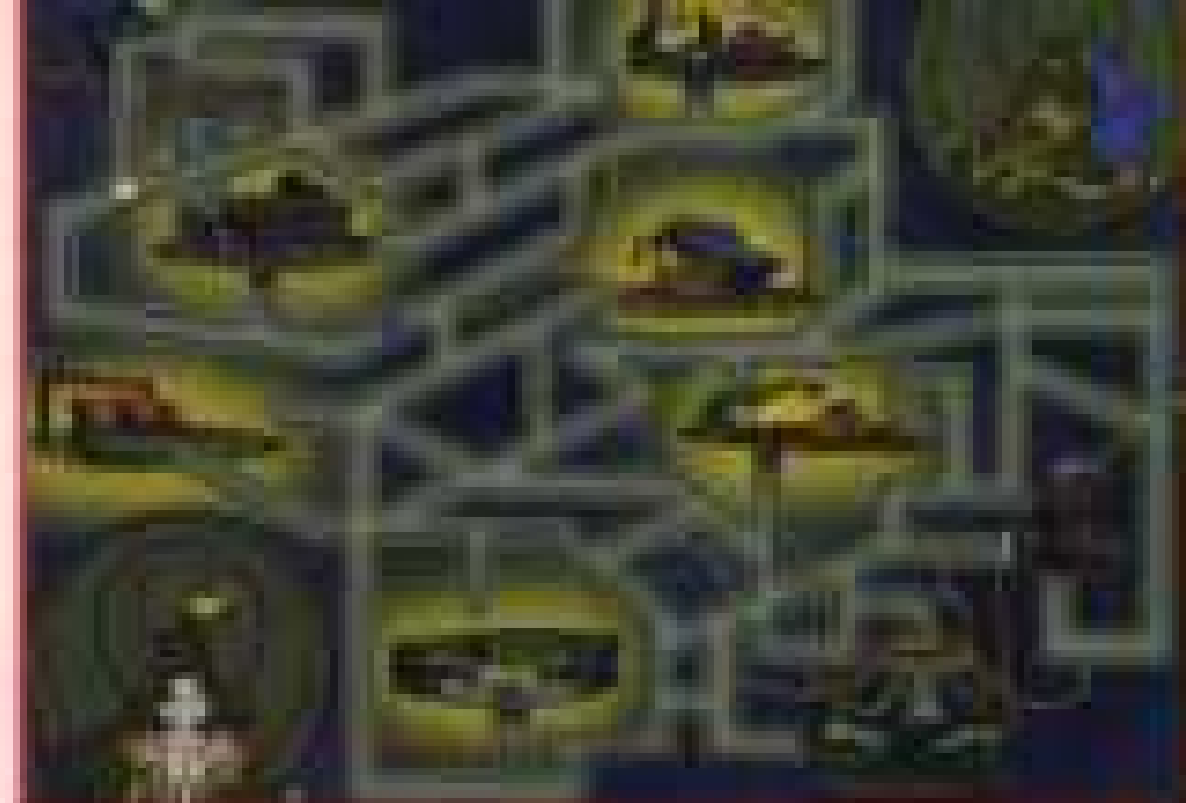
VERTIGO

- slow venom spit: ⓀⓀⓀ
- fast venom spit: ⓀⓀⓀ
- voodoo spell: ⓀⓀⓀ
- teleport: ⓀⓀⓀ
- come alither: ⓀⓀⓀ
- scorpion sting: ⓀⓀⓀ
- air teleport: ⓀⓀⓀ
- petrify: ♀♂♂
- shrink and eat: ⓀⓀⓀ
- la vache qui rit: ⓀⓀⓀ
- chomp a human: ⓀⓀⓀ



SAURON

- primal scream: ⓀⓀⓀ
- earthquake stomp: ♀♂♂
- cranium crusher: ⓀⓀⓀ
- leaping bone bash: ⓀⓀⓀ
- stun roar: ⓀⓀⓀ
- neck throw: ⓀⓀⓀ
- carnage: ⓀⓀⓀ
- flesh eating: ⓀⓀⓀ
- grape crusher: ⓀⓀⓀ
- chomp a human: ⓀⓀⓀ



Jeżeli rozwój gier komputerowych można w ogóle dzielić na jakieś okresy, to ostatni z nich byłby z pewnością okresem „DOOM-a” i „Mortal Kombat”. Pojawienie się obu tych gier zaowocowało wysypem podróbek o różnej jakości, jednakże przeważnie gorszych.

Wszystko to zaczyna już trochę nużyć (gdzie te nowe pomysły!), dlatego też z ociąganiem zabralam do domu pudełko ozdobione buńczuczным napisem „Battle Beast: The Ultimate Fight Game”. Rychło jednak okazało się, że akurat ta gra znacząco różni się od innych produkcji tego gatunku.

Przede wszystkim jest to gra dla Windows. Niedawno jeszcze było to nie do pomyślenia – mordobicie dla okienek. Teraz jednak mamy Windows 95 i dzięki temu pojawiają się gry działające także w starszych Windows 3.1.

Druga to fabuła. Tym razem bowiem nie mamy do czynienia z żadnym turniejem sztukom walki poświęconym. Walczyć będziemy w dobrej sprawie – a mianowicie, jak to w grach często bywa, o ocalenie świata przed złym. Tym złym jest Toadman – Człowiek-Ropucha, który w chwilach wolnych od marzeń o świecie będącym jego podnóżkiem zajmował się genetycznymi modyfikacjami ropuch. Zapowocowało to pokoleniami zielonych, oślizłych stworzeń mogących płuć trującym jadem, które teraz powoli opanowują największe miasta świata.

które dzieci mogą głaskać i drapać za uszami, lecz gdy tylko pojawi się zagrożenie (w postaci ropuch ma się rozumieć) przekształcają się w groźne maszyny do zabijania. W praktyce bestyjką te okazały się bardzo skuteczne – czymże zresztą może być góra stali w starciu z marną, choćby nie wiem jak zmutowaną ropuchą...

Toadman przeprowadził jednak sabotaż w fabryce bestii i udało mu się wprowadzić zmiany do programów kontrolnych. W efekcie bestie walczą nie tylko z zabami, ale także między sobą – i teraz już chyba wiecie co dalej?

Walkę rozpoczynamy niestandardowo, bo w tunelach kanalizacji miejskiej. Musimy nimi dopłynąć do jednej z kilkunastu aren, na których prowadzić będziemy nasze zmagania. Tunele są kręte, a na dodatek pełno w nich zab, które należy mijać (oba klawisze fire).

Ten kto pierwszy dostanie się na arenę ma kilkanaście sekund czasu dla siebie. Może spędzić go na tłuczeniu walążących się po okolicy zielonych żab (i tym samym na zbieraniu punktów), ale lepiej jeśli pozbiera różnego rodzaju bonusy. Jeśli zaś będzie bardzo bystry, może próbować otworzyć ukryte przejście do zbrojowni (wymaga to z reguły wykonania kilku, niezbyt oczywistych czynności – no i macie, doczekaliśmy gry logicznej w mordobiciu), w której „dopali” swojego potworka.

Jak widać to walki nie jest tu pasywno, tak jak w innych tego rodzaju grach (patrz „Mortal”). Poza wspomnianymi powyżej bonusami i przejściami mamy tu jeszcze wiele elementów, z reguły niebezpiecznych dla zdrowia. Płecyki buchające parzącymi promieniami, piły tarczowe, co tylko chcecie. Każda plansza poza tym ma dwa poziomy, pomiędzy którymi możemy sobie skakać.

Walczymy z reguły wręcz, acz używanie broni palnej także się zdarza (każda bestia wyposażona jest w przemyślane działo, a i laser można sobie odpalić). Ciosów, jak to w mordobiciu, całe mrowie. Cieszy jednak to, że każda z bestii ma zdecydowanie inną charakterystykę i wymaga innej strategii. Tutaj trzeba zacząć myśleć.

Występować możemy w postaci przyjaznej (małego, miłego zwierzątka), bądź zmorfowanej – dużej i groźnej. Co ciekawe w obu moż-

na efektywnie walczyć (co daje podwójną liczbę ciosów bestii). Poza tym tylko w postaci „łagodnej” możemy zbierać bonusy, czy też na przykład rozбивać szyby w oknach.

W użyciu są dwa przyciski fire – niby mało, ale liczy się kolejność naciskania klawiszy, tak że w zasadzie technika zadawania każdego ciosu przypomina tajne uderzenia innych mordobici. Z początku jest to trochę niewygodne (na przykład kolejnym wciśnięciem obu fire'ów możemy albo się „przemorfować”, albo użyć ciosu

specjalnego – zbieganego zresztą jako bonus), ale po pewnym czasie zaczyna się podobać, a i urozmaica rozgrywkę (nie wystarczy samo tłuczenie w jeden przycisk, by powalić przeciwnika). Żeby nie było za trudno to podstawowe kombinacje klawiszy opisano w instrukcji, ale rzecz jasna istnieją także ciosy niepublikowane.

Gdy uda się już nam pokonać przeciwnika na wszystkich arenach, trafiamy na samego Toadmana. Napierw zresztą musimy dać odpór jego ropuchom (i to w postaci „niezmorfowanej”). Ta rozgrywka kończy grę, trafiamy na nią niezależnie od tego czy gramy z kolegą, czy też z przeciwnikami komputerowymi.



W odpowiedzi na ten akt niewątpliwego terroru rozpoczęto produkcję Bestii Bojowych (czy jak tam kto chce, w każdym bądź razie nazywają się Battle Beasts). Są to miłe zwierzątka domowe,

16



Skoro już o tym mowa – grać można w pojedynkę, albo we dwóch, na klawiaturze lub przy użyciu joysticka. Wreszcie zaś dostępna jest możliwość gry po sieci, albo przez modem – miódzko, tym bardziej że dzięki temu unika się narzekania w rodzaju „zawsze grałem na klawiaturze, a tu muszę na joyu, bueeee”.

Do wyboru mamy sześć bestii, różniących się nie tylko wyglądem, ale i „parametrami technicznymi”. Instrukcja podaje dokładne charakterystyki, zredagowano ją zresztą w formie poradnika dla kupującego bestię, co bardzo mi się podoba.

Cała gra zrobiona jest „z jajem”. Sama grafika, sama w sobie rewelacyj-

na, rysowana była z przymrużeniem oka. Dochodzą do tego prze-zabawne animacje, jakie możemy oglądać przy uruchomieniu gry oraz nasz szef – typowy wojskowy wydający nam rozkazy w sposób jakiego nie powstydziliby się najlepszy sierżant armii Stanów Zjednoczonych (tylko nie przesadzcie z ustawieniem głośności waszej karty muzycznej – ten pan naprawdę wrzeszczy).

W końcu zaś samo zachowanie bestyjek podczas walki – kupa śmiechu. Najlepsze są śmiertelne „zejścia” z areny (taki na przykład pancerny Żółw za-



mienia się w plecyk węglowy), ale i inne animacje zasługują na pochwałę. Pięknie wyglądają szczególnie cioty nie zmorfowanych bestii (rykawica bok-serska na sprężynce, kula armatnia i inne takie).

Muzyczka pogrywa sobie z cicha podczas walki (ale idzie przez MIDI, więc bez GUS-a nie da się nią zachwycić), cioty brzmią jak zwykle. Najlepiej wypadają gadki i ryki bestii – tego warto posłuchać.

„Battle Beast” to gra Windowsowa. Nie jest jednak źle – działa nawet na 386 z 8MB RAM choć wolno (a nie jest to nawet minimalna konfiguracja). Na 486 DX można już spokojnie grać i zapomnieć o tym, że gdzieś tam pod spodem



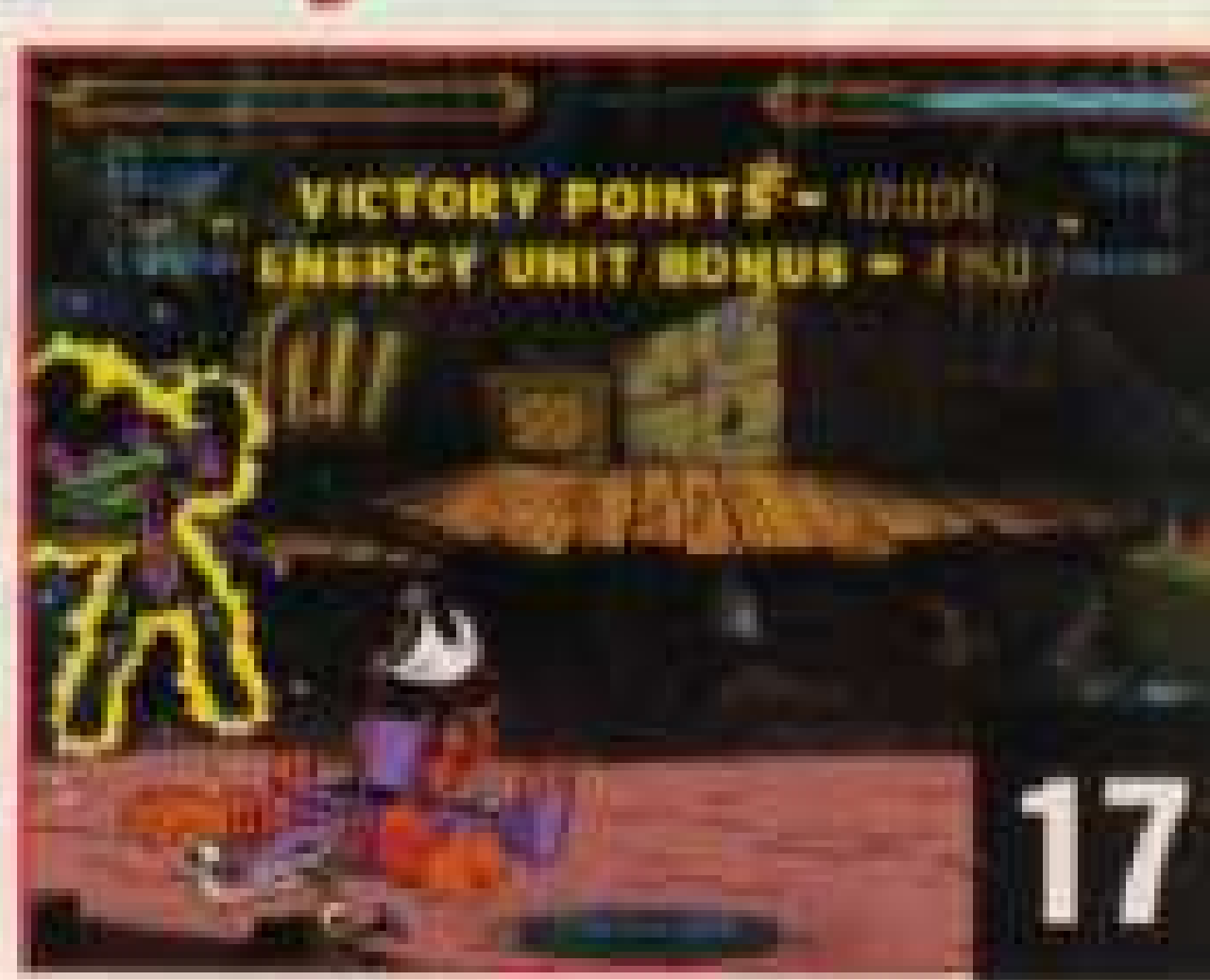
są okienka. Gra działa najlepiej w Windows '95 – jest Autoplay i Uninstall.

Co tu dużo mówić – teraz to może ulubione mordobicie. Co prawda nie ma tu krwi i jęku pokonanych, no ale w końcu ile można. Jest za to dużo zabawy, trochę myślenia, no i brak konieczności wychodzenia z Windows '95 do DOS-Mode, co już wkrótce może być zaletą. W każdym bądź razie polecam.


Gawron

P.S. No i jeszcze jedno – razem z „Battle Beast” dostajemy demka najnowszych programów 7th Level.

Jest tu między innymi jeden „poziom” z „Monty Python's Complete Waste of Time”, który stanowczo warto zobaczyć (no, a potem kupić pełną grę).



DMA



zapraszamy do współpracy...

windows '95

DEALER

PAWEŁ WYREZYKOWSKI
UL. PNIEWSKIEGO 3
80-246 GDAŃSK-WRZEŚCZ

Z.P.H.U. AVIS
UL. GRUNWALDZKA 8
11-300 BISKUPIEC

"KOMPAN" F.H.U.
UL. POŚWIATOWSKIEJ 58
42-200 CZĘSTOCHOWA

"S.C. DYSK"
MARIUSZ RADECKI
JAROSŁAW BŁONIAK
UL. KRZYWOSTEGO 48
70-317 SZCZECIN

P.P.U.H SCANMET SP.Z O.O.
UL. RADZIENSKIEGO 188
40-203 KATOWICE



wylączny dystrybutor firm:



Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39

TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14



WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bojtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:	Wydawca:	Cena:		
1942 Pacific Air War	MicroProse	386	95,16 zł	Gromin	386	65,54 zł	
Armored Fleet	NovoLogic	386	80,52 zł	Kroska	386	36,00 zł	
Batman Returns	GameTek	386	70,76 zł	Silverix	386	24,40 zł	
BC Racers	Core Design	386	53,00 zł	Artale	386	140,30 zł	
Big Fish Adventure	Core Design	386	70,76 zł	Pygnosis	386	85,40 zł	
Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł	GameTek	386	76,27 zł	
Bureau 13	GameTek	386	95,40 zł	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł	
Blitz Alder's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł	
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł	IPS CG	386, 2 MB	56,70 zł	
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł	Orign	386, 20 HDD	73,20 zł	
Demarche	NovoLogic	386	81,50 zł	GameTek	386, 8 MB	69,54 zł	
Christmas Lemmings 94/95	Pygnosis	AT	67,10 zł	Rebellion	386	97,60 zł	
Cuckoo Zoo/PL	Electronic Arts	386	67,10 zł	Return of the Pharaoh	MicroProse	AT, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Desert Strike	Gromin	386, 1 MB	61,00 zł	Robinson's Requiem	Silverix	386	58,56 zł
Dracula	Pygnosis	AT	18,50 zł	Saturn Tiers	Kroska	386	47,58 zł
F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł	Shadowcaster	Orign	386, 10 HDD	61,00 zł
F-15 Strike Eagle II	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł	Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł	Sooner Kid	Kroska	386	47,58 zł
Fight Of Amazon Queen	Renaissance	386	75,64 zł	Starblock	Silverix	386	24,40 zł
Football Glory	Black Legend	386	51,24 zł	Sword Master	Silverix	386	30,50 zł
Frontier Elite II	GameTek	386, 2 MB	38,60 zł	Subwar 2053/PL	MicroProse	386, 1 MB	73,20 zł
Gauly	Pygnosis	386	85,40 zł	Solar Crusader	GameTek	386, 2 MB	60,52 zł
Hart of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł	Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	69,54 zł
Herzlieb /PL	Core Design	386	47,58 zł	System Shock/PL	Orign	486, 30 HDD	103,70 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	79,30 zł	T&E Force	MicroProse	386, 2 MB, MCGA/VGA	67,00 zł
Head Game	Pygnosis	386, 1 MB	38,60 zł	Tenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	48,41 zł
Humans 2	GameTek	AT	36,60 zł	Terrace	GameTek	386	63,56 zł
IndyCar Racing	Virgin	386	50,12 zł	TFX	Ocean	386	115,90 zł
Innocent	Pygnosis	AT	48,36 zł	The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Jahar 2	Silverix	386	30,54 zł	Theme Park	Bullfrog	386, VESA, 10 HDD	70,30 zł
KX-50 Rokum	Virgin	386	85,40 zł	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	386, 2 MB	67,10 zł
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł	Ultima Underworld V	Orign	386, 2 MB	73,20 zł
Knightmaker	US Gold	AT	61,00 zł	Universe	Core Design	386	58,56 zł
King's Table	GameTek	386	86,00 zł	Utopia	Gromin	386, 2 MB	30,50 zł
Kok & Flax	Europress	386	85,40 zł	Wing Commander Armada	Orign	386	67,10 zł
Lamborghini	Titus	386	40,26 zł	Wolfpack	NovoLogic	AT	50,02 zł
Lords of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	85,40 zł	Zoo	Gromin	386	36,60 zł
Leisure Suit Larry VI	Serra	386, 15 HDD	73,20 zł	Zoo 2	Gromin	386, 2 MB	46,26 zł
				X-COM: Terror z górami/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Tytuł gry:	Producent:	Cena:
Academy	Team 17	32,94 zł
Amazon	Team 17	32,94 zł
Amplitude Plot	Team 17	38,43 zł
Amplitude	Team 17	41,48 zł
ATM	Team 17	44,18 zł
Blade Runner: The Assault	Team 17	49,29 zł
Body Blows/Agony/Over	Team 17	49,29 zł
Body Blows	Team 17	38,07 zł
Castles	Team 17	29,78 zł
Castles	Virgin	19,62 zł
Deep Core	ICE	29,00 zł
Disturb	Pygnosis	19,20 zł
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Fun Zone	ICE	23,62 zł
Fury of the Pharaohs	MicroProse	60,50 zł
Head Game	Pygnosis	48,36 zł
Humans 2	Gromin	36,60 zł
Innocent	Pygnosis	48,36 zł
K-240	Gromin	61,00 zł
King's Table	GameTek	86,00 zł
Knightmaker	US Gold	61,00 zł
Leisure Suit	Virgin	40,26 zł
M. Tennis	Kroska	15,74 zł
Odyssey	Team 17	33,07 zł
Over the Hills	Art Software	45,14 zł
Pygnosis	Bullfrog	58,65 zł

Tytuł gry:	Producent:	Cena:
Pygnosis	Electronic Arts	74,20 zł
Rebel	Virgin	17,80 zł
Star Damage	ICE	23,62 zł
Star	ICE	26,84 zł
Terrace	Digital Mag.	67,44 zł
Utopia	Gromin	30,50 zł
Zo. Zdobycie Skarbów	ICE	26,84 zł
Zoo	Gromin	36,60 zł
Zoo 2	Gromin	46,26 zł

Tytuł gry:	Producent:	Cena:
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Quantum	Art	34,43 zł
New World of Lemmings	Core Design	61,41 zł
Core	Flax	30,50 zł
Overkill	MicroProse	32,94 zł
Roadkill	Art	36,43 zł
Super Demolisher	Art	67,34 zł
Super Herbs	Team 17	41,22 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Terrace	Digital Mag.	67,44 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

Tytuł gry:	Producent:	Cena:
Cadaver / Piglet	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Request	Serra	24,40 zł
Crack for a Concre	Dejima Soft	24,40 zł
Crack Soft	Electronic Arts	24,40 zł
Crack Master	Pygnosis	18,50 zł
F-14	MicroProse	18,50 zł
Flame War	Dejima Soft	24,40 zł
Gauly 2000	MicroProse	38,50 zł
King's Game 1	Serra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Lights of Value	US Gold	24,40 zł
Lima - Soft	Serra	18,50 zł
Machinar 2	Serra	24,40 zł
Machinar 1	MicroProse	24,40 zł
Operator Game	Dejima Soft	24,40 zł
Risk Wars	Electronic Arts	18,50 zł
Risk Wars	Electronic Arts	18,50 zł
Shrapnel	Serra	18,50 zł
Sword Master	Serra	30,50 zł
Wing Commander	Orign	18,50 zł

Kupon znajduje się na stronie 26.

Wymagania dla sterówki: 386, 1 MB RAM, VGA, 20 MB wolnego miejsca na dysku twardej. 386 - 386DX, 4 MB RAM, VGA, 20 MB wolnego miejsca na dysku twardej. 486 - 486DX, 40 MB. 4 MB RAM, VGA, 20 MB wolnego miejsca na dysku twardej, 30 MB wolnego miejsca na dysku twardej.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie (można go zamówić telefonicznie).

ALERGIA

(...) Chciałabym Cię prosić, kochany Borku, abyś przysłał mi swoje zdjęcie. Mogłabym oprawić je w złotą ramkę i powiesić na ścianie.

Puma

Niestety, nie możemy przelać Ci zdjęcia Borka, zwłaszcza w tym celu, który podajesz. Borek ma alergię na złoto. Zwłaszcza przy zobaczeniu większych ilości zaczyna mu się mocno trząść ręce i głośnie przetyka ślinę.

DO WUJA

Co to do wuja znaczy, że A600 ma „praktycznie zerowe możliwości rozbudowy”, jak to piszą w każdym teście A600.

Bigos

1. Wersja A600 projektowana była jako tani komputer-konsole i producent jej nadal skomne możliwości rozbudowy o dodatkowe urządzenia peryferyjne.

2. Zainstalowane w nim złącze PCIMCIA, mimo początkowych zapowiedzi jakoby miało być uniwersalne i umożliwiające podłączenie szerokiej gamy urządzeń peryferyjnych, okazało się na tyle nie populame, że dzisiaj praktycznie w Polsce nie można nabyć urządzeń pod nie podłączanych.

3. Faktograficznie podchodząc do zagadnienia rozbudowy A600 znajdziemy argumenty za tym, że daje ją się rozbudować. Jednak ze względu na stosunkowo wysokie ceny tych urządzeń, zanikającą populamoc samą Amigi i samą strukturę złączy wejścia-wyjścia zainstalowaną w A600, można śmiało powiedzieć, że możliwości rozbudowy jej są „zerowe” – dodając, że: dzisiaj, w Polsce i za rozsądną cenę.

DYLEMAT PIRATA

Ostatnio kupilem sobie na Game Boys cartridge, który jest piracki. Czy coś stanie się mojej zabawce, jeśli włożę to [—] do mojego GB? Chodzi mi o to, czy może dojść do popsucia mojego cuda.

Mr Simon

Na pewno dostanie parchów i zacznie rzeźić, gdy ją włączysz. Być może również obraz stanie się kolorowy, co będzie znakiem, że Twoja zabawka zdecydowanie, nieodwołalnie i na zawsze się popsuła.

GRUSZKI NA WIERZBIE

Dnia 2 sierpnia (środa) 1995 roku w „Panoramie” poruszono temat gier virtual reality. Podobno wywołują epilepsję i psują wzrok. Ci co skarżą się na spuchnięte

dłonie od joysticków mogą dostać od firm odszkodowanie. Czy w Polsce także jest to możliwe?

Tymi – The Docent

Słyszałem o epilepsji (właściwie w każdej oryginalnej instrukcji do gry jest ostrzeżenie przez nią) i psuciu wzroku (ale to nie tylko od gier; od oglądania telewizji też wzrok się psuje). Natomiast o spuchniętych dłoniach nie słyszałem i pewnie nie usłyszę, bo jaką firmę to obchodzi, że miałeś ambicję przejść np. całego „Dooma” czy „Magic Carpeta” na jedno posiedzenie.

HORROR WITA

Jeden chłopczek domagał się plakatów lub cover dysków w TS. To ja mam pomysł zrobić jeden plakat, na którym będzie w całości pokazana NATURALNA, nie rysunkowa głowa (a może łeb) Kopalnego. Istnieje ryzyko, że czytelnicy się przestraszą i przestaną kupować TS. Moim zdaniem warto się poświęcić.

Bubek

Zamieszczenie NATURALNEJ, a nie rysunkowej głowy Kopalnego spowodowałoby masowe zejścia naszych Czytelników. A odszkodowania za utratę zdrowia?! Nie chcemy podcinać gałęzi, na której siedzimy, ani zbankrutować.

KONCERT ŻYCZEŃ

Dlaczego w TOP SECRET nie ma żadnej krzyżówki? W innych czasopiśmiech np. „Bravo” jest krzyżówka, a nawet nagroda za jej prawidłowe rozwiązanie. Wasz magazyn byłby o wiele lepszy gdyby była w nim choć jedna krzyżówka. Hasła mogłyby dotyczyć gier komputerowych. Niech wasi czytelnicy prócz spisywania kodów i czytania opisów gier trochę pogłównują.

Szczurek

„Wprost” ma wywiady z osobistościami świata polityki, „Cats” ma artykuły sprzeczne z wartościami, książka telefoniczna ma numery abonentów, a my mamy recenzje

gier. I na tym chciałbyśmy się skoncentrować. Od czasu do czasu są konkursy, mamy stałe rubryki, ale wszystkie są podporządkowane ułatwieniu życia graczowi. Dlatego nie będziemy się posuwać do zamieszczania krzyżówek. Głównowania gracz ma dość przed klawiaturą.

NALÓG

Swojego C-64 nie widziałem na oczy już od ponad pół roku (komuś tam pożyczylem i nawet nie chce mi się go odbierać), od ponad półtora roku na niej nie grałem, a jednak dalej kupuję wasze piśmko.

Arok

Twój stan jest ciężki, ale nie beznadziejny. Mamy nadzieję, że się z niego wyleczysz kupując nowy komputer, na którym będziesz chciał i lubił grać. Oczywiście nie zaprzestawaj nas czytać.

OSTRZEŻENIE

Strzeżcie się. Gawrony pierwsze uciekają z tonącego okrętu.

von Mołke

Z łodzi podwodnej podczas za-
mrużenia też?

PRECZ Z POSTĘPEM! (PENTIUM GO HOME)

Osobiście posiadam 486 SX, 4 MB RAM, CD-ROM 4x speed i SVGA 512 kB, wg waszych artykułów jest to kompletny rzęch, na którym nie da się pograć. Ja rozumiem, że np. pan Walendziak zarabia kilkadziesiąt milionów, ale tacy obywatele stanowią 0.00001% ogółu czytelników, a ja osobiście nie znam nikogo takiego, kto by miał za tatusia właściciela kopalni złota czy rafinerii. Ludziom ledwie starcza na bułkę z masłem, a jak ktoś kupi 486 to już jest spukany. Tak, tak rozumiem, że postęp idzie tylko w jednym kierunku, ale tu jest Polska, epoka feudalów i złodziejska władza.

The Devastator

Mam 486 DX2/50, 4 MB RAM CD-ROM 4x speed i SVGA 2 MB, według naszych artykułów jest to kompletny rzęch, na którym coraz rzadziej daje się pograć. Ja rozumiem, że pan



Listy

Walentziak zarabia kilkadziesiąt milionów, a w dodatku obywatela, którzy tyle zarabiają pracują tyle, że nie mają czasu na czytanie TS (a szkoda). Ja również nie znam nikogo, kto by miał za tatuaż właściciela kopalni złota czy rafinerii (w sumie jest w Polsce niewiele jednego i drugiego), a śniadania czasem nie jem (wbrew pozorom). Ale to nie powód, by obrażać się na rzeczywistość, czyli na producentów, którzy, mówiąc szczerze, leją sikiem prostym modułowanym na rynek, gdzie większość softu sprzedaje się w setkach egzemplarzy. Wolą produkować na rynek, gdzie sprzedadzą programy w tysiącach, dziesiątkach czy setkach tysięcy sztuk. A tam ludzie kończą powoli ze sprzętem pod tytułem 486 i przesiadają się na Pentium. Firmy software'owe nadszają za tymi zmianami, o ile ich nie wypierdają. I po co tu się obrażać na nas, że opiszemy gry na coraz bardziej rozbudowane konfiguracje? Przecież około 90% tytułów pacetowych na naszym rynku to tytuły zachodnie!

PRODUKCJA PRZEMYSŁOWA

Czy myślicie o powiększeniu rubryki „Listy“?

Nietoperek

Może do 32 kolumn? Nie musiałbym grać w te nudne, nikomu niepotrzebne gry strategiczne, tylko odpisywałbym, odpisywałbym, odpisywałbym...

PRZED PRZEBUDOWĄ

1. Jaki to jest procesor Cyrix? Czy różni się tylko firmą od AMD?

2. Chciałbym kupić kartę muzyczną. Czy przy zmianie płyty i procesora karta mogła by zostać, czy byłaby do wyrzucenia?

3. Mam kartę VGA. Jak teraz bym zmienił na SVGA, to przy zmianie procesora i płyty mogła by ona zostać?

4. Czy lepiej dokupić drugiego twardego, czy jednego większego?

Fosiedacz 386

1. Procesorów Cyrixa jest kilka (np. 486 DX/40, 486 DX2/66), ale właściwie każdy ma swój odpowiednik w postaci procesora AMD. Różnice w wydajności między procesorami tej samej klasy są niewielkie.

2. Karta muzyczna będzie bez problemów pracować z nową płytą, jeśli ta ostatnia nie będzie uszkodzona.

3. Właściwie tak, ale nie będzie wtedy wykorzystać wszystkich możliwości, jakie da Ci nowa płyta. Nowe płyty mają magistrale VLB (starsze) lub PCI (nowsze) pozwalające przyspieszyć operacje graficzne. Można z nich skorzystać kupując odpowiednie karty graficzne. Jeśli teraz kupisz kartę SVGA, a nie masz płyty z VLB z pewnością będzie to kiepskie rozwiązanie. Lepiej poczekać i kupić płytę z PCI, a następnie dokupić kartę. Jeśli już teraz masz VLB, możesz kupić kartę SVGA VLB, a następnie płytę pod 486 z VLB.

4. Biorąc pod uwagę to, że będziesz i tak kupował dysk lepiej kupić największy i najszybszy na jaki Cię stać (jeśli Ci będzie potrzebny).

PRZESŁANKI EKONOMICZNE

Czy będzie Wam wygodniej, jeśli do rubryki „Listy“ będę pisał oddzielnie niż do TNT lub CZYTELNICZY NADEŚLALI, czy też wszystko zapakować do jednego listu, a Wy to potem rozdzielicie.

Barstschack

Wygodniej dla nas będzie, jeśli będziesz pisał oddzielnie, ale taniej dla Ciebie będzie napisać wszystko na różnych kartkach, wszystkie podpisać i wsadzić do jednej koperty.

SWITCH

Pomocy! Chcę mnie wziąć do armii!

Gróha van Luke

Musisz stanowczo zmienić swój image. Został satanią gejem inwalidą w ciąży, w dodatku jedynym żywicielem rodziny o przekonaniach religijnych nie pozwalających Ci na służbę. Stanowczo nie udawaj, że jesteś upośledzony umysłowo. Mogą szukać głupiego!

TELETURNIEJ

Żółtaczka atakuje? Przyznajcie się, czyj to był pomysł z tymi żółtymi stronami?

Młeczniak

Wybierz sobie prawidłową odpowiedź: nie ja; to konkurencja podłożyła nam świnie; w drukarni pomylili nasz papier z papierem na książkę telefoniczną; Dobrochna uparła się pomalować część stron na żółto, bo nie miała co robić; nawiązaliśmy kontakty z japońskim czołowym piśmiem o grach komputerowych; proszę o następny zestaw pytań.

TRUDNY WYBÓR

Chcę kupić komputer Amiga, lecz nie wiem jaki model wybrać: 600 czy 1200. Wydaje mi się, że jest więcej gier na A600 i są o wiele tańsze, choć mają gorszą grafikę od gier na A1200. A teraz zasadnicze pytanie: czy gry na A500 i A600 będą działać na A1200.

Ryu

Jeżeli wybór polega na rozstrzygnięciu kwestii, czy A1200 czy A600, to zdecydowanie radziłbym zakupić tę pierwszą. Mimo tego, że cena A1200 jest wyższa, to jednak po jej zakupie otrzymujemy komputer mający pełną strukturę 32-bitową, a nie jak w przypadku A600 16-bitową. Teraz w zasadzie wydawane są gry tylko na A1200, ewentualnie działające na A500/500+/600. Ceny gier na A1200 nie różnią się znacząco od tych na A600, w związku z czym jest to znowu argument za kupnem „większej” Amigi. Gry z A500 i A600 będą działały na A1200, która mimo posiadania nowych układów specjalizowanych, posiada dodatkowo możliwość emulowania starych układów zastosowanych we wcześniejszych modelach Amigi – jednak mogą się zdarzyć takie, które nie ruszą na A1200, stanowią one jednak niewielki procent.

TYTUŁ

Tak przeglądam go (TS – przyp. S.H.) i zastanawiam się dlaczego na str.4, gdzie jesteście wszyscy spisani jako stali współpracownicy, Emilus figuruje jako PAN Emil Leszczyński. Czy to jakiś tytuł naukowy, a jeśli nie to co sobie myśli?

Zapała

Ów PAN wziął się chyba od tego, że Emilus odgrywał rolę studenta dziennikarstwa często przechodził koło budynku Polskiej Akademii Nauk. A co on sobie myśli? To pytanie nie do mnie.

WIND OF CHANGE

Kiedy coś zmienicie w swojej gazecie?

Michał Rodasik

Staramy się w każdym numerze zmieniać tytuły gier, które recenzujemy. Sam ocen, czy nam to wychodzi.

WSPÓLNA PASJA

Chciałbym wiedzieć jak trzeba pokonać potwora w piramidzie w grze nabytej w Niemczech ZELDA.

Leszek Kasperak

My też byśmy chcieli. Problem w tym, że nie mieliśmy ostatnio czasu by wyskoczyć po tę grę do Niemiec i w nią zagrać.

ZWOLENNICY REFORM

Zawiadamiam szanowną REDAKCJĘ, że jest wielu zwolenników Triumwiratu. Jestem za „prawdziwymi i kwiatowymi” reformami oraz wpuszczaniem świeżego powietrza, co spróbował czynić wyżej wymieniony, ale nie do końca instytucji tej dano to zrobić. Samozwańczo założyłem Partię Zwolenników Prawdziwych Reform w TS.

Adolf H. und Herman G.

My, co prawda, partii nie założyliśmy, bo siłą rzeczy musiała by ona być kanapowa, a na kanapę nas nie stać. Możemy za to bez zwłoki zadeklarować chęć utworzenia Bulwersującego Bloku Wkładania Reform. Reformy dla wszystkich!

ZADANIE

Wysłałem do was x listów, jeden waży 58 g. Ile listów wysłałem, jeżeli razem ważyły 1 tonę 325 kilogramów 69 gramów?

Siekiera

Pewnie dwa, ale ten drugi ze słońcem jeszcze do nas nie doszedł.

ZAMÓWIENIE

Czy można u was zamawiać numery archiwalne?

Maciara

Właściwie ostatnio chyba nie było okazji, bo nie drukowaliśmy w TS kuponów RETRA. Pewnie jest zakupić „Bajka”. Tam będzie można znaleźć kupon, który należy wysłać do naszego biura i czekać na zamówiony egzemplarz.

Na listy odpowiadał niezmiennie Sir Haszak z wyjątkiem fragmentów amigowych, w których wykazuje się niezmiennie dużą dernością, więc przekazał je Emilusowi.

CZYTELNICZY NADESŁALI

CZYTELNICZY GŁOSOWALI

Jestem w trakcie katalogowania opisów, które w ciągu ostatnich kilku miesięcy dotarły do rubryki „Czytelnicy nadesłali”. Dostałem już pierwsze propozycje, co byście chcieli, aby się ukazało. Wśród zbiorów nie znalazłem na przykład mapy do „Castle Master”. Jeżeli jakaś przyjdzie, to ma największe szanse na ukazanie się na tych łamach. Jeśli będzie więcej – wygra najlepsza. Gdy ktoś już ją kiedyś przysłał, dobrze by było, gdyby o tym mnie zawiadomił podając swoje dane i miesiąc, w którym list nadszedł (wykorzystując na przykład kartkę pocztową lub pocztę Fido).

Nie jest prawdą, że zamierzam porzucić czytelników rocznych prenumerat, jak to zrozumiał pewien czytelnik. Ta rubryka jest przeznaczona TYLKO dla opisów od Was. Rzeczywiście nie wypowiedziałem się dostatecznie jasno, ale przez „skład” (nr 9/95) rozumiałem listy już nadesłane przez CZYTELNIKÓW.

Dean

Big Nose

Chciwi, biali ludzie wdarli się do naszej krainy i porwali zwierzęta, które tu żyły – powiedział wódz plemienia dżungli – wysłamy naszego najdzielniejszego i najsprawniejszego wojownika, aby uwolnił naszych przyjaciół. „Big Nose” podejź do mnie – rzekł wódz – jesteś naszym najlepszym wojownikiem, liczymy na ciebie. Teraz już idź i wykonaj swoją misję.

Dostępu do zwierząt bronią ludzie (policjanci, kowboje, robotnicy) i różne rzeczy (bomby, szczotki). Na szczęście nasz bohater pokonuje wszystko kamieniami.

Gra składa się z trzech etapów: „Manhattan”, „Wild West” i „Golden Gate Bridge”. W każdym z nich trzeba uwolnić dwoje zwierząt. Aby tego dokonać, trzeba odnaleźć klucze i otworzyć klatki, w których ludzie zamknęli Twoich przyjaciół.

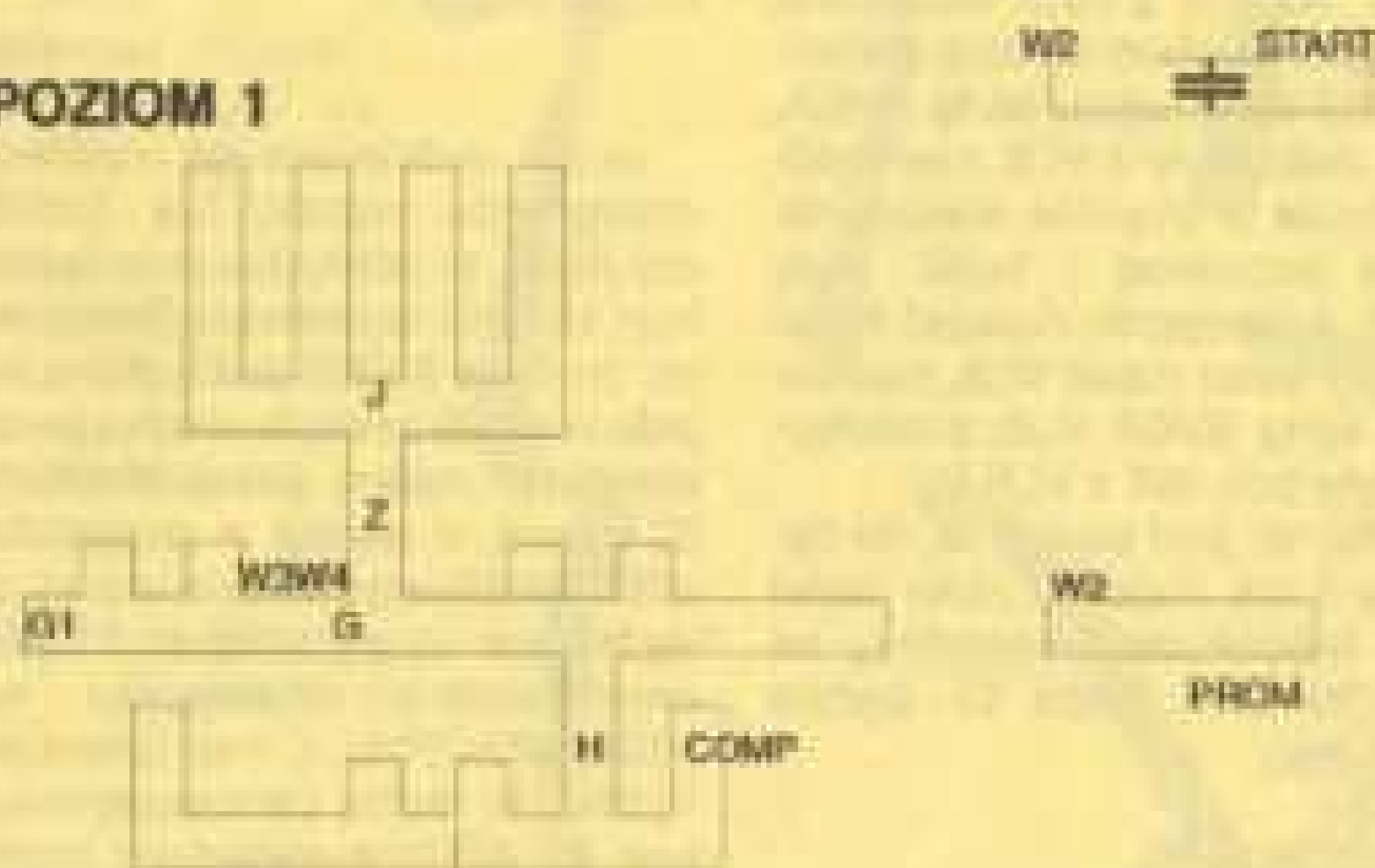
Po drodze napotkasz różnego rodzaju przeszkadzajki zabierające energię i życia, przedmioty dodające punktów.

Gra posiada średnią grafikę, ale za to wspaniałą muzykę. Polecam ją każdemu posiadaczowi C-64 i życzę jak największej uwolnionych zwierząt.

Krzysztof Kwiatkowski

Komputer: Commodore 64

POZIOM 1



POZIOM 2



POZIOM 3



POZIOM 4



LEGENGA:
A.B... - nazwy korytarzy
W1, W2... - windy
Comp - komputer
Radio - rad. natłoczy
Lab - laboratorium
Med - pom. medyczne
Prom - statek ośmionowy
Śmieć - poź na śmieci
Res. - reaktor nuklearny

Cywilizacja

W roku 1993 firma Mirage Software wydała na rynek „małego” ATARI grę pt. „Cywilizacja”. Jest to polska gra strategiczno-decyzyjna, gdzie jeden lub dwóch graczy próbuje zdobyć miasta i zniszczyć jednostki przeciwnika. W przypadku gry na dwie osoby liczba miast jest podzielona równo między graczy.

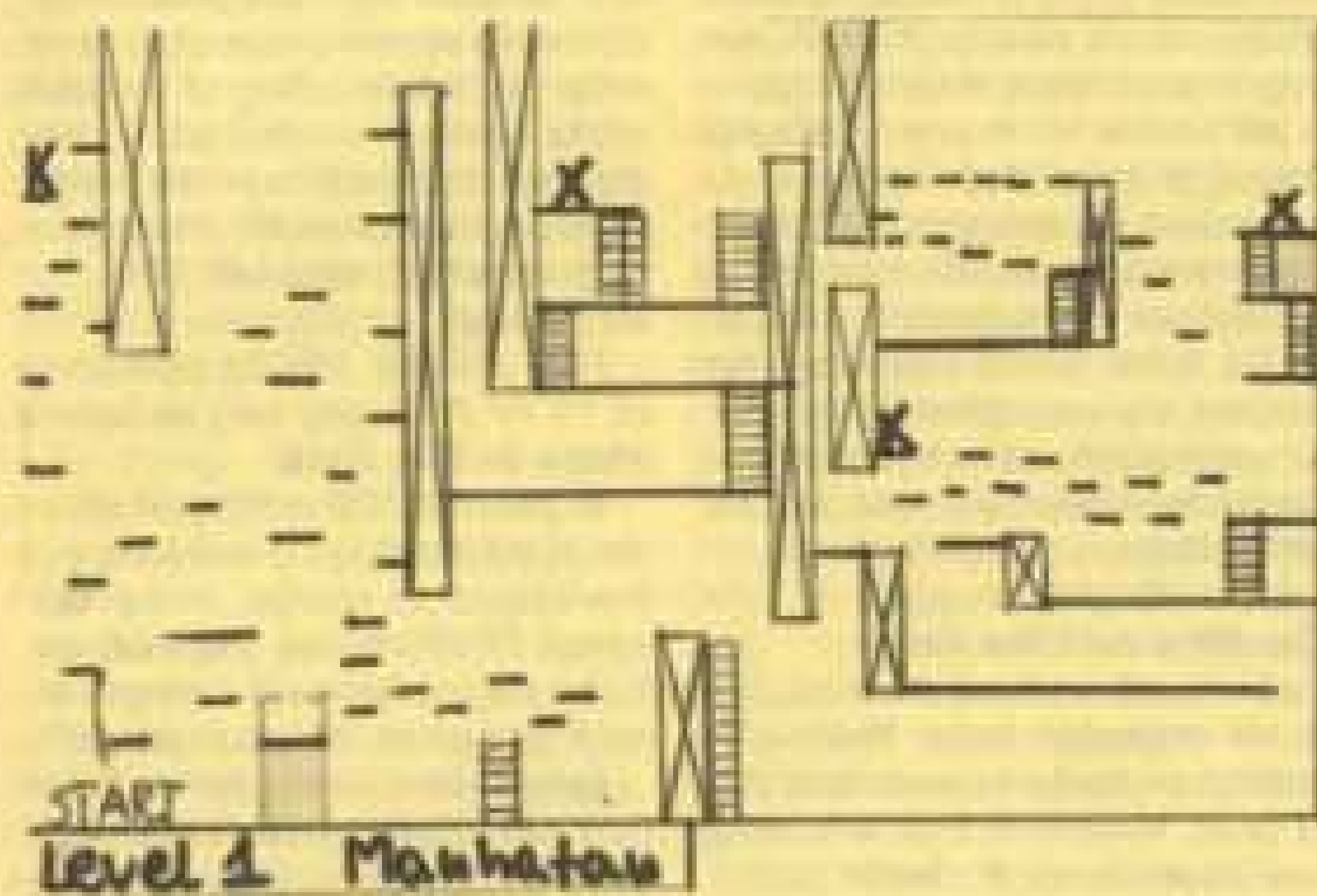
Podczas gry z komputerem liczba naszych metropolii jest uzależniona od poziomu trudności wybranego na początku. Atak na miasto możemy przeprowadzić na kilka sposobów: od zaatakowania jedną jednostką, poprzez atak kilkoma jednostkami na raz, aż do zdobycia poprzez zniszczenie rakiety. W każdym mieście możemy zakładać fabryki, w których będą produkowane maszyny potrzebne do walki. Długość budowy jest wyrażona w kolejkach gry i jest uzależniona od liczby ludności zamieszkującej dane miasto. Liczba typów maszyn do produkcji jest bardzo duża: różnego rodzaju czołgi, ciężarówki, samoloty, armaty, wyrzutnie raket, okręty, pociągi, śmigłowce, piechota. Każda z tych jednostek ma własne parametry: liczba sztuk wchodzących w skład, siła obrony, ataku, prędkość (ruchy na kolejkę), zasięg, siła uderzenia (podczas ataku na miasto).

Podsumowując chciałbym stwierdzić, że „Cywilizacja” wykazuje bardzo rozbudowane cechy gry strategiczno-decyzyjnej. Ponadto istnieje możliwość uczestniczenia w zabawie dwóch osób, co może uatrakcyjnić rozgrywkę. Jest to raczej nietypowa opcja, z której naprawdę warto skorzystać.

ATARI

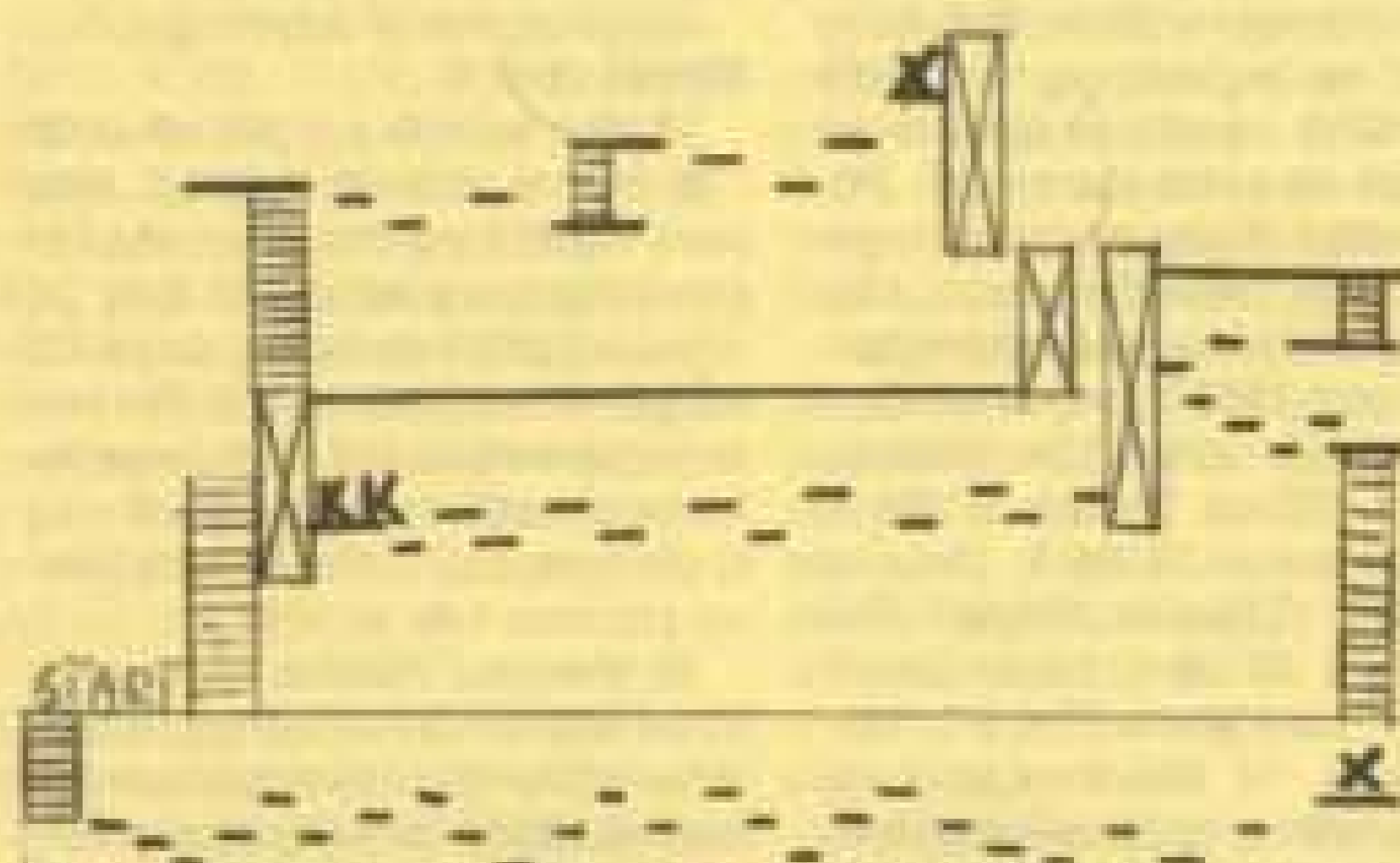
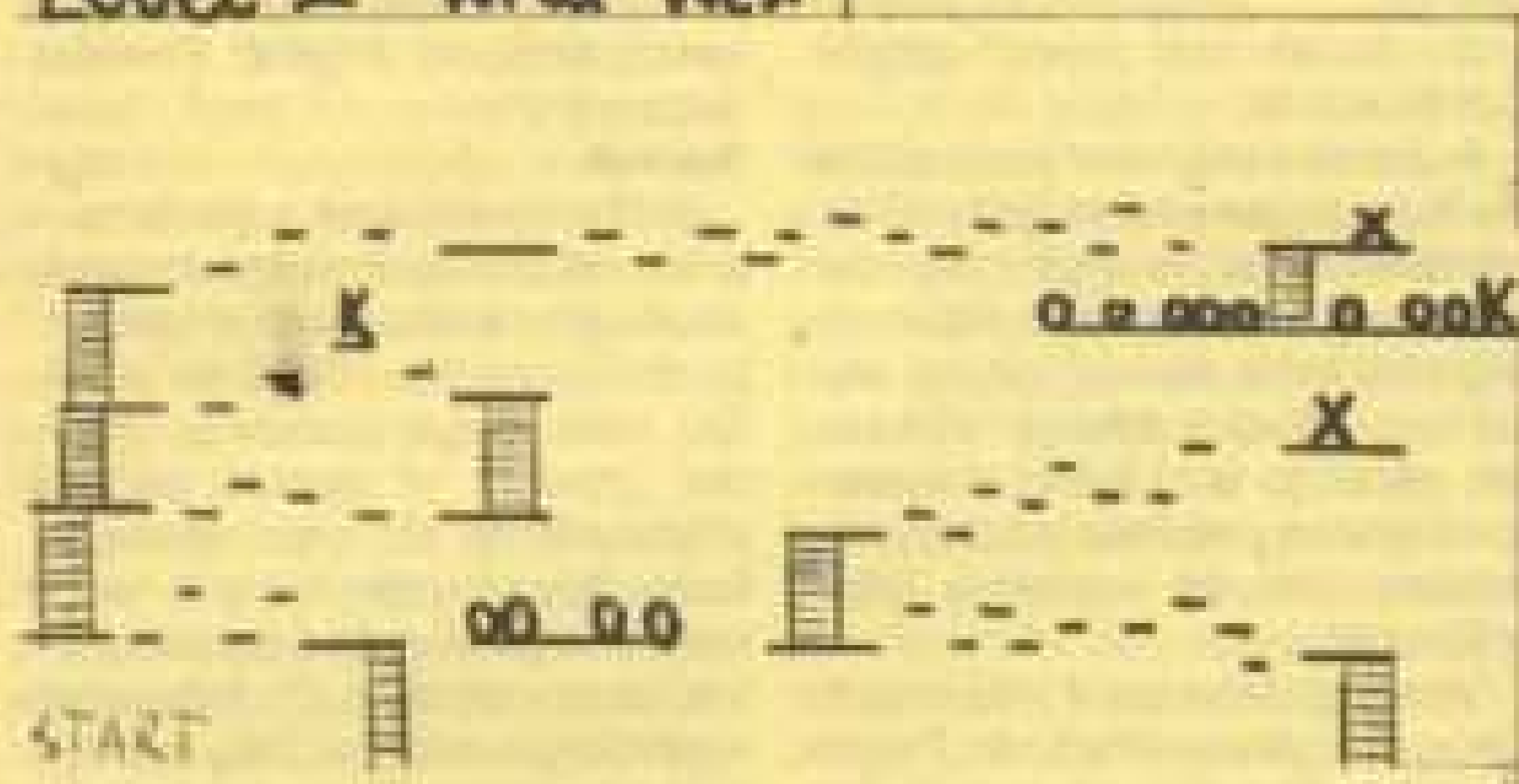
Produkcja: MIRAGE SOFTWARE
Rok produkcji: 1993
Cena: 6 zł
Komputer: ATARI XL, XE

Project Firestart



Level 1 Manhattan

Level 2 Wild West



Level 3 Golden Gate Bridge

Legenda:

K - klucz

X - klucz

▤ - klucz

O - klucz

W ramach eksperymentu „Project Firestart” naukowcy wyhodowali pełno mutantów, które nagle wymknęły się spod kontroli... I właśnie Ty, John Hawkins, masz zadanie zabić wszystkie mutanty, nawiązać kontakt z pozostawionymi przy życiu ludźmi, odnaleźć dziennik pokładowy i uruchomić system samozniszczenia. A oto sposób, którym możesz tego dokonać:

Po locie statkiem nagle znalazłeś się sam w małym pomieszczeniu. Idź w kierunku drzwi. Wejdź do drugiego pomieszczenia i wsiądź do windy. Jedź na poziom 2. Idź w lewo. Znalazłeś się w korytarzu A. Wejdź w jego środkową część. Są tu dwie windy. Wsiądź do jednej z nich i wjedź na poziom trzeci. Skieruj się do lewych drzwi prowadzących do korytarza L. Jest tam winda uruchamiana kartą identyfikacyjną. Następne drzwi prowadzą do sali wideo. Po przeszukaniu zwłok powinieneś znaleźć kartę ID i laser. Wejdź do pomieszczenia z lewej strony. Na fotelu siedzi jakiś facet. Przeszukaj go, a znajdziesz kolejną kartę identyfikacyjną. Na stoliku leży kasetę video. Idź do sali wideo i obejrzyj przebieg eksperymentu. Weź kasetę ze sobą. Idź w kierunku wind. W tej chwili mogą zacząć się kłopoty. Mutanty zaczynają ożywać. Jeśli zobaczysz jakiegoś przed sobą, strzelaj do niego z lasera ile wlezie. Biegnij dalej, omiń pomieszczenie z windami. Znalazłeś się w korytarzu M. Idź na jego koniec i zjedź na poziom drugi. Skieruj się do korytarza X. Na końcu są drzwi reaktora. Nie idź tam, tylko skręć w dolne drzwi. Jesteś w korytarzu Y. Otwórz drzwi i wejdź tam. W następnym pomieszczeniu znajdziesz laser plazmowy, o wiele skuteczniejszy od zwykłego. Podczas gdy będziesz strzelał i rozprawiał się z mutantami, na pierwszym poziomie coś zaczyna się dziać. Jeden z hibernatorów otworzył się, uwalniając mężczyznę, który uruchomił procedurę przywracania czynności życiowych w drugim hi-

bernatorze. Ty natomiast dotarłeś do korytarza G, znajdującego się na poziomie pierwszym. Na jego końcu znajdziesz drzwi. Otwórz je przy pomocy karty ID. Zastrzel mutanty, które próbują dostać się do hibernatora. Otwórz urządzenie. W środku zobaczysz Cryo, która opowie Ci coś o tamtym mężczyźnie. Wyjdź, wejdź do windy i pojedź na poziom drugi. Będziecie w korytarzu F. Pobiegniecie w lewo. Gdy będziecie na końcu korytarza wrzuc dziewczynę do zsypu, a sam wróc do windy. Wjedź na poziom trzeci, idź do windy uruchamianej kartą ID. Zawiezie Cię ona do centrum kontroli. W następnym pomieszczeniu znajdź konsolę sterującą zsypem. Uruchom ją. Cryo jest już bezpieczna. Wróc do centrum kontroli i włącz system samozniszczenia. Od tej chwili masz 25 minut na opuszczenie bazy. Podejdź do radiostacji, włącz ją i wywołaj bazę Nexus. Przekaż informacje o wykonaniu zadania i opuszczeniu Prometeusza. Wróc do centrum kontroli. Po uzyskaniu połączenia wybierz HELP, otrzymasz dalsze instrukcje. Pobiegnij do windy i zjedź na trzeci poziom. Idź w prawo, a gdy będziesz w korytarzu A pójdziesz w lewo i biegnij do końca. Za drzwiami znajduje się winda, którą dojedziesz do promu ratowniczego. Wejdź do środka, uruchom silniki. Teraz tylko znajdź pojemnik na śmiecie z dryfującą w środku Cryo. Usiądź wygodnie w fotelu i obejrzyj zakończenie.

Kilka rad:

1. Musisz doprowadzić do zniszczenia własnego wahadłowca. Jeśli tego nie zrobisz, nie będziesz mógł wysłać komunikatu z prośbą o pomoc.
2. Po pewnym czasie wykuwa się biały mutant. Jeśli zacznie Cię ścigać, musisz załatwić go za pomocą bariery siłowej.

Adam Ghuszek
Łukasz Latacz

Wydawca: Electronic Arts'88
Komputer: Amiga, Commodore 64