

Gry Komputerowe

numer 5/94 (6) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000

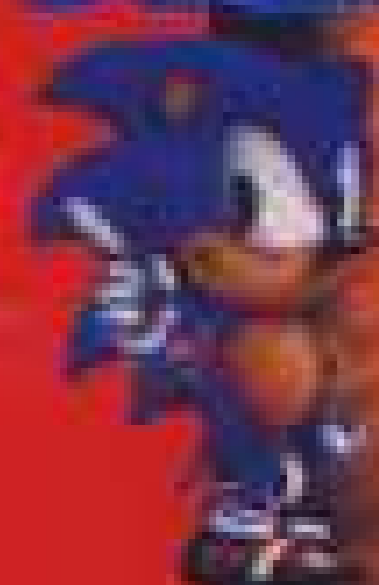
COMPUTER
STUDIO

W CO GRAĆ

JAK GRAĆ

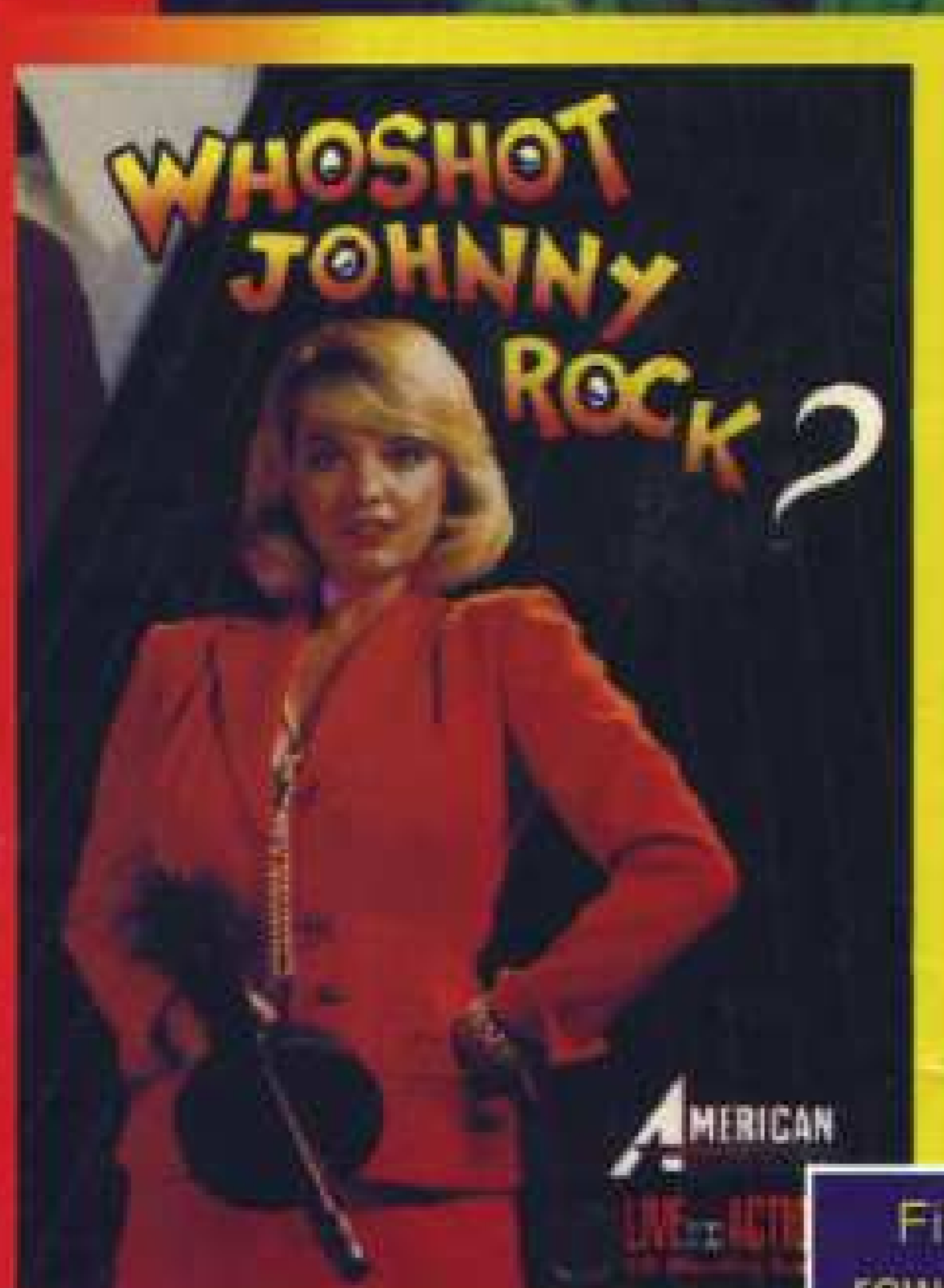


SEGA



KOMPUTERY
kontra
KONSOLE

- FURY OF FURRIES
- CANNON FODDER
- LAURA BOW 2



„Mad Dog” kontra „Johnny Rock”

NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI

Firma **DID** twórca
rewelacyjnego **TFX**'a
szykuje kolejny hit:
INFERNO





SPIS TREŚCI

Karta KierMagica 1

Przebieg gier CD 4

- Demonsgate
- Maniac Mansion 2
- Sherlock Holmes vol. 1
- Dune
- Microcosm
- Myst

Jaki Grać 9

- Who Shot Johnny Rock?
- Hero Quest - Data Disk
- Laura Bow 2
- American Revolt cz. 2
- Doom cz. 3
- Police Quest 4
- Cannon Fodder
- Fury of Furries

Komputery kontra Niszczyca 12

Tips & Tricks 14



CZĘŚĆ:

Witam jak zwykle bardzo serdecznie wszystkich stałych i nowych Czytelników naszego pisma. Na wstępie chcę wszystkich uprzedzić, że ten numer „Gier Komputerowych” jest trochę nietypowy pod względem proporcji tematycznych. Znow większa część numeru zdominowana została przez opisy programów na krążkach CD, ale wynika to z tego, że w obecnej sytuacji łatwiej nam zdobyć licencjonowaną grę w wersji CD niż dyskowej. Zapewne taki układ sprawi wiele radości posiadaczom CD ROMów, natomiast tym wszystkim, którzy jeszcze takiego sprzętu nie mają, proponuję traktować nasz nowy dział jako ciekawostki ze świata gier i uzbroić się w cierpliwość do czasu kiedy sami dołączą do grona CD ROMowców – a prędzej czy później musi to nastąpić. Być może my także przyczynimy się do tego, gdyż poczynając od następnego numeru „Gier” szykujemy dla Was moc niespodzianek – miłych niespodzianek. Na razie nie będziemy zdradzać wszystkiego, gdyż nie będzie to już niespodzianka. Dzisiaj mogę powiedzieć jedynie, że szykujemy ciekawe konkursy z rewelacyjnymi nagrodami – będzie można się nieźle obłowić!

Zapraszam więc do lektury następnego wydania „Gier Komputerowych”, które na pewno będą jeszcze lepsze i ciekawsze od tego numeru, który trzymacie teraz w rękach.

P.S. W związku z konkursem 1 kwietniowym nadeszło wiele „ciekawych” odpowiedzi – nie zawsze zgodnych z prawdą. Mieliśmy duży ubaw czytając Wasze listy. Mogę już zdradzić Wam prawidłowe rozwiązanie tego konkursu, gdyż termin napływania odpowiedzi upłynął wraz z ukazaniem się tego numeru w kioskach. Tak więc artykułem „wysanym z palca” był... Smell Blaster, który napisał niejaki Jan Zapach. Nazwiska zwycięzców ogłosimy w następnym numerze.

Wojciech Zieliński



SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Gry Komputerowe

wydawca

CG5 Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 rw godz. 9 - 17)

redakcja

red. nac.
Marek Suchocki

z-ca red. nac.
Dariusz Kazik

Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)
Adam Stasiak

współpraca

Patrycja Wardzala,
Michał Bakuliński,
Marek Węglowski,
Łech Zaciura (Bilbo),
Dariusz Zgiński (Darko)

korekta

Michalina Nowakowska

łamanie

Computer Graphics Studio

druk

PPW UNIPROM, Warszawa,
ul. Mińska 67, tel. 10-10-01

Nowy
Standard
dla PC:
ReelMagic



NA POMOC CD-ROM'OM

Światem nowoczesnej technologii rządzą spręta-
nie-twardo zasady. Nieudno się chyba domyślić,
że wykorzystywana jest ona także w naszych do-
mowych komputerach. Tak więc stało się rzeczą, iż
także ja obywatel, a w szczególności PC-tow-
jaczem dwa, trzy lata temu, AI uważano za
bardzo szybki sprzęt. Karta EGA i 2 MB pamięć
operacyjną wystarczyło, by zrobić coś tylko dusze
zapraśnie. Twardy dysk o pojemności 40 MB wy-
dawał się bardzo, bardzo duży. Dzisiaj na takiej
konfiguracji nie można już nawet sobie pograć.
Cóż, czasy się zmieniają. W parze z pędzącym na
dół rozwojem elektroniki idą umy sprzętu.
Koszt nowoczesnego montażu powierzchniowe-
go małej z każdym dniem. Tym samym ceny
komputerów lecą w dół na lewo i szybciej i spręż,
kiedy kupujesz dziś, jutro będzie kosztował połowę
mniej. Oczywiście nie należy tego brnąć zupełnie
dosłownie, jednak prawo to właśnie obserwujemy
panującą na rynku sytuację. Można oczywiście
dać sobie spokój i nie kłamać nawet małym pal-
cem w sprawie dostępowania naszej obecnej kon-
figuracji do bezwzględnych wymagań dzisiejszego
oprogramowania. W takiej sytuacji zostawimy
natychmiast odzież od dopytku świeżego inflac-
ji – to aspekt, z którym musimy się liczyć. Chyba,
że przechodzimy na komputerową emeryturę i wy-
cofujemy się z całego biznesu lub też hardujemy
zgodnie, jak się nie ma co się lubi, to się lubi co
się ma. Jeśli w dodatku posiadamy sprzęt w zu-
pełności nam wystarczający (proste edycja tekstów,
mniej skomplikowane gry), to naprawdę nie ma
sensu porwać się na coś większego.

Co jednak zrobić, gdy na sklepowej półce przy-
wią się coś długo oczekiwana karta grafiki o rewo-
lucyjnych możliwościach, a PC-oszaki, inatynkt na-
kazuje zająć do portfela? Wtedy sytuacja staje się
bardziej skomplikowana. Można odwrócić wzrok

od nowego cuda i zwrócić się tym, co aktualnie
posiadamy (pozwalamy sobie przy tym, że inni nie
mają nic). Można też pójść na tradycyjne zwycięstwo
wybójk trochę grosika (o ile się w ma) i w podwo-
lektu wrócić do szafki. Można z kolei pomysł
przez chwilę i dać się lekko na wstrzymanie.

Niechże Aśka pierwszy wyłoży torę na tego
Grywa, może to jakiś bzdurek? Na mnie przyjdzie
kasa za jakieś czasy, jak spadnie cena.

Decyzję w sprawie tego typu pozostawiam
Wam samym, a tymczasem pozostaje, że przejdę
do prezentacji ostatniego krzyku w dziedzinie kart
rozszerzeń dla PC-ów. Panie i panowie, REEL
MAGIC!

ReelMagic to zwykła (tylko z zewnątrz) karta,
którą wtykamy do jednego ze slotów rozsze-
rzeń. Jej wynalazcą, projektantem i producentem
jest amerykańska firma Sigma Design, a
głównym dystrybutorem w tym kraju – sieć
sklepów Slica. Możnało tego elektroniczne-
go guma, dosłownie zapiera dech w płu-
tach. Kiedy po raz pierwszy pokazałem cudo
kuplowi, gość nie wytrzymał i krzyknął na co-
ś w stylu „Jóhwal Coś takiego na PC-dzie!”
Dobrze, że facet nie używa słownictwa szorst-
kiego, bo niechcicie wypadłoby i męszystycznie po-
licznie po głodziłkuś posiadane. Gdyby tak
jeszcze włoczała w jakąś durną – byłoby nie lada



motywu. Nie ma najmniejszej nawet wątpliwości, że wysokiej jakości digitalizacja przewidziana w tym celu jest lepsza niż klasyczne animacje w ramce liczby klatek, w której gra jest specjalnym rodzajem komputerowego programu. Główny musi dostosować się do użytkownika i jego potrzeb. Weźmy np. „Alone in the Dark 2”. Nie można przecież umieścić na dysku każdego widoku kamery z każdego możliwego kąta, w którym gracz zdecydował się poruszyć. Istnieją tu miliony miliardów możliwych kamer, które nie zmieściłyby się nawet na tysiącu i tak już bardzo pojemnych kompaktów.

Kolejnym polem, na którym RealMagic pokazuje swą odnieśność jest przetwarzanie rozmaitych formów cyfrowych i analogowych obrazów wideo, np. To samo dotyczy się watekowi podrozdziałów i instrukcji. Każda czysto przyrodnicza postać grubych i nieporęcznych tomów zajmujących sporo miejsca. Ponadto ich dłuższe przechowywanie na przestrzeni dziejów stało się do prostu nieopłacalne. Papier żółknie i trzęsie, druk staje się mniej czytelny. W wypadku zastosowania zapisu cyfrowego niedogodności takie w ogóle nie występują. Małutki kompakt chowany do kieszeni kurki, to odpowiednik kilku bardzo grubych ksiąg opatrzonych kolorowymi ilustracjami.

Wybrałem sobie, że właśnie przygotowuję się do trudnego egzaminu z biologii. Łatwiej mi będzie czytać, studiując podręcznik, i do ręki z tego ołowianka? Tytuł boi głowy. Zapuść legnięcie zębów komputera z filmem przyrodniczym. Nie będziesz musiał walczyć się z przewijaniem klatki, zrypcie jakiejś wideo. Na zaplewie komputer sam znajdzie najszybszą Ci informację, a w razie potrzeby – przeprowadzi przesłuchanie klatkową. Później nie się sprawa z literacką książką kucharską – komputerowy kuchcik obsłuży wszystko w atrakcyjny i prosty sposób. Kto chciałby wrócić na czytanie książki? To jest to!

Aby się stać się znowu, trzeba napisać przygotować materiał, nagrać go i poddać kompresji na format MPEG. Wiele firm podchwycyło ten pomysł. Przykładem może być brytyjska AVI Limited, zajmująca się przygotowywaniem wszelkiego rodzaju materiałów dla systemu RealMagic. Dzięki temu wzrosła ilość produkowanego oprogramowania, a co za tym idzie – popularność karty.

Jak już wspomnieliśmy na początku, RealMagic potrzebuje jednego wolnego slotu na płycie głównej naszego komputera. Mimo to, właściciele mniejszych obrotów, wcale nie muszą się martwić, gdyż nasz nowy nabytek może też przyczynić się do zwolnienia kilku slotów. Jak to możliwe? Normalnie po prostu RealMagic to czołowy w jedynym własnym układzie karty, 16-bitowy Sound Blaster ASP i 16-bitowa VGA. To jeszcze nie wszystko! Oprócz tego, na „podstawie” mamy też sterownik do napędu CD-ROM. Czyż można chcieć czegoś więcej?

Aby uszyć się nowym nabytkiem, nie trzeba wcale posiadać bardzo szybkiej maszyny z nie wiadomo jaką ilością pamięci. W przeciwieństwie



- 32.768 kolorów w 1024x768 punktów (15-bit HColor)
- wielkość obrazu: od 16x16 do 1024x768 punktów (pełny ekran)
- prędkość odtwarzanych animacji (klatki): 30 (NTSC), 25 (PAL)

- Odtwarzanie dźwięku**
- pełna zgodność ze standardem MPEG Sound (Layer I, II)
 - rozdzielczość: 8 i 16-bitów PCM
 - częstotliwość próbkowania do 44.1 kHz
 - wydajność: formaty GPC2
 - mikro, standard MPEG, PCM i FM
 - wyjście: słuchawkowe mini jack 2 x 75 mW (32 Ohm)
 - wyjście: kolumny 2 V rms (100 Ohm)

Porozważmy teraz na podsumowanie. Czy warto wydać trochę na ten cud techniki? W chwili, gdy piszę ten tekst (kwiecień), w Polsce nie można jeszcze kupić tej karty. Wiadomo tylko, że w Wielkiej Brytanii kosztuje ona ok. 400 funtów. Myślę, że w naszym kraju będzie odczytywać w granicach 12-15 milionów złotych (zdecydowanie więcej). Za tę cenę można kupić kompletny zestaw komputerowy, np. Amiga 1200 z kolorowym monitorem. W tej chwili nie możemy jeszcze mówić o łatwym dostępie, jakkolwiek programów wykorzystujących możliwości nowej karty. Mam nadzieję, należą do się wstrzymać trochę z ewentualnym zakupem i poczekać na spory zastrzyk oprogramowania – wtedy przycisną czas na podjęcie własnej decyzji. Tymczasem nie ma wątpliwości, jakim najemnym jest RealMagic i z pewnością każdy chciałby ją mieć. Deszczem nie miałbym nic a nic przeciwko temu, by znalazła się w jednym z ołówków mego PC-ta.

Sukces całego przedsięwzięcia zależy w naszych oczach. Podobna sytuacja miała miejsce mniej więcej 6-7 lat temu, z tym, że wtedy chodziło o odtwarzanie płyt kompaktowych. Jedno jednak jest pewne: drzwi do kolejnego, nowego wymiaru zostały otwarte – do większy krok w stronę lepszych multimedów. Czas pokazuje, czy i jak je wykorzystamy.

A tak przy okazji, czekamy na pierwszego dystrybutora tych kart w Polsce, gdyż ten artykuł z pewnością wywoła zainteresowanie tą nowinką wielu potencjalnych nabywców. Po cześć zatem mają oni szukać ją na własną rękę z Anglii, jeśli mogli by kupić ją u nas w kraju.

Zaś ewentualnym dystrybutorem przypomniemy, że „Gry Komputerowe” to odpowiednie miejsce do promocji i reklamy oferowanego przez Was sprzętu, oprogramowania i akcesoriów.

■ Sandeey

do takich gier jak np. „The 7th Guest”, nie otrzymamy gongów jakoś animacji tylko dlatego, że nasz CD-ROM nie jest akurat najszerszym modelem na rynku. W rzeczywistości to właśnie RealMagic odwieść całą twórczą robotę, a jego wyrażania się w słowie symboliczne, jak naprawde, wystarczy.

- komputer PC z płytą główną 386 SX,
- 2 MB pamięci operacyjnej,
- 2 MB wolnego obszaru na twardym dysku,
- napęd CD-ROM single-speed o transferze 150 KHz (Multimedia PC),
- monitor VGA,
- zasilaczowy system operacyjny DOS w wersji 5.0,
- zainstalowane Microsoft Windows w wersji 3.1.

A do reszty charakterystycznych dla RealMagic specyfikacji:

- Odtwarzanie obrazów video**
- pełna zgodność ze standardem MPEG Video (ISO CD 11172),



RealMagic pozwoli nareszcie powiększyć okno akcji nawet do wielkości całego ekranu – pożegnamy więc także obramki.

Otwieramy nasz Kramik z różnolitymi CD. Wybór jak obłędny sygnał. Są więc krążki okrągłe, kwadratowe, blyszczące i... okrągłe. Zaczniemy od tych okrągłych, blyszczących i kwadratowych.

KRAMIK Z KRAŻKAMI

czyli przegląd gier w wersji CD

ZAMIAST WSTĘPU

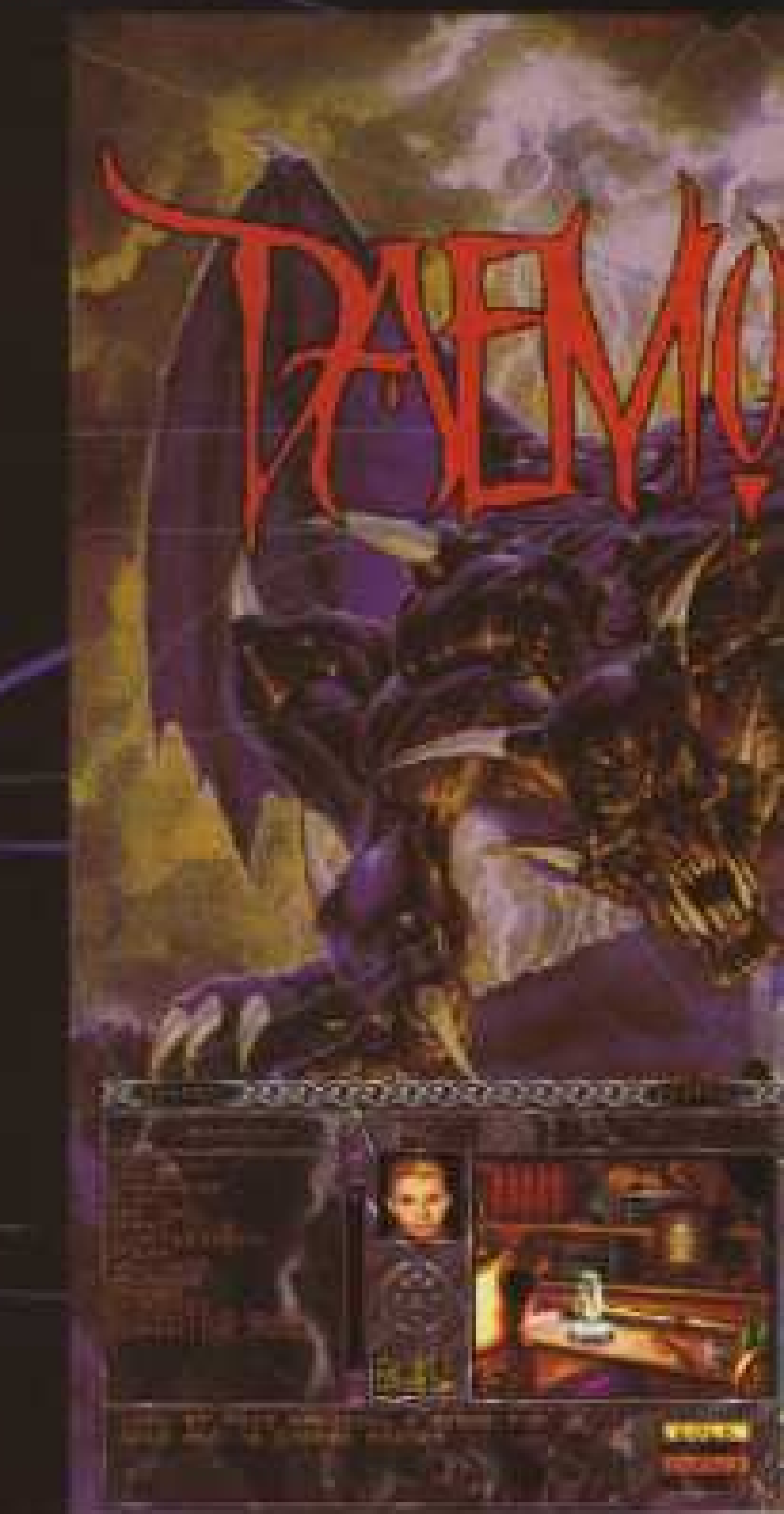
W poprzednim numerze „Gier Komputerowych” znalazł się artykuł zatytułowany „Kramik z krążkami – czyli jadłospis nalogowego gracza”. Sądząc po ilości listów i telefonów jakimi nekalicie tak ostatnimi czasy, artykuł ten spodobał Wam się i dlatego postanowiliśmy kontynuować nasz przegląd programów ukazujących się w wersji kompaktowej. Tak, tak, oczywiście zdajemy sobie sprawę, że CD-ROMy nie są jeszcze na porządku dziennym, ale liczba ich użytkowników wzrasta w zaskakującym tempie. Przecież Ty także możesz kiedyś wejść w posiadanie takiego sprzętu i co wtedy? Czy lekką ręką wybulisz powiedzmy 1.500.000 zł za grę, o której wiesz tylko tyle, że ma frapujący tytuł, a sprzedawca może o niej powiedzieć zaledwie dwa słowa – „jest ekstra” – i na tym jego cała wiedza na temat tej gry się kończy. Cóż, jeśli cierpisz na nadmiar gotówki, to możesz pozwolić sobie na takie eksperymenty i kupować co kilka dni nowy krążek w nadziei, że trafisz wreszcie coś dla siebie. „Nie wszystko złoto co się świeci” powiada stare porzekadło i jak widać w przypadku krążków CD nie straciło ono nic na aktualności. Nasz rynek zalewany jest różnego rodzaju programami, ale są wśród nich zarówno wielkie hity, jak również wielkie shity. Mamy nadzieję, że nasz nowy dział pozwoli Wam oszczędzić sobie wielu stresów, rozczarowań, a przede wszystkim pieniędzy przy wyborze odpowiedniego dla siebie oprogramowania na CD.

Gospodarzem poprzedniego „Kramiku z krążkami” był Adam, który miśtety po „dziennym jadłospisie nalogowego gracza” dostał niestrawności i obecnie wraca do zdrowia katując przez 12 godzin dziennie gierkę „The 7th Guest”. Czy ta kuracja wyjdzie mu na zdrowie, dowiemy się w następnym numerze „Gier”, tymczasem rolę recenzenta przyjęła na siebie Patrycja, która we właściwy dla siebie sposób – skrupulatnie i rzeczowo – wypunktowała wady i zalety kilku krążków dostępnych już na naszym rynku.

Rzadko się zdarza, aby jakaś gra była tak reklamowana jak ta. Na długo zanim w ogóle cokolwiek o niej usłyszałam doskonale znałam już jej graficzny wizerunek – sugestywną reklamówkę „straszącą” ze stron niemalże każdego (zwłaszcza amerykańskiego) pisma zajmującego się tematyką gier komputerowych. Wraz z upływem czasu kampania reklamowa wcale nie przygasła, wręcz przeciwnie. Do starych już sloganów reklamowych dołączono „trofea”, które zdobył ten program. Dowiedziałam się więc, że „Demongate” zdobył jakąś prestiżową nagrodę, dodatkowo uznany został przez kogoś tam, za najlepszą grę RPG 1993 roku, że pismo takie to a-takie, przyznało mu maksymalną ocenę itd. Muszę przyznać, że nie przepadam za grami RPG, ale w przypadku tego programu, wypatrywałam go z niecierpliwością. Jakież było więc moje szczęście kiedy wreszcie długo oczekiwana gra wylądowała na moim biurku. Z namaszczeniem otworzyłam wieko pudełka i co widzę?

W środku znajduje się... kaseta video, która jak się później okazało jest nie do obejrzenia przez większość polskich graczy (przez mnie również), bo nagrała jest w standardzie NTSC, ale już sama jej obecność o czymś świadczy. Dodatkowo w pudełku można jeszcze znaleźć grubą, 96 stronicową instrukcję, która pomimo braku obrazków cieszy oko szczegółowością i dokładnością, a także dwie mapki: jedna kolorowa, a druga nie, ale też ładna. Naturalnie, najważniejszą częścią zestawu jest kompakt z grą, która daje się uruchomić bez problemów.

I na tym wszelkie pozytywne odczucia się kończą. Pierwszym ostrzegawczym sygnałem jest straszliwy bohomerz pojawiający się na ekranie, w którym z najwyższym trudem można



rozpoznać obrazek z pudełka. A dalej zaczyna się koszmar w stylu wczesnych (III, no może IV) Ultim. Mało kolorowa, schematyczna plansza gry, która zajmuje najwyżej połowę ekranu i na której mało co widać. Skokowa animacja i skokowe przesuwanie obszaru. Postacie, które mówią cały czas to samo. Bardzo skomplikowana obsługa rozmaitych okieneczek, które pojawiają się w trakcie gry. Na domiar złego miałam cały czas wrażenie, że kursor myszki oprócz mnie kontroluje jeszcze ktoś drugi – ciągle gdzieś mi szalał po ekranie. Denerwujące było zdłwie tempo przemieszczania się mojego bohatera, a także fakt, że mapa nie do końca zgadzała się z tym co widziałam na planszy, w związku z czym parokrotnie



Gras przeszła już do klasy przypadków. Komiksowa grafika, muzyka i efekty dźwiękowe znacząco podnoszące jakość, wspaniały humor a także niezłomna fabuła przyczyniły się do tego, że gra tę spokojnie można uznać za jedną z najlepszych programów w swoim gatunku – jak zrobiono do tej pory. W zestawie do jej instalacji jest chyba wyjątkowo dużo, ale jeśli ktoś taki jeszcze się uchował, a dysponuje CD-ROMem, to nie będzie zbyt trudno znaleźć jego kopię. gdyż wersja CD-ROMowa jest dostępna na rynku tylko czeka by ją kupić.

W ramach przypomnienia ustraszają szybko od gry. Fioletowa Macka, wytwór scalonego Dr. Freda, tykająca nitką folię w wypływających z laboratorium dymie, co spowodowało, że zapadła zapachem nad całym światem. Dr. Fred zdołał pochwycić Mackę i zamieścił zdemontować zarówno

Fioletową, jak i Bogu ducha winną Mackę Zieloną. Na szczęście Zielona zdobyła wyjątkową próbę o pomoc do trojki swoich przyjaciół: Laverna, Barnarda i Hasepaga. Przyużycie wszelkie możliwości, przeprowadziła szybką i skuteczną akcję ratunkową, w wyniku której Fioletową odpuścił w świat, uskutecznił sam diabelski plan. Był powstrzymać Dr. Freda postarunku wysłać całą trojkę kumpi o jeden dzień w przeszłość, by wytypowali maszynę wywołującą złutne śniegi. Niestety, maszynę do podróży w czasie, której kluczowym elementem jest wielki diament, psuje się i tróje bohaterów zostaje rozdzielony w rozmaitych okresach czasu. Hasega 200 lat w przeszłość, Barnarda w dniu dzisiejszym, a Laverna 200 lat w przyszłość. Jedynym łącznikiem pomiędzy nimi są kapsuły czasowe, dzięki którym mogą przewidywać sobie niewielkie przedmioty poprzez czas.



wacznym ludzi i nie ludzi, uczył się sekretów demonologii i magii, podróżował po łądzie do rozmaitych miast, walczył, polował, zdobywał nowych przyjaciół itd., itd...

Jedyne, co w tej grze można uznać za naprawdę dobre, to muzyka. Jest naprawdę fenomenalna, mimo iż ani w żaden sposób nie pasuje do akcji toczącej się na ekranie. Trudno jednak wymagać cudów od gry, która zajmuje zaledwie 4 (tak! cztery) mega na krążku. Jest to gra dla naprawdę zdesperowanych miłośników RPG, każdy inny może ją sobie spokojnie odpuścić, ale jest to moje zupełnie subiektywne odczucie. Skoro gra zebrała tak znakomite recenzje i zgarnęła tyle wspaniałych nagród to „coś” w niej musi być. Ja ze wstydem przyznaję się, że tego „czegoś” w niej nie znalazłem, ale obiecuję, że jeśli się tak stanie, to powrócimy do tematu.

Producent: Imagitec Design Inc.
Rok prod: 1992-93
Wymagania: 640K RAM (500K)
 VGA
 Sound Blaster, Adlib, Roland
 mysz, joystick, klawiatura
 CD-ROM
Sprzedaz: „Discomp”
 (wyłącznie na zamówienie)



pobłądziłam i straciłam dużo czasu, by dojść do właściwego miejsca.

Nie lepsza jest też fabuła „Demons Gate”. Jest to gra typu Role Playing i, standardowo dla tego rodzaju, jej akcja toczy się w fantastycznym świecie o średnio-wiecznym poziomie techniki, pełnym magii i diabelskich stworów. Jak zwykle w takich przypadkach coś się wydarzyło – demony niewiadomego pochodzenia zaatakowały stolicę królestwa Elospel. Rada miejska wyznaczyła Ciebie, kapitana Gustavusa, byś zebrał drużynę i ocalił miasto i w ogóle całe Cywilizowane Królestwo od hord Złego. Ty, co naturalne, nie wzbraniając się przyjmujesz propozycję rady i rozpoczynasz swą wielką Misję. Podczas jej wykonywania będziesz pływał na niezbadane wyspy, poznawał dzi-

W tym zadaniu polega na tym, by kierując poczynienia każdej postaci z osobna, doprowadzić do tego, że bohaterowie wrócą do czasów im współczesnych i odsuną od udziału groźbę zniszczenia przez Mackę. Gra nie jest ani taka łatwa, aby być jej lekceważącym nadzorcą, ani na tyle trudna, by zniechęcić się i rzucić ją w kącie. Wymaga od gracza logicznego myślenia i przewidywania faktów np., aby umrzeć Laverna zepsuje z drzewa, na którym ugrzesza, Hasega 400 lat w przeszłość, która młodzieńczo jeszcze drzewko dzięki czemu w przyszłości przetrwa ono świat. Jeżeli rozwiązanie nie jest tak oczywiste jak to przykładowo, to trzeba trochę poeksperymentować, spróbować przeskoczyć i wypróbować przedmioty pochodzące z innego czasu. Gra jest bardzo sympatyczna i może być polecana nawet dla najmłodszego pacyfisty – odciekając zbroją, Twój bohater nigdy nie zostanie zabity, ani nawet zraniony. Na ekranie nie pojawia się żadna forma brutalności, tak często w innych grach.

Jedną z trudnych wersji CD-ROMowa, to tym się ona różni od wersji dyskowej, że digitalizowana mowa zastępuje całkowicie tekst. Jest to być może mało różnica, ale gra zyskuje na tym jakościowo. Postacie słyszą się żywiej i prawdziwie, a właściwie dobrana modulacja, znakomicie podkreśla dowcip wypowiedzi i sytuacji. Mowa nie jest może idealnie czysta, ale nadal pozwala na tyle wyróżnić, że bez problemów można ją zrozumieć. Z czystym sumieniem polecam ten tytuł tym wszystkim, którzy wcześniej zrealizowali ten program i tym, co go jeszcze nigdy nie widzieli. Jest to po prostu taka gra, do której można wrócić zawsze i która zawsze dostarczy naprawdę dużo rozrywki.

Producent: LucasArts
Rok prod: 1993
Wymagania: 2MB RAM
 VGA
 Sound Blaster, Adlib, Roland
 Mysz, joystick, klawiatura
 CD-ROM
Sprzedaz: „Discomp”

Sherlock Holmes



Sherlock Holmes i doktor Watson – postaci wykreowane przez angielskiego powieściopisarza Arthura Conan Doyle. Ktoś nie słyszał o genialnym detektywie i jego nieodłącznym kompanie, rozwikłujących nawet najbardziej tajemnicze i niewytlumaczalne zbrodnie z taką łatwością, z jaką Ty włączasz komputer w celu wygrania kolejnej gierki.

Dla wszystkich tych, którzy po przeczytaniu kolejnej książki o Holmesie z miłą pewnością siebie stwierdzali: „Przy, od początku wiedziałem kto był winny!”, jak również dla wszystkich innych, żadnych intelektualnej rozrywki, firma Icom Simulations stworzyła grę umożliwiająca przetestowanie sprawności starych komórek w zakresie logicznego myślenia, kopierzenia faktów i umiejętności obserwacji.

W „Sherlocku Holmesie” nie wcielasz się ani w postać detektywa (jak można by było oczekiwać), ani w postać Watsona. Nie jesteś żadną postacią czy „Judżillem”, który by chodził po ekranie i wykonywał Twoje polecenie. Jesteś czymś w rodzaju głosu doradczego, który podpowiada Holmesowi, gdzie ma się udać i z kim porozmawiać. Pełną listę miejsc i osób, osiągniętą w alfabetycznej, masz dostępną przez cały czas, wraz z rozwojem akcji nic na niej nie przybywa. Po wybraniu z tej listy celu podróży jesteś świadkiem animowanej sceny, podczas której Holmes bądź też Watson rozmawia ze wskazaną przez Ciebie osobą. Niekiedy możesz jeszcze użyć komentarz dotyczący danej sytuacji od specjalnej grupy ulicznych obserwatorów... i to wszystko. Jedyne co możesz zrobić dalej, to pojechać do następnej osoby i posłuchać co ona ma do powiedzenia. Twoje zadanie praktycznie całkowicie polega na myśleniu i wyciąganiu wniosków z

tego, czego dowiedziałeś się od kolejnych świadków. Gry rozwiążesz zagadkę, przekazanie Ci tylko odpowiedzieć na wszystkie pytania sędziego, który osądzi jak trafne jest Twoje rozwiązanie i oherzeć w jaki sposób posłobowiały na Twoim miejscu prawdziwy Sherlock.

Aby gra nie zmudziła Ci się za szybko, masz do wyboru trzy, zupełnie ze sobą nie powiązane morderstwa do rozwikłania.

- „The Mummy's Curse” (Przekleństwo Mumii), 12 kwietnia 1889.

Treści latitych ludzi, kiedy zachodzą bandażem w jaki zawiąta było mumia, kiedy w jaki sposób związany z wyprawą do Egiptu. Gazeta „Times” okrzyknęła tą sprawę jako zbrodnię 4000-letniej mumi z sprokrowanie jej grobowca. Ale czy takie wytłumaczenie nie jest mocno naciągane? Kto dokonał tych zabójstw?

- „The Case of the Tin Soldier” (Sprawa Głównego Zomiarzyka), 10 czerwca 1890.

Stary Generał Armistead, walczący w bitwie pod Waterloo w 1815, bardzo bogaty kolekcjoner drogich szpów i broni, został zamordowany, a kłopot z jego kolekcji, przekazany. Kto jego dokonał? Czy najbardziej oczywisty powód jest prawdziwy?

- „The Case of the Mystical Murders” (Sprawa Fałszywej Morderczyni), 4 lipca 1888.

Dwie siostry, jedna uderzająco piękna, druga całkiem zwyrodnia. Pomiedzy nimi przystojny mężczyzna, istnieje powiedzenie, ze czasem troje, to tłum – w tym przypadku, wie, znaczy tyle co morderstwo. Na ile zbrodnia byla wynikiem zawiści i rywalizacji?

Po wyborze któregoś ze scenariuszy przedstawiane jest krótkie wprowadzenie, gdzie ogólnie jesteś powiadamiary o co chodzi i kogo sprawa będzie dotyczyć. Użyteczna bywa przeczytanie kilku odpowiednich numerów „Ti-

mesa” dotyczących do gry, po czym zostaje Ci już tylko uruchomić mózg i dedukować.

„Sherlock Holmes Consulting Detective” jest grą zupełnie niepodobną do innych gier detektywistycznych na rynku, a przez to ciekawą. Nie musisz się martwić o to, jakie pytania zadać jakim osobom. Masz pewność, że użyjesz wszystko to, co miałaś uzyskać. Nie musisz przemyśleć się, że przeczytałeś w jakimś pokoju odcisk buta pod kółkiem, w związku z czym nie dokonasz gry. Nie musisz też denerwować się, że jeśli w ciągu sekundy nie wykonasz tuż tam przydzielonych poleceń, to obrzydliwy Wład Cię zabije. Tu masz czas pod dostatkim. Jest to gra dla prawdziwych intelektualistów.

Pod względem technicznym grze nie ma co zarzucać. Główny ekran, mimo że jest bardzo czysty i lunocony, to jednak mógłby być bardziej dopracowany graficznie. Jeżeli chodzi natomiast o animowany sceny przesłuchań, to są one naprawdę dobre. Sły naturalnie krecone z udziałem aktorów i mimo że zajmują tylko 1/4 ekranu, są bardzo wyraźne, a animacja jest płynna jak w prawdziwym filmie.

Największym i jednocześnie dyskwalifikującym tą grę u wielu potencjalnych graczy elementem jest digitalizacja mowy. Z uwagi na to, że nie ma żadnej możliwości, by zamiast mówionych dialogów wyświetlany był tekst, ważne jest by dźwięk był bardzo wyraźny i czytelny. Niestety w „Sherlocku Holmesie” głosy postaci są lekko przykumione, co nieochylenie utrudnia zrozumienie większości wypowiedzi tym wszystkim, którzy nie znają języka angielskiego w stopniu doskonałym – a tych nie ma niestety zbyt dużo.

Podsumowując – gra jest doskonała dla tych, którzy chcą się sprawdzić w roli detektywa i którzy jednocześnie mają angielski opanowany do perfekcji.



Producent: Icom Simulations
Rok prod. 1991-92
Wymagania: karta VGA
SOUND BLASTER
286/32MHz
840K RAM(520K)
CD-ROM
Tytuł
Sprzedawca: „Discomp”

Niewiele tematów okazało się tak interesujących i napinających jak opowieść o Diunie – planecie wymyślonej przez Franka Herberta i opisaną w książce „Diuna” wydanej w 1965 r. Powieść była tak dobra, że do dnia dzisiejszego cieszy się ogromną popularnością. Stała się niemalże Biblią każdego fana science-fiction, o czym dobitnie świadczy liczba sprzedanych egzemplarzy – ponad trzy miliony! Popularność „Diuny” stała się dla wielu kusząca. Sam autor dopisał pięć dalszych części. W 1984 r. na ekrany kin wszedł film oparty na motywach powieści. Ostatecznie w roku 1993 pojawiła się gra „Diuna” wykorzystująca sporo książkowych wątków, a w niedługim czasie później „Diuna II”, której powiązania z pierwowzorem są już bardzo luźne, ale zawsze jakieś tam są.

Ponieważ wraz z wprowadzeniem praw autorskich dało się zauważyć w Polsce olbrzymi boom na CD-ROMy, wypada porównować wszystkie świeżo upieczonych posiadaczy tego sprzętu o istnieniu wersji kompaktowej tej wspaniałej gierki. Dla tych, którzy nie zniknęli się jeszcze w jakimś zrywie z Diuną pokrótce o niej opowiem. Główna gra toczy się w dalekiej przyszłości, a dokładnie w roku 10191. Znanym w zechłwałem rządzi cesarz Shaddam IV. Podróż w kosmosie z wykorzystaniem techniki zaginania przestrzeni – to jest przenoszenie się z miejsca na miejsce bez straty czasu – umożliwia Przyprawę, która istnieje tylko na jednej, jedynej planecie – Arrakis, szerzej znanej pod nazwą Diuna. Jest to pustynna i nieogolonna planeta, pozbawiona prawie zupełnie życia. Cesarz podjął decyzję o wysłaniu na Arrakis rodu Atrydów. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy Ty i Twoja rodzina – wcielasz się bowiem w rolę młodego księcia Paula Atrydę – przybywacie do swego przyszłego królestwa. Mówią przyszłego, bo aby nie było Ci zbyt łatwo – zanim Twójród oparuje całą planetę, musisz dokonać paru rzeczy. Musisz zniszczyć Harkonnenów – odwiecznych wrogów Twojej rodziny; ty zaspokoić cesarskie zapotrzebowanie na Przyprawę; będziesz musiał poprosić do pomocy tubylców zwanych Fremeni, ostatecznie musisz też dokonać wszelkich starań, by spełnić marzenia Fremeniów i przemienić Diunę w żywą, zieloną planetę. Jest tego całkiem sporo i trzeba kłania rzywkę na długie, długie wieczory. „Diuna” jest grą strategiczną z elementami przygodowymi. Jej akcja toczy się głównie na kilku mapach przedstawiających fragmenty powierzchni planety, z aktualnymi politykami i zjedziami ludzi i maszyn, zestawieniami osiągnięć Twoich i Twoich przeciwników, mapach zasobności terenów w Przyprawę itp. Ty wydajesz polecenia Fremeniom. Mówisz im co mają robić (każda grupa może się specjalizować w wydobyciu przyprawy, ekologii bądź w walce), gdzie się udać, kogo zaatakować, a figurki na ekranie odpowiednio do w Twoich zadanach przemieszczają się, walczą lub kopią w ziemi – typowe dla gry strategicznej. Jednakże, oprócz planowania swych dalszych posunięć, musisz również

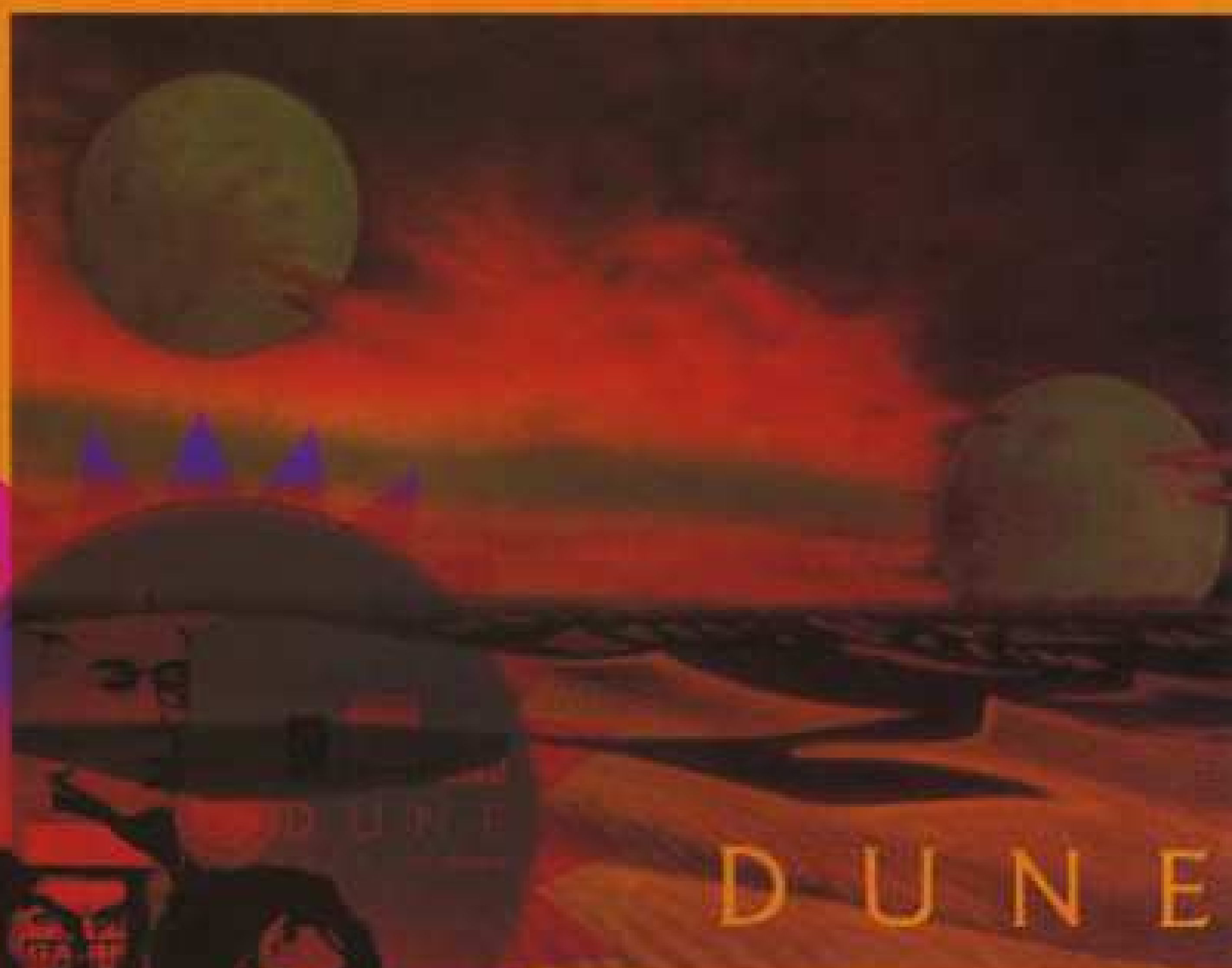


wnieć rozmawiać z tubylcami, członkami swojej rodziny i innymi mieszkańcami planety. Musisz też przeszukiwać pałace w poszukiwaniu tajnych przejść i pomieszczeń, wyciągać od przywódców Fremeniów informacje o sąsiednich wioskach tubylczych, siedzibach przemysłowców i porzuconym sprzęcie.

Wersja kompaktowa „Diuna” niewiele różni się od wersji dydaktycznej. Prócz dźwięku została tu dodana digitalizowana mowa. Wszystkie kwestie jakie wypowiadają postacie możesz teraz

grać, bez zbyt wyraźnych skoków, są bardzo szczegółowe, a rodzaj widoku (góry, płaska pustynia) zmienia się płynnie w bardzo naturalny sposób – przy czym widok z kokpitu jest ściśle związany z typem terenu na mapie. Zostało również dodanych kilka fragmentów z filmu „Diuna”. Należy do nich przemowa księżniczki z in-tru, jak również fragmenty ilustrujące encyklopedię dostępną podczas gry. Pomyśl sam w sobie bardzo ciekawy, niesłaby jego realizacja pozostawia dużo do życzenia. Dźwięk jest na większości fragmentów bardzo niewyraźny i zniekształcony, a obraz pomimo iż zajmuje cały ekran, jest zbyt ciemny i zamazany, w zasadzie w gmatwaniu kropek nic nie widać.

Poza tym wszystko jest takie jak w wersji dydaktycznej. Osobiście uważam, że pomimo iż grę nieco podrasowano, to jednak przeróbki są zbyt małe i nie wykorzystują w pełni możliwości jakie oferuje CD-ROM. Nie mogę powiedzieć, by



zrobić coś, co dałoby się usłyszeć, a przede wszystkim zobaczyć, że mówią naprawdę wyraźnie i zrozumiale. Podkład muzyczny również jest znacznie bardziej dopracowany, i co tu dużo mówić – po prostu muzyka jest dużo lepsza. Grafika w przeważającej części nie zmieniła się za bardzo: mapy, wizerunki postaci i wnętrza budynków pozostały takie same, natomiast pustynne pejzaże i sekwencja lotu ornitopterem są znacznie polepszone. Widoki pustyni nie zostały co prawda zmienione na obrazki w wysokiej rozdzielczości, ale i tak wydają się niesamowicie realistyczne. A lot ornitopterem? – taką płynnością lotu rzadko który symulator lotu może się poszczycić. Obrazy przeczytają dość

parę digitalizowanych wstawek i ładniejszych obrazków bardzo różni kompakt od wersji dydaktycznej. Z drugiej strony „Diuna” z pewnością zasługuje na to, by znaleźć się w każdej domowej kolekcji gier i jeżeli ktoś ma taką możliwość, to czemu nie kupić sobie krążka?

Producent: Virgin Games/Cryo Interactive Entertainment

Rok prod: 1992-93

Wymagania: PC 386/20MHz

640K RAM(500K), VGA

Adlib, Sound Blaster, Midi LAPC1

Twardy dysk (50K wolnego)

CD-ROM

Mysz, Klawiatura, joystick

Sprzedaz: „Decomp”

Dyskowa wersja gry „Diuna” została szczegółowo opisana w Wydaniu Specjalnym „Computer Studio” 2/94



Gry komputerowe





MICROCOSM

many w kilku filmach sci-fi, m.in. „Fantasia Voyage” czy „Inner Space”.

Ponieważ poczynania branży filmowej wiążą się ściśle z sytuacją na rynku gier komputerowych, Psygnosis zdecydował się na wyprodukcję gry nawiązującej do wspomnianych filmów. Tak właśnie powstał „Microcosm”.

Rzecz dzieje się w przyszłości. „Swasem” zadaje bezwzględnie koczowniczym, bezużytecznym wyłoczom z przeszłości i wieżom kretów. Niekoniecznie, zaciekłe boje toczą się pomiędzy dwoma gigantami: Cybertech i Axom. Jeden z czołowych naukowców Cybertechu potajemnie nawiązuje kontakty i współpracę z szefami konkurencyjnego Zdrajca skonstruował androida o kryptonimie Grey M, którego (po odpowiednim zmniejszeniu) ma zamiar wpisać do organizmu swego byłego szefa. Po co? Jak to po co! By go zabić, oczywiście. Ludzie z Axom zasiedli tylko rzęki i nie ma już odwrotu.

Cybertech ma więc tylko jedno wyjście – taktykę „hit for hit”. Spośród wielu smażków zdobyte wyrzucił ten najlepszy, który zostanie wstrzyknięty do ciała szefa Cybertechu. Jego zadanie jest proste: zniszczyć moduł Grey M, zanim ten dotrze do mózgu ofiary. „Microcosm” to właściwie jeszcze jedna strzałanka, w której rozwalamy masy wrogich stateczków, w rzeczywistości będących antycyjanami i innymi ważnymi mikroorganizmami krążącymi do ludzkiej uszu. Na wyróżnienie zasługuje przede wszystkim świetna grafika i odprawa dźwiękowa – wiadomo, CD. Neco gorzej jest z „grywalnością”, ale... co tam. Gierka ma opo-

nie straszne powodzenie, spodobał się może zwłaszcza ludziom zafascynowanym anatomią i... pewnemu specowi od CD, który już w następnym numerze przedstawi ten wspaniały program w o wiele jaśniejszym świetle. Oni tylko nie mają do szkoły pod górą.

■ Sandey

Producent: Psygnosis

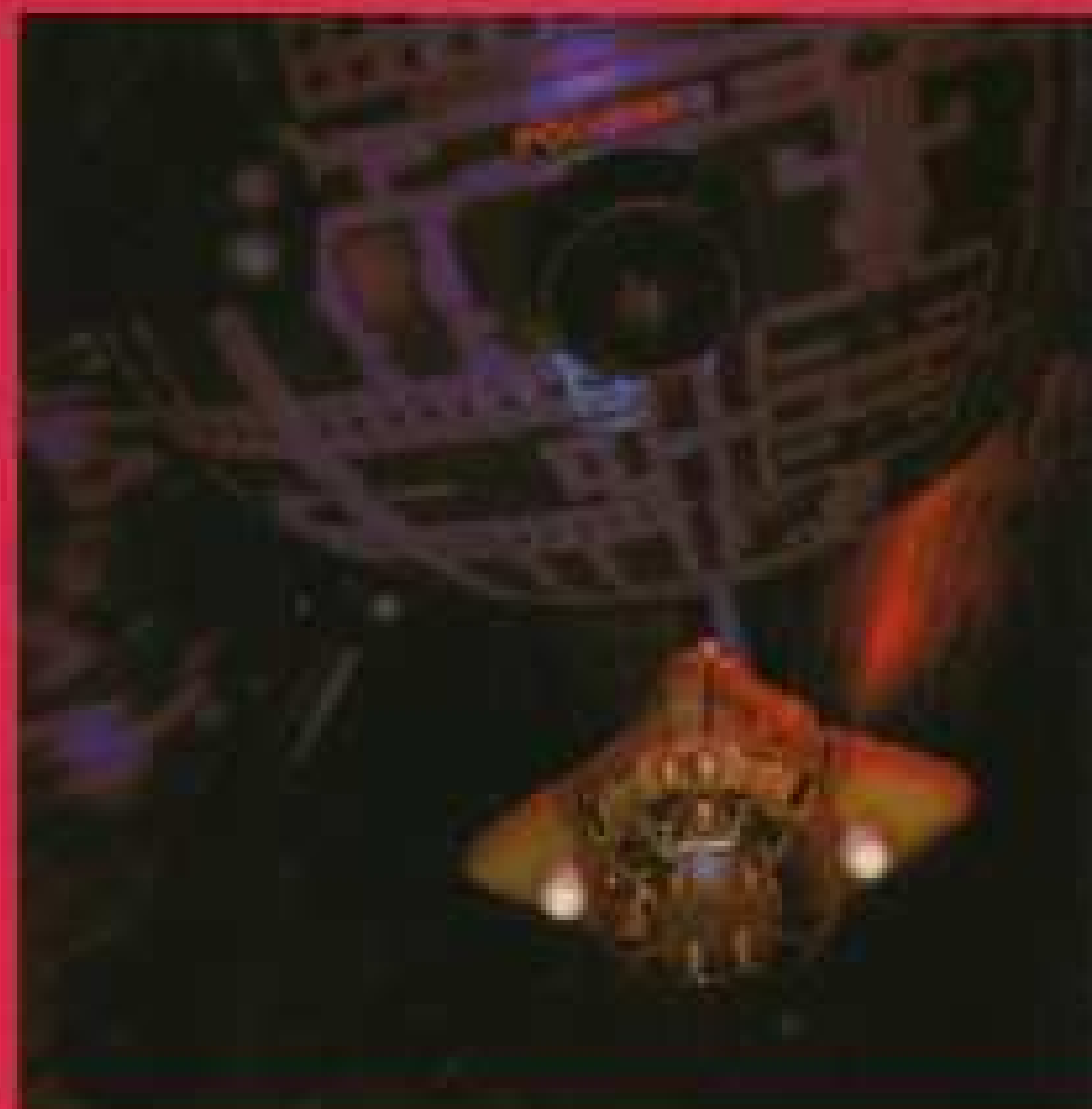
Rok prod: 1993

Wymagania: PC 386, 4MB, VGA

AdLin, Roland, SoundBlaster, Gravis UltraSound

Klawiatura, joystick, mouse

Sprzedawca: „Discomp”



... Z OSTATNIEJ CHWILI...

Wszyscy w redakcji tak przejęliśmy się chwilową niedyspozycją Adama, że kto żywy próbuje zastąpić kolegę i przejmuje na siebie część jego obowiązków. Także Kuba, ukrywający się pod pseudonimem „Sandey”, nieoczekiwanie dołożył porcję tekstów wspomagając fundację na rzecz rozwoju rubryki „Kramik z kłódkami”.

Długo oczekiwany i zapowiadany produkt ambinej firmy Psygnosis wreszcie dotarł do Polski. Wątek zmniejszenia postaci do mikroskopijnych rozmiarów i podrażnienia po luzem ciała został już wielokrotnie wywor-

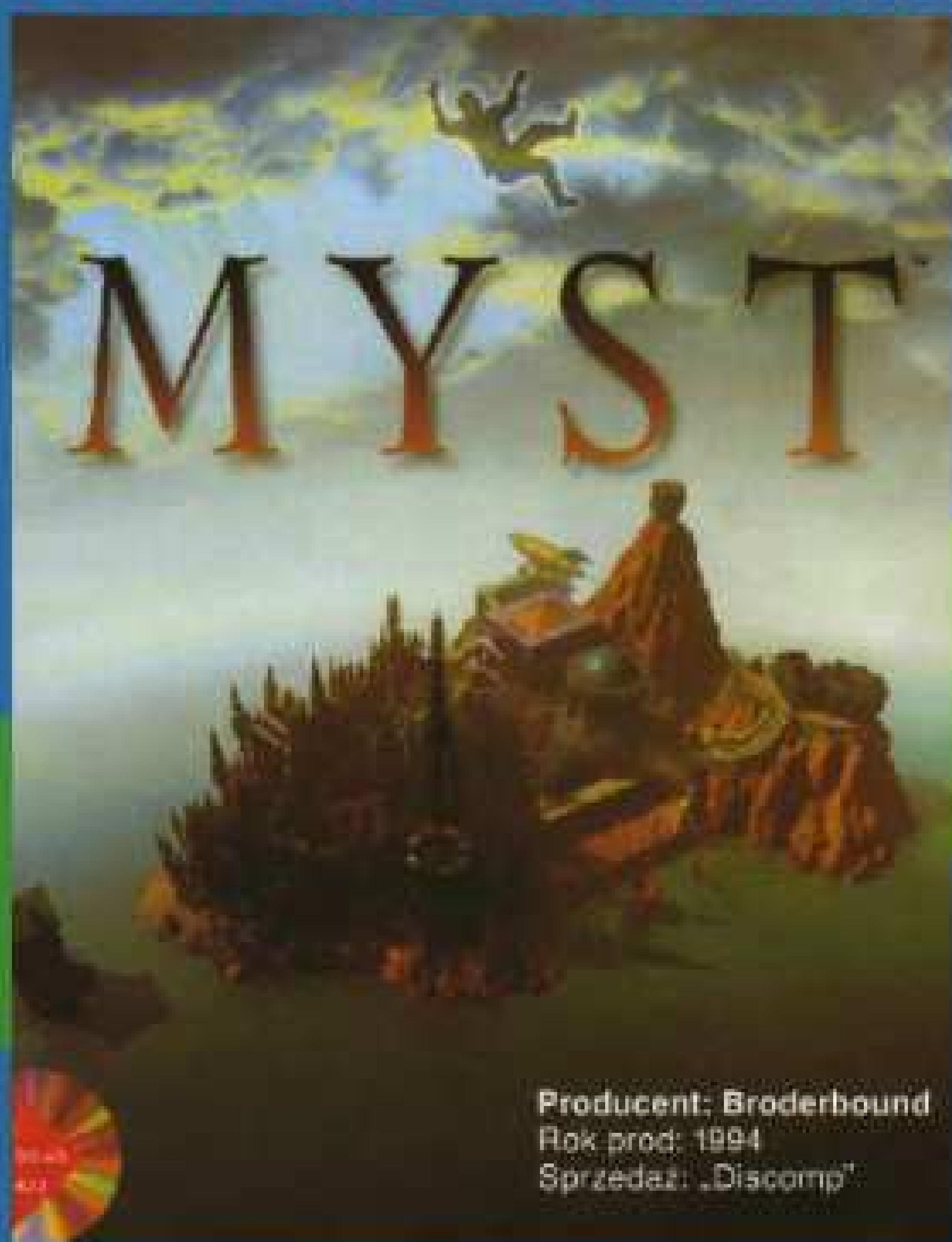
nie mylicie sobie wcale, że technologia CD jest domeną wyłącznie PC-tów. Skądże znów! Najlepszym na to przykładem jest perka o nazwie „Myst”, przeznaczona dla posiadaczy niezbyt popularnych wśród polskich graczy Macintoshy, Apple sobie, PC-et sobie. Oba komputery różnią się pod wieloma względami, nie warto więc rozpoczynać debaty, który jest lepszy, a który gorszy.

„Myst” to przygodówka przypominająca osławionego „The 7th Guest”. Po pierwsze, cała akcja gry przedstawiona jest z punktu widzenia gracza. Po drugie, „Myst” ma podobny do „Gesta” charakter: napawający grozą i niemożnością przewidzenia mających nastąpić zdarzeń.

Akcja programu toczy się na drzewnej wyspie, a fabuła to jedna wielka tajemnica, przesycona równie tajemniczymi wątkami przenoszenia się do innych wymiarów czasoprzestrzennych, itp. Dość, że sama gra jest bardzo ciekawa, niezwykle przyjemna i wyjątkowo absorbująca. Oprawa graficzna i muzyczna wcale nie jest gorsza od tej na PC-cie. Najwyższej jakości skaning i digitalizacja, w połączeniu z odpowiednim podkładem dźwiękowym, są w stanie czynić cuda. Od razu widać, że Macintoshie doskonale nadają się do gier.

Mimo tego, w naszym polskim „klimacie”, należy traktować to jako swego rodzaju egzotyczny rarytas lub ciekawostkę. Wspomniałem już, że komputery tej amerykańskiej firmy nie są w naszym kraju zbyt popularne, głównie ze względu na wysokie ceny. Najprostszy model kosztuje mniej więcej tyle, co średniej klasy PC-et (386) z dużym twardym dyskiem i kolorowym monitorem wysokiej rozdzielczości. Niestety, wymagania, jakie stawia „Myst”, nie pozwalają w ogóle grać w niego na najprostszym sprzęcie (potrzebne jest min. 4 MB pamięci operacyjnej). Do tego dochodzi jeszcze kupno napędu CD, który swoje też kosztuje.

Jeżeli jednak jesteście szczęśliwymi posiadaczami odpowiedniej matryczki z napędem CD, to spróbujcie jakoś zdobyć „Mysta” i po prostu zagrać. Zapewniam, że warto. Co raz więcej osób kupuje Mac i tylko po to, by móc cieszyć się



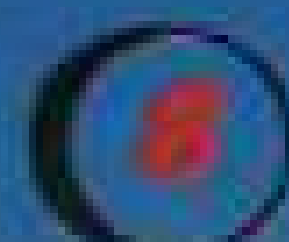
Producent: Broderbound

Rok prod: 1994

Sprzedawca: „Discomp”

Mam nadzieję, że nasz redakcyjny kolega – ten spec od CD (a właściwie od niestrawności), zakończy wreszcie zmagania z „7th Guestem” i w już następnym numerze sygnie nieco więcej szczegółów o tej grze, ale już w wersji PC.

■ Sandey



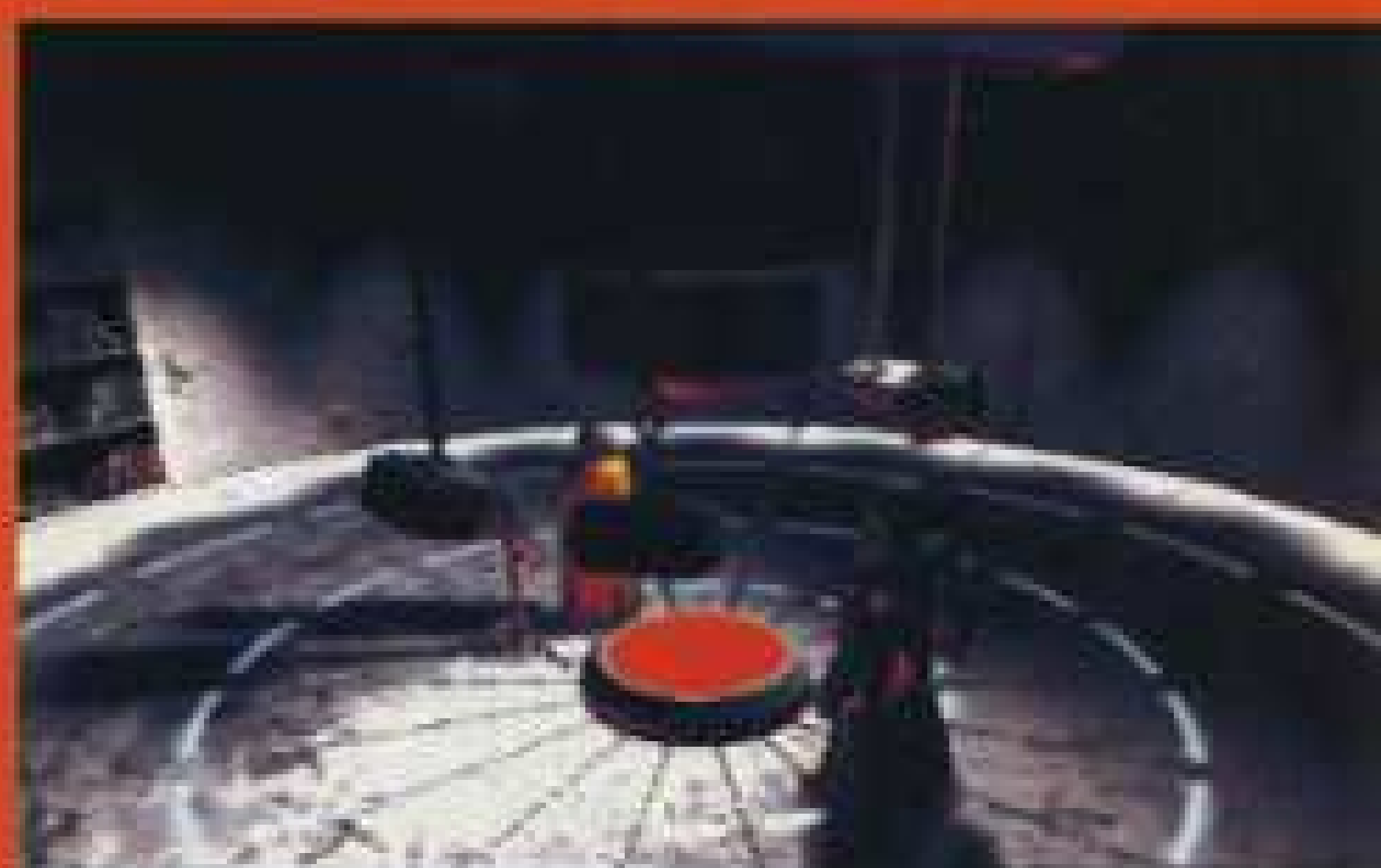
ZAPOWIEDZI

INFERNO

Uwaga! Wielbiciele mocnych wrażeń, widoku trupów zalanych krwią i tym podobnych widoczek. Przygotowywana jest nowa gierka, która hurtem zadowolili oczekiwania żadnych krwi „wojowników”. Program nosi tytuł „Inferno”, a firmowany jest przez Ocean, a faktycznie zrealizował ją zespół DID – twórca rewelacyjnego „TEXA”. W grze tej wcielasz się w postać robota, który musi przeciwstawić się całej armii obcych żołnierzy, którzy nie palają do Ciebie zbyt dużą miłością. Pewnego dnia jak zwykle wrócisz z wojennej wyprawy i szybko udałeś się do swojego szefa. Oczywiście na wstępie poinformowałeś go o tym, że wszystko poszło jak OK, więc czekasz na następne zadanie. Szef nie był jednak w dobrym humorze. Miał dla Ciebie niemiłą wiadomość. Otóż z poufnych źródeł dowiedział się, że obca cywilizacja ma zamiar całkowicie zniszczyć rodzaj ludzki. Powiedział Ci także, że utracił kontakt z swoimi agentami na innych planetach. Człowiekiem, który ma temu wszystkiemu zapobiec jesteś właśnie TY! Na chwilę Cię trochę przytknęło – „Co ja sam jeden przeciwko takiej gromadzie wrogów”. Nie powiedziałeś jednak tego głośno tylko w milczeniu skinąłeś głową na znak zgody. Podczas waszej rozmowy w imperium REXA trwają przygotowania do wojny. Dwa mutanty (ojciec i syn) omawiają ostatnie szczegóły ataku na Twoją planetę. Ojciec mówi, że przez całe życie czekał na ten moment. Jednak ostatecznie powierza to zadanie swojemu synowi i to właśnie on ma przeprowadzić atak na ludzką cywilizację. Ty natychmiast ruszasz aby zapobiec tej katastrofie, gdyż za kilka godzin może być już za późno.

Jak wspominałem, gra została opracowana przez brytyjską firmę Digital Image Design. Na razie możemy przeglądać sobie samo DEMO tej gry, gdyż jej premiera zapowiadana jest dopiero na wrzesień 1994 roku. Jednak z samego demo można wywnioskować, że będzie to coś naprawdę dobrego. Ciekawą rzeczą jest to, że gdy pokazano zbliżenie twarzy widać było podczas mowy ruchy mięśni całej twarzy. Oczywiście ruchy ust były także zgrane z wypowiedzianymi słowami. W sumie rzecz biorąc całość prezentuje się rewelacyjnie. Żeby jednak skosztować całości, trzeba uzbroić się w cierpliwość i poczekać do września.

■ Adam



Gry Komputerowe

9

W CO GRAĆ

IBM PC ★ IBM PC

► CZY WIECIE ŻE...

• Po niedawnym przyłączeniu Originu, apetyty szefów firmy Electronics Arts jeszcze się zaostrzyły. Jak się okazuje, już na początku lutego br. zarząd EA podpisał list intencyjny o fuzji (czyli połączeniu) ich firmy z Broderbund Software Inc. („Karateka”, „Prince of Persia I i II”).

Transakcja ma zostać sfinalizowana do końca maja 1994. Właściciele akcji zwykłych Broderbund mają otrzymać po 1,6 akcji EA za każdą swoją akcję. Przy tym Broderbund nie straci swej osobowości i pozostanie odrębną firmą, tyle że jej jedynym właścicielem będzie odtąd firma Electronic Arts. Po co więc obie firmy „jedzą tę żabę”? Ano po to, że od tej pory będą wzajemnie mogły korzystać ze swych sieci dystrybucyjnych, co pozwoli znacznie obniżyć koszty. Broderbund zyska dodatkowo dostęp do narzędzi i hardware'u, w które ostatnio masę forsy włożyła Electronic Arts. Szef Broderbundu nie utraci wpływu na zarządzanie swoją firmą, a jednocześnie uzyska miejsce w zarządzie Electronic Arts.

• Pewne pojęcie o kulisach zapowiadane go połączenia Broderbund i EA może dać inne sensacyjna informacja: znana software'owa firma wydawnicza Three Sixty Pacific („Harpoon”, seria „V-for Victory”) rozwiązał umowę dystrybucyjną z Electronic Arts i podpisał nowy, trzyletni kontrakt z firmą... Broderbund. Zamienił strzyk.

• Na ten rok zapowiada się niezły wysyp nowych – starych gier, czyli kontynuacji niedawnych przebojów.

MicroProse dzielący wspólnie ze Spectrum HoloByte zapowiada np.: „World Circuit 2”, „M1 Tank Platoon 2”, „New World Colonization” (czytaj „Civilization 2”), „Master of Magic” (czytaj „Master of Orion 2”).

Inny gigant – Sierra, nie od dzisiaj znana jest ze swego umiłowania do tworzenia serii, nie będzie wcale gorsza; zapowiadane są już następujące tytuły: „King's Quest VII”, „Quest for Glory V”, „Leisure Suit Larry VII”, „Freddy Pharkas 2” i „Gabriel Knight 2”. A inne firmy, wcale nie inaczej: „Perfect General 2”, „11th Hour” („7th Guest 2”), „Lands of Lore 2”, „Alone in the Dark 3”, „Jetfighter 3”, „Blue Force II”, „Wing Commander 3”, „Falcon 4.0” to tylko niektóre tytuły z zapowiadanych hitów.

• Mogłoby się wydawać, że słynny symulator „JFX” nie wymaga już żadnej akcji promocyjnej. A jednak... Firma Ocean of America, w ramach promocji tego symulatora, ogłosiła Wielki Konkurs Otwarty dla miłośników tej gry. Główną wygraną będzie dwuosobowa podróż do Ośrodka Szkolenia Bojowego Pilotów w Seattle. W skład wygranej wchodzi pokrycie kosztów podróży i zakwa-

Myszę, że każdy posiadacz CD-ROMu wie, co to jest „Mad Dog McCree”.

Yeah, nieźle siekaninka z rewelacyjną grafiką przypominającą film fabularny, a konkretnie mówiąc, western (dokładny opis zamieściliśmy w poprzednim nr. „Gier Komputerowych” tj. 4/94).

Dużym zaskoczeniem dla większości fanów gier jest fakt, że ta świetna gierka została opracowana przez zupełnie nieznaną (przynajmniej u nas) firmę American Laser Games. A skąd oni się u licha wzięli? Czyżby była to firma tylko jednej gierki? O nie! Z wieści które ostatnio do nas dotarły, firma American Laser Games nie wypadła stroce spod ogona. Oprócz CD-ROMowej wersji opisywanego poniżej „Whoshot Johnny Rock!” przygotowano są już inne ekstra gierki: „Mad Dog McCree II”, „Space Pirates” i „Crime Zone cz. I i II”. Stanowią one doskonałe połączenie strzelanek z filmem akcji, a przez producentów określane są jako „Live Action” – CD Shootnig Game. Do tej pory w naszym kraju mogliśmy pograć sobie jedynie w „Mad Doga” więc siłą rzeczy będziemy porównywać te dwa produkty. „Johnny Rock!” jest zdecydowanie dłuższy. Jego 470 MB przy 115 MB „Mad Doga” robi swoje. Jest tu zdecydowanie dużo więcej wstawek do oglądania, co znacznie polepsza ogólne wrażenie. Głównych podejrzanych jest czworo, a nie jeden biedny kowboj, dzięki czemu mamy cztery różne zakończenia i czterokrotnie dłuższą grywalność. Znakomicie zrobiona jest oprawa muzyczna. Po początkowych kłopotach z instalacją, możemy rozkoszować się bardzo dobrymi odgłosami i muzyką świetnie wtopioną w całość gry. Główna fabuła poprzetykana jest różnymi wstawkami, jak na przykład wizyty w kasynie gdzie obstawiając szczęśliwy numer (z karteczki, którą miał Johnny) można zarobić trochę pieniędzy na kolejne operacje wyjmowania kuli. Tak więc gra zrobiona jest naprawdę bardzo fachowo i jest to na pewno pro-

gram godny polecenia wszystkim szczęśliwym posiadaczom CD-ROMów.

Grafika stoi na wysokim poziomie, ale sama akcja nie jest bardzo urozmaicona i skomplikowana, więc każdy wytrawny „pożeracz” przygodówek może ją ukończyć, jak to się mówi z palcem w nosie (lub gdzie indziej, jak kto woli).

„Whoshot Johnny Rock?” jest wspaniałą grą o tematyce gangsterskiej. Klimat czasów Al'a Capone, speluny, podłe knajpki i te inne sprawy. Jako prywatny detektyw zatrudniony w biurze

WHOSHOT JOHNNY



HOT ANNY ROCK



trop. Dlatego też będziesz musiał podjąć działania, aby zdobyć kombinację do tego sejf. W tym celu będziesz musiał udać się w cztery miejsca. Na początku pójdziesz do lokalu bilardowego, gdzie jego właściciel po lekkim zachęceniu zdradzi Ci część kombinacji. Następnie idź do kasyna i porozmawiaj z Lockjaw Lil – miejscową szefową. Potem pójdziesz do fabryki dynamitu, gdzie facet o nazwisku Measles poda Ci trzecią część szyfru. Na koniec pójdziesz do garażu, gdzie Mumps poda Ci ostatnią część szyfru.

Teraz udaj się do domu Johnego i kierując po kolei na wskazane uprzednio przedmioty, zorientuj się w kombinacji. Teraz wystarczy, że pójdziesz na górę i korzystając z szyfru, otworzysz sejf, a będziesz wiedział kto jest zabójcą, ale to jeszcze nie jest koniec gry. W sejfie znajdziesz bowiem jakiś przedmiot, który zasugeruje Ci, gdzie skierować swoje kroki. Jeśli był tam dynamit, to idź do fabryki, jeśli w sejfie znajdziesz bile, to idź do lokalu bilardowego, jeśli zaś kostki to do kasyna. Jeśli wewnątrz jest tablica rejestracyjna to nieomylny znak, że trzeba iść do garażu.

Twoim ostatnim zadaniem jest doprowadzenie jednego z głównych podejrzanych przed wymiar sprawiedliwości, co może być trochę trudne ze względu na dosyć dużą obstawę, jaką oni mają, ale

cóż to dla Ciebie – drogi pogromco „Mad Doga”...

Gierka warta jest grzechu.

■ **Krwawy Stemplek**

producent: American LaserGames

cena: ok. 1.300.000 zł

sprzedaż: „DISCOMP”

„Kocie Oczy” dostajesz od Mrs. Red następujący problem do rozwiązania: Kto zabił jej chłopaka: Johnny Rocka – znanego piosenkarza – jej największą miłość. Oczywiście jej prośba została poparta odpowiednią ilością gotówki, co pozytywnie umotywowalo Cię do podjęcia tej próby.

JAK UKOŃCZYĆ GRĘ?

Na początku wiadomo, że Johnny tuż przed śmiercią zostawił w swoim sejfie jakieś notatki lub inny ślad, który może skierować sprawę na właściwy



„MAD DOG 2” – zapowiada się na kuzyni wieloletni American LaserGames

terowania oraz 5000 kieszonkowego. Zwycięzca konkursu i osoba towarzysząca, będą mogli zasiąść za sterami samolotu SIAI Marchetti 260. Aby wziąć udział w losowaniu, które odbędzie się 15 sierpnia należy wypełnić kupon konkursowy znajdujący się w specjalnie oznaczonych opakowaniach „TFX”, ALBO po prostu napisać do 30 czerwca br. do firmy Ocean. Zgłoszenie musi zawierać imię i nazwisko, adres, numer telefonu i wiek zgłaszającego i może być napisane na zwykłej kartce papieru. W warunkach uczestnictwa nie zauważyliśmy żadnych zastrzeżeń dotyczących narodowości uczestników konkursu, czasu jeszcze trochę zostało, może więc warto spróbować? Zainteresowanym podajemy adres, pod który należy wysłać zgłoszenia:

„I Want to be a Real Fighter Pilot”
Ocean of America
1855 O Toole Avenue, Suite D-102
San Jose, CA 95131
USA

• Amiga przechodził drobny kryzys jeśli chodzi o ilość i jakość oprogramowania. Niestety „wzędobyleki” PeCat i w tej dziedzinie poczuł się aż nazbyt dobrze, a reszty dopełniają coraz popularniejsze konsole. Jest jednak promyk nadziei gdyż rzesza posiadaczy Amigi jest tak duża, że trzeba się z nimi liczyć. Wiedzą o tym doskonale wielkie firmy software'owe i mimo mocnej pozycji PC na rynku gier zapowiadane jest powstanie wielu wersji na Amigę uznanych hitów z PC. Być może już wkrótce doczekamy się więc znakomitych przygodówek: „Return of the Phantom” i „Dragonsphere”. Nie wiadomo tylko jak długo będziemy wypatrywać nadejścia tych „nowości”. Jeśli miały to być taki pośpig czasowy jak w przypadku „Gunshipa 2000” i „F-117A” na które Amigowcy czekali równo dwa lata od czasu premiery tych gier w wersji na PC, to wielu może już stracić cierpliwość...

• Po wejściu w życie ustawy „antypirackiej” daje się zauważyć większą aktywność polskich firm produkujących software. Dla przykładu firma „Atares” z Chorzowa może poszczycić się już 12 tytułami na Amigę, a do końca roku ich liczba ma wzrosnąć do 35. Niebawem mają ukazać się takie tytuły jak: „Test prawa jazdy kat. B cz. 2”, z serii kontynenty programy „Afryka”, „Azja”, „Ameryka”, wyścigi samochodowe „Wiraż”. Co ciekawsze zapowiadane są implementacje tych programów na komputery IBM PC i Atari ST.

Inna znana polska firma software'owa LK Avalon, która oprócz swoich produktów (np. „Smuś”, „Vabank”, „Saper”) wprowadza na rynek także zachodnie programy licencjonowane – „Sink or Swim”. Ciekawostką jest fakt, iż ta firma przymierza się nie na żarty do wprowadzenia kilku własnych, znakomych gier, które ponoć śmiało będą mogły konkurować z produktami zachodnimi. Niestety, ta wysoka jakość gier będzie okupiona dość wysoką ceną produktu. Na dzień dzisiejszy przewidywana cena to ok. 800 000 zł. za grę. Twając także przymiarki do wypuszczenia rodzimych gier na krążkach CD. Brawo. Tu chce się zakrzyknąć – „cudnie chwalicie swojego nie-znacie”.

Co na to inne polskie firmy software'owe? Czekamy na informacje, którymi chętnie podzielimy się z Czytelnikami.



Znane komputerowe hity teraz w pośpiechu implementowane są na nowe konsole.

PROJECT: SATURN

Japoński koncern Sega znany jest w Polsce przede wszystkim za swej bardzo udanej konsoli Sega MegaDrive. Czas jednak jest nieubłagany i upływa bardzo szybko. Co przez to rozumieć? Ano to, że MegaDrive ma już swe lata – to maszyna 16-bitowa. Jeżeli chodzi o konsole, to konkurencja w tej dziedzinie jest naprawdę niewiarygodnie duża. Firma, która chce przez długi czas utrzymać się na topie, musi bezwzględnie zalewać rynek nowym towarem. Panuje tu jedna, prosta zasada: teni, dobrze i z impetem (niekoniacalnie w głąb).

Saturn Segi nie trzeba tego tłumaczyć. Dlatego właśnie firma ta pracuje nad nową maszyną, opartą na 32-bitowym procesorze o architekturze RISC. Ma być to produkt o co najmniej klasę lepszy od MegaDrive, a nazywać się będzie „Saturn”. Nazwa niczego sobie, estetyczny wygląd... a przede wszystkim kupa nowych możliwości, dzięki którym gry nabiorą nowego uroku. Oczywiście nie obyło się bez zastosowania zupełnie nowych układów, nie wspominając o samym procesorze. Nie ma naturalnie mowy o kompatybilności nowej konsoli ze starszymi produktami firmy.

Podczas gdy MegaDrive maia gniazdo cartridge, Saturn będzie wyposażony w stację CD-ROM (o czego spodziewałoście się w dzisiejszych czasach?). A jest to sprzęt nie byle jaki – napęd o pozornej prędkości odczytu o transmisji 600 KB/s! Dodajemy do tego 4 MB podręcznej pamięci cache i... w porównaniu ze skromnymi napędami double-speed, jakimi muszą zadowolić się PC-ciarze, jest to prawdziwa super-hiper raketa.

W cały projekt mocno zaangażowana jest firma Hitachi. Jest ona głównym dostawcą nowych skalaków (przyspieszających animację) oraz samego procesora. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to ta sama firma zajmie się opracowywaniem bebechów następcy „Saturna”. Myślał Saturn o niedzielę, a w sobotę.

Nowe dziecko Segi rzeczywiście ma się czym pochwalić. Oprócz wspomnianej pamięci cache, do słępnie jest także 3 MB pamięci konwencjonalnej. Skomplikowanymi operacjami na 24-bitowej grafice zajmuje się specjalny układ potrafiący przesunąć 24 miliony pikseli w ciągu jednej sekundy. Dł efekty dźwiękowe zadba 32-kanalowy generator dźwięku stereo. Przebąkuje się coś o udziałach Yamaha i JVC. To dopiero będzie bajka.

„Saturn” to produkt przyszłości, a w dodatku – projektowany z myślą o niej. Opcjonalna kompatybilność z formatem MPEG rewelacyjnej karty Reel Magic czy wreszcie możliwość podłączenia do odbiornika wysokiej rozdzielczości (HDTV – High Definition Television) – takie rodzyńki mówią same za siebie. Już teraz Sega podpisała masę kontraktów z produ-

centami oprogramowania – gwarantuje to kierowaną przyszłość nowemu produktowi.

Prace nad Saturnem trwają już spory kawał czasu, a jego oficjalna premiera w kraju kwitnącej wiśni zapowiedziana jest na listopad br. Cena będzie oscylować między 250 a 300 dolarów USA. Jest to kasa śmiesznie mała, za oferowane możliwości. Nie mówmy jednak hop dopóki... wiecie co.

Dane techniczne:

- procesor: 32-bitowy Hitachi SH7032 RISC taktowany zegarem o częstotliwości 27 MHz
- pamięć: 3 MB podstawowej i 4 MB podręcznej (cache) dla stacji CD-ROM
- grafika: 24-bit True Color, opcjonalna zgodność ze standardem MPEG karty Reel Magic
- animacja: 24 miliony pikseli/s
- dźwięk: 32 kanały stereo

SONY PS-X

„SONY” – wielki potencjał w dziedzinie elektroniki znany jest chyba każdemu. Okazuje się, że produkty



tej firmy to nie tylko wspaniałe telewizory, magnetowidy czy odtwarzacze CD. Jak każda szanująca się firma nastawiona przede wszystkim na zysk, tak i Sony „robi na kilka etatów”. Jednym z nich jest produkcja konsoli służącej do zabawy w gry komputerowe.

Debiutem giganta na tym polu ma być maszyna o nazwie PS-X (skrót od PlayStation X). Zawiera w sobie wszystko, co potrzebne jest do stworzenia najwyższej jakości obrazu, dźwięku i animacji. Nad całością czuwa 32-bitowy procesor RISC wspomagany specjalizowanym układem 3DGE (3D Graphic Engine). Jak się zapewne domyślacie, daje on niezły dopał i tak już płynnej jak sok Donald Duck animacji. Dopół jak dopół, petrze sami: ta mała mała czarniutka kosteczka potrafi zająć się 360000 wektorów naraz, generując 4000 sprzętowych „duszków”. Gwoli

przypomnienie: poczciwa Amiga może zająć się 8 „duszkami” – niecie potwórniako, co? Być może takie cyferki nie bardzo do Was przemawiają. Cóż, trzeba więc zobaczyć cudzińko na własne oczy. Reszty dopieha 24-bitowa grafika oraz kompatybilność ze standardem JPEG i MPEG karty Reel Magic. Czy można chcieć czegoś więcej?

Jednak najciekawszym i najlepiej zapowiadającym się bajerkiem jest układ zajmujący się oprawką dźwiękową. Potrafi on odtwarzać próbki zapisane z częstotliwością 44,7 kHz, czyli ponad normę dla klasyczne-

Przyznam szczerze, że nie spodziewałem się, iż artykuł o konsolach do gier video zamieszczony w poprzednim numerze „GK” wzbudzi tak duże zainteresowanie tą tematyką wśród naszych Czytelników. Oczywiście będziemy kontynuowali ten cykl i już dzisiaj przedstawiamy nowinki ze świata gier video.

**KOMPUTEROWE
KONSOLE**

Będą się one troszczyć o napływ wszelkiego softu dla PS-X. W planach (przynajmniej na papierze) jest też wspólna praca nad wielkim projektem dotyczącym produkcji „szaf grających” nowej generacji. O, będzie się działo, będzie się działo.

W pierwszej kolejności PS-X zawita do Japonii. Nic w tym dziwnego, gdyż (na razie) będzie produkowany tylko tam. Skończycy miłośnicy dobrej zabawy wybuja na niego około 50.000 jeniów. Da się przeżyć...

Dane techniczne:

procesor: 32-bitowy R3000A RISC taktowany

stało. Całość przedsięwzięcia została poprzedzona tak kiepską kampanią reklamową jakiej świat nie widział. Slogany, slogany, slogany – wszystko najlepsze i najwspanialsze. Potem przyszła kolej na premierę produktu.

No i co? No i nic. Tak sobie, małyki niewypał. Nie chodzi tu o możliwości nowej konsoli, które są przecież bardzo dobre, idealne wręcz do tworzenia wspaniałych gier. Chodzi o coś zupełnie innego, ale wcale nie mniej ważnego. Otóż, nie dość, że światu upieczeni właściciele 3DO nie mają większej

wbudowanego napędu CD trzeba czekać dłużuuu-gie sekundy, które w przypadku skomplikowanych digitalizacji zdają się trwać dłużuuu-gie godziny. Nawet prosty cartridge z Gameboya poradziłby sobie lepiej.

Nie wiadomo dlaczego, Panasonic 3DO nie jest wyposażony w żadne wyjście dla sygnałów RGB. Można wprowadzić podłączyć sprzęt do zwykłego telewizora, ale... będą kłopoty – 3DO jest wierny tylko systemowi NTSC (jakby ubocznie japońskiej nwiadzi na Stary). Jedynym rozwiązaniem problemu jest zakup konwertera z wyjściem Scart (eurozłącze). „Prze-



zegarem 33 MHz, moc obliczeniowa 30 MIPS (milionów operacji), szybkość przesyłania informacji 132 MB/s

animacja: specjalizowany układ 3DGE o mocy obliczeniowej 66 MIPS 1.500.000 wektorów i 500.000 wektorów (ray-tracing), 4000 „duszków” (8x8 pikseli), rotacja i skalowanie w czasie rzeczywistym

grafika: 24-bit True Color w rozdzielczości od 256x224 do 640x480, układ kompresji JPEG/MPEG 80 MIPS

dźwięk: 16-bit 44,7 kHz, 24 kanały stereo

pamięć: 5 MB + opcjonalne moduły do zapisu aktualnego stanu gry, itp.

PANASONIC FZ-1 3DO

Skoro Sony będzie miało swoją konsolę (PS-X), nie może być mowy, by największy konkurent tej firmy, Panasonic, pozwolił sobie na jakiegokolwiek milczenie w tej sprawie. Najproszym wyborem będzie naturalnie wypuszczenie własnej maszyny. Tak też się

możliwość wyboru spośród dostępnego oprogramowania (tyle co kotek napłakał), to zapowiadanych i szeroko reklamowanych gier jak nie ma, tak nie ma. Dlatego właśnie większość osób, które jeszcze wczoraj wybułko niemałą kasę na 3DO, dzisiaj powraca do sklepu z tą olo konsolą pod pachę i obróty pianą na ustach.

„Słucham, czym mogę służyć?” – sprzedawca kłania się w pas w szyderczym uśmiechu.

„Daruś se stary, oddaję zioma i żądam zwrotu pieniędzy” – odpowiada jeszcze wczoraj szczęśliwy posiadacz maszyny ze stajni Panas-(i)-onica.

„Jakich pieniędzy?! Widziały gały co kupowały?” – wkurza się sklepikarz, grzecznie oddaje należną torbę, cichutko spogląda na pełen 3DO magazyn i... mdleje.

Dostępne gierki (ot, chociażby „Mad Dog McCree” czy „Stellar 7”) wydają się być kompletnymi chałtami. Owszem, grafika, animacja, dźwięk – super. Ale reszta... hmmm... na wczytanie czegokolwiek z

„umaczy” on sygnał w standardzie NTSC S-Video na RGB.

To, kilka innych niedociągnięć, a przede wszystkim – brak naprawdę dobrego oprogramowania mogą przyczynić się do kompletnej klapy komercyjnej. Jeżeli coś szybko się nie zmieni, możemy pożegnać się z 3DO. Szkoda, zapowiadało się całkiem nieźle.

Wiadomość tę podaję ku przestrodze niektórym maniakom w naszym kraju, którzy bacznie nadstawiając ucho na wszystkie światowe nowiny, nagle mogą natrafić na wspaniałą reklamówkę jeszcze wspanialszej (jak im się zdaje) maszyny do gier i zaczęli molestować wujka w Starech aby natychmiast przysłał to чудо. A co dopiero będzie gdy takowego krewniaka nie mamy za oceanem? Można przecież ściągnąć konsolkę stromo buląc za sam sprzęt i transport oczywiście. Dopiero na miejscu okaże się, że z naszej maszyny niewiele da się wycofnąć, a przysposobienie jej do innych bardziej pozytywnych zajęć – jak parzenie herbaty, smażenie kiełbasek czy większe na kapelusze – nie wchodzi w grę. Co wtedy? Wziąć łbem w mur. Eee, szkoda muru. Już wiem, przecież można używać jej jako... popielniczki Bzdura, bo jeśli ktoś nie pali? No tak, to już zupełnie nie mam pomysłu.

Sądzę, że trzy wcześniej opisywane typy konsol do gier nie mają większych szans na upowszechnienie się w Polsce. Inaczej przedstawia się sprawa z nowym produktem firmy Atari – „Jaguar”. Wszystkie bowiem znaki na ziemi i niebie wskazują na to, że może on podbić nasz rynek gier. Nie mówmy jednak hop, bo aby tak się stało musi zostać spełnionych kilka warunków, ale o tym następnym razem. Obiecujemy, że już wkrótce dokładnie „prześwietimy” tę konsolę, jeśli bowiem wierzyć zapewnieniom firmy, egzemplarz do testowania dla naszej redakcji jest już w drodze.

■ Sandey





CZEŚCI

BEZ PANIKI, NASZA RUBRYKA TIPS & TRICKS NIE KWĘŁA. ZDROBILIŚMY SONIE PO PROSTU MAŁĄ PRZERWĘ W WYMIANIE. CZEKALIŚMY NA LISTY OD WAS I... NIE ZAWIEDLIŚMY. MOŻEMY JUŻ POWIEDZIEĆ O WASZYCH REAKCJACH? ANI TU NIE PODOPIWIADACZY JAK NA LEKARSTWO, ZA TO PYTACZY, JAK NIE ZLICZYŚ. POZA TYM PYTACIE O TAKIE RZECZY. DZIĘKI ZA WSZYSTKIE LISTY, PYTANIA SŁUPIE I NADRE. POSTARAMY SIĘ JE POGRUPOWAĆ I ODPOWIEDAĆ HURTEM. NASZA RUBRYKA OD NASTĘPNEGO NUMERU POWIĘKSZY SIĘ I BĘDZIEMY MOGLI WRESZCIE ODPOWIEDZIEĆ NA WIELE PAŁĄCZYCH PYTAŃ. PRZEPRASZAMY WSZYSTKICH ZAWIEDZIONYCH DOTYCHCZASOWYM ROZWOJEM NASZEJ RUBRYKI, A ZARAZEM BIEJEMY SIĘ W PIERS I WSZYSTKIM NIEDOWIARKÓW ZAPEWNIAMY, ŻE KAŻDY LIST JEST CZYTANY. PRZY OKAZJI POZDRAWIAMY WSZYSTKICH NIECIERPLIWYCH, A SZCZEGÓLNIIE STENCHEK'A Z NIEJSCOWOŚCI ŁAZU.

JAK ZWYKLE CZEKAMY NA LISTY OD WAS I ZAPRASZAMY DO LEKTURY NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH.

GARŚĆ ODPOWIEDZI

Pierwszą i najliczniejszą grupą pytań i problemów jakimi nas zasypujecie, to przede wszystkim kłopoty z poprawnością działania poszczególnych gier. Oto przykładowe problemy naszych Czytelników:

„Po przejściu pierwszego poziomu „First Samurai” nie wiem jak zapisać stan gry by następnym razem zacząć od tego miejsca.

...wkładam dysk 1 (jak każą). Pojawia się ramka z napisem „The Lost Patrol” oraz Member Select. Po chwili ramka z napisami rozmazuje się, a następnie mam wizytę Guru... # 4C11EFFF. Z dostępnych informacji wnioskuje, że błąd został spowodowany przez „pulskę procesora”, a dokładniej: niedozwoloną instrukcję. Nie mam błędów na dyskiecie – sprawdziłem. W słowniku sprawdziłem, że member znaczy... członek. To znaczy, iż powinienem po znalezieniu pół minowych wybrać... członka(?!). Byłbym wdzięczny za rozwiązanie moich wątpliwości.

Obj. Na naszym od lat pirackim rynku, krążyły i w dalszym ciągu krążą różne wersje programów. Zderzają się więc ze sobą odbezpieczone, kłopotliwie skopiowane itp. Stąd tyle problemów i wątpliwości. Jeśli chodzi o wspomniany wyżej „First Samurai”, to zetknęliśmy się z dwoma różnymi wersjami tej gierki. W żadnej jednak nie można było zapisać stanu gry, ale za to po przejściu każdej planszy ukazywały się kody umożliwiające rozpoczęcie gry od tego właśnie etapu. Szczegółowy opis gry wraz z mapami znajdziecie w „Computer Studio” nr. 2/93 i 3/93.

W przypadku „Lost Patrol” pomimo usilnych poszukiwań nie udało nam się wejść w posiadanie poprawnie działającej wersji tej gry (oryginalnej ani pirackiej). Tak że nie pękaj koleś, nie Ty pierwszy i nie ostatni ubolewasz nad „zwaloną” wersją tej gierki.

RECEPTY ALCHEMIKA

• ELITE (Rainbird): Aby od razu i bogato wyposażać Twoją Cobrę MK III i samemu określić status gry należy:

– po załadowaniu gry, gdy program zapyta po raz pierwszy o hasło końowe z instrukcji, wpisz SARA i naciśnij Return.

– kiedy program spyta po raz drugi o hasło, wpisz właściwe z instrukcji i uruchom grę.

– przejdź do opcji DISK i naciśnij klawisz „*”. Na ekranie pojawi się firmowy ekran, a kiedy program zapyta BYTE TO CHANGE? należy wpisać numer i naciśnąć Return. Na kolejne pytanie programu NEW VALUE FOR BYTE? wpisz wybrane przez siebie wartości wg podanej tabeli:

zmień wartość bajtu dla wyposażenia	
32 na 01	CLOAKING DEVICE
31 na 01	ECM JAMMER
20 na 01	ESCAPE CAPSULE
23 na 01	ENERGY BOMB
24 na 01	ENERGY UNIT
26 na 01	DOCKING COMPUTER
28 na 01	GALACTIC HYPERDRIVE
34 na 03	CARGO HOLD
60 na 01	DOCUMENT
84 na 01	FUGITIVE RATING
85 na 01	OFFENDER RATING
88 na 01	MOSTLY HARMLESS RATING
88 na 02 do 08	POOR ELITE RATING
1F na 01	FUEL SCOOP
7C na 01	UNHAPPY REFUGEES

Do gry powracamy klawiszem ESC. Nie zrzuci się, jeśli ta transformacja za pierwszym razem Ci się nie uda. Wywołany status możesz zapisać pod nazwą SARA.

• IMMORTAL (Electronic Arts): oto numery kodowe dające natychmiastowy dostęp

do poszczególnych poziomów gry:

poziom	kod
2	cdcf10005f70
3	6adda21000e10
4	b1dfe31001eb0
5	09de443000hb0
6	3b7fd53010e41
7	0b10fb1010a41
8	a590d710178c1

Po przyjęciu kodu program dodatkowo pyta o litery ze stron instrukcji.

DEFENDER OF THE CROWN

(Microsoft)

Po zajęciu krainy naciśnij jednocześnie cztery litawiszki: „H”, „J”, „K”, „L”. Jeśli zrobisz to prawidłowo, program obdarzy Cię 1024 piechurami zarówno w zainku, jak i w armii. Z taką siłą śmiało możesz stawiać czoła konkurentom.

Ponieważ w użytkowaniu znajdują się różne wersje tych samych gier, nie wszystkie z nich mogą zaakceptować wyżej podane odpowiedzi.

■ Reset

PROBLEM Z „LANDS OF LORE”

Niestety nie znalazł się żaden „podpowiadacz” i na pytanie zrozpaczonego Czytelnika musimy odpowiedzieć sami.

Obj. Kostka Valeana znajduje się w północno-wschodniej części labiryntu i jest w posiadaniu patrolu orków. Po wykluczeniu ich, zostawiają ją w „prezencji”. A tak na marginesie nadmieniam, że bardzo szczegółowy opis tej fascynującej gry będzie zamieszczony w częściach w magazynie „Computer Studio” poczynając od numeru 5/94.

■ Wst





Hero DATA DISK Quest

Dzisiaj, jako uzupełnienie opisu gry „Hero Quest” firmy Gremlin, zamieszczonego w numerze 4/94 „Gier Komputerowych”, podajemy opis dalszych misji umieszczonych na dodatkowym dysku. Przypominamy też, że do misji z „Data Diska” ma na wgrzywa „charaktery” zapisane w czasie rozgrywania 14 misji z dyskietki programowej.

Na „Hero Quest Data Disk” jest dziesięć misji:

15. BRAMA ZGUBY – Wejście do fortecy było łatwe do odnalezienia. Pewnie siebie orki nawet nie próbują go ukryć. Zewnętrzne wrota stoją otworem. Widzisz ślady nieudanych prób opanowania twierdzy przez Twoich poprzedników. Musisz przebyć straszne tunele, aby znaleźć Bramę Zguby. Cel Twojej wyprawy leży za tą Bramą. Uważaj, gdyż wróg jest dobrze przygotowany na Twoje przybycie.

16. ZIMNE KORYTARZE – Obłędzone przejścia są miejscem spoczynku straszliwych Spirit Raiders, którzy niegdyś prowadzili kawalerię upiórów Witchlorda do boju. Teraz pokutują w tych miejscach, oczekując na nowy zaciąg pod czarny sztandar.

17. MILCZĄCE PRZEJŚCIA – Te przejścia nie rozbrzmiewały dźwiękami przez tysiąc lat. Ostatnie głosy przebrzmiały tu, gdy wojska króla Agraina ciągnęły nimi, aby bronić miasta. Wystrzegaj się straszliwej,

prądywnej magii, jaka tu jeszcze działa.

18. KORYTARZE WIZJI – Król Agrain panował przed zagarnięciem władzy przez Chaosa. Jego rządy były mądre i sprawiedliwe. Agrain interesował się magią i to on był twórcą korytarzy wizji. Sekret magicznego labiryntu leży w kluczach Agraina.

19. BRAMA BELLTHORA – Tutaj zaczyna się właściwe imperium Witchlorda. W najgłębszych jaskiniach zbudował on twierdzę, z której planuje podbój imperium. Księga wiedzy mówi o straszliwym Strazniku Bramy Bellthorze. W pojedynkę nie sposób go pokonać.

20. KORYTARZE UMARŁYCH – W nich Witchlord zbiera swoją upiorną armię do ataku. Musisz zaatakować go zanim zdąży uciec.

21. ZAPOMNIANY LEGION – Witchlord uciekł, ale niebawem zacznie Cię śledzić. Korytarze, którymi podążacie, opanowane są przez Zapomniany Legion, elitę armii Witchlorda. To groźny przeciwnik, dotychczas niepokonany.

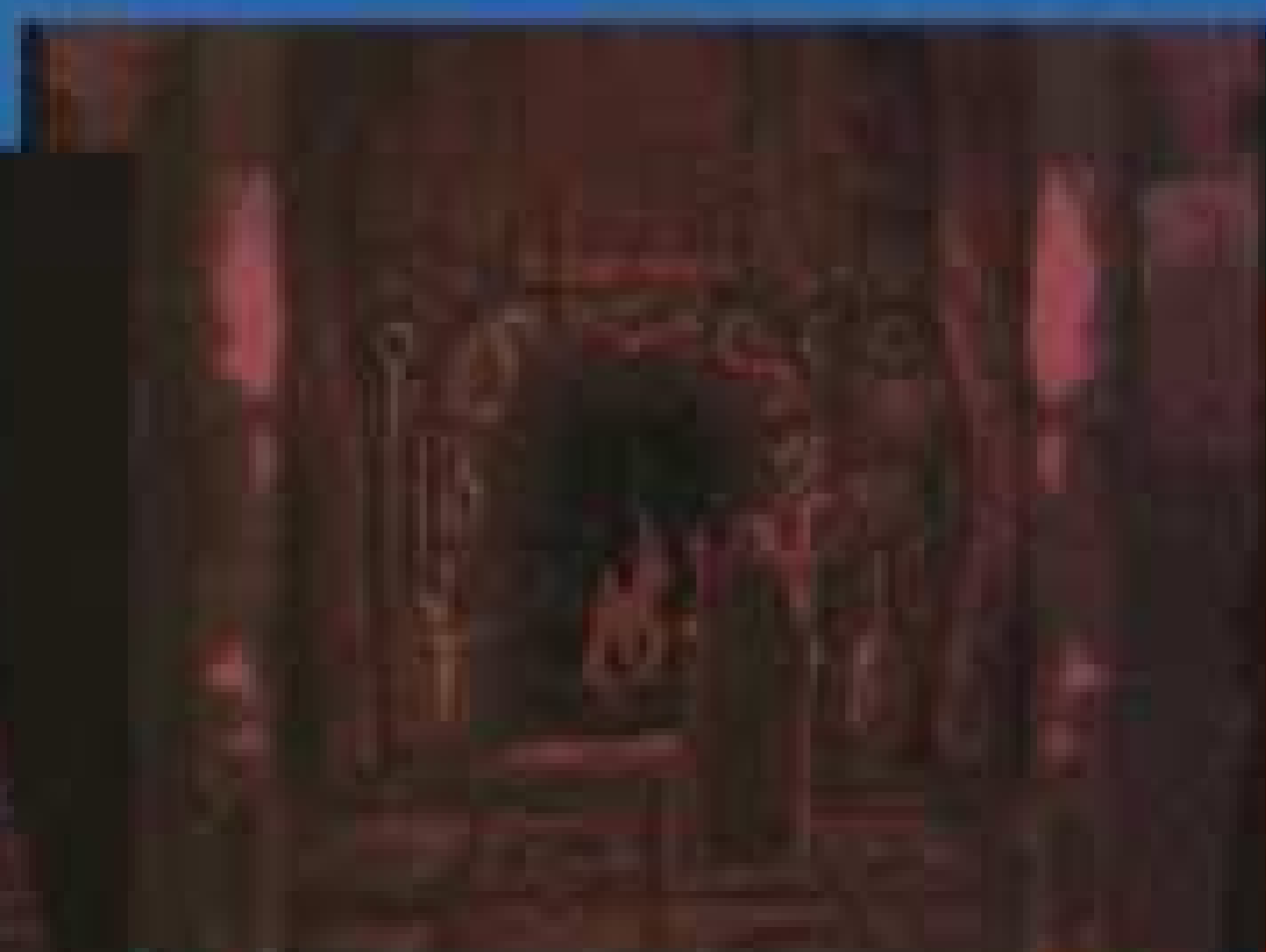
22. ZAKAZANE MIASTO – Nie był tu dotąd żaden człowiek. Nawet w Księdze Wiedzy wyczytasz o nim niewiele. Podobno po przejściach chodzą martwi i bezrozumni słudzy Mortara. Samo miasto jest niebezpieczne, jego skruszałe mury grożą zawaleniem.

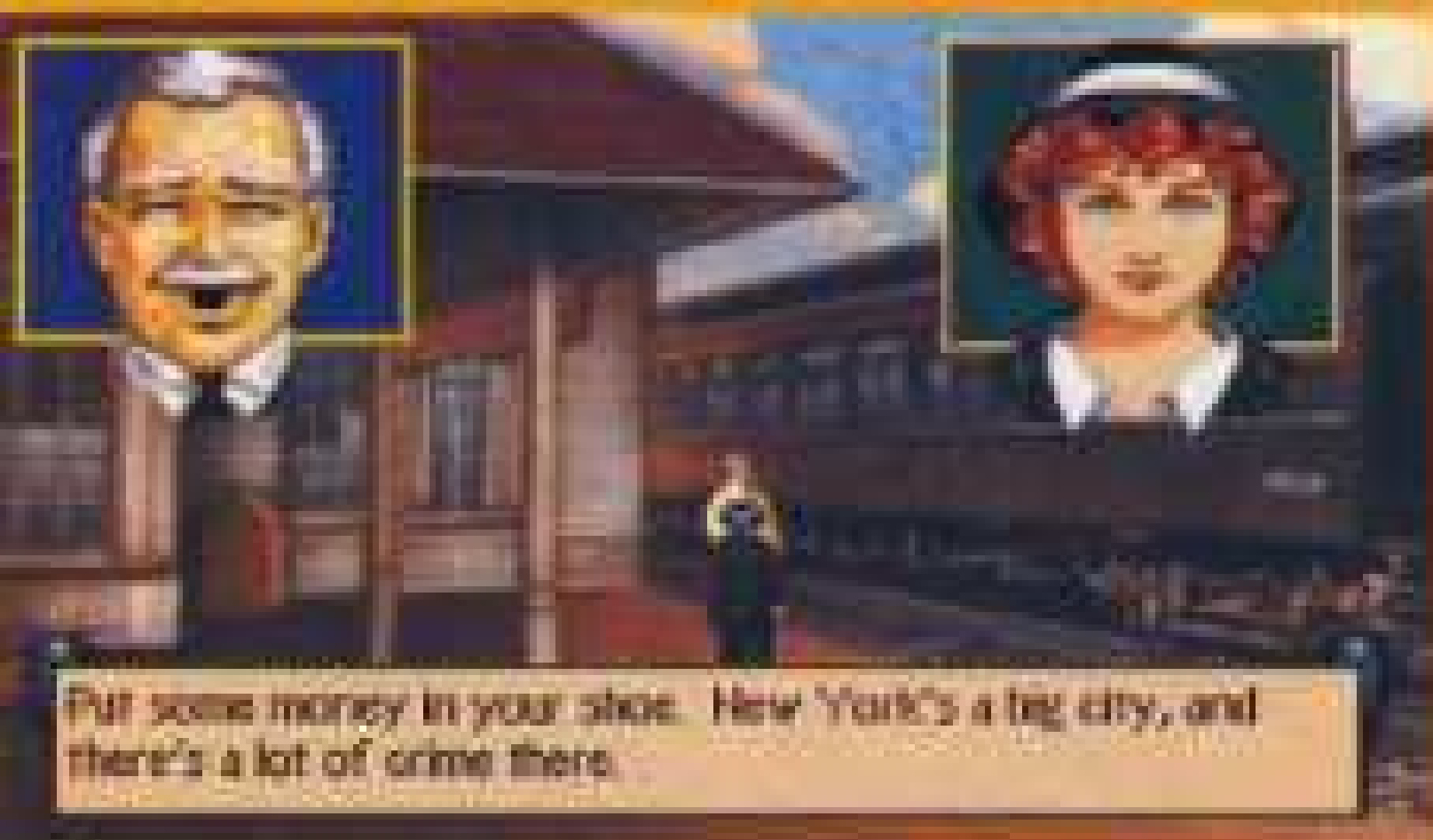
23. OSTATNIA BRAMA – To ostatnie wrota, broniące dostępu do dworu Witchlorda. Poza nimi przejść strzegą wojownicy z Warty Zagłady króla Chaosu. Są silniejsi niż jakkolwiek wojownik, z którym dotychczas walczyłeś.

24. DWÓR WITHLORDA – Przeżarty Twoimi sukcesami Witchlord uciekł do komnaty tronowej. Tu musisz z nim stoczyć decydującą walkę. Teraz już nie ma dla niego ucieczki, a dla Ciebie odwrotu. Pamiętaj, że tylko Spirit Blade zapewni Ci zwycięstwo.

■ **Reset**

Program ten dostępny jest w wersji na komputery Atari ST, Amiga, PC i Commodore 64.





Kto nie trawi filmów ze słynnymi detektywami jak np. Hercule Poirot, Sherlock Holmes, ten na pewno nie przepada za grami komputerowymi o charakterze detektywistycznym.

Jedną z takich gier jest stary przebój Sierry „Laura Bow 2 – The Dagger of Amon Ra”. Tytułowa bohaterka Laura Bow jest córką znanego detektywa. Bogaty i wpływowy tatuś załatwia swojej córce pracę w dobrej nowojorskiej gazecie. Pierwszym jej artykułem jest sprawa kradzieży bezcennego sztyletu Amona RA. Laura tak się zaangażowała w ten artykuł, że postanawia na własną rękę rozwikłać zagadkę kradzieży. Ty masz za zadanie pomóc jej w tym trudnym przedsięwzięciu. W redakcji testowaliśmy także



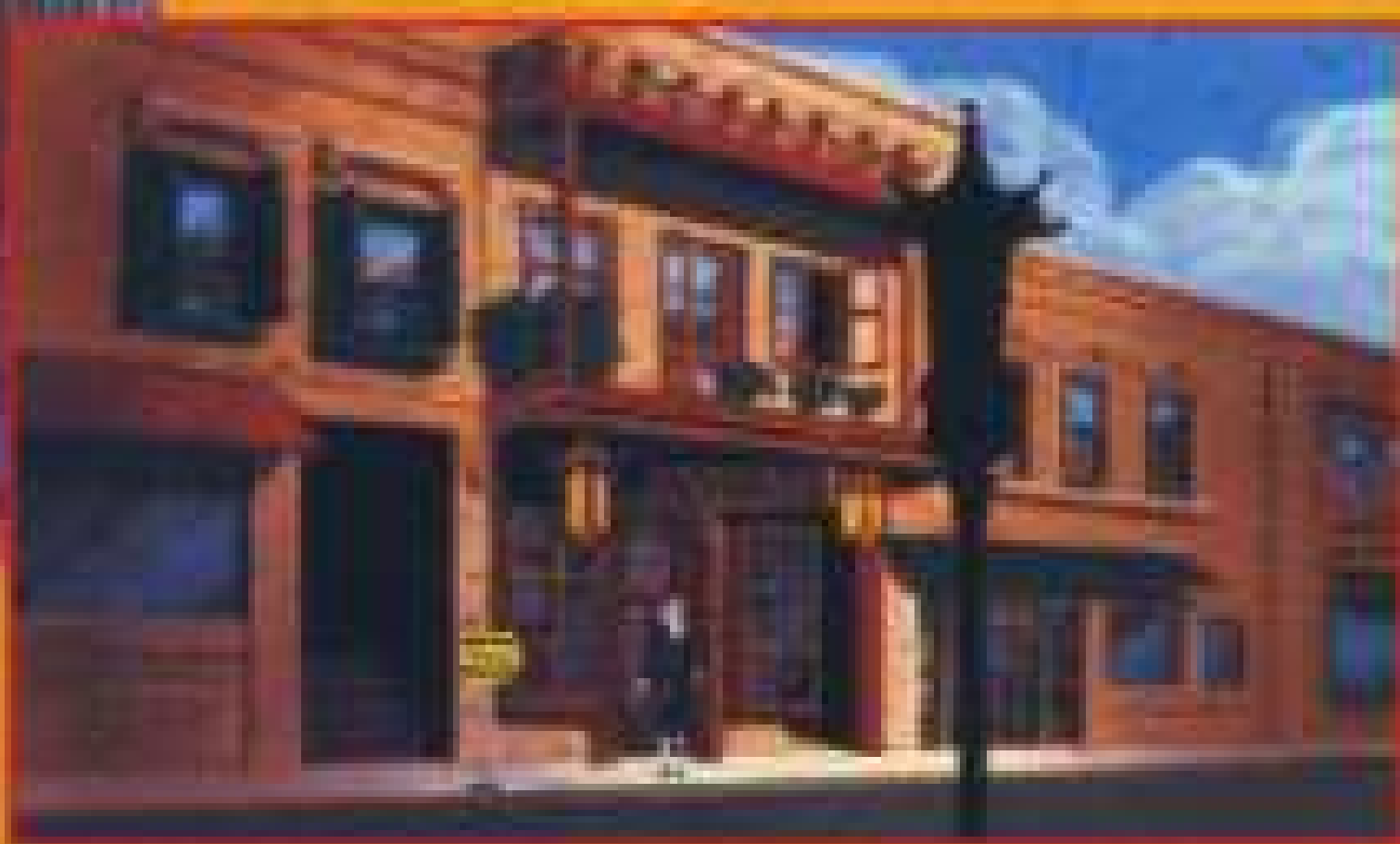
Grę rozpoczynasz jako młoda dziennikarka, której zadaniem jest rozwiklanie tajemniczej serii morderstw w pewnym muzeum. Postępuj jak detektyw, wypytaj wszystkich o wszystko, pamiętaj przy tym, że podsłuchiwanie może być naganne, dostarcza jednak wielu pożytecznych wiadomości. Zapamiętaj ważne informacje, pod koniec gry będziesz musiał zdemaskować mordercę i dostarczyć policji dowody jego zbrodni. A więc – do dzieła.

Główny wyzwanie, tytułowy DAGGER to sztylet lub morderstwo, narzędzie klucze, którym średniowieczni wojownicy obijali (patrz H. Sienkiewicz: „Krzyżacy”, tom II, rozdział V, walka van Kist kontra Hława, runda pierwsza) pokonanego przeciwnika i którego nazwa, nie wiedząc czemu, po posku wykiada się „miłosierdzie”.

Jak w przypadku gry SPADEK PO PUŁKOWNIKU (Colonel's Bequest), gra dzieli się na serie akcji, w których bierzesz udział, dokonując pewnych czynności i obserwując pewne wydarzenia, przy czym niekiedy z nich zachodzą niezależnie od tego czy jesteś przy tym obecny, czy nie. Jeśli niewiele dzieje się tam, gdzie przebywasz w danej chwili, to nie czekaj bezczynnie na rozwój akcji, badaj inne miejsca, nawet jeśli już raz je odwiedziłeś.

Zasadniczym narzędziem śledczym jest notes Lairy, w którym notujesz informacje zebrane od różnych osób (włączając w to podejrzanych). Powtarzanie w ten sposób komponent danych i przy niewielkiej pomocy szarych komarek będziesz mógł wydedukować („Elementarne, drogi Watsonie”) właściwe rozwiązanie zagadki.

Rozpoczniij grę od obserwacji wprowadzenia (INTRODUCTION). Zobacysz scenę morderstwa i ukrycia zwłok w wielkiej skrzyni. Potem stulecie „Andrea Doria” na pokładzie którego dokonano zbrodni, przybija do portu w Nowym Jorku i pasażerowie schodzą na ląd. Obserwujesz sprzeczkę między dwoma panami, z których jeden domaga się od drugiego zwrotu Sztyletu Amona Ra – czyni to w imię swego narodu, drugi zaś powołuje się na decyzję władz egipskich. Porozmawiaj z nimi, zwracając uwagę na pole widzenia, pojawia się zaś jego morderca, który każe lekarzowi zaszczepić ogromną szczytną. Potem przenosisz się w czasie i przestrzeni, na Południe do Nowego Orleanu, gdzie opłaczasz pożegnanie Lairy Bow z ojcem. Bohaterka wyjeżdża, ty dojeżdżasz do siedziby raportki i w jednym z nowojorskich dziel-



ników, którego redaktor i wydawca jest starym znajomym jej ojca. Po przybyciu do Nowego Jorku, Laura zostaje dokumentalnie okradzona, nie psuje jej to jednak humoru. Zgłasza się do redakcji „Daily's Register News Tribune”, gdzie redaktor naczelny, przez wzgląd na starą przyjaźń z ojcem Lairy (razem zaczęli kariery i ponieśli sobie nawzajem – jeden jako policjant opuszczał drugiego, początkującego reportera, na miejsce zbrodni przed innymi dziennikarzami. Reporter odwzajemnił mu się, stawiając energię i odwagę policjanta), zatrudnia ją jako sprawozdawczynię w dziale kryminalnym. Aby wypróbować zdolności dziewczyny, każe jej wyjaśnić sprawę kradzieży w Muzeum Lyndeckera i złożyć gotowy artykuł do godziny 15:00 dnia następnego. Redaktor zalecił Ci wstęp na przyjęcie, które odbywa się w Muzeum, z okazji otwarcia Wystawy Egipskiej. Masz zgłosić się do Muzeum o 7:00 wieczorem.

AKT I: NIUCH REPORTERA

Zaczynasz grę w pokoju redakcyjnym. Pogadaj z Rubem o wszystkim, co zawiera Twój notes (dostałeś go od naczelnego). Rozmowy przeprowadzasz za pomocą ikony z pytajnikiem. Pojawia się wizerunek notesu i klikając myszą na interesującym Cię nazwisku (czy nazwie miejsca lub przedmiotu) otrzymujesz od rozmowcy odpowiedź – oczywiście, o ile cokolwiek wie i chce powiedzieć. Zbadaj koszyk na śmieci obok swego biurka i zajrzyj do szuflady (klucz od niej masz dostawnie pod nosem). Zatrąwszy zawartość



LAURA BOW 2

biurka (jest w nim Twoja karta pracowa), wstań i wyjdź przed budynek redakcji. Pora na zbadanie miejsc, o których coś już wiesz.

Z miejsca na miejsce możesz przemieszczać się pieszo (pamiętaj o przeciwności ułożeniu przy zielonym świetle). Możesz też korzystać z taksówki –

wzywając wóz i okazując kierowcy swoją kartę pracową.

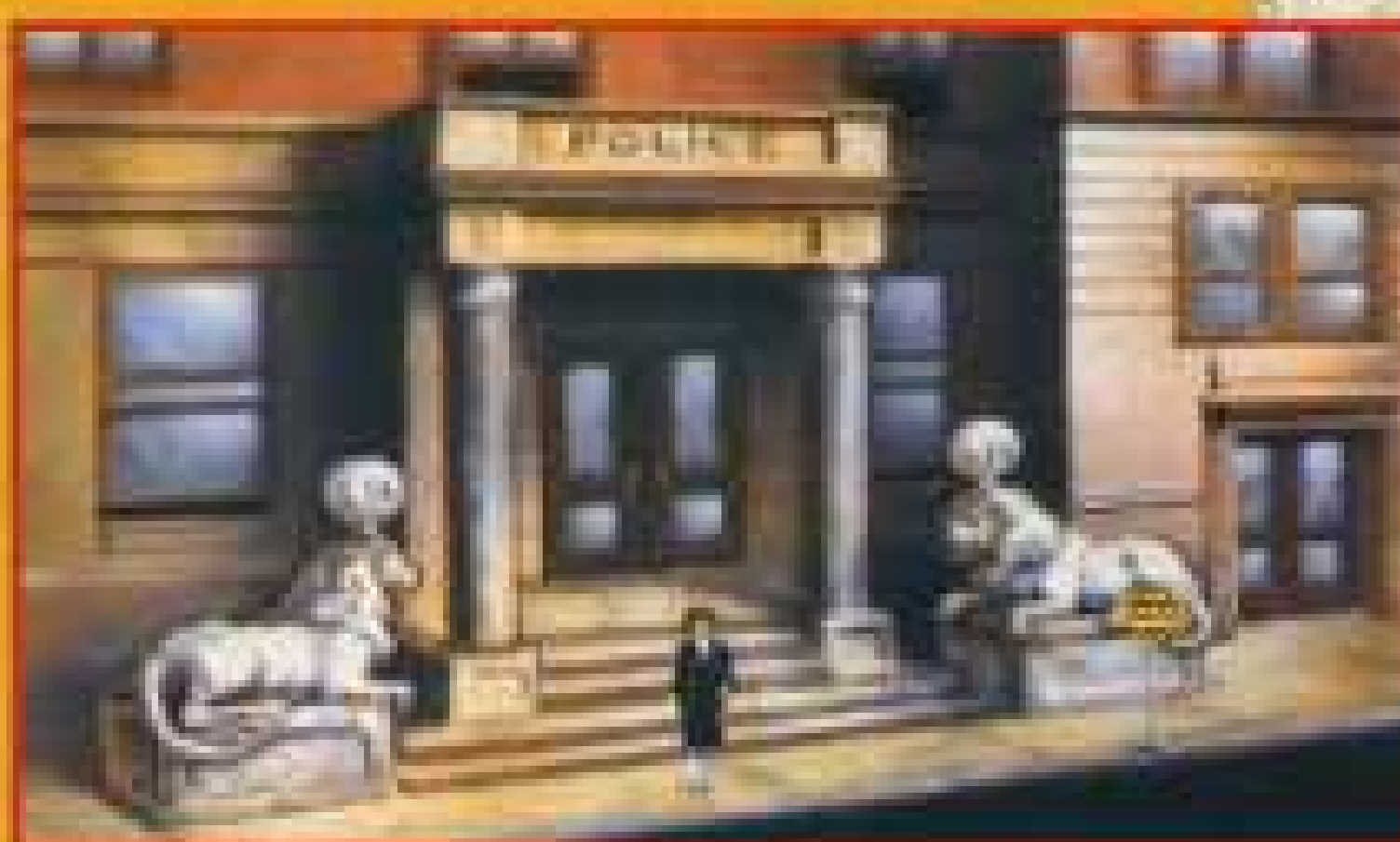
Dobrze jest zostać od obserwanta policji – przed wejściem sprawozdawcy, śpiącego na chodniku. Sierżant za pląpaniem może Ci pomóc przetrwać, jednak musisz znaleźć sposób na za-

CD-ROM-owską wersję tej gry. Różni się ona od wersji dyskowej tylko tym, że został znacznie ulepszony dźwięk. Podczas całej gry możemy rozkoszować się digitalizowaną mową, oczywiście dysponując odpowiednią kartą dźwiękową np. Sound Blaster. Widać tutaj, że Sierra wydaje swoje stare hity w wersji na CD ulepszając w nich jedynie dźwięk, natomiast sfera grafiki pozostaje bez zmian. A szkoda, gdyż jakieś animowane demko początkowe znacznie uatrakcyjniłoby grę – programiści nie mogą tym razem tłumaczyć się brakiem miejsca.

Warto tu wspomnieć, że w wersji CD są już w Polsce dostępne takie stare hity Sierry, jak np. „Eco Quest”, „Willy Beamish”, „Kings Quest 5 i 6” i wiele innych.



is' Laura Bow in GGER OF NIRA™



Wejść do pralni i pogadać z Grubasem. Jeśli wyptasz go dokładnie, usłyszysz nazwiska trzech klientów Ło, którzy bywają w Muzeum. Abyś nie musiał pytać o wszystko, podpowiemy, że powinienś spytać Grubasa o Muzeum. Wróć do redakcji Gazety.

Ne wiesz do środka, tylko daj kupon Lurpiemu, to ten sprzedawca kanapek. Dostaniesz od niego bezpłatnego hamburgera. Przywołaj taksówkę i jedź na posterunek, gdzie daj głodnemu dyżurnemu kanapkę. Ucieszy się i zgodzi odpowiedzieć na Two pytania. Wypytaj go o co się tylko da, w szczególności o tany klub [speakear] (pamiętaj, iż akcja gry toczy się w latach prohibicji). Dowiesz się, iż hasłem wesciowym jest słowo „Charleston”. Wyjź z posterunku, przywołaj taksówkę i ksz się wioź do spelunki.

Po przybyciu na miejsce zapukać do drzwi i powiedz, że znasz hasło. Z notesu wybierz właściwe słowo. Drzwi do przybytku zapadną i rozpady otworzą się i wejdziesz do środka. Wewnątrz pogadać z barmanem, który odeśle Cię

pogadać, ale niewiele nowego się dowiesz. Wyjź ze spelunki i przywoławizy taksówkę jedź do doków.

W dokach porozmawiać z trogarzem – dowiesz się od niego, iż na jednego z pasażerów „Andrea Dori” czekała właśnie hrabina Waldorf-Carlton. Ciekawe. Przywołaj taksówkę tym razem pojawi się dość niechlubnie utrzymany wóz, nie obraź kierowcy i pogrzeb w sterora śmieci na siedzeniu. Znajdziesz kwit z pralni Grubasa Ło. No proszę – a Laura martwiła się w czym pójdzie na przyjęcie. Ksz kierowcy jechać do pralni Ło, daj kwit, odbierz suknię (dżwne, że basuje, nieprawdaż?), przed pralnią przywołaj taksówkę, jedź do znanej Ci już spelunki, wejź do środka jak poprzednio, idź do toalety dla pan i tam przebierz się w nową – choć dwuetną – sukienkę. Wyjź przed spelunkę – pojawi się taksówka, która zawiezie Cię wprost do Muzeum i rozpoczniesz AKT 2.

AKT II: PARADA PODEJRZANYCH

Odźwiernemu pokaz legitymację prazową pozwoli Ci wejść do środka. Teraz zaczyna się część gry, która dla osób słabo znających angielski może być dość nudna – trzeba rozmawiać z kim się da, wypytywać wszystkich o wszystko i podśluchiwać, gdy tylko można. Na przyjęciu powinni być dr Carter, dr Carrington, Yvette Delacroix, Ziggy, Ramases Najeel i reszta postaci biorących udział w grze. Informacje zdobywasz podśluchując podczas sekwencji animowanych lub rozmawiając z obecnymi. W miarę jak dowadujesz się oraz dekwaszysz rzeczy hall Muzeum pustosząc i w końcu zostajesz sama, jeśli nie liczyć gości przyjęcia, nie biorących



spokojenie jego głodu, bo nie miał czasu na posiłek. Tymczasem wejź do biura w głębi i porozmawiaj z detektywem O'Reilym. Dowiesz się, że z Muzeum Leyendeckera skradziono cenny eksponat – sztylet Arzona Bę – detektyw jednak nie spotał pracy i niespecjalnie przejmuje się kradzieżą antyku. Wyjź z posterunku i podnieś, zostawiony przez włóczęgę, kupon na bezpłatny posiłek u Lurpiego. Udaj się teraz do pralni Grubasa Ło (to Hal's Laundry). Przed wejściem pogadać z bawiazymy się szkleni powiększającym lustrzankami. Zapropnuj im wymiarę i zachowaj się jak sportowiec. Detektywi bez szkła powiększającego, to jak B'Artignani bez szpadu,

do gości, siedzącego przy stoliku po lewej. To ów Ziggy, o którym wspominał Crodfolder w redakcji. Powołaj się na niego, a Ziggyemu otworzą się usta – choć nie za szeroko. Wejź w drzwi w głębi i pogadać z żelnicą na karności danta. Dowiesz się od niej, iż czeka ona na wielką hrabinę Waldorf-Carlton. Możesz z nią jeszcze



uszu w grze. Weź ze stołu szklankę – przyjdź się później do podsłuchiwania przez zamknięte drzwi. Wejdź do sklepiku z pamiątkami, obejrzyj wszystko, co wystawiono na sprzedaż i zauważ wszystkie niezamknięcia. Ze sklepiku przepędzi Cię Wolf Heinrich, szef ochrony Muzeum, nie pójdź się on jednak, zanim nie obejrzyś półki ze sztykami po prawej. Wyjdź ze sklepiku i przyjdź na środek sali. Pojawia się nieco spóźniony gość, znany Ci z portu sympatyczny targaż, który zrobił tam fizycznie, bo chce skończyć studia. Zaprosi on Laurę na romantyczny spacer, po którym obaj wrócą do Muzeum. W końcu Laura zostaje zamknięta na noc w Muzeum. Jest godzina 7:30. Przeszkoda, uniemożliwiająca wejście do Sali Dinosaurów znika, wstążkę śmieci i weź kość. Zbadaj inne pomieszczenia, szczególnie uwagę poświęcaj antykom. Jeśli wykończysz wszystko jak trzeba, to około 8:15 rozpoczyna się prawdziwa zabawa.

AKT III: NA KRAWĘDZI

Ruszając z pierwszego ekranu, powinnaś odkryć pierwsze ciało (dr Pippin Carter, zesztywniała i ukryta w sarkofagu Sali Egipskiej). Zbadaj uważnie ciało i wszelkie ślady obok sarkofagu. Weź, co tylko się da (ogólna zasada w grach Samy brmi: JEŚLI RZECZ NIE JEST ZA DUŻA, ZA GDRACA LUB PRZYBITA DO PODŁOGI, BIERZ JA) i WIEJ. Możesz zapomnieć o hallu głównym, nie dzieje się tu nic ciekawego. Gra opiera się na pewnych kluczowych scenach lub czynnościach, które wywołują dalszy rozwój akcji, powinieneś także podsłuchać kilka istotnych rozmów – znajomym miejscem do ukry-

cia się jest arras po lewej w Złotojawni, dobrze jest też przykładać szklankę do drzwi, zza których słyszysz odgłosy rozmów. Wszystkie przedmioty i zwiaki będą uważnie konaj oka, przyjdzie im się też przez szkło powiększające. Zaczni od znalezionej przy zwłokach Pippina (konia dźgni na ubrane i lebotoczyka) notessu. W zasadzie, jeśli przeczytales parę „kryminałów”, to techniki śledcze nie powinna być Ci obca.

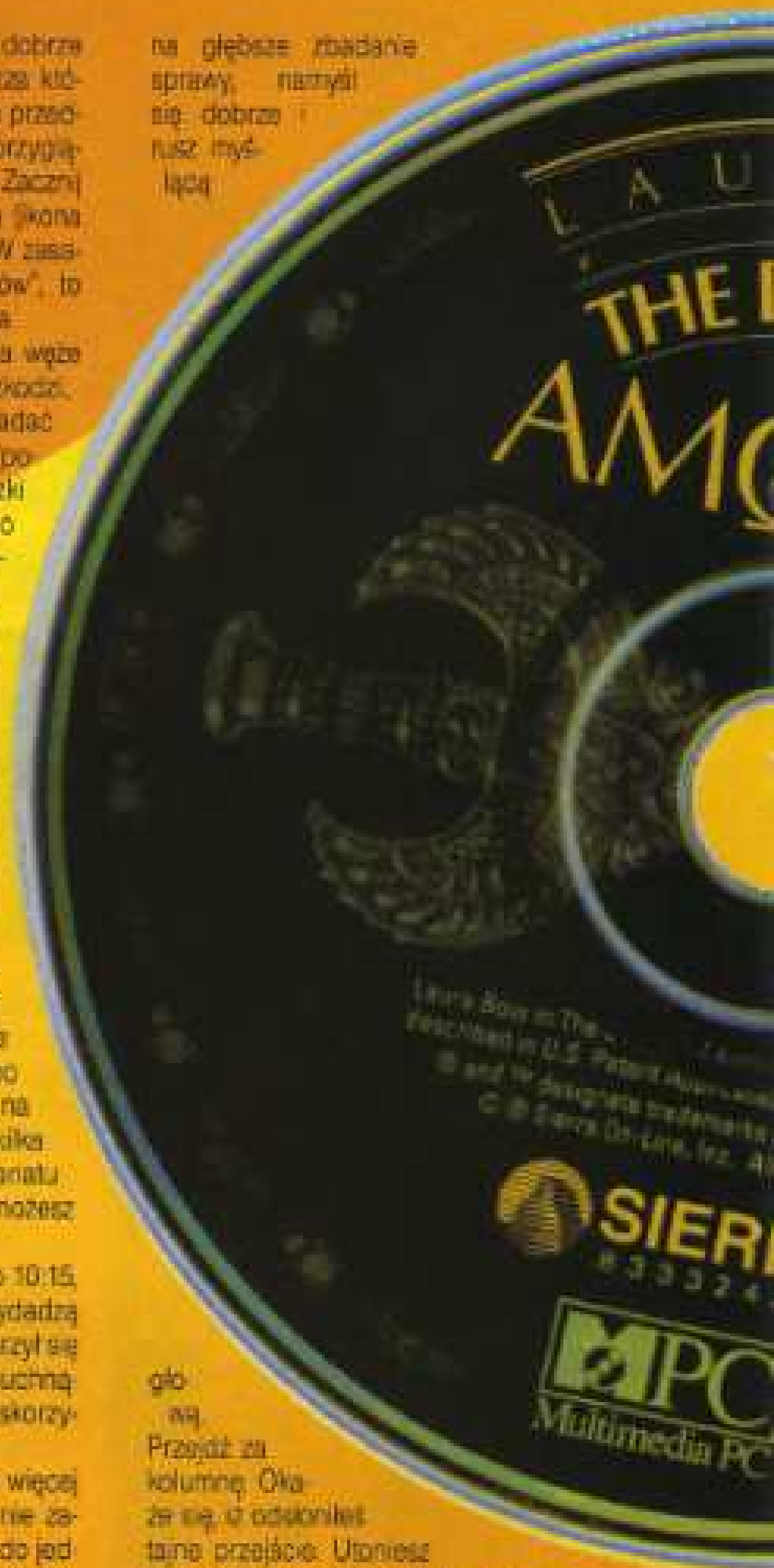
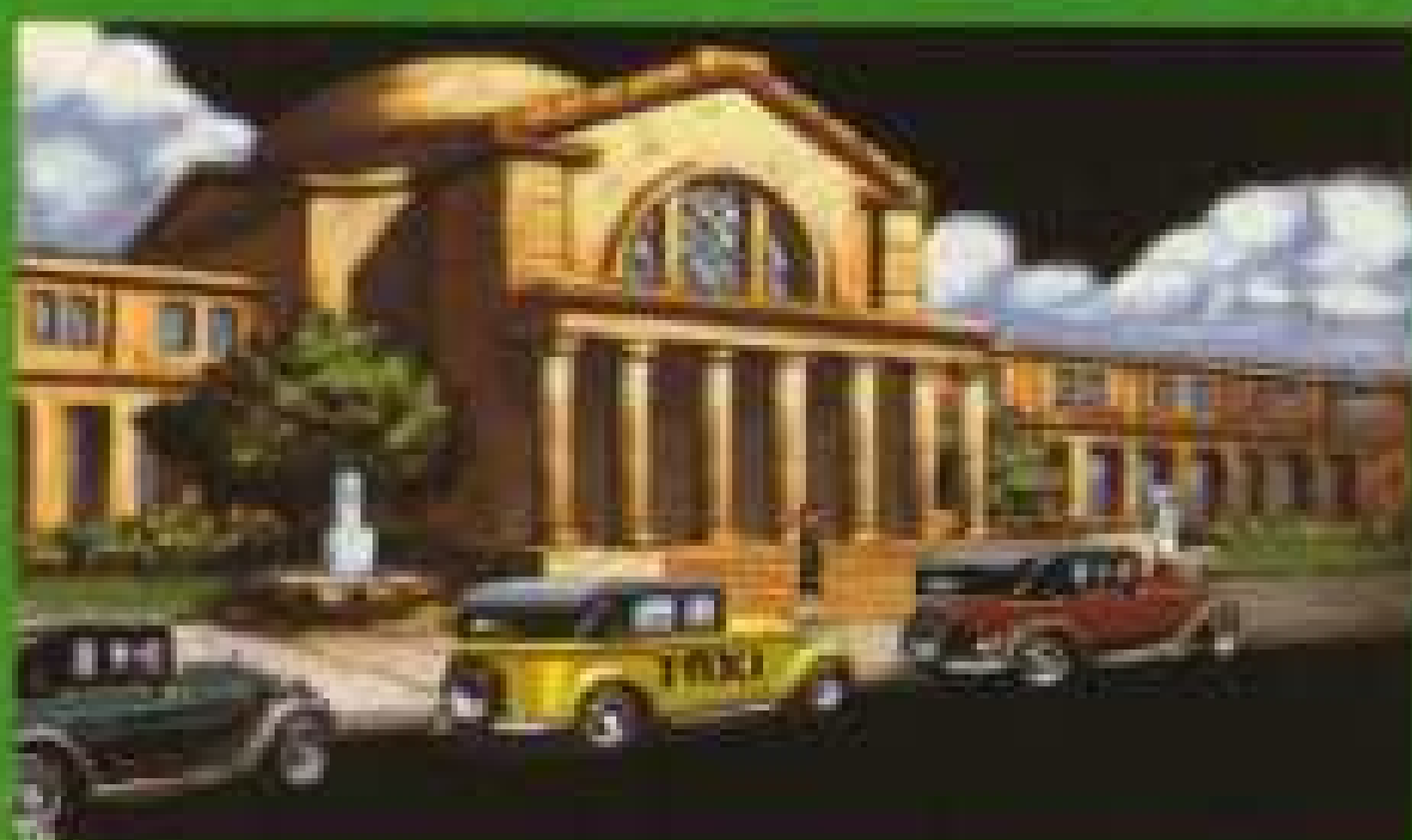
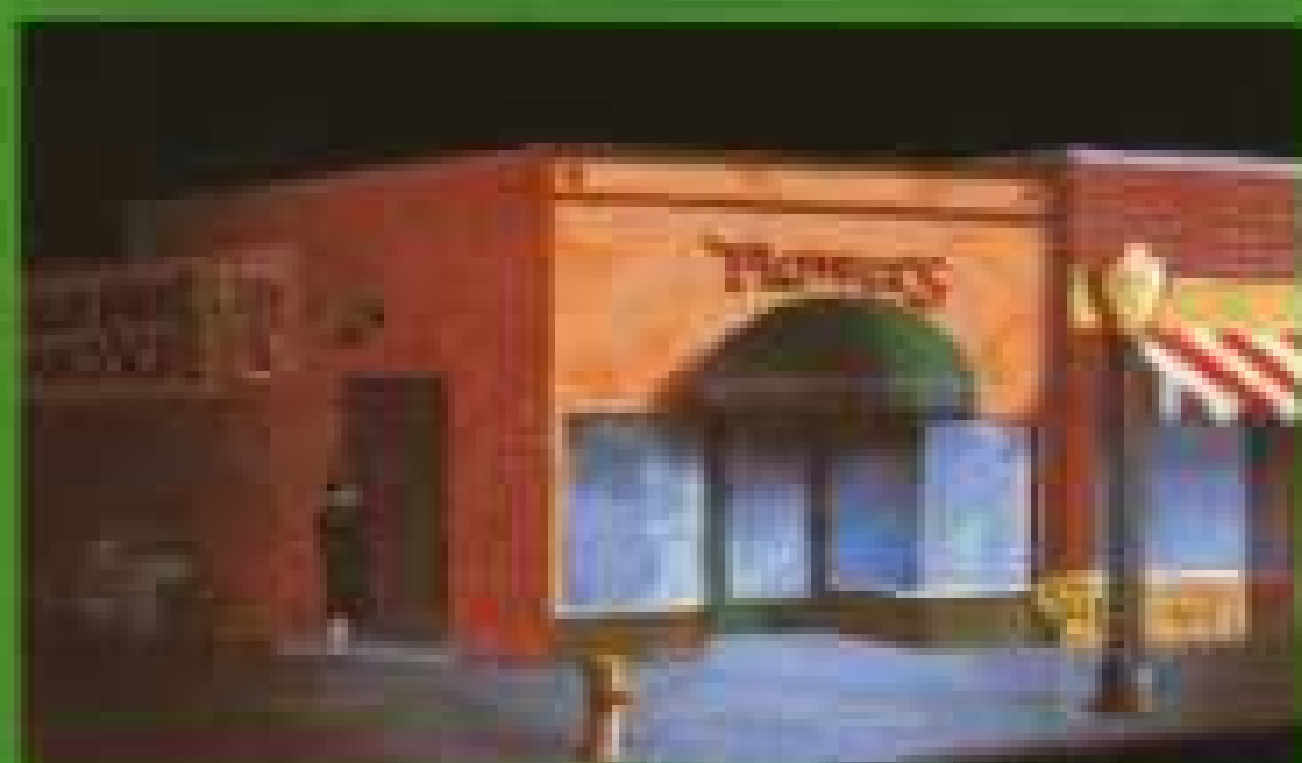
Idź do biura dr Myklos. Weź brzyk na węża (niechaj on). Nie uda Ci się, ale to nie szkodzi, znajdziesz go później. Poszara się zbadać wszystkie przedmioty, nawet te zakryte (połówka kamienia z Rosaty). Nie tykał czażki rogatego rezusa. Przejdź do pobliskiego biura Yvette, obejrzyj obornikę introligatorską (później będziesz musiał tu wrócić), powiesz nieco i spróbuj rzucić trochę światła na problem znalezionej w koszu papieru. Zgaś lampę (ważne!) i przejdź do położonego za drzwiami w głębi biura dyrektora Muzeum, Carringtona (tym TEŻ się zajmował Carringtonowie?), gdzie możesz znaleźć parę ciekawych przedmiotów i niezbyt czyste rozwiązanie problemu notessu Cartera Pippina. Powinieneś zanotować czas i miejsce wszystkich spotkań. Obejrzyj też dokładnie biurko Carringtona; znajdziesz na nim sposób na sejf. Gdzie jest sejf? No, albo się jest detektywem, albo nie. Korzystając z centrali intercomu na biurku Carringtona, możesz podsłuchać kilka interesujących rozmów. Wróć do sekretariatu Yvette i weź to, co Ci oświadczył; teraz możesz działać na zimno.

Jeśli Twoi ukryci nie ujdzie spotkanie o 10:15, możesz podsłuchać kilka zdań, które przydadzą Ci się później. W pokoju Pterodaktyla zdarzył się pewien upadek, dobrze przyjrzyj się tej, cuchnącej na miłe, zardzi. Przyjrzyj się żyłce (skorzystasz z niej później).

Powinieneś teraz pogłębować, a im więcej głók, tym lepiej. Okazuje się jednak, iż nie zawsze jest to prawdą. Biedny Ziggy! Wróć do jednego z poprzednio zwiedzonych pomieszczeń, by znaleźć narzędzie dekapitacji. Przejdź do sali Egipskiej i przyjrzyj się długiej półce ramienia z Rosaty. Zbadaj, co dzieje się w biurze Carringtona. Carrington nadał się na krytykę ostłą i skuteczną. Sprawdź wszystkie wskazówki i ślady. Powinno być teraz 12:45. Obejrzyj napis na biurku, jaki kowal nakłół młotem nieboszczyk. Może zdarzył się jakiś proceder? Niestety nie, co jednak znaczą litery „C” i „P”? Po angielsku to pierwsze litery słów „Crime” i „Punishment”.

Odstawiasz się klanciel. Przeszkadzają półkę z książkami, podzielono tu Złotą przestępcę powinna więc spotkać Karta. Weź z książki Aktu Poloyne. Za każdym razem, gdy przechodzisz koło arrazu w Złotojawni, kryj się za nim i nasłuchuj. Czas teraz

na głębsze zbadanie sprawy, namyślił się dobrze i rusz myślącą



gło
waj
Przejdź za kolumnę Oka ze się i odsłonięła tajna przejście. Utoniesz jednak w mroku, spróbuj więc rozjaśnić ciemność chłodnym (teraz) przedmiotem. Na dole się odetery interesujące Cię miejsca, skoro poznasz raz tajemnicze wejście, możesz tu wracać kiedykolwiek. Jeśli jakieś drzwi będą przed Tobą zamknięte, to wróć na górę, pokręć się i ponownie zejść na dół.

Biuro Heinricha zostaw na później, wejdź w drzwi z prawej i zauważ, jak alkohol uderza Ci do głowy. Spróbuj otworzyć drzwi z prawej. Jest to pracowni Erniego.

W pracowni Erniego weź urządzenie do pokarmiania tych, co lubią się wywiąć i spróbuj zdobyć narzędzie do rozczarowania spletnych sytuacji. Jeśli szczęście Cię nie opuści, to markom podpowie Ci, gdzie szukać dalej. Obejrzyj notes na biurku i zapamiętaj, w których pojemnikach umieszczono poszczególne preparaty. Przed wyjściem naciśnij guzik na ścianie, otworzy on pewne wejście.

Wyjdź z pracowni i skorzystaj z usłyszanej wskazówki. Wspinaj się na drabinę... BINGO! Nie bądź tu zbyt długo bo – jako się rzekło – alkohol jest zdradliwy, nity to uderza do głowy, a tymczasem ściana z nóg. Wyjdź do przedsiwnia piwnic. Spójrz na lustro. Umieszczony na nim napis głosi, że możesz z niego skorzystać w razie nagłego wypadku. Trupy w Muzeum są nim jak najbardziej. Sięgnij lustro czymś twardym jak kość... Teraz możesz wrócić do gabinetu Heinricha. Masz tu do rozwiązania niewielki problem



zywnościowy, ale by uniknąć kul, lepiej go jednak nie.

Przejdź do pokoju starych (a może jednak nie?) mistrzów. Warto sprawdzić, czy jesteś na bieżąco z wydarzeniami i dowiedzieć się, jakie postępy poczynił prowadzący oficjalne śledztwo Wolf i O'Reilly. Powinno to zakończyć Akt III.

AKT IV: MUZEUM ŚMIERCI

Wejdź do pokoju dr Myklos i porusz czaszką rzeźbą rogatego (nie próbuj tego, jeśli do tej pory nie znalazłeś lampy). Musisz to jednak zrobić na początku Aktu IV – później stracisz tę możliwość. Przejdź tajemnym korytarzem, idź do sekretariatu Yvette i wysłuchaj jej teorii o loemanie. Wyjdź, by usłyszeć kolejną użyteczną rozmowę, nie omieszkań też posłużyć się lokajką. Zajrzyj do laboratorium na dole, Twoja wizyta uruchomi kolejne wydarzenia.

Ponieważ odczuwasz zew piękna, idź do pokoju starych mistrzów i przyjrzyj się nowemu dziełu sztuki. Nie podoba Ci się? Rąbnij w nią kosią! Kosią nieboszczyk. Dokładnie obejrzyj zwłoki. Czas – 3:15.

Zarzuć do Zbrojowni i weź przedmiot, który sprawia, iż zaczynasz się bać o Stawira. Takie buty... Ujrzyz teraz scenę „w antrekoie”, poszekej i zberz myśli. Upewnij się, iż potrafisz odstraszyć gada i wyjdź do pracowni dr Myklos. Trzykrotnie posłuż się rozpylaczem, chwyc wroga na łąso i wpakuj tam, gdzie jego miejsce. Nie rób tego co oczywiste i nie oglądaj ciała!

Ponieważ wyczerpałeś argumenty, których możesz użyć przeciwko wystąpieniu wrogom, wróć do pracowni, w której kiego Ci się w głowie i napełnij szprycer z dołamiśką od łąso. – łąso, w którym znajdziesz kulawą ołecz. Upewnij się też, iż znasz wszystkie teragofy, to eniczy, że widzisz obie połowy kamienia z Fosety. Jeśli tak, to wróć do gabinetu dr Myklos i obejrzyj zwłoki. Przyjrzyj się szczególnie uważnie jej prawej kostce (wiel przedmiot, który tam znajdziesz) i swojej łąso (tego nie bierz, zredcał Ci on tylko przyzrynie smalec dentystki). Weź też wszystko co leży obok i daj się wciąć. Zegar powinien wskazywać iż jest 4:15. Wyjdź z gabinetu i przejdź do Akta V.

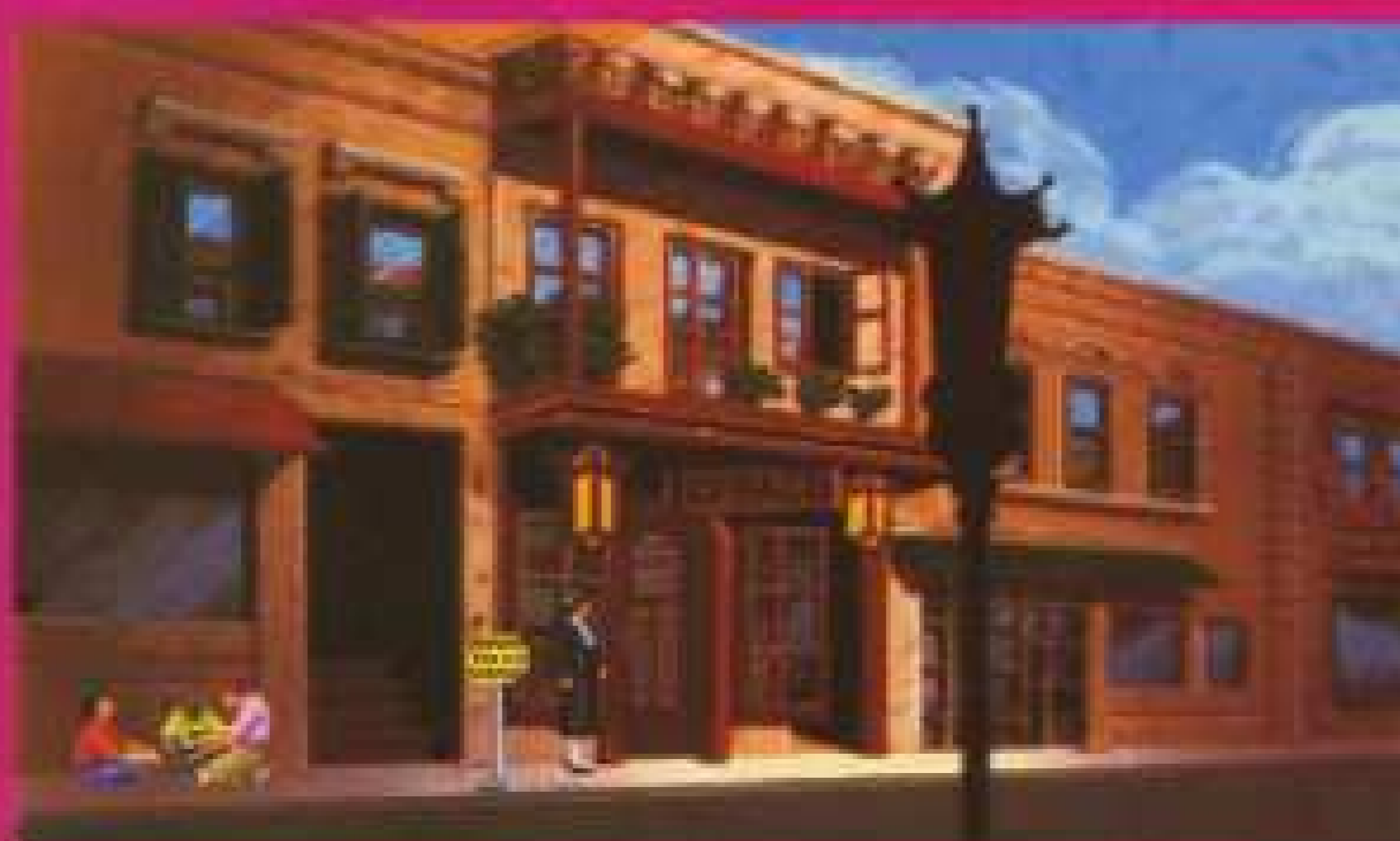
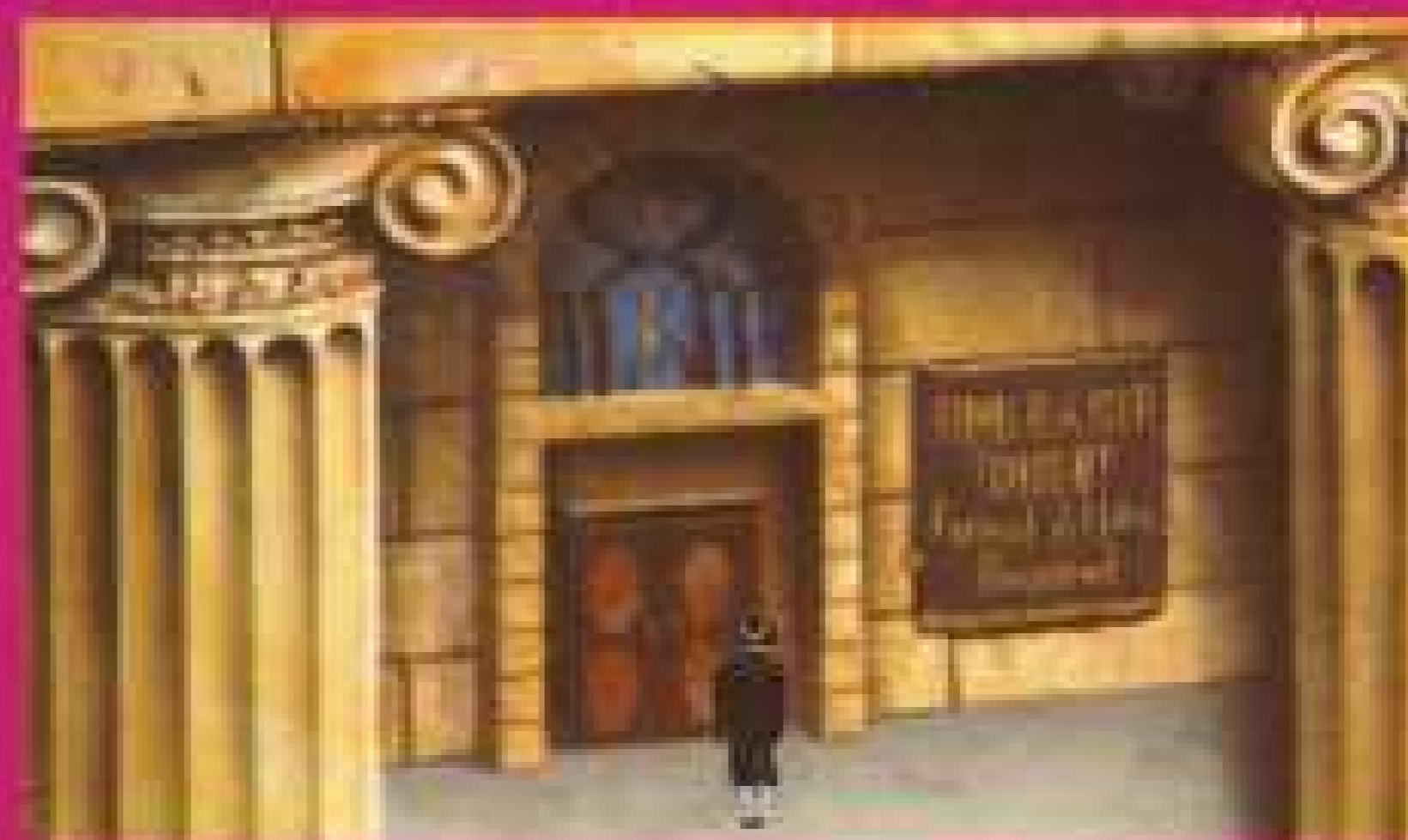
AKT V: REX POZNAJE SMAK ZBRODNI

Teraz akcja zaczyna nabierać tempa. Z początkiem powiem AKTU y morderca, który doszedł do wniosku, że Twoje doświadczenie zagraża jego planom, postanawia pozycić się kłopotu, to znaczy Laurę. Zdeczyfca będzie scigel ją z sali do sali, aby wigo zyskać na czasie (i zmylić śledcy) będąciesz musiał przeprowadzić Laurę znowia z naszymi wstrazówkami.

Akcja zaczyna się w Sali Muzo-donta. Szybko przebiegnij do Sali Pterodaktyla (każdy inny wybór będzie fatalny). Gdy znajdziesz się na miejscu, zamknij drzwi i posłuż się łąso, na której wisiał, zca-

oy teraz na ziemi stwór: zwiąż ją obie klamki – w ten sposób zyskaś trochę czasu. Z Sali Pterodaktyla pędź do Zbrojowni. Odwróć się zamknij drzwi i załóż szasobę. Ponownie zyskaś chwilkę czasu. Ruszaj w głąb i wejdź do dalszej części Zbrojowni. Przechodząc obok drzwi, które zawsze dotąd były zamknięte, przesuw kzesko, wejdź na nie i otwórz łąso (trzeba zostawić myjne tropy). Ruszaj teraz szybko do zachodniej części Wystawy Egipskiej i ukryj się w (ewym) sarkofagu (bmi).

Wszystko to jest dość trudne, możesz jednak robić SAVE po wejściu do każdej sali, by opanować czynności do perfekcji. Morderca wejdzie do Sali II Wystawy Egipskiej i wróci ku Zbrojowni. Gdy zacznie podejrzewać, że ukryłeś Laurę w Salach Prehistorii, możesz wypuścić dziewczynę z sarkofagu. Usłyszysz łokot, morderca zauważył uchylony łąso i mniemając, iż Cię dopadnie, włamał się do pomieszczenia dla personelu, potem wraca do Sali Prehistorii. Nie tujź się jednak, jeszcze się go nie pozbyłeś. Na razie Laura jest bezpieczna, możesz więc opuścić kryjówkę i wejść do składziku. Ponieważ maniak nadal ma swobodę ruchów, powinienes zabezpieczyć drzwi. Popchnij ku nim wiszącą skrzynię i przetnij obocieczkami mocujący ją sznur. Przesuwanie mebli też się oplaci – odkryjesz nowe pomieszczenie. Nadal dbaj o swe bezpieczeństwo, zamykaj za sobą drzwi i w pokoju z mumiami korzystaj z najbardziej prawdopodobnych nawet przedmiotów, by zakłócić klamkę. Mumia – na przykład – jest sztywną przymocowaną więc...



ty...
kac...
chyba...
za... no właś...
nie, nie z bliska.
Uważnie przyjrzyj się książkom, szczególnie tym, które są odwrócone, w jednej z nich znajdziesz prototyp najstarszego orderu świata. Spróbuj przekuć ten punkt nadziei, ale uważaj – upewnij się przedtem, że dasz sobie radę w mroku.

Czas wrócić na górę i przyrzeć się dziełom sztuki. Łatwo zauważyć, iż na wielu obrazach farba jeszcze nie wyschła. Można by rzec, iż obrazu wysiłki wprost spód pedera... Narzędzie od Erniego pozwoli Ci znaleźć rozwiązanie problemu, który dotąd porażał w zawieszaniu. Możesz też za pomocą tego przyrządu zdobyć klucz do następnej zagadki. Wróć do piwnic i wejdź w drzwi, które przedtem były zamknięte – le w głąbi za dołamiśkami, na wprost. Otwórz lodówkę i włącz kawał mięsaka. Teraz możesz kluczem otworzyć skrzynię, uważaj jednak, klebiące się w niej stworki mają nieciche apetyty, zaspokój ich głód kawałkiem ostatniego znaleźiska. I uważnie przyjrzyj się temu, co w skrzyni zamknięto. Czas to pieniądź, a jak nie czas, to przynajmniej zegarek. W tym samym pomieszczeniu możesz też znaleźć to, co przedtem zasnano Ci sprzed nosa. Wracając z laboratorium Szasków, nie omieszkań podkuchac rozmowy u Erniego.

Mniej więcej około 2:00 w jednym z pokoiów, poświęconych starszym nieco eksponatom zawiąza nowy problem: starannie go zbada, obejrzy wszystkie ślady i użyj wszystkich zmyśłów... Hm... coś tu brzydko pachnia

Otoczony przez zabytki, zbada je bardzo uważnie. Jeśli wzrok nie podsuwa Ci żadnych rozwiązań, posłuż się słuchem. Sytuację rozwiąże użycie służącego do samoobrony przedmiotu we właściwy sposób i zgodnie z jego przeznaczeniem. Podpowiem, iż dwukrotnie już posługiwałeś się tym przedmiotem. Otwórz przejście w sarkofagu. Sprawy nieco się komplikują, ponieważ bez zaproszenia wiesz na przyjęcie tylko dla wybranych. Nie ma sposobu by uniknąć pomania, jednak dwie poprawne odpowiedzi powinny zwrócić Ci swobodę ruchów. Zagadki nie są trudne, powinieneś dać sobie radę. Ponieważ jednak do odpowiedzi potrzebna jest znajomość angielskiego – tym razem powiemy wprost.

Odpowiedz na zagadkę pierwszą – Co to za miejsce, z którego wychodzisz, mimo iż do niego nie wchodziłeś? – brzmi: Iona marki (WOMB). Aby odpowiedzieć, wskazuj ikoną płoni odpowiednio hieroglify w notesie.

W zagadce drugiej – Co to za miejsce, do którego wchodziś by nigdy zań nie wyjść? – odpowiedzią jest słowo: grób (TOMB). Odpowiedz, jak widzisz, brzmią podobnie, mimo iż dotyczą krańcowych biegunów ludzkiego życia.

Teraz powinieneś znaleźć się w kolumnie, gdzie odszukaj zapomnianego Ci bagaża, o którego tak się niepokoiłeś. Odczytaj mu twarz i ożyw przedmiotem, wziętym od nieboszczki hrabiny, gdy jednak Steve odnie się, szybko postąp jak księż, co szukał Kopuszka. Jeśli tego nie zrobisz w porę, Laura i Steve podnie ofiarą zacieklego przesładowcy, nie daje on bowiem za wygraną. Odrobinę Ci przesunąć symbol na ekranie i posłoni ostatnie tajne przejście. Rozświetlaj teraz problemy, w miarę jak się pojawiają, odmaszając pełzających wrogów postępuj poprzednią taktyką (też uważnie czytałeś nasz tekst, powinieneś dać sobie radę, jeśli nie, wróć do poprzednich zapisów gry, zanim odkryjesz ostatnie ciało). Gdy nakreślisz się na szczyry, użyj sera, rzuć go jednak za nie i w lewo. Sam wybierz drogę prawną. Dotarłeś do znanych Ci już lreńców, możesz zabnąć się do ostatecznego rozwiązania zagadki. Uruchom przemówienie gada. Morderca ukwi mu w przatyku i to kończy akt AKT V.

AKT VI: ŚLEDZTWO KORONERA

Podczas dochodzenia, trzeba zadowolić policję, znaleźć wszystkie ślady i właściwie odpowiedzieć na pytania. Na tym etapie jest za późno na naprawianie pomyłek, jeśli o czymś zapomniałeś – nic z triumfalnych artykułów. Podpowiemy tylko że:

1. Do przekonania policji będą Ci potrzebne – podwiązki (garler), winogrona (grapes), sierść zwierzęca (animal hairs), bucik Yvete, dwukolorowe okulary (bicolour glasses), sztylet Amona Ra, akta policyjne (police files), krzyż ankh, zegarek kieszonkowy (watch), nożyce do drutu (wire cutters), kafełki (carbon paper), notes Fiołnie i ru-de włosy.
2. Morderców nie może być zbyt wielu.
3. Motywem większoci zbrodni jest korzyść lub chęć ukrycia innego przestępstwa.
4. Niedobre słowa mogą być kimś innym, niż utaję.
5. Zgodnie z klasyczną zagadką angielskiego kryminalu – nie zrobił tego ogrodnik!

Przejmijmy zwyczaj Podążającym Podtródom Przeszłości życia

■ Patryk Sawicki

Firma Bullfrog, rozpoznana wielkim sukcesem „Syndicate”, zrobiła niespodziankę wszystkim miłośnikom tej gry – dysk z nowymi misjami! Są one znacznie trudniejsze od tych oryginalnych, ale od czego mamy „Gry Komputerowe”? Pierwsi z misji opisaliśmy już w nr. 3/94, a teraz po krótkiej przerwie, powracamy do tematu. Podajemy więc opis kolejnych 16 misji. Ponizszy opis został opracowany w oparciu o wersję na PC-ta, o amigowskiej wersji na razie nie słyszałem.

Tym Amigowcom, którzy zdążyli już wylać na mnie „kubetek błota” po ukazaniu się pierwszej części opisu do „American Revolt”, w którym to znalazło się stwierdzenie iż nie ma tej gry na Amię a tylko na PC-ta, bardzo dziękuję za „zyczenia”. Na przyszłość uświadomiam Wam jednak wyjątkowo powściągliwość wyrażania własnych opinii, ale przede wszystkim apeluję o dokładne czytanie tekstów. Przecież wyraźnie napisaliśmy, że chodzi o tzw. data disc do „Syndicate”, a nie o grę „Syndicate”, która owszem istnieje w wersji na Amię i dla nikogo nie jest to tajemnicą.

Przejdźmy jednak do opisu dalszych misji:

6. NEW ENGLAND – zwolnienie

Kupi Persuaderon. Po rozpoczęciu misji jak zwykle włączymy wszystkich agentów i włączymy system gotowości. Odepchnij atak naprzeciwka i rozwal odcierając z prawej strony wóz pancerny, razem z jego właścicielem – może zrobić Ci sporo kłopotów, również do brzo mógłby od razu uciekać w dół i zacząć się za niego za jakiegoś budmiem. Teraz idź w stronę punktu dającego sygnał. Będziesz atakowany przez niebezpieczne grupki agentów i żołnierzy posługujących się Camo Gun'em. Wokół leży się też sporo gin – możesz nawet „przekonywaczem” przyłączyć ich do swego odcinka. Po dotarciu na miejsce wejdź za boki obok stojących dwóch żołnierzy i z góry wystrzelał w niego uśpiącego w budynku. Możesz użyć do tego celu Camo Gun'a, ale uważaj, by nie zabić gościa, którego masz do siebie przylączyć. Po wykonaniu zadania uciekaj na miejsce ewakuacji.

7. MID WEST – zamach

Od razu włączymy wszystkich agentów i system gotowości. Będziesz ostro atakowany, naj lepiej więc stań pod ścianą naprzeciw Ciebie. Po odepchnięciu ataku podążaj w stronę punktu dającego sygnał. Do zlikwidowania musi w sianie 4 osoby.

8. SOUTHERN STATES – zwolnienie

Jeżeli będzie nową bronią. Zakup Persuaderon. Na początku zesłaniesz zaatakowany przez czterech agentów wprost, nie powinni sprawić Ci większego kłopotu. Uda-

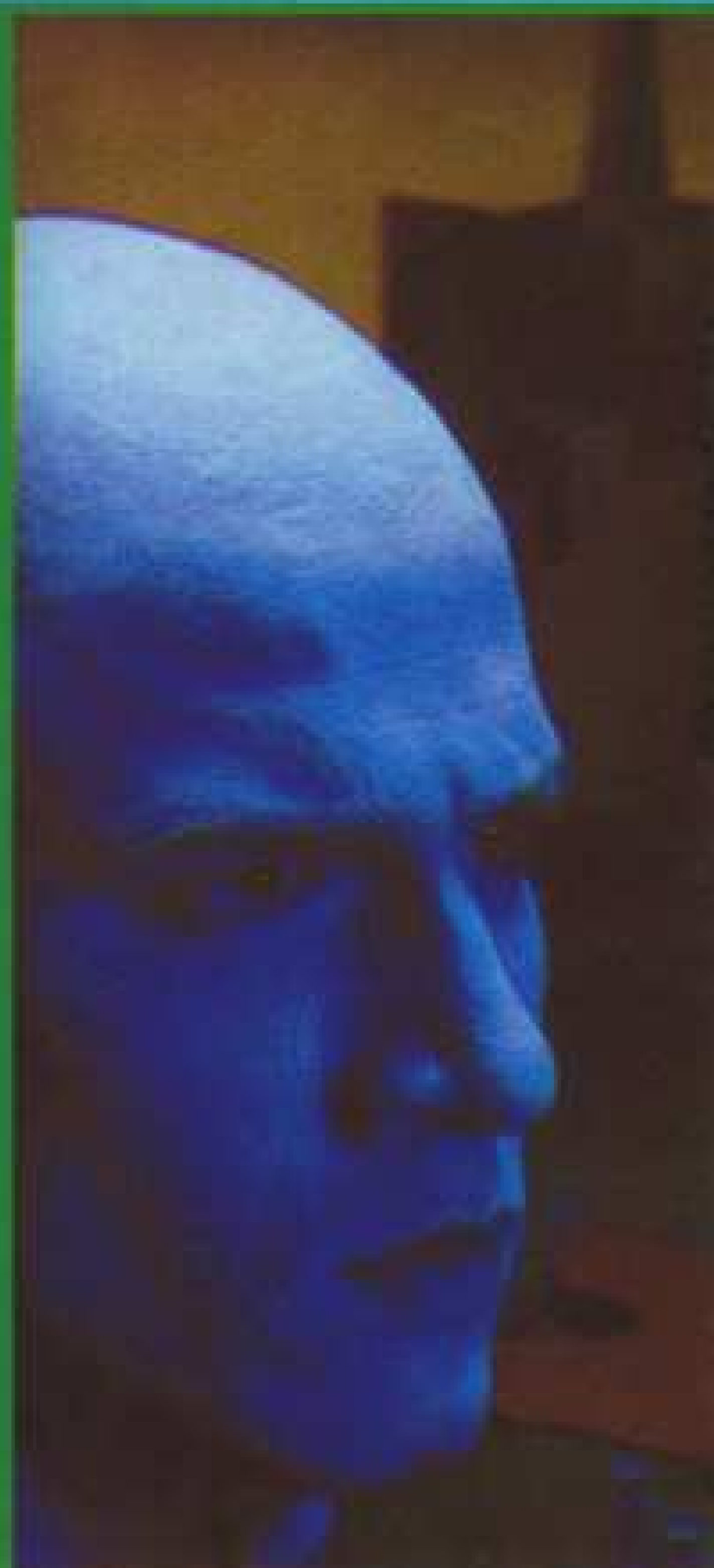
się w dół, w stronę migającego punktu. Facet, którego masz do siebie przylączyć, jest pilnowany w budynku. Zabij więc najpierw jego liczną ochronę, a następnie zrób użytek z „przekonywacza”. Potem skieruj się w stronę punktu dającego sygnał – jest to osłona holograficzna Clone Shield, weź ją. Przez cały czas trwania wy-cieczki będziesz atakowany przez pojedynczych agentów. Uważaj, by nie zabił Ci zwerbowanego przed chwilą człowieka. Po wykonaniu zadania uciekaj na miejsce ewakuacji (pozycja startowa).

9. MEXICO – zamach

Koniecznym zakup jednemu z agentów Air Raid Con. Na początku włączymy wszystkich agentów i włączymy system gotowości. Teraz podjedź pod ścianę stojącą naprzeciw Ciebie. Przy pomocy Air Raid Cona rozwal wóz pancerny i chodzące obok nich oddziały żołnierzy

SYNDICATE DATA DISK

AMERICA



(kramnik góra-prawo). Potem udaj się w stronę migającego punktu – jest nim policjant. Zlikwiduj go szybko (streszczaj się, bo może uciec) i ewakuuj się na pozycję startową. W czasie trwania misji będziesz atakowany przez grupki wrogich agentów.

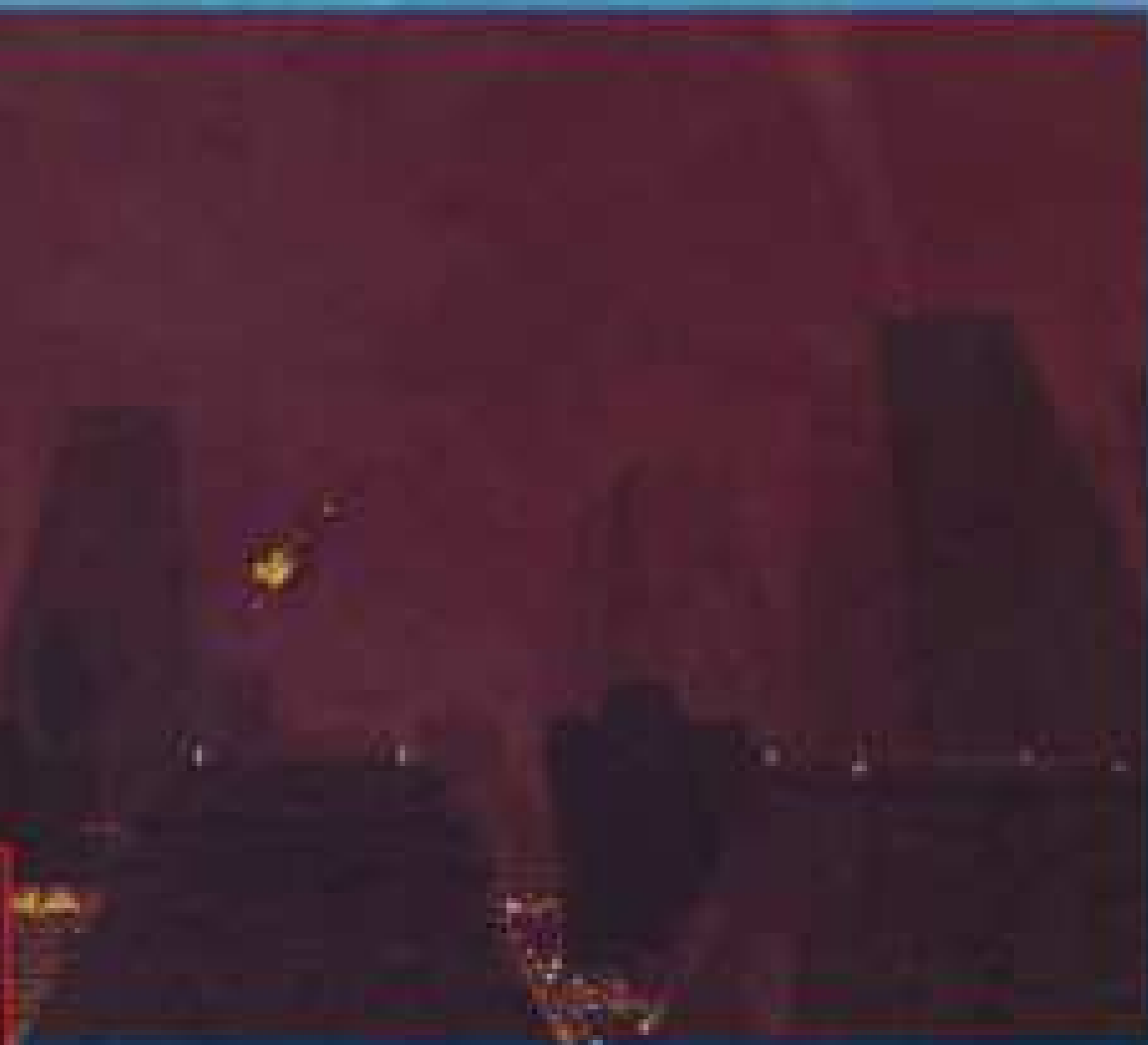
10. COLUMBIA – zamach i wyeliminowanie

Najlepiej stań za lewym rękiem budynku, stąd właśnie będzie Ci łatwiej zabić agentów nadbiegających praktycznie z jednej strony. Po masażu znajdź samochód i wyjedź przez bramę do północnej części miasta. Radziłbym Ci wyjść i zabić żołnierzy oraz agentów, którzy zaraz się Tobą zainteresują. Potem udaj się w stronę migającego punktu – to Twoja ofiara. Po jej zlikwidowaniu i wyeliminowaniu pozostałych przy życiu wrogów, misja zakończy się sukcesem. Uważaj na ataki lotnicze.

11. PERU – wyeliminowanie

Konieczne zakup każdemu z agentów po dwa egzemplarze Energy Shield. Zaraz na początku włącz osłony i najlepiej nie ruszaj się z miejsca (agenci nic Ci nie zrobią). Gdy tylko usłyszysz świst przelatującego samolotu, natychmiast zacznij biec w lewo, aż do ulicy w górę. Dzięki temu

zrzucone bomby nie spadną na Ciebie, a na wrogich agentów. Teraz stań za rękiem któregoś z budynków i wykończ pozostałych wrogów. Po biegnięciu ulicą ku górze (połem w prawo) aż do wo-



zasz się z opotem glin i dobrze uzbrojonych cywiliów. Ponieważ Twój cel (facet stoi przy ogrodzeniu) jest bardzo dobrze chroniony, możesz użyć Air Raid Con'a. Możesz też zakupić karabin Long Range i zastrzelić gościa z ukrycia.

13. VENEZUELA – wyeliminowanie obcych agentów

Konieczne zakup każdemu agentowi dwa egzemplarze Energy Shield. Przyda się też Air Raid Con. W tej misji będziesz musiał odznaczyć się dużą nieczynościami. Zaraz na początku uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Udaj się w prawo ulicą do końca, a następnie w dół aż do brzojnia. Teraz zmuszaj ich niebezpieczną straż i poczuj się agentem wroga. Gdy zbierze się ich spora kupa, włącz Energy Shield. Kiedy usłyszysz radiujące samoloty, uciekaj tak, aby agenci wroga nie mogli zlokalizować zamieszkałego Ciebie (przywilej: że będziesz musiał powtarzać te czynności aż do skutku). Kiedy pozabijesz wszystkich agentów, Twoja misja zakończy się sukcesem.

14. BRAZIL – uwolnienie

Najpierw zainstaluj Air Raid Conem (został agentów stojących nie opodal drogi – obstaty na budynku (niekiedy przyciemniony w świetle Twojej aktualnej pozycji). Teraz postanów zaskakować przez grupę nadbiegających z prawej strony agentów. Za wszelką cenę pilnuj swego samochodu i upewnij się, że wyeliminujesz wszystkich wrogów – to bardzo ważne. Po chwili do swych zimnych szut, żołdaków dojdzie kolejna grupa nadbiegająca z lewej. Po odpuszczeniu stacji szybko wyjedź do samochodu i jedź w stronę punktu dającego sygnały (na najbliższym skrzyżowaniu w dół – jest to facet, którego musisz przekonać). Tradycyjnie użyłoby wystrzeliwać z karabinem się o jego bezpieczeństwo. Główny wódz w budynku obsadzonego przez giny i cywiliów. Wyładz więc nie opodal tego budynku (ale nie za blisko, bo strzela Ci wóz i czym prędzej zlikwiduj ochronę). Najlepiej wjechać na dach. W tym celu pokręć się trochę (niektórzy i dźwi). Uważaj

za policymego i wykończ wszystkie giny. Wejść po schodach na peron i uitał się szynami w prawo. Po krótkiej wędrówce zobaczysz mijający pociąg – nie podchodź zbyt blisko, jest pełon wrogich agentów. Nie czekaj zbyt długo, mawiał go. Następnie przódźaj cały czas tą samą drogą. Spotkasz stojących na platformie żołnierzy – uitał ich, a Twoja misja zakończy się sukcesem.

12. ARGENTINA – zamach

Najlepiej szybko wejść do budynku obok którego stoi. Właśnie stamtąd łatwiej będzie Ci odeprzeć atak wroga. Potem udaj się w stronę migającego punktu. Będzie nim osoba, którą musisz zlikwidować. Uważaj – po drodze spot-



N REVOLT

podczas wykonywania tej czynności, może napadć Cię oddział wroga. Jednym z agentów „przyperswadać” gościa, a następnie zbombarduj oddziały wroga stojące wzdłuż drogi i ochraniające wjazd do miasta (kierunek – lewo). To samo zrób z plutonami stojącymi za bramą (niektórzy mogą siedzieć w pobliskich budynkach). Gdy teren będzie już czysty, wsiądź do samochodu i wjeżdź do miasta. Miejsce ewakuacji znajduje się już bardzo blisko.

15. CALIFORNIA – zamach

Zakup Air Raid Con. Po rozpoczęciu misji uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Zostaniesz zaatakowany przez kilka oddziałów wroga (goście walą z laserów – uważaj). Podczas trwania masakry możesz być ostrzeliwany przez agentów, siedzących w jeżdżących po okolicy wozach pancernych. Nie czekaj długo, tylko rozwal je. Następnie udaj się w stronę punktu dającego sygnały (możesz wykorzystać do tego celu stojący obok samochód, o ile wcześniej Ci go nie rozwalili) – to Twoja ofiara, chroniona w budynku. Nie musisz wchodzić się w walkę z ochroniarzami, wystarczy że zbombardujesz budynek. Po wykonaniu zadania, skieruj się na miejsce ewakuacji.

16. ROCKIES – ochrona

Przyda Ci się Air Raid Con. Od razu uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Zostaniesz napadnięty, lecz z odparciem tego ataku nie powinieneś mieć większych kłopotów. Musisz tylko uważać, by nie zabić ochranianej osoby (znajduje się ona w przejeżdżającej karetce). Karetka ta odjedzie w kierunku drogi zastawionej przez straż pożarną. Teraz zadanie na czas – szybko skieruj się w dół, a na skrzyżowaniu w lewo. Między drogą skrzyżowaniem i stań obok muru (około lasu). Będzie przechodził tędy agent, który chce rozwalić karetkę z ochranianą przez Ciebie osobą – zabić go. Po wykonaniu tej czynności formalnej rozmówki, nazwal żołnierzy i wozy policyjne ochraniające posterunek. Teraz zbombarduj oddziały stojące koło budynku (kierunek: dół-lewo). Następnie zamaj się agentami siedzącymi w budynku obok – mają oni chętkę na górali jadącego karetkę. Kiedy teren będzie już czysty, udaj się w prawo, do następującej drogiej strażi pożarnej i delikatnie usuń uciążliwą (wzajemnie) by nie uszkodzić karetki. Gdy daleko masz na wymiarzone miejsce, Twoja misja zakończy się sukcesem. Radziłbym biec za pojazdem i profilaktycznie ochraniać go – niewykluczone, że pewne śmiecie zostały przeżyć. Uwaga! Na sporadycznie dąki lotnicze.

17. COLORADO – miotacznie pojazdów

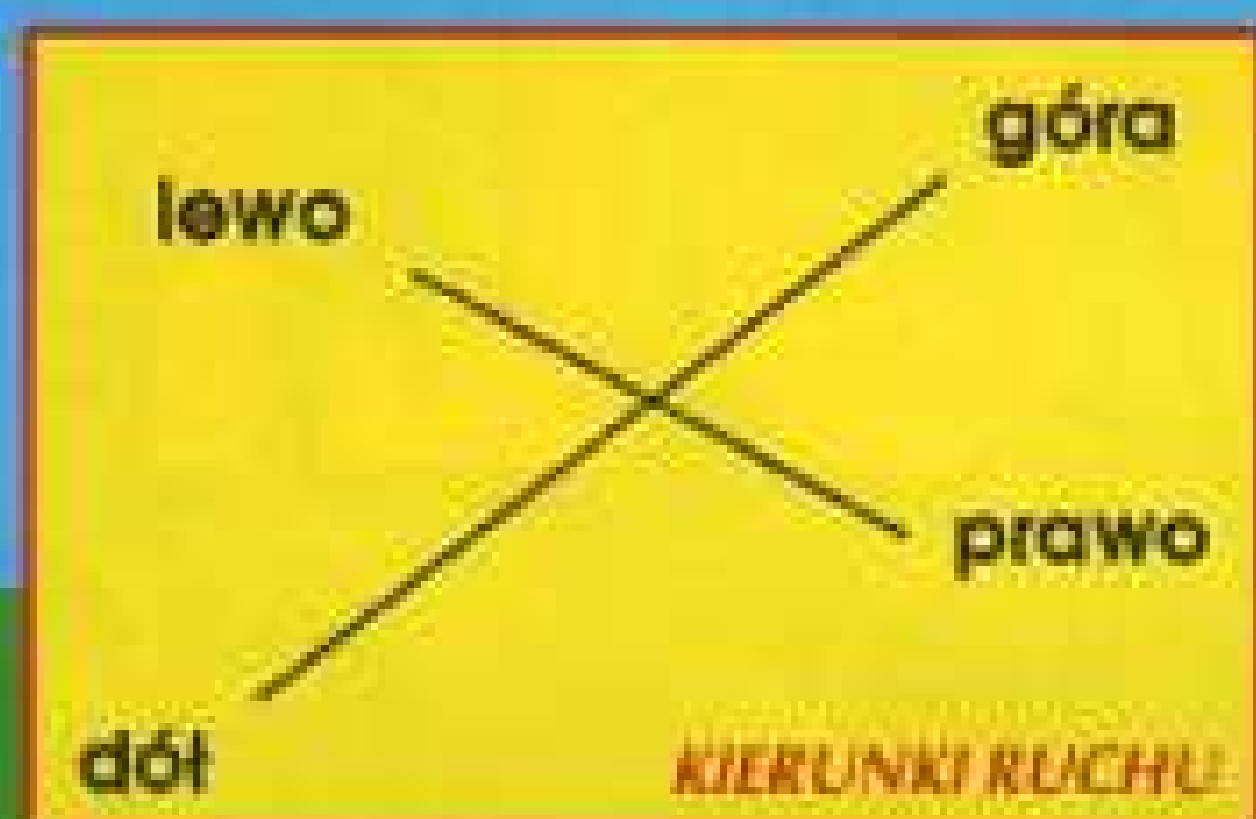
Każdemu z agentów zakup po 4 egzemplarze Energy Shield. Po rozpoczęciu misji włącz je i nie ruszaj się z miejsca. Dopiero po udzieleniu nadlatujących samolotów sygnału biegnij w lewo. W ten sposób zamiesz Ciebie zastana zbombardowani agentów wroga. Po wielkim bum wbieć na miejsce startu i odleprzyć atak najbliższych z dołu agentów – nie powinieneś mieć z tym żadnych kłopotów. Następnie zbombarduj żołnierzy ustawiających budynki i stojących na drodze obok charakterystycznych zbudowań (kierunek: lewo). Teraz podążaj w stronę punktu dającego sygnały opatkaż się z opotem igli, żołnierzy i agentów. Będzie nim wóz pancerny, nazwal go i pozostaw w sumie jest



ich 8). Gdy zniszczysz wszystkie wozy Twoja misja zakończy się sukcesem.

18. PARAGUAY – ochrona

Każdemu z agentów kup 3 egzemplarze Energy Shield (profilaktycznie 4). Zaraz po rozpoczęciu misji włącz system gotowości i pogoń truchą ochranianą osobę tak, aby przesała w prawą stronę (najlepiej za lewy górny róg budynku lub do budynku po prawej – chodzi o odwrócenie uwagi wroga). Tam będzie bezpieczna. W tym czasie włącz Energy Shield i stań w miejscu, gdzie rozpoczęłaś misję. Wokół Ciebie zbierze się chmara agentów wroga. Ty jednak stój gdzie stoisz. Dopiero po uśmierceniu nadlatujących bombowców podenwij się i czym prędzej uciekaj do dołu. Tam zostaniesz ponownie zaatakowa-



ty, lecz nie wyłączaj jeszcze Energy Shield. Zaśnij też z bombowcami, które nadleciały niawtem, jeśli zostało Ci jeszcze kilka agentów do wybitcia, to nie czekać więc, tylko wystrzel ich – wtedy misja zakończy się happy endem.

19. URUGUAY – uwolnienie

Kup Air Raid Con. Na samym początku uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Zaczaj się za lewym rogiem budynku i odleprzaj atak jedźnej grupy wrogich agentów będących wystrzelone z rogu, po czym natychmiast zbombarduj cały otoczony plac, na którym stoją żołnierze – za chwilę będą przechodzić tamtejsi agenci (kierunek: prawo-dół). Uważaj Ci to gęsto i pozwól skoncentrować się na ważniejszych sprawach. Ciężkowie odparcia kolejne ataki, a gdy zabijesz już wszystkich agentów udaj się w stronę punktu dającego sygnały – jest to leżąca na terenie smyczy apteczka. Nie wchodzi na



razie do środka, tylko poczekaj przy wozach pancernych i zbombarduj stojących po drugiej stronie wrogów. Po oczyszczeniu terenu wjeżdź na teren fortoty i weź apteczkę (Medi Kit). Następnie udaj się w stronę punktu dającego sygnały – to człowiek, którego musisz uwolnić. Jest on bardzo dobrze chroniony na zamkniętym terenie. Gdy będziesz już na miejscu, podjeżdż do wozów pancernych i zbombarduj żołnierzy stojących na podestach (za bramą). To samo zrób ze stojącymi przy charakterystycznym ławie wozem pancernym; uważaj by nie uszkodzić Twojego celu. Po zlikwidowaniu strażnicy wjeżdż do stojącego przed bramą wozu pancernego i wjeżdż nim na otoczony teren (warto przedtem oczyścić okolice, by nie mieć kłopotów podczas jazdy). Gdy będziesz już w środku, wymień posiadaną przez siebie broń na laserzy zabitych trupów (z pewnością ich nie zabraknie) i jednym z agentów ostrożnie wjeżdż na tams, gdzie stoi goście wraz z nieodłączną ochroną. Tworzy ona wokół klienta żywy mur. Nie jest on bardzo groźny – musisz jednak wykazać się sporą zręcznością, by trafić w kogo trzeba. Czekaj Cię rozprawa z każdym żołnierzem po kolei. Spiesz się powoli, wykonuj robotę dokładnie. Gdy załatwisz już wszystkich „przyperswadać” gościa i wracaj z nim na miejsce ewakuacji. Wykazane jest, być przedtem oczyścić teren na zewnątrz. Może się zdarzyć, że przed bramą zgromadzi się jakaś gupka wroga.

20. YUKON – ochrona

Każdemu agentowi kup co najmniej 5 egzemplarzy broni laserowej (im więcej tym lepiej). Przyda się też Air Raid Con. Po rozpoczęciu misji natychmiast włącz system gotowości i uaktywnij wszystkich agentów. Udaj się zalicz w górę, a następnie w lewo aż do skrzyżowania. Zostaniesz napadnięty. Po odparciu ataku zbombarduj oddział agentów stojący obok budynku (kierunek: lewo od Twojej postaci przyciśnij). Następnie schowaj broń i podążaj w stronę najbliższego punktu – jest to góra, której musisz ochraniać nietykalnie (zanim, ale czego nie robi się dla... łowy). Bój za nim przez cały czas. Dojdziecie do miejsca, którym przed chwilą zbombardowaliście. Wjeżdż szybko jednym agentem na zewnątrz i oczyść teren z resztkami niedobitków wroga. Teraz wystarczy poczekać, aż policjanci dojadą na wyznaczone miejsce – wtedy misja zakończy się sukcesem.

21. ATLANTIC ACCELERATOR

– wyeliminowanie agentów

Każdemu agentowi kup 1 egzemplarz Air Raid Con i tyle Medi Kitów ile tylko się da. Inna broń będzie potrzebna w trudowych ilościach, gdyż wykonanie tej misji będzie opierało się praktycznie tylko na zbombardowaniu. Gracze wrogich agentów znajdują się w prawej dolnej części miasta, w polu otoczonym wielką Hery H. Natychmiast po rozpoczęciu misji zbombarduj tego domu przed którym stoi agent nr 2. Następnie zbombarduj drogę, po której będą zły w Twoją stronę. Niewykluczone, że pewną część wroga uda się przetrwać tę masakrę. Nie pozostać Ci nic innego, jak zlikwidować resztki. Ponieważ mianą Twoi agenci stają się wozach, wnień atak Caro Gara. Uwaga więc, uważaj się, a w razie czego – mać Medi Kit. Po zlikwidowaniu wszystkich agentów Twoja wielka misja zakończy się pełnym sukcesem.

■ Muły & Duży Sandry



PIERWSZY BUDYNEK

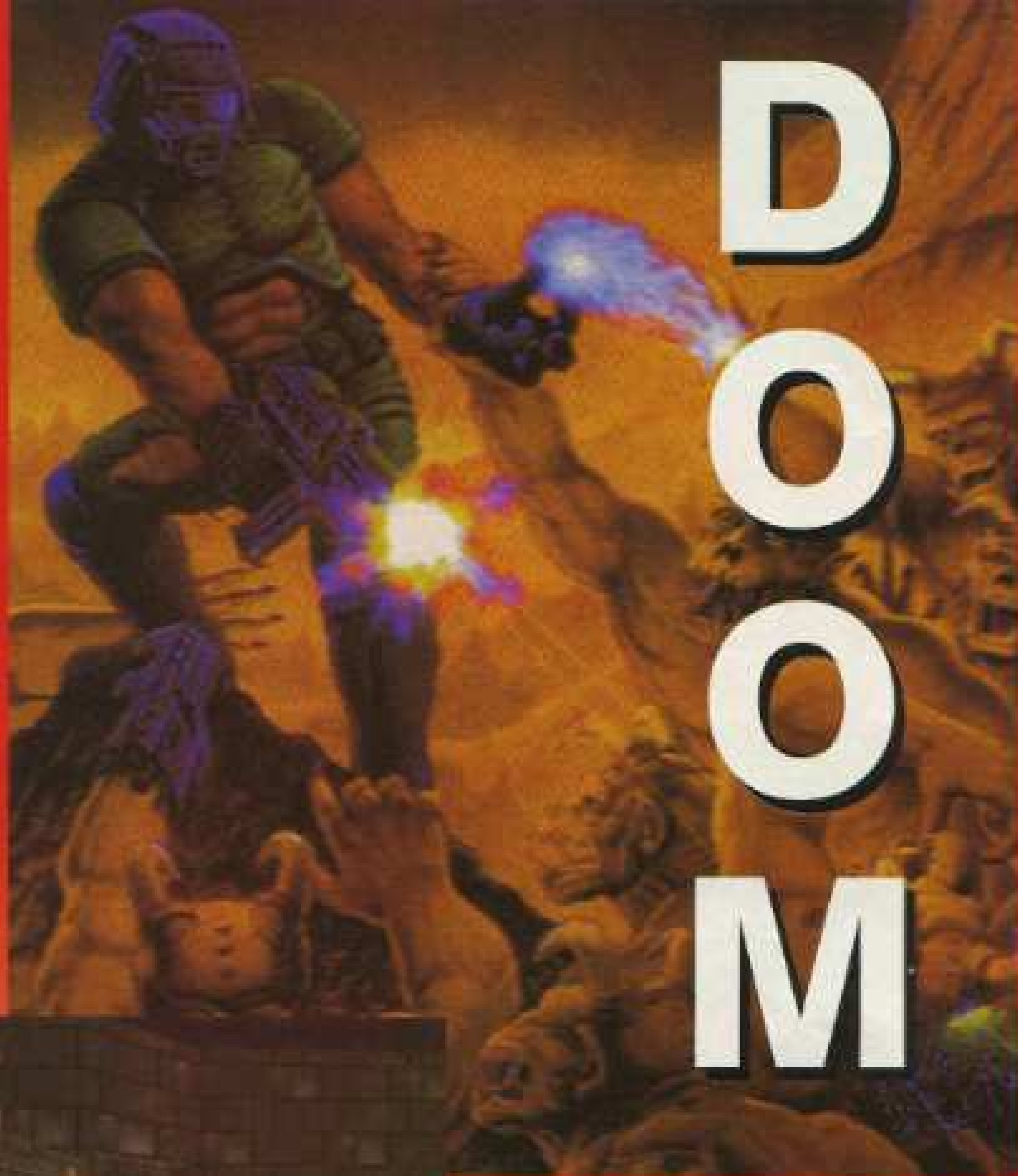
Zniedujesz się w małym dok. Przejdź do doliny z okiem i nacisnij przycisk „otwórz”. Platforma wjedzie do góry. Załatw powroty - otwórz drzwi. Rozwal kogo trzeba i idź na wprost, nie słuchaj na razie w prawo. Przejdź jak najszybciej przez pomieszczenie, gdyż zapada się zaraz po Twoim przejściu. Na jego końcu jest kłosa, przez którą możesz ze spokojem przejść iść teraz w prawo. Rozwal nachalnych gości i wjdź do labiryntu. Teraz zmień sobie tryb na wyższą rakietę. Spotkasz się z różnymi stworami. Gdy je zamkniesz, to na końcu labiryntu znajdziesz teleporter, którym przeniesiesz się na następny etap.

DRUGI BUDYNEK: SLOUGH OF DESPAIR

Jest to jeden z nieludzijszych etapów. Jego trudność polega na tym, że jest to jeden, wielki obszar bez pomieszczeń, ale z tysiącami labiryntów, korytarzy i zaułków. Nie wiadomo, z której strony może wyskoczyć wróg i z której strony dostaniesz w łeb. Ale to drobiazg. Idź na drugi koniec obszaru. Tam zdobędziesz karabin maszynowy. Będzie też musiał przedrzeć się przez labirynt, w którym aż się będzie roło od latających. Wamię wróg czachę czachę w czachę (niezłe co) i wszystko będzie O.K. Aby ukończyć ten etap, będziesz musiał zdobyć niebieską kartę, do której dostępu bronią latające czachy. Przyda się tutaj PLASMA GUN. Gdy wepniesz w posiadanie tej niebieskiej karty, to idź z nią do drzwi i opuść platformę. Za nią znajduje się teleporter.

TRZECI BUDYNEK: PANDEMONIUM

Zaczynasz w małym korytarzyku. Wdrap się po schodach na górę i nacisnij wizerunek czachki, wznoszący po drugiej stronie pomieszczenia. Po swojej prawej i lewej stronie masz schody. Wjdź po nich na górę, zamkniesz tam niebieską kartę. Złóż teraz na dół. Złóż co schodach i skieruj się w prawo. Przejdź przez pomieszczenie.



DOOM



W tym tygodniu przeobrażamy „Doom” w powieść. To już nie może być zwykła powieść, gdyż nie może posiadać żadnych wątków i wątków, gdyż to spowodowałoby nie do zaakceptowania. Historia Aarona jest historia „Doom” w stylu SF (SCIENCE FICTION).

Obejdź budowlę pośrodku placu i skieruj się w stronę schodów. Pójdź w prawo (gdzie indziej nie można). Zaraz po prawej stronie jest przejście. Znajdziesz tam zieloną kulę, która spowoduje, że będziesz przez chwilę nieśmiertelny. Idź dalej w prawo. Znajdziesz się przed drzwiami. Sięgnij przed nimi w lewo. Znajdziesz się w obszernym pomieszczeniu. Po swojej prawej stronie masz drzwi. Otwórz je za pomocą niebieskiej karty. Za nimi jest teleporter do następnego etapu.

CZWARTY BUDYNEK: HOUSE OF PAIN

Zabierz wszystko co się da. Sięgnij w prawo. Przy odrobinie

cierpliwości, powinieneś znaleźć tutaj schowek. Co prawda niewielki w nim jest, ale lepszy rydz niż nic. Pójdź teraz korytarzem na górę. Po zdobyciu się przez labirynt, znajdziesz się w pomieszczeniu z palatą. Nie daj się zapchnąć potworom na dół, gdyż pal Cię przygniecie i po Tobie. Gdy wszystkich rozwalisz, przesunij wszystkie trzy dźwignie po przeciwną stronę. Otworzy się przejście. Wjdź tam i skieruj się korytarzem na dół. Znajdziesz się w słabo oświetlonych piwnicach. Musisz odnaleźć dwoje drzwi. Za jednym z nich





ÓSMY BUDYNEK – OSTATNI

Tutaj czeka Cię pojedynek z potężnym z piekła rodem. Będzie nie jest praktycznie aż tak niebezpieczny. Nawala w Ciebie tylko z karabinu maszynowego. To jednak wymaga, gdy! bardzo trudno jest do niego podejść. Po prostu się wyszczeka odzucha Cię do tyłu. Wal w półtora albo rakietami, albo czymkolwiek lepszym. W końcu kiedyś go trzeba będzie rozwalić.

Gdy to zrobisz na ekranie ukazują się napisy z twojej misji, z którego wynika że możemy spodziewać się kolejnych części doomopodobnej gry. Gdy tak było naprawdę.

P.S.

Wprowadzo już „Wolfenstein” miał już swoich nastawców, ale dopiero za sprawą „Dooma” moda na tego typu gry przywróciła na siłę. Tak oto niedawno pojawiła się następna gra w stylu „Dooma” zatytułowana IN EXTREMIS. Zajmuje sześć dyskietek, ponad czterdzieć mega na twardym i żeby było śmieszniej, jest to kompilacja bajdzowie. Grafika dwa razy gorsza od „Dooma”, a dźwięk lepiej nie wspominać, a całość prezentuje się tak kiepako, że nie ma sensu nawet czegoś takiego instalować.

Inną nowością, na razie tylko w wersji na CD, jest RON HELIX. Ta sprawa wygląda zupełnie inaczej. Płynna grafika, niezła fabułka – akcja dzieje się gdzieś w przestrzeni kosmicznej, wewnątrz obrotowego statku bazy – to niewątpliwie atuty tej nowej gry. Czy zagrozi ona ugruntowanej już pozycji „Dooma” – zobaczymy. Mnie osobście donierwuje fakt, że oko akcji jest trochę mniejsze niż w „Doomie”, a to najlepszy pogrzeb odbioru tej gry. Mami nadzieję, że w następnym numerze będą mogli dokładnie opisać tę nową grę, a także inne w tym stylu.

Jako dodatkową dodam, że do „Dooma” doszły jeszcze trzy dyskietki dodatkowe tzw. upgrade. Dzięki nim w „starym” pozycywnym „Doomie” można robić niemałe nurpory. O tym jednak przy następnej okazji.

Na koniec jeszcze jedna ciekawostka. Otóż firma ID, czyli ta od „Dooma” wzięła na warsztat nową gierkę. Jest to INFERNO. Na razie mogliśmy zobaczyć tylko demo z tej gierki i jest ono odświeżone.

Więcej szczegółów znajdziecie w tym numerze „Gier Komputerowych” – w następnym „Computer Studio”

■ Adam

ładnie zielony przycisk, który będziesz musiał uaktywizować. Otworzy się wtedy ukryte przejście. Dalej w korytarzach znajdziesz niebieską kartę, idź teraz do drzwi, do których dostępni bronią trzy baczki. Baczki oczywiście rozwal i wleź do środka. Po lewej stronie będziesz miał drzwi. Za nimi ciągnie się długi labirynt pomieszczeń, za którymi znajdziesz parę ciekawych rzeczy. Gdy wszystko już zbierziesz, idź do tych drzwi na wprost. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym po lewej i prawej stronie stoją stupy, na których są po cztery wizerunki czaszek. Odpowiednie ich naciśnięcie powoduje otworzenie się odpowiednich drzwi. Po naciśnięciu kabreś tam czaszki, otworzy się przejście, które doprowadzi Cię do teleportera na następny etap. Uwaga, jest tam pułapka. Za drzwiami z napisem EXIT będzie ktoś, kogo trzeba będzie wyeliminować. Teleporter na następny etap jest o parę pomieszczeń dalej.

PIĄTY BUDYNEK: UTHOLY CATHEDRAL

Przed Tobą trzy drzwi. Nie ma znaczenia, w która wejdiesz. W tym etapie kluczem do zakończenia są teleportery. Napięgnięcia ich liczba znajduje się na ogromnym placu (po cztery w każdym z rogów). Odpowiednio prowadzą one do poszczególnych miejsc na mapie. Najpierw musisz dostać się do pomieszczenia z czterema palami, które rytmicznie się opuszczają. Drzwi do tego pomieszczenia otwierają się za pomocą fotokomórki znajdującej się przed drzwiami. Musisz tam nacisnąć wizerunki czaszek a następnie dostać się do teleportera. W tym pomieszczeniu znajdziesz także niebieską kartę, niezbędną do dalszej wędrówki. Za pomocą teleportera dostaniesz się do pomieszczenia przeladowanego potworami. Są one zgrupowane dookoła kuli, która daje Ci chwilową nieśmiertelność. Gdy się tam już znajdujesz, to skloni się w drzwi po lewej stronie.



Znajdziesz się w zielonym pomieszczeniu. Po lewej stronie są drzwi, a za nimi drzwi z napisem EXIT i teleporter przenoszący Cię do następnego, dwa razy trudniejszego etapu.

SZÓSTY BUDYNEK: MT. EREBUS

Pieknie trudny etap. Nie dość, że komputer na nim wariuje (jakos dziwnie zwalnia), to jeszcze masz pełno potworów, pułapek i takich tam. Ale my się nie damy. Pokażemy, na co stać prawdziwego gracza. Wejść w pierwsze naporkane drzwi. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia bardzo dokładnie. Na tym etapie bardzo ważne jest, abyś odnalazł niebieską kartę. Uwaga! abyś przypadkiem nie zeskoczył do pomieszczenia, gdzie są dwa teleportery – stamtąd nie ma już wyjścia. Gdy tak będziesz sobie krążył tu i ówdzie, to zahacz przy okazji o budynek, stojący na małej wyspce pośrodku kwasu. W środku musisz ponaciękać wszystkie wizerunki czaszek, jakie tylko



tam zauważysz. Otworzy się tajne przejście. Wyjść do niego możesz tylko od strony kwasu. Widać jest ono zresztą na screenie. Tam już tylko parę trupów i jesteś już na przedostatnim etapie.

SIEDMIY BUDYNEK: CATE TO LIMBO

Na tym etapie musisz nieśmiało eksperymentować z wszystkimi kartami. Bardzo ważną rolę odgrywa tu także teleporter. Rozmieszczone są one najczęściej na bagnach. Bardzo przydatna jest mapa, bez której praktycznie ani rusz. Gdy zbierzesz już wszystkie karty musisz odwiedzić odpowiedni teleporter (mapa). Aby dostać się do wyjścia musisz napisać utworzyć pomost do teleportu. Wiąże się to z bardzo częstym korzystaniem z teleporterów, co jest rzeczą praktycznie niemożliwą do opisania. Naciśnij też wszelkie wizerunki czaszek na ścianach. Gdy podczas wędrówki usłyszysz charakterystyczny dźwięk otwieranych drzwi, a nie naciśnięcie wcześniej żadnego przycisku, to możesz być pewien, że niebezpieczeństwo jest już bardzo blisko.



POLICE QUEST

4

CHIEF DARYL F. GATES OPEN SEASON

Oto ona – długo oczekiwana gra, która miała być najlepszą grą policyjną. I tak faktycznie jest. „Police Quest IV – Open Season” zdobyłowanie zastępuje na tytuł najlepszej. Poprzednie „Police Questy” nie były, szczerze mówiąc, zbyt dobre. Uspiecha były gra z „Tsunami – Blue Force” – w której Sami bracia odrzywali trymania. „Open Season” jest definitywnie na, na. Gra jest w pełni zdigitalizowana – wyjącej aktrycy, wciagająca z polką Los Angeles. Ujęcia z policyjnych helikopterów, a przede wszystkim doskonały scenariusz, zdawkowy się rodem z „Mizerna owiec” i „Psychocy”, a faktycznie powstały według prawdziwych wydarzeń (przypadek Edwarda Gein w połączeniu z głośną sprawą Anny Wenberga) – to wszystko czyni tę grę wspaniałą. Projektantem i scenarzystą jest były szef L.A.P.D. (Los Angeles Police Department) – Daryl F. Gates. Widać różnice między scenariuszem Gatesa, a scenariuszem Waltera – ten drugi stawiał raczej na szybki akcja (co nie dziwi, ostatecznie był raczej szeregowym policjantem, a nie szefem jeb-

szed w wyniku postarło podczas jednej z akcji), miał masę i wyrytkowo wieszadł gry. Gates zaś dostawił na przeszczołach, suspense, dedukcję oraz rekonstrukcję prawdziwych zbrodni w dużym mieście. Nazywał widać że Seana rykawa na zatrudnienie Daryla Gatesa – byli głupawych gresek o giniaczu z mego miasta przekradła się w sensacyjnej, wspaniałej thriller o pełnej grańca i wspaniałych scenariuszu. Co prawda strwoła osoby, sceny nie zbyt się to podobna, ale na szczęście są to przypadki marginalne, zaś argumenty, które osoby

owca unikają wysławiać na niekiedy „PQ IV” są tak rasowe i beztroskowe, że najlepiej po prostu o nich zapomnieć.

Ale do pracy. Akcja „Open Season”, jak już się pewnie domyślicie, toczy się w L.A. Miasto Aniołów, tuż obok miast Hollywood... sam rój, co? Długo nie. Długo wesołe międzynarodowe światło, w miejsce ceni się groźny, psychopatyczny zbrodniaż. Należy pewnego dnia – o czym później – rozpocząć zabawa. Zaś jego pierwszą ofiarą stał się policjant – Robert Hickman, twój najlepszy przyjaciel. Teraz ty, dzięki Johna Cerna, musisz wytropić mordercę i odszukać się dostrzeżenie go zarżni zastakuje odzież znowu...

Ty o scenariuszu. Zawsze wdaliśmy się za rozważanie, ale najpierw jeszcze kilka rzeczy. Po pierwsze – jeśli masz SVGA z VESA Local Bus, to musisz uruchomić grę w tym trybie, ale to spowoduje tylko zmniejszenie się klatkówek do trudno dostrzegalnych rozmiarów oraz spowolnienie gry. Można i tak chcieć dożyć wojny...





np. jeśli chcesz wzywać sapers, to lepiej nie rób tego podczas gry, się zresetuj komputer, wzytaj grę i wybierz „Restor” w głównym menu – to naprawdę potrafi krocie! Poza tym gas wydaje się trochę za krótką, jak na swą objętość – 21 mega i tylko pięć dni? Zakończenie zaś pozostawia uczucie niedosytu – wiele rzeczy pozostaje nie wyjaśnionych, m.in. pobudki mordicy, a właściwie to i jego tożsamość porostawiono do myślowi gracza. Ja uważam, że to trochę, która wydaje mi się prawdziwa, ale czy mam we wszystkich rzeczach? Też właśnie traktuj.

Ala doń marudziła – ważny się teraz już za sobą grę. Opis jest skrótowy i nie zawiera rzeczywistych rzeczy – np. „otwórz bagażnik samochodu”, czy „traf w tarzań”, bo to nie małoby zbyt długiego sensu. Jeśli jednak próbowałeś już grać w „Down Season” i gdzieś „stadłeś”, to moje racjonalizacje powinny Ci pomóc. Początkujący powinni najpierw chwilę pograć sami, aby poznać grę, a dopiero potem skorzystać z opisu. Pierwszym dniem gry jest...

NIEDZIELA

Zaczynasz grę nocą, na 77 Street, w miejscu znalezienia ciała Roberta Hickmana. Wymnij z bagażnika walizkę. Zbadaj ciało Bobsa i zakreśl je kredą (papierosa także). Obejrzyj graffiti, sprawdź jego świeżość i otwórz śmiech. Przyjrzyj się ciału, leżącego wewnątrz, chłopca. Porozmawiaj ze świadkami, z Samem i z pozostałymi funkcjonariuszami. Pamiętaj, żeby wszystko badać i notować – nawet rzeczy, które mogą się wydawać niezbyt ważne. Potem już nie będę o tym przypominał, bo zajęłoby to chyba więcej niż cały opis. Wzrost raport od Woodbury'ego. Gdy się skończy, powiedz Chester, żeby zajął się swoimi zadaniami. Tak kończy dzień pierwszy (może potrzebna tylko – jakie to było profile).

PONIEDZIAŁEK

Porozmawiaj z porucznikiem. Wyjdź, pogadaj z Hallem i stąć przy biurku. Z szuflady zabierz kamuleczki raportu i wycehni go, po czym oddaj Halowi (daj mu też raport Woodbury'ego). To jest druga czytelnosc, o której musisz pamiętać – po każdym ważnym wydarzeniu wypełnij formularz, oddaj go Halowi, po czym od razu nadajmy. Teraz weź zdjęcie Bobsa i obejrzyj je. Nie dalek możesz kupić czworkadkę (jeśli chcesz, daj ją Bobsowi i kup Nowy). Wyjdź na zewnątrz. Odpowiedz na chwałę dziennikarce i pojedź najpierw do korytki. Tam pogadaj z Samem (możesz się pokłuchać głupich ławców jego młodszy pomocnik) i zabierz koperty z rzeczami zmarłych. Jedź do domu Bo-

ba i pogadaj z Kamerną. Kiedy wyjdzie obrażona, spróbuj przeprowadzić rozmowę jeszcze raz. Powinna już odpowiedzieć na pytanie o alkohol i narkotyki. Oddaj jej rzeczy Bobsa – do stajiesz kamizelkę. Z Chesterem kurki w szafce wymij, tabletki nasenne. Teraz jedź na miejsce zdarzenia. Za kobiety na końcu stoi wyklub nożem wszystkie pociąki. Zapakuje je w foliowe worki i obierz je graffiti. Wyjdź na ulicę. Porozmawiaj z dwoma chłopakami. Jeśli chcesz, zapukaj do „Rainbow Cafe”. Możesz pogadać z facetem koło ściany (to koleśka zasada wiążności roznówców należy najpierw pokazać odznakę) i dać mu trochę pieniędzy. Wejdź do sklepu, pogadaj z Chinką. Kup klej i jabłko. Pokaż sprzedawczyni zdjęcie z Bobsa. Teraz udaj się do pani Washington, wzdłuż czerwonego płotu. Porozmawiaj z La Sondra, bawiącą się w pobliżu domu (odznaka!), potem zaś z panią Washington. La Sondra (i jej talca) możesz podarować kupione u Chinki jabłko. Pani Washington oddaj rzeczy syna. Zwróć uwagę na kolor płotu, porównaj go z kolorem graffiti. Pojedź na strzelnicę, wypełnij formularz z półką, zapłać i idź postrzelać. Załóż słuchawkę. Postaraj się uzyskać ponad 300 punktów (390 jest wynikiem, który wręcz zachwyci funkcjonariusza za biurkiem). Wróć na posterunek – pamiętaj, żeby zawsze zamocować przy Bilu swoją legitymację w kieszeni. Pójdź do Teddy'ego i daj mu pociski (wybierz „shelf storage”). Zobaczą się z Chester. Daj jej próbkę kupionego kleju. Możesz pokazać jej tabliczkę Bobsa. Teraz jedź do swojego wydziału. Wącha utraczone przy szafce pacolki. Wpisz numer swojej odznaki (012) hasło ze zdjęcia (GUNNER). Przeczytaj wiadomości o gangach, szczególnie o „Rude Boys Get Ball”. Kiedy skończysz, zadzwoni do Vasze (numer ze zdjęcia). Pamiętaj, że Barnes z wydziału CRASH odbiera telefon przynajmniej po pięciu dzwonkach. Vasza i tak nie będzie, ale dostaniesz punkty. Wyjdź na chwilę z pokoju (np. do porucznika) i weź – zadzwoni telefon. Odbierz go i po rozmowie udaj się do swojego rozmówcy na 77 Street.

Niechymyś po przyjeździe i uciek z wożem. Załóż kamizelkę i wymij strzelbę z magazynem (możesz do niej też). Zaczni strzelbę (to nie-pasirów (strzelasz lewym przyciskiem myszy) przerywasz – po lewej przesładować – prawym). Ciekawość strzelni, zabaw w sporim sposobie od dwóch wyników na strzelnicę. Vasza będzie Ci trochę pomagać, ale nie licz na niego za bardzo. Obejrzyj odpisy w kamizelce po każdym strzale i kory sędziemu. Pamiętaj, że do kamizelki broni – a jeśli Ci nie odpiesz, możesz przy okazji użyć pistoletu. Kiedy zabijesz obu por-

ków, pojawią się jak zwykle szybki mundurci i dzień drugi dobiegnie końca.

WTOREK

Kolejny dzień zaczyna się od wizyty u porucznika Blocka. Kiedy Ci on robi wyrzuty, dla czego widać się w strzelnicę, za oparcia za stała przez to przetrwana. Okaza się, że wykryto już zabójcę chłopca, ale nie ma on nic wspólnego ze śmiercią Hickmana. Wczoraj – podobny sposób zginał inny policjant – Rene Garcia.

Dostaniesz adres niejakiego Yo Monaya – rappers. Zaraz tam pojedziesz, porozmawiasz ze swoim partnerem i zrobisz raport o wczorajszym strzelaninie. Jedź windą do 510 na piętrze „BT”, obierz swoją broń i porozmawiaj z Chester na wszystkich tematy. Umówisz się z Chester na wypad z nią wieczór do tawny. W posiadłości Yo Monaya zabito policjanta Garcia. Użyj notatki na obrysie ciała na ławeczce. Idź w stronę domu i spórz na krzaki po prawej stronie ekranu. Tam znajdziesz czerwony, damski but. Zastukaj do drzwi, wyległymi się facetowi, pogadaj z nim i weźdź. Pogadaj z panienką – czerwony currence pokazał jej but. Porozmawiaj z Yo Monayem. Wymień on nazwisko Dennis Walker. Jedź do korytki (Margue), wyległymi się panienki, porozmawiaj z Nobielem na wszystkie tematy o Garcia. Wróć do swojego biura na posterunek, daj wypełniony raport partnerowi. Użyj komputera, wybierz opcję „Hate Crimes” i wpisz nazwisko Walker. Jedź do mieszkania Walkera. Zapukaj do drzwi, wyległymi się i wejdź do środka. Ścisz radio (po prawej stronie). W momencie, gdy będziesz to robił, Walker ucieknie przez balkon a wejdzie jego



dziewczyń z nabożem kochanki. Wymij pistolet i udaj go na niej. Porozmawiaj, a gdy utracnie, użbij na niej kadłak. Znajdziesz się na posterunku. Z biura wyjdzie matka oficera Garcia. Porozmawiaj z nią. Spójrz na twoje biurko. Po lewej stronie biurka leży zawieszonym o pogrzebie Hickmana. Wypada teraz pojednać i przeprosić Katherine za nieobecność. Zrób tak, ale najpierw odweźd panoska Washington. La Sondra powinna stać przed domem z jajką. Porozmawiaj z nią. Opowiedz Ci o wczoraj w niedzielę korekcie ubranej na czerwono. Prowadź do Katherine i odpowiedz jej, do jakichś od Blocka. Wyjdź – idasz się do „Short Stop Bar” z Samem i Julią. Możesz tutaj się napić, zabroć przekąski ze stołu, pogadać z kim chcesz – w końcu przyjdzie porucznik Block i wyciągnie Cię stąd za ucho (ale nie przy uciążli).

SRODA

Pojedziesz do siedziby burmistrza, aby odpowiedzieć na pytania dziennikarce. Zaraz stątniesz na podium, dyskusyjnie zastawisz broń i utryj ją za plecami. Teraz możesz już próbować korytkowy z panienkami, ale bądź czujny! Nie mażesz nawet minuty, gdy z prawej boku zerwie się Walker z niekorytkową w rękę. Rozpraw się z nim kłótniczo, jak z jego kłótną w wtorek.

Jedź do baru. Wypatnij raport i daj go partnerce. Jedź do Akademii Policyjnej. Weź formularz 1350. Daj go policjantowi, weź amunicję i okulary z „nieustraszkami”. Po strażeniu oddaj je policjantowi i pojedź do kosmicznej, aby porozmawiać z Nobesem. Wyjdź do garażu policyjnego, wylepkuj się facetowi w budce i idź w głąb klatki. Porozmawiaj z niepozorną. Otwórz samochód i z niechęcią weź kasek gazowy. Przeczytaj go. Jedź do Griffin Parku. Daj psu przekazy z baru. Pies ucieknie, a Ty pojedź do dowcy. Pogrzeb w ziemi. Użyj szwedzkiej na znalezionych kościach człowieka. Jedź do kosmicznej i daj ją Nobesowi. Porozmawiaj z nim. Jedź do „Hollywood and Vine” i porozmawiaj z kobietą pod stojącym przy ścianie. Wejdź do klubu „Bitty Kitty”. Wylepkuj się kobiecie, porozmawiaj z nią i pokas but. Weź zapalniczkę i przypal kobiecie papierosa. Wyjdź i pojedź do samochodu. Weź lusteczko. Wejdź do drzwi po lewej. Porozmawiaj ze sprzedawcą i pokas ma buta. Idź do klubu. Porozmawiaj z kobietą, pokas jej buta. Jedź do kosmicznej. Przed budynkiem zobaczysz dziennikarzystę i paniąkę z receptą. Zaprosz ją do samochodu.

Po – sam nie jesteś pewnym: kim, czy są śmieć? – Thurman, czynną wzburzony, wyrobił Ci z kina. Podjedź do miejsca, w którym znalazł cię policjant wódciano. W dojeżdżających obok karawanskich publicznych jest linia sprężenia – zabierz go i jedź do parku Griffin. Spokojnie tam się Thurmana. Znowu siedzi i pije dzwona. Możesz go poczęstować piwem, ale to nie jest konieczne. Zwróć mu uwagę na sztyc. Pies zaczyna biec, a że jest duży, to wkrótce zacieknie Cię – ano właśnie – jakiego? Nie wiesz jeszcze. Gdy tylko zobaczysz, może wywodzić drzewa? W środku mrok, ale od czasu do czasu. Po zbadaniu otępię pasażerów wiesz się do drewnianych drzwi. Otwórz je nożem, wejdź i sam na szczytach schodów. Jest tu niewygodnie, niebezpiecznie, możesz więc zejść na mezzokę. Nie wolno dotykać w ciemno – musisz wyczuć, co jest za następnymi drzwiami. Za pomocą klucza, palec i lusteczko samochodowego konstruujesz scenę, które możesz do wolności obracać. Użyj go na szparze między drzwiami a ścianą, po czym wchodzi. Otwórz lodówkę i przypatrz się zawartości. Idź do następnego pokoju. Zauważ jego wystój, idź jeszcze dalej. Daj psu pastylki i zakreślaj, aż uśnie. W łazience nie ma nic ciekawego, ale za to w czerwonym pokoju... ha, ha! Łóżko z charakterystycznym nakryciem (możesz zejść pod łóżko za pośrednictwem swego lusteczka) oraz szafka i jej zawartość. Porównaj kasek z znalezionym, ale nie zabieraj tego drugiego. Przesuń dywanek i zejź w dół. Znajdziesz się w magazynie kina Mitchella Thurmana. Wyjdź na salę i obejrzyj uśpioną kobietę. Możesz spróbować ją ocucić, ale to i tak nie nie da. Zwróć uwagę na obicia foteli. Wyjdź i rozejrzyj się. Zauważ, że suknie zniknęły. W lobby, w trzeciej, otwartej już puszcze coli z gablotki, znajdziesz klucz. Otwórz nim szafkę w damskiej łazience i zabierz starych szczykawki, oszukując ją w korespondencje. Wpój na salę. Morderca będzie właśnie oddał się z ofiarą. Możesz doń krzyknąć, wydziedziczyć – to nic nie da. Otwórz kluczykiem drzwi do magazynu. Ciemno. Zapal więc latarkę „Kobiet” w czerwieni podłogi. Cię przypomnieli jednym nagłym cieniem i nastąpi chwila przerażenia. Lata pozwolą sobie wstąpić mającoby komendant na temat Thurmana... Oto on.

Choć w tej grze nie zostało to do końca wyjaśnione, to sądzę, że dominująca część umysłu Mitchella Thurmana ulega się za jego matkę – stąd czerwona sukienka, buty, perła i papierosy. Horych – zauważ – Thurman był nie pal. Nie wiem tylko dlaczego Thurman – matka mordercy. W każdym razie przekazuje twym otworom film ze sobą w roli głównej – dlaczego przynajmniej – do kłosa w film. Niebezpieczeństwo policjantów? Może jego rodzic był

gini? A może ma to jakiś związek z Barbie Gann i jej mężem – policjantem, którego narzeka nie chciała podać? Może... Jednak ponieważ wywody na temat Thurmana mogłyby zajęć więcej niż cały opis, wódciano lepiej do śledztwa. Przytomność odzyskasz w mieszkaniu mordercy. Weź piłę i wyrzuć za okno – pies wyślizga się na nią, idź teraz do łazienki i zabierz z kufelki spray do włosów. Zbliża się już ostateczna rozprawa. Zabierz z kufelki zapalniczkę – jest wódciano w usiągławy z oddych. Połącz zapalniczkę ze sprayem – otrzymasz miotacz ognia domowej produkcji. W czerwonym pokoju morderca właśnie zajmuje się kobietą z kina. Nie spodziewa się Twojego nagłego wejścia, lecz reaguje szybko. Ty musisz być jeszcze szybszy – użyj aerolu na twarzy Thurmana. Psycho-pasa znacznie celuje się w mekkach na podłodze, a Ty – sobie pozostawiaj już tylko odebranie nagrody z rąk burmistrza i lot helikopterem nad L.A. No i dowiesz się wreszcie, co to za Sezon Dzwony. Gratulacje!

POLECANE PODOBNE GRY

Oczywiście poprzednie części „Police Quest”, choć nie są tak ciekawe. Znacznie od nich lepsza jest gra z Tsunami „Blue Force”, choć oczywiście nie dorównuje „Open Season”, który na razie jest zdecydowanie najlepszą grą policyjną. Ale podobno Tsunami szykuje „Blue Force II”. Nie wiem jednak, czy będzie ono aż tak ciekawe, jak „Open Season”. Ale zobaczymy! Zastanawia mnie też, czy powstanie piąta część „Police Quest”. Oczywiście z Garetem, nie z ostatecznym Sonnym Bondarem z poprzednich części! Na miejscu Smity, jako konsultanta i scenarzystę, wynajdębym oprócz Gareta także Roberta Blocha (grany emerytalnie przez przyjaciela Lovecrafta, autora m.in. „Psychocy” i „Sześć nocy”).

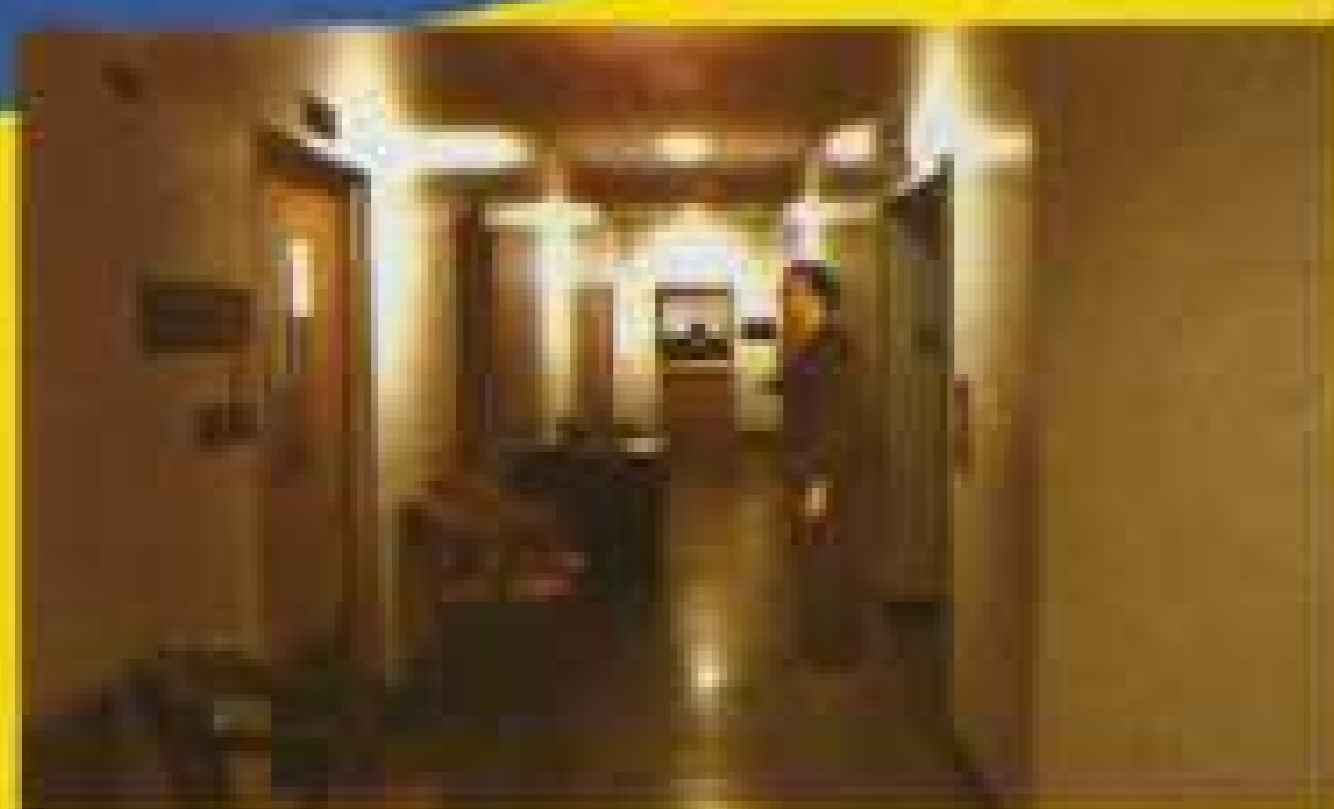
WYMAGANIA SPRZĘTOWE

386486 z VGA lub SVGA z VESA Local Bus, Sound Blaster lub inna popularna karta dźwiękowa Sound Blaster Pro. Zamiast dwanaście dysków, po instalacji około 21 MB.

OCENA

Ja gry jako grę namyśla się jej 100% i ocena SUPER, ale tu trzeba też uwzględnić inne sprawy – techniczny (powinno być wyczytanie danych) oraz scenariuszowy – za krótka i trochę nieopowiedziana. Ale i tak jest najlepszą grą policyjną.

- Jaromir Król
- Ryszard Uptak



CZWARTEK

Ze zdezerwowaniem wypominasz Sherry (je) wczorajszego zachowanie. Potem pogadaj z Samem, już na tematy służbowe. Morderca znowu zszakował. Jedź na posterunek, pogadaj z Chester i udaj się do swojego wydziału. Porozmawiaj z porucznikiem Blochem. Na pytanie o pięć mordercy odpowiedź nie chcesz. Pojedź do punktu odholowania samochodów. Zwróć do wódciano, obejrzyj jego tablicę i zanotuj numer rejestracyjny. Pojedź do kina. Trzydzieści około. Porozmawiaj z właścicielem. Zauważ jego reakcję na pokazanie mu kasy i buta. Zwróć uwagę na czołowe łazienki. Zwróć uwagę na czerwone sukienki. Porównaj jej kolor z butem. Spytaj Thurmana o nią i o trybony zamilizy w mekkach ubiorczy. Zapamiętaj poczynnie nieważny szczegół w odpowiedzi na pytanie o suknię. Jedź na posterunek, włóż pocosta i wpisz w opcji DMV numer samochodu ofiary (nie zapomnij o „a” na początku) – dostaniesz nowy adres. Jedź pod niego. Porozmawiaj z sekretarką i idź do pokoju Luella Parker. Zabierz z bukieta kasetę i akta (obejrzyj ją). Porozmawiaj jeszcze raz z sekretarką. Zwróć uwagę na to, co powie o matce Thurmana.

Zapamiętaj też, kiedy Thurman widział się z Luellą po raz ostatni. Po wyjeździe z urzędu jedź porozmawiać z Barbie Gann. W sklepie obok „Bitty Kitty” pogadaj ze sprzedawcą i wymień kasetę z brum na palec do bębna. Później udaj się do kina i pogadaj z Thurmanem. Wypytaj go o wszystko. Zwróć uwagę na jego odpowiedź na pytanie o ostatnie spotkanie z Luellą i wypowiedź o piec. Wódciano Thurman rozłącza się. Przyjmij od niego kasek i idź obejrzyj film. Ja matkę tutaj już sprzyjacznie pewność.





To coś pośredniego między grami typu bij-zabij, a rozbudowaną grą taktyczną w rodzaju SYNDICATE, choć trzeba od razu przyznać, że przewagę ma w niej element zręcznościowy.

Gra ta na pierwszy rzut oka zniechęca miłośników nieco ambitniejszej rozrywki, ponieważ wygląda na „typową rozwalankę”, jednakże pod słowem honoru gracza obiecuję, że większość z tych, która da się skusić tej grze nie będzie przez długie godziny w stanie oderwać się od monitora (podobnie jak większość moich znajomych).

Gra odtwarza epizody z nie zidentyfikowanej wojny, a my wcielamy się w... oddział (!) żołnierzy. Mamy do dyspozycji ponad 300 wymienionych z nazwiska ludzi oraz rozmaite rodzaje broni: od karabinów poprzez granaty i bazooki, aż po ciężki sprzęt bojowy w rodzaju dział, he-

liopterów, czołgów i transporterów opancerzonych. Oczywiście nie dysponujemy od razu wszystkimi ludźmi i całym sprzętem – najpierw należy przejść wiele misji, odpowiednio zwanować swych ludzi i... zapewnić cementarnymi krzyżami wzgórze obok punktu werbunkowego (smutne lecz nieuniknione na wojnie).

Sterowanie jest dziecinnie proste, nie odbiega zasadniczo od dość prostackiej gry typu „kill! kill! kill!”, zatem opanowanie go nie powinno nikomu sprawić najmniejszego kłopotu. Natomiast wybór taktyki walki zależy już tylko od fantazji gracza (i liczby posiadanych ludzi).

Ponadto gra charakteryzuje się dopracowaną oprawą graficzno-muzyczną. Szczególnie efektowna jest (moim zdaniem) melodia w trakcie „apelu poległych” oraz otwierający grę śpiewany (!) motyw reggae (!). Przy okazji radzę wam odrobinę wstrzymać się i dotrwać do końca intry: dzieje się tam sporo śmiesznych rzeczy.

W trakcie walki rozlegają się realistycznie brzmiące wystrzały, eksplozje i krzyki bólu (szczególnie ranni wyją nieprzeciętnie). Ponadto np. w trakcie walki w dżungli słychać też ptaki, plusk wody itp.

JAK ZACZAĆ?

Gra, po efektownej czołówce, zaczyna się od wizyty w punkcie werbunkowym, gdzie przybywają pierwsi kandydaci na żołnierzy.

U góry widzimy ikony „save” oraz „load”. Aby jednak dokonać zgrania sytuacji na dysk, należy sformatować czystą dyskietkę za pomocą opcji „format”, znajdującej się w menu „save”. Tu UWAGA: dysk powinien być albo cał-

kowicie „święty”; niedosowni, albo sformatowany wcześniej w innym niż amigowski standardzie. Formatowanie typowych dosowskich dysków może zakończyć się zawieszeniem gry.

Ponadto mamy też (na górze) podany dotychczasowy wynik walki, tzn. stosunek liczby wykończonych wrogów do własnych strat.

Po lewej stronie ekranu widzimy rubryki HEROES i SQUAD (niestety wskutek rozmaitych problemów technicznych nie widać ich na screenie). W tej pierwszej będą wymienieni najlepsi z naszych poległych, w rubryce SQUAD pojawią się zaś będący do naszej dyspozycji ludzie. Stojąca przed budynkiem kolejka cywili to nasz odwód. Gra toczy się aż do



śmierci ostatniego będącego do naszej dyspozycji żołnierza. Oczywiście co pewien czas (tzn. po każdej ukończonej misji) dochodzą posiłki.

Jednorazowo mamy do dyspozycji oddział składający się z 1-8 żołnierzy (w zależności od misji). Niestety nie możemy wpływać na początkową liczebność żołnierzy w oddziale. Wyznaczana jest ona „odgórnie”. Najczęściej mamy do dyspozycji drużynę składającą się z 3-4 ludzi. Osoba mająca najwyższy stopień idzie zwykle na jego czele. Zwykle też pierwsza ginie.

Na samym dole widzimy coś, co przypomina kształtem piłkę do rugby. To ikona mapy terenu. Czerwonym „X” zaznaczona jest aktualna pozycja naszych ludzi. Na mapie widać też obiekty wroga (budynki itp.) natomiast nie są zaznaczeni ani żołnierze wroga, ani składy amunicji itp.

Aby rozpocząć grę klikamy lewym przyciskiem myszki na napisie SQUAD.

MISJE

Gra składa się z misji. Każda natomiast misja składa się z 1-5 faz (każda ma swoją nazwę), czyli zupełnie niezależnych misji, tyle że dziejących się w podobnej strefie klimatycznej (dżungla, okolice podbiegunowe, pustynie, miasta, bazy, itp.) Są one dobrane na zasadzie „każda kolejna jest gorsza od poprzedniej”.

Misja uznana jest za zaliczoną dopiero po przejściu wszystkich faz. Dopiero wtedy dochodzą kolejni rekruci, zaś ci, którzy przeżyli, otrzymują awanse.

UWAGA: wgranie i zgranie stanu gry jest możliwe tylko i wyłącznie na początku każdej misji (nie fazy!), gdy pojawia się biuro werbunkowe!

Każda z misji zaczyna się niezłym intrym pokazującym przybycie oddziału do miejsca akcji, natomiast na początku każdej fazy zosta-

CANNON FODDER



je podany nam cel misji, liczba ludzi, którymi mamy wykonać to zadanie i wielkość odwołów, tzn. liczba wszystkich ludzi, jakich mamy do dyspozycji.

Po zakończeniu misji komputer wyświetla listę poległych, po czym awansuje tych, którzy mieli szczęście i przeżyli.

CEL MISJI

Praktycznie 80% misji to „kill all enemies” (zabij wszystkich wrogów), albo „destroy enemy buildings” (zniszcz budowle wroga) lub też miks tych wersji. (Co nie znaczy, że nie ma tam innych misji!).

Wbrew pozorom przejście tych „standardowych” misji nie będzie ani łatwe, ani też nudne, ponieważ – mimo identycznych zadań – każda kolejna faza misji jest naprawdę zupełnie różna od poprzednich (czego nie da się powiedzieć o np. SYNDICATE).

Na wyższych poziomach pojawiają się też misje w rodzaju „uwolnić jeńców wojennych”, „chronić VIPa przed zamachem”, „odbić tubylczą wioskę z rąk wroga” itp.

POSTACIE W GRZE

Oczywiście są tam Twoi żołnierze i żołnierze przeciwnika (tak żywi jak i martwi, w rozmaitych stadiach rozkładu... brrr) a ponadto cywile, jeńcy, oraz (niekiedy) tubylcy. Zabicie takiego „niezaangażowanego” nie jest negatywnie oceniane (chyba, że naszym zadaniem jest chronienie cywili) ale może zakończyć się przykro, ponieważ początkowo pokojowo nastawieni cywile potrafią w rewanżu np. strzelić w plecy czy zaatakować dżidą albo nożem.

Ponadto od czasu do czasu pojawiają się też zwierzęta (głównie ptaki). Odradzam zabijanie owiec. Są one własnością tubylców, a ci wprawdzie mogą czasem wybaczyć ustrzelenie jednego czy dwóch pobratymców, ale owiec – nigdy!

STEROWANIE

Lewym przyciskiem myszki wskazujemy miejsce do którego ma się udać nasz oddział, prawy przycisk myszy aktywizuje celownik i powoduje otwarcie ognia z karabinów maszynowych. Nie jest możliwe zastrzelenie swoich własnych ludzi, choć można ich wykończyć niefortunnym użyciem granatu czy bazooki. Jednoczesne naciśnięcie obu klawiszy daje rzut granatem lub strzał z bazooki (przelącznie między rodzajami broni uzyskujemy albo klikając kursorem na odpowiedni symbol w menu, albo naciskając spację).



DZIELENIE ODDZIAŁU

Niekiedy poruszanie się całym oddziałem jest niebezpieczne i niepotrzebne. W „Cannon Fodder” istnieje możliwość podzielenia oddziału na mniejsze grupy, nawet jednoosobowe, i sterowanie każdą z nich z osobna. Maksymalnie można rozdzielić ludzi na 3 grupy. Jak dokonać podziału? Klikamy na nazwisko żołnierza (żołnierzy), których chcemy odłączyć od oddziału. Przybiorą one pomarańczową barwę. Następnie klikamy na ikonę charakteru oddziału. Na ekranie powinniśmy zobaczyć nazwisko(a) wybranych żołnierzy oddzielone od reszty oddziału, z własną ikoną charakteru. Możemy teraz albo poruszać się nimi albo pozostałą częścią oddziału (ikony zaktywizowanego żołnierza są podświetlone). Pozostawieni sami sobie żołnierze, potrafią się bronić (strzelają do będącego w pobliżu wroga, a nawet używają granatów i bazooki).

ŁĄCZENIE ODDZIAŁU

Zbliżamy żołnierza(y) do reszty oddziału. Kilkakrotne kliknięcie LMB na oddziale powoduje połączenie się jednostek.

PODZIAŁ BRONI

Jeśli dzielimy oddział na 2 czy 3 części, to każdy z pododdziałów automatycznie otrzymuje odpowiednią część posiadanej ilości bazook i granatów (jeśli naturalnie oddział posiada takowe). Istnieje jednak możliwość innego podzielenia broni. Wykonujemy to przy okazji podziału oddziału. Gdy wybieramy żołnierza, który ma odłączyć się od plutonu, to ikony granatów i bazook otoczone są kolorowymi ramkami. Jeśli teraz klikniemy na którąś z nich to ramka zniknie, a ów żołnierz nie będzie miał na wyposażeniu tego rodzaju broni.

UWAGA: Jeśli sterujemy jednym żołnierzem, to w wypadku jego śmierci, wszystkie granaty i bazooki jakie niósł, ulegają przepadkowi.

IKONY CHARAKTERU

Każdy z żołnierzy opisany jest ikoną charakteryzującą jego zdolności

bojowe, cechy charakteru itp. Są to:

– Wąż – Żołnierz oznaczony tą ikoną może podkraść się bliżej wroga (bez wywoływania jego reakcji) niż każdy inny z twych ludzi. Niestety jest dość wolny.

– Orzeł – Bardzo celnie strzela i jest szybki i szybki. Pozostawiony sam sobie szybciej dostrzeże wroga, zatem jest to dobry „materiał” do osłaniania innych Twoich ludzi podczas np. forsowania rzeki.

– Pantera – Najszybszy ze wszystkich żołnierzy.

Jeśli żołnierze idą w grupie, to dominującą ikoną jest wąż.

AWANSE

Każdy z żołnierzy, który szczęśliwie dotarł do końca misji, otrzymuje automatyczny awans o jeden stopień. Jest to o tyle istotne, że im wyższy stopień żołnierza, tym jest on szybszy, lepiej strzela, dalej rzuca granatem itp. (oraz ma tym efektywniejszy pogrzeb...) Maksymalnie można dowodzić czterogwiazdkowym generałem.

RANNI

Niestety w tej grze nie ma sentymentów. Jeśli celem misji jest zabicie WSZYSTKICH wrogów, to ranny nieprzyjaciel... hmmm, bardzo to nieetyczne i niezgodne z konwencją haską.

Natomiast jeśli któryś z twych żołnierzy zostanie ranny to, gdy odpowiednio szybko wycofasz się z misji (lub błyskawicznie ją ukończysz), są szanse, że uda mu się z tego wykaraskać i powrócić w którejś z kolejnych misji.

FORSOWANIE RZEK

W rzecze żołnierze poruszają się dużo wolniej niż na lądzie. Nie mogą też prowadzić og-



nia (chyba że dotrą do zaznaczonych – jaśniejszym kolorem – pływacz).

ODWRÓT

Przerwanie misji (tzn. fazy misji) w dowolnym momencie uzyskujemy za pomocą klawisza ESC. Żołnierze, którzy przeżyli misję będą użyci ponownie w następnej próbie.

RODZAJE BRONI

Wszyscy piechurzy uzbrojeni są standardowo w broń strzelecką, wyposażoną w nieskończoną ilość amunicji. Ponadto można też znaleźć granaty i bazooki (w niektórych misjach masz je od razu, ale tak czy siak, poszukaj dodatkowych składów amunicji).



Granaty składowane są w skrzynkach, a pociski do bazuok w pojemnikach przypominających beczki. W obu przypadkach pojemniki zawierają po cztery jednostki broni.

Granaty mają dużo mniejszy zasięg niż bazuoka i wybuchają w ok. 1-2 sek. od rzutu (niemożliwa to ewakuacja ludzi z pobliżu eksplozji). Mają natomiast tę zaletę, że można je rzucać po torze parabolicznym, tzn. łukiem. Dzięki temu możemy np. rzucić nim stojąc za domem czy za drzewem, a jednocześnie być niewidocznym dla wroga. Natomiast pocisk z bazuoki leci po torze płaskim i eksploduje na pierwszej przeszkodzie terenowej (drzewie, głazie itp.)

UWAGA: wrogi żołnierz chętnie, często i celnie używa granatów i bazuok. Mają ponadto (w przeciwieństwie do naszych ludzi) nieograniczoną ilość rakiet.

W wyższych misjach mamy także możliwość użytkowania m.in. pojazdów terenowych (transportery opancerzone itp.), pojazdów bojowych (np. helikoptery i czołgi) oraz stacjonarnych ciężkich dział.

CMENTARZ

Puste początkowo wzgórza będą zapieknąć się krzyżami... Niestety nawet po śmierci nie ma równości. Zwykły szeregowiec dostanie prosty biały krzyż, natomiast wyższe szczeble honorowane są ozdobnymi krzyżami, płytami



nagrobkowymi z marmuru (dwa rodzaje), pomnikami, itp. Ogólnie, im wyższy stopień, tym ładniejszy grób.

PULAPKI

Na twych ludzi czekają rozmaite pułapki, tak naturalne jak i stworzone przez przeciwnika.

Do naturalnych zaliczamy:

- bagno - niewielkie bagno powoduje znaczne spowolnienie poruszania się twych ludzi, w dużym natężeniu błyskawicznie toną nawet generałowie.

- eksplodujące po trafieniu bazuoką czy granatem budynki - taka budowla ma to do siebie, że odrywa się od niej dach i drzwi - które dość często znowelizują trafią akurat w twój miecz, gdzie stoi Twój żołnierz/żołnierze. Nie muszą chyba tłumaczyć czym to się kończy. Nie muszą też chyba mówić, że nie należy stać zbyt blisko takiego budynku, oraz, że granat i bazuoka należy używać na rozsądny dystans.

- dziury w murze - jeden nieprzemyślany krok za dużo i...

- kaniony i przepaście - omijać!

Pułapki sztuczne:

- potykaniec - niezbyt widoczno linki rozciągnięte nisko nad ziemią, połączone z zawleczką granatu. Pułapkę można zniszczyć ogniem z broni ręcznej lub granatem/bazuoką.



- wilcze doły - niemal niewidoczne kępki nieco przywilej trawy kryją w sobie długie stalowe ostrza. W najlepszym razie kończy się to ciężką raną dla pechowego piechura. Można je tylko omijać.

- miny przeciwpancerne - duże, mało widoczne „placki”, nieszkodliwe dla ludzi i bardzo przykre dla czołgów i innych tego typu pojazdów.

BUDYNKI

- pancerne bunkry - możliwie do zniszczenia tylko ogniem dział, czołgów lub rakietami z helikoptera bojowego.

- baraki z drewna - wystarczy granat.

- hangary - niemożliwe (na szczęście nikt nie każe ich niszczyć).

- domki mieszkalne - granat lub bazuoka w drzwi.

- lepianki tubylców - granat lub bazuoka.

UWAGA: zniszczyć można tylko te budynki, w których WIDĄC DRZWI. Budynek uważany jest za zniszczony dopiero wtedy GDY DRZWI ZNIKĄ.

Ponadto możemy się jeszcze natknąć na ogrodzenia, druciane płoty, zaskaki, płoty z blach pancernych (?) itp. - wszystko da radę zniszczyć za pomocą granatu lub bazuoki.

POJAZDY

Jak dostać się do pojazdu? (czołgu, dział, helikoptera itd.)? Pojazd jest „do wzięcia” tylko wtedy, gdy nie ma palącej się na szczycie czerwonej „zarówki”. Po najeździe na niego kursorem, pojawia się kwadratowa ikonka ze strzałką skierowaną do wewnątrz. Należy kliknąć LMB na takim obiekcie i nasz żołnierz jest już w środku. Jak wysiąść? Jeszcze raz klikamy LMB na obiekcie, pojawia się podobna co przedtem ikona (lecz ze strzałką skierowaną na zewnątrz). Teraz wskazujemy LMB, dokąd ma pójść ten „obsługiwacz” - i (o dziwo!) on tam idzie.



ODDATKOWE UWAGI

- Pojemniki z granatami i bazuokami można zdelonować poprzez ostrzeżenie ich (lub pobliską eksplozję).

- Jeśli płynąc rzeką (gdzie prowadzenie ognia jest niemożliwe) użyjesz prawego przycisku myszki, to Twój żołnierz sam otworzy ogień do wyznaczonego celu natychmiast, gdy tylko to będzie możliwe.

- Dwukrotne kliknięcie LMB powoduje chwilowe przyspieszenie ruchu żołnierza (skąd?)

- Żołnierze pozostawieni samym sobie (po podziale oddziału sami otwierają ogień do będącego w zasięgu wzroku wroga, ale NIE UCHKAJĄ, nawet jeśli w pobliżu wygląda odbezpieczony granat.

- Biegając szybko (jednym żołnierzem!) na waga wyposażonego w bazuokę mamy tak z 50% szansy, że unikniemy jego ognia i zdążymy go zastrzelić.

- Z transportowego helikoptera można (oni zawsze) zrzucić ładunki wybuchowe.

- Patrz na dół helikoptera, którym lecisz, gdy zamierzasz lądować byc np. nie „siedł” na wodzie czy minie przeciwpancernej!

- Czasem helikopter znajduje się na dachu budynku, na który nie mamy (postronnie) dostępu. Należy wówczas odnaleźć 3 „studzienki kanalizacyjne” i na każdej ustawić naszych ludzi. Gdy tego dokonamy helikopter poleci w stronę tego człowieka, który stanął na ostatniej wolnej „klapie”.

- Jeśli zostaniemy zaatakowani granatem to mamy odrobinę czasu zanim nastąpi eksplozja, czasem starczy to by ewakuować oddział.

- Dopóki nie zniszczysz budynku będą z niego (praktycznie non stop) wychodzić żołnierze wroga.

- Idąc całym oddziałem masz dużo większą siłą ognia niż pojedynczy żołnierz.

- Nie podchodzić do żołnierza z bazuoką całym oddziałem, chyba że zależy Ci na śmierci tych ludzi.

- Oszczędzaj swych żołnierzy, szczególnie tych o wyższym stopniu.

- W misjach dziejących się w okolicach podlingunowych można bez żadnego ryzyka reskaliwać ze szarp i urwisk (natomiast wejść na nie można tylko po śnieżnych pomostach).

- W drungli żołnierze wroga wychodzą też z podziemnych schronów, a ponadto ukrywają się w pobliżu drzew.

- Helikoptery niszczy ogniem bazuok lub granatem, są one skuteczne tylko gdy śmigłowiec ląduje lub jest bardzo nisko nad ziemią (uwaga! wtedy na urwane śmigło!) Najlepszą bronią na helikopter jest inny helikopter - oczywiście bojowy.

- W każdej nowej fazie misji wysiły zawsze na zwiady jednego człowieka, w razie przykłej niespodzianki tracisz tylko jednego człowieka.

- Jeśli Twój pojazd niespodziewanie wyłądował w wodzie, to masz (mieni, iż jest on już niewidoczny) około 3 sekund na ewakuację siedzących w nim ludzi. Potem następuje niezła eksplozja.

■ LITER

TYTUŁ: CANNON FODDER
 PRODUCENT: Sensible Software
 KOMPUTERY: Amiga, IBM, Atari ST

NASZA OCENA: 80%

Gry logiczne takie jak „Lemmings”, „Lost Viking”, „Trodiers”, mają liczną rzeszę zwolenników. Ostatnio do grona tego typu gier dołączyła wspaniałe gierka logiczno – zręcznościowa zatytułowana „Fury of Furies” (Gniew futrzaków). Dlaczego wspaniałej? No cóż, doskonała muzyka (dla posiadaczy kart dźwiękowych) i grafika, a przede wszystkim doskonały pomysł i to wszystko już od 286! (PC).

Fajne demko początkowo wprowadza nas w klimat gry i uchyla rąbek tajemniczego świata sympatycznych futrzaków. Zły mag pojmał przywódcę biednych futrzaczków. Ekspedycja ratunkowa, z powodu awarii statku ugrzęzła daleko, daleko od celu. Znalazł się jednak śmiałek pragnący pokonać szmat drogi dzielący go od maga. Nasz bohater obdarzony jest niebywałą (przynajmniej dla nas ludzi) umiejętnością przeistaczania. Ma on bowiem możliwość metamorfozy w Strzelca (Żółty), Boksera (Czerwony), Linoškocżka (Zielony) i Płatwonurka (Niebieski). Właśnie Ty gracz wcielasz się w rolę tego śmiałka i przed Tobą długa droga do celu. Czeka Cię wiele niespodzianek m.in. Pustynia, Lagu-



na, Las, Góry i Zamek. Masz więc doskonałą okazję aby rozprostować paluszki (jeśli grasz na klawiaturze) i zmusić szare komórki do pracy.

Grając na PC poruszysz się za pomocą kursorów – metamorfozy dokonujesz za pomocą strzałki w dół, a puszczasz linę strzelasz itp. z pomocą specji. Gra zapisuje się sama co 5 plansz. Po tym krótkim wstępie, możemy już przystąpić do gry.

DESERT

W zasadzie ten poziom ma za zadania zapoznanie gracza z futrzakami, ich funkcjami i sterowaniem. Nie powinien stwarzać większych trudności.

Level 1. Dziecinna igraszka. Idź w prawo, cierpliwie zbieraj pieniążki, wykonaj skok przez dość groźne kolce. Dalej w prawo, i już zaraz zobaczysz EXIT. Prawda, że to proste?

Level 2. Przejdź przez słup promieniowania. Zmień się w linoškocżka. Dojdź do windy i wjedź na górę. Teraz jak najszybciej w lewo, aż do wyjścia EXIT. Uważaj na mało wytrzymałe płyty podłogowe.

Level 3. Przebij się „czerwonym” przez prawą kolumnę podniszczonych płyt. Zejdź na dół. Zmień się w płatwonurka. Płyn w dół, ewentualnie użyj swojego oddechu do rozkwaszenia rybeniek. Ledwo wydziesz z wody, a już EXIT. Proszczna!

Level 4. „Zielonym” (linoškocżkiem), złap się ruchomej płyty. Podciągnij się maksymalnie do góry. Puść się dopiero, gdy będziesz poza zasięgiem kolców. Przeskocz Skorpioną, przemieść się w okolice stojącej wyżej palmy. Za pomocą „czerwonego” znajdź zwietrzałą płytę i pozbieraj pieniążki. Dzięki „zielonemu” będziesz mógł dostać się na lewą górną półkę. Teraz trochę skakania przez kaktusy i już za chwilę ujrzysz EXIT.

Level 5. Mam nadzieję, że dobrze grasz linoškocżkiem, bo właśnie na tym polega cała filozofia tego levelu. Trzeba za pomocą liny przelecieć nad wrednymi kolcami.



Potrzebny jest pódspiech, ponieważ czasu jest niewiele.

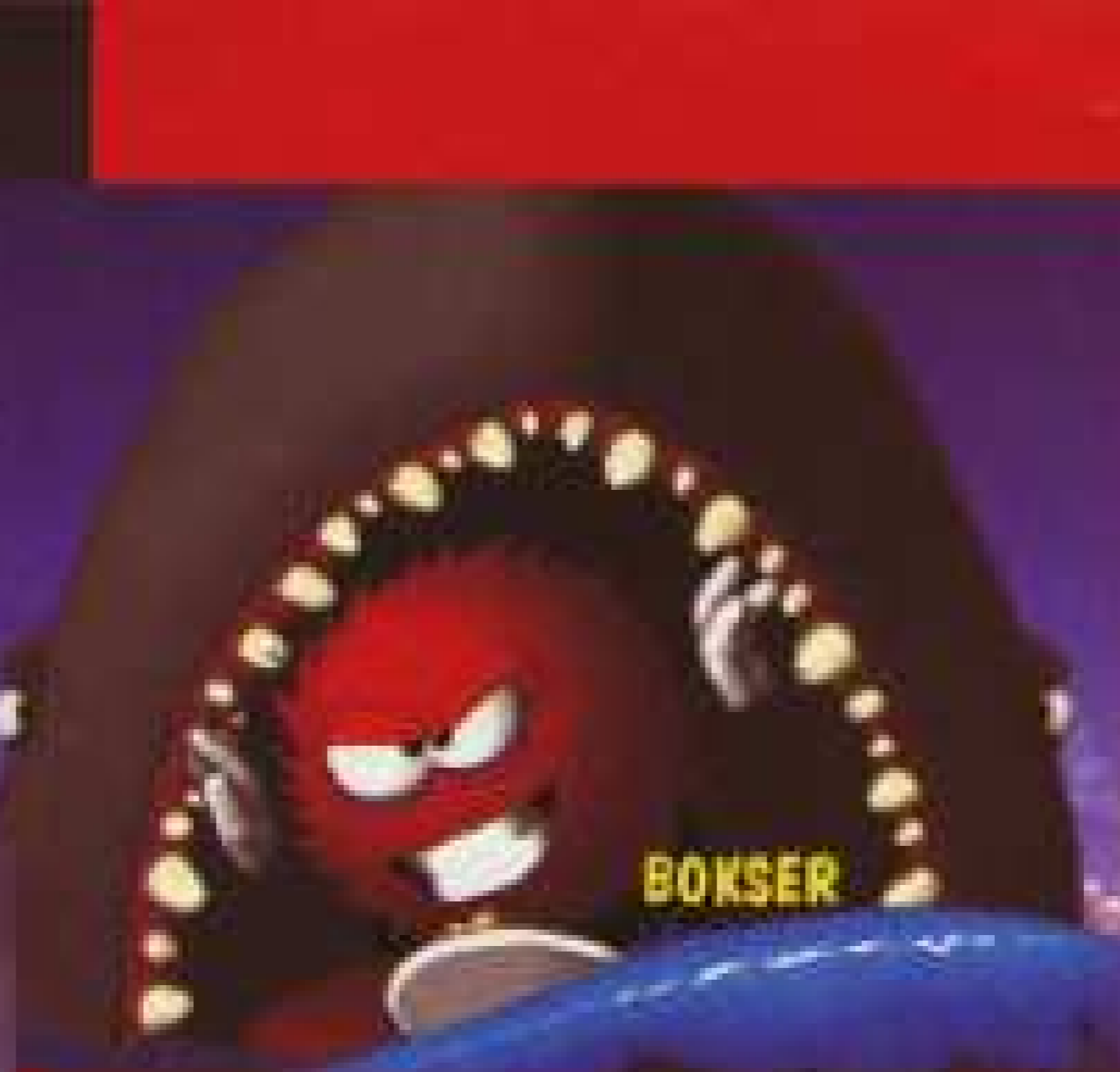
Level 6. Łatwizna. Dowolnym futrzakiem wskocz na najwyższą półkę. Zbierz pieniążki i wykonaj skok na tyle długi, aby przelecieć przez słup promieniowania i zyskać zielonego futrzaka. Jego linę należy przyczepić się do górnej płyty i porządnie skonczyć. Jeśli Ci się uda, to windę bezproblemowo dotrzesz do EXIT.

Level 7. Nie przejmuj się przyglupiałą filizanką?! Idź w prawo. „Czerwonym” przebij płyty które wskazuje strzałka. Znajdziesz się w BONUS LEVEL. Zwiń jak najwięcej pieniążków (mało czasu) i gazem do EXIT. Gdy będziesz z powrotem, przeskocz słup promieniowania (woda nic Ci nie zrobi) i dotrzyj do pobliskiego teleportu.

Level 8. „Żółtym” wyłoncz gacka. Jeżeli kuszą Cię 2 pieniążki leżące pod ziemią, przebij się w następujący sposób: 2 płyty w dół, 1 w bok, znów 2 w dół. Jeśli nie opodał czaszki zaczniesz przebijać się w dół, znajdziesz kolejny BONUS LEVEL.

Teraz na górę. Z mocnego wycicia przeskocz kaktusa. Dzięki „czerwonemu”, bo-

Fury of Furies



dziesz mógł zdobyć dodatkowe życie lecące poniżej EXIT.

Level 9. Koniecznie odsuń płytę z prawej strony. Zejdź na dół. Trochę to niebezpieczne, więc asakuruj się liną. Teraz w prawo i na górę. Za pomocą Linoskoczka odciągnij wskazaną płytę. Przebij się „czerwonym”. Aby otworzyć prowizoryczne wrota, trzeba skoczyć na górną płytkę z rysunkiem czworokąta. Weź życie i skorzystaj z teleportu (nów przyda się „zielony” i „czerwony”). Ponownie ostrożnie zejdź na dół, lecz tym razem udaj się w lewo i na dół. Odciągnij wskazaną płytkę i zaczekaj, aż poziom wody opadnie. Teraz „czerwonym” dojdź do teleportu i skorzystaj z EXIT nr 1. Możesz też uciepić się „zielonym” ruchomej płycie, a potem w prawo do EXIT nr 2.

Level 10. Podstępnie wysuwając się z ziemi gębą, przeskocz lub pokonaj za pomocą liny. Lina przyda się również, aby wykiwać Skorpiona i unikając spluwającej kulkami gęby, dostać się na górę. Żeby zejść, musisz delikatnie i powoli zsunąć się na tym nieociekionym przyrządzie. Teraz na górę. Na prawo jest życie, a na lewo ślup promieniowania i pajak którego należy bezceremonialnie rozwalić „żółtym”. Później znowu na górę. Po wykonaniu lotu nad kaktusami „zielonym” ujrzyz EXIT – jest zaraz u góry.

LAGOON

Level 1. „Niebieskim” płyn w prawo, zbierając pieniądze oraz ewentualnie masakrując wszystko co nawinie się pod rękę. Skorzystaj z EXIT i po krzyku.

Level 2. Płynąc „niebieskim” użyj przełącznika, który znajduje się w podziemnym jeziorciu. Gdy woda spłynie, „czerwonym” przebij zmurszałą płytę otwierającą dostęp do drugiego jeziorca. Szybko zmień się w „niebieskiego” i wypłyn na powierzchnię. Przeistaczając się w „zielonego” dostaniesz się na samą górę. Rozdępcz dokumentnie podsyrzany pałacyk. Wskocz do otrzymanego dołu – BONUS LEVEL. Od EXIT położonego nieco dalej

na prawo, strzelił Cię już tylko drugi skok.

Level 3. Typowo logiczny level. Zeskocz na dół. „Żółtym” zestrzel płytę blokującą odpływ wody z górnej sadzawki. Teraz windą na dół. Za pomocą „zielonego” znow wypuść wodę z górnej sadzawki. Teraz do nowo otwartego przejścia. Naskocz na płytę przy jego końcu. Powinno podjechać do góry. Wróć i zejdź na dół (poniżej windy). „Zielonym” odblokuj dopływ wody. Wejdź na górę i pójdz w lewo. Śmiały skok w dół i spokojnie dopłyniesz do EXIT.

Level 4. Silnie wybij się z trampoliny i porządnie zanurkuj (uwaga! na rekina). Teraz już w prawo, do góry i wypływasz przy EXIT.

Level 5. Przede wszystkim rozwal ptaszka. Stań przy palmie, a gdy ptaszek będzie blisko, skocz tak byś znalazł się pod czymś podobnym do wentylatora. Teraz ptaszek powinien być na linii Twojego strzału. Rozwal go „żółtym”. Zejdź na dół. Leżącą płytę zepchnij do wody. Teleportuj się na górę. Zepchnij głaz leżący blisko Ciebie, a następnie drugi będący w zasięgu wzroku. Jeden wtarabaniż do wody bez problemu. Drugi zaś po rozwaleniu skruszonych płyt („czerwony”). Poziom wody podniósł się już wystarczająco i bezproblemowo dotrzesz do EXIT.

Level 6. „Żółtym” rozwal surfuującego idiotę i płynącego wyżej rekina. Delikatnie wejdź „niebieskim” do wody. Płyn w prawo, a potem wodospadem do góry. Zepchnij puszkę i wskocz na nią. W momencie gdy zacznie ona spadać, wybij się i dopłyn do EXIT.

Level 7. Sterując pławonurkiem wydobądź podwodny klucz. Wejdź do budowli. Teraz szybko w prawo, zanim przygniecie Cię spadająca płyta. Zejdź na dół krusząc „czerwonym” wszystkie popękane płyty. Idź w prawo. Po przejściu przez pierwszy ślup promieniowania, wciągnij się „zielonym” na górę. Wejdź w lewy górny korytarz. Dołną płytę przepchnij maksymalnie w prawo, natomiast górną na dół. Przejście zatamowane? „Zielony” korzystając z windy powinien przedostać się dookoła. Użyj przełącznika i zepchnij płytę w dół (powinna znaleźć się między dwoma słupami promieniowania). Następnie przesun ją do końca w lewo, a sam pójdz do końca w prawo (nie martw się brakiem linoskoczka, tak działa promieniowanie. Za pierwszym razem daje, a za dru-

gim zabiera). Zmieni się w „niebieskiego”, do niebieskiego czeka Cię przymulowa kopia! Używając dwóch wind dojdź do wysoko umiejsczonego teleportera. Wejdź do wody i płyn do końca w lewo. Teraz skorzystaj z teleportera. Pobliską płytę zepchnij w dół i dopchnij do końca w lewo. Znow użyj teleportera na wysokości. Tyle że tym razem nie płyn taki kawał drogi! teleportnij się teleporterem położonym bliżej. Płytkę którą chwiałe Cię zmiadźdy, zepchnij na sam dół. Umieść ją tak, byś mógł doskoczyć do windy pozwalającej wziąć klucz. Otwórz pseudodrzwi i dojdź do EXIT.

Level 8. Tu jest naprawdę niebezpiecznie! „Zielonym” przeciągnij płytkę – element dziwnego mechanizmu. Również za jego pomocą pokonasz kwas (musisz wyczuć zarówno grę, jak i klawiaturę). Nie rozpędzaj się zbyt szybko, bo zaraz kolce. Jedną z płyt się obsuwa i schodzisz na dół. O rany jak tu więcej! Weź klucz. Płytkę dopchnij do końca w lewo, co pozwoli odciągnąć kolejny element maszynierii. Lawinując między płytami dotrzesz do EXIT.

Level 9. Na tym levelu dasz odpocząć szarym komórkom za to wygimnastykują się palce. Płynąc na dół i „przyklejając” się do płyty za którą będzie największa przerwa, dotrzesz do teleportu. Teraz lawinując między podłaskami, musisz dostać się na dół i wykorzystując nieważkość, przełączyć dźwignie. Woda odpłynie i EXIT staje otworem.

Level 10. Naprawdę ciekawy poziom. Idź w prawo, przechodząc dolnym przejściem. „Niebieskim” przełącz przełącznik w podwodnym korytarzu. Nie masz „czerwonego”! Wyjdź używając do tego liny. Rozpędź się, wskocz przez najwyższe przejście, a wyjdź najniższym. Wróć do podziemnego korytarza. Przebij się „czerwonym”. Ostrygę rozwal „żółtym” i znow wracaj. Teraz wskocz najwyższym przejściem, wyjdź środkowym, wejdź najniższym i wyjdź środkowym. Idź z powrotem do naszego ukochanego korytarza. Nad kwasem przełącz „zielonym”, a do teleportu dopłyn „niebieskim”. Uff, wreszcie na powierzchni. Przepchnij płytę w prawo i nie zabij się na ostrym drągu już przed EXIT.

Brawo! Ukończyłeś etap Laguna. Następny nosi nazwę Forest i zajmiemy się nim w następnym numerze „Gier”.

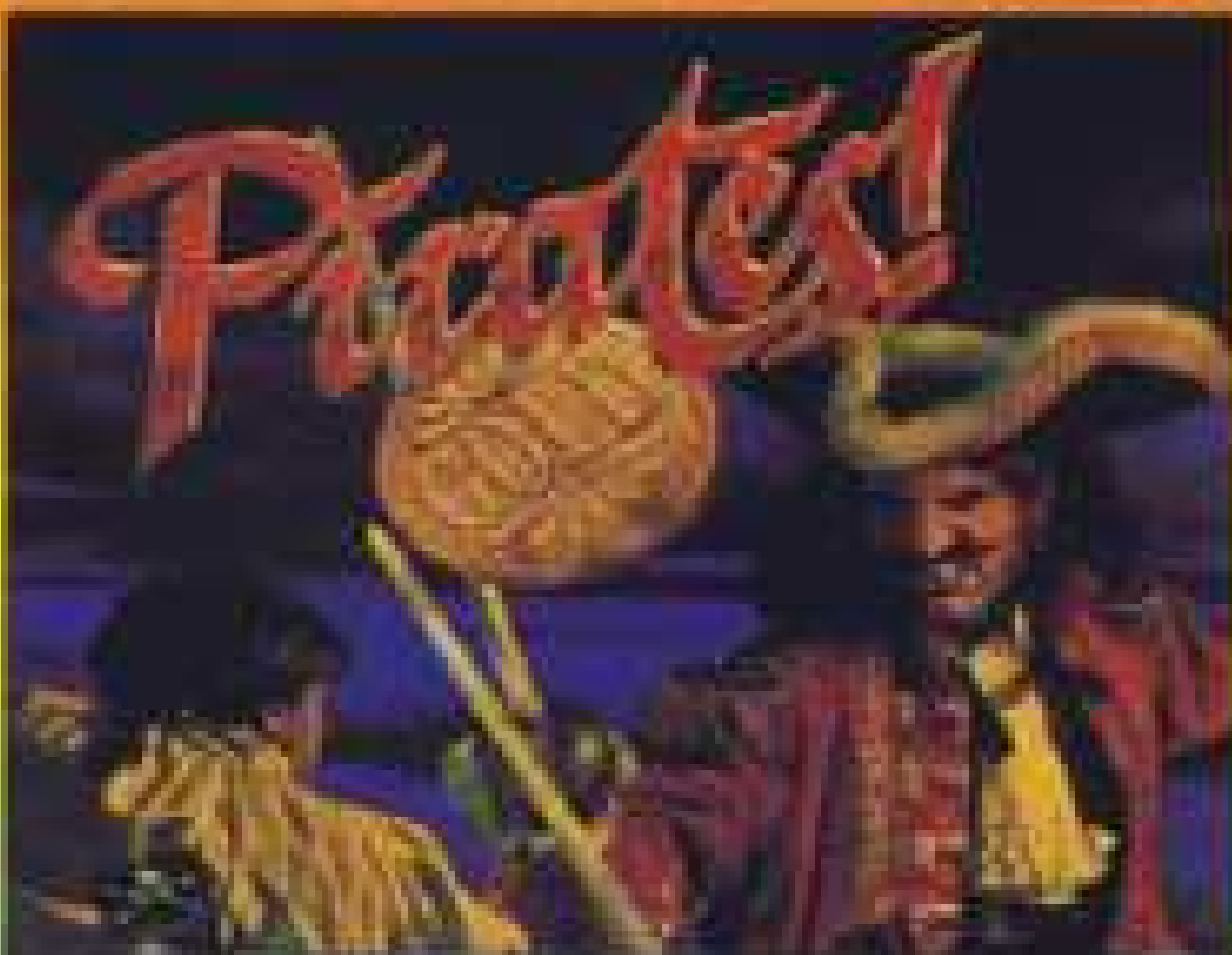
■ Marcin Węclawek

KOMPUTERY: AMIGA, IBM PC
NASZA OCENA: 85%



COMPUTER STUDIO

ISSN 88-000-0001
WYDAWCA: WYDAWNICTWO "COMPUTER STUDIO" WARSZAWA
CENA: 15.000



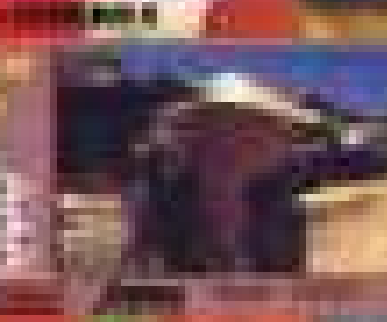
CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO”?

• SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER •

Gry Komputerowe

COMPUTER STUDIO

W CO GRAĆ
JAK GRAĆ



JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszty) = 38.000 zł.

Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

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

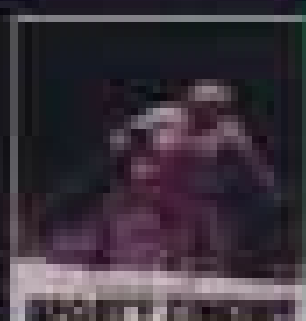
Wydanie specjalne 2/94 (9)

COMPUTER STUDIO

ISSN 88-000-0001
CENA: 15.000

AMIGA • ATARI • IBM PC • COMMODORE 64

W NUMERZE WKŁADKA:
„PROFESSIONAL COMPUTER STUDIO”



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

Składanka 2-3-4 cena 20.000 zł

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

Składanka 5-6-7 cena 20.000 zł

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

CS 5/92 (8) cena 10.000 zł

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

CS 1/93 (9) cena 10.000 zł

LEGEND OF KYRANDIA, ALONE IN THE DARK, COURSE OF ENCHANTIA, COMANCHE RAH-86, GOBLINS II, F-117A, EYE OF THE BEHOLDER I cz.5

CS 2/93 (10) cena 10.000 zł

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

CS 3/93 (11) cena 15.000 zł

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

CS 4/93 (12) cena 15.000 zł

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

CS 5/93 (13) cena 15.000 zł

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

CS 6/93 (14) cena 15.000 zł

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

CS 7/93 (15) cena 15.000 zł

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

CS 1/94 (16) cena 15.000 zł

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

CS 2/94 (17) cena 15.000 zł

CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO –

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

WS 2/92 cena 10.000 zł

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

WS 1/93 cena 10.000 zł

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

WS 2/93 cena 10.000 zł

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

WS 3/93 cena 10.000 zł

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

WS 4/93 cena 10.000 zł

RED BARON, F15 II, MIG 28, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

WS 5/93 cena 10.000 zł

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

WS 1/94 cena 10.000 zł

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

WS 2/94 cena 15.000 zł

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

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

CSP 1/93 cena 15.000 zł

AMIGA KONTRA PC, EDYTORZY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP –

ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR

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

GK 1/93 cena 15.000 zł

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

GK 1/94 cena 15.000 zł

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

GK 2/94 cena 15.000 zł

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

GK 3/94 cena 15.000 zł

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

GK 4/94 cena 15.000 zł

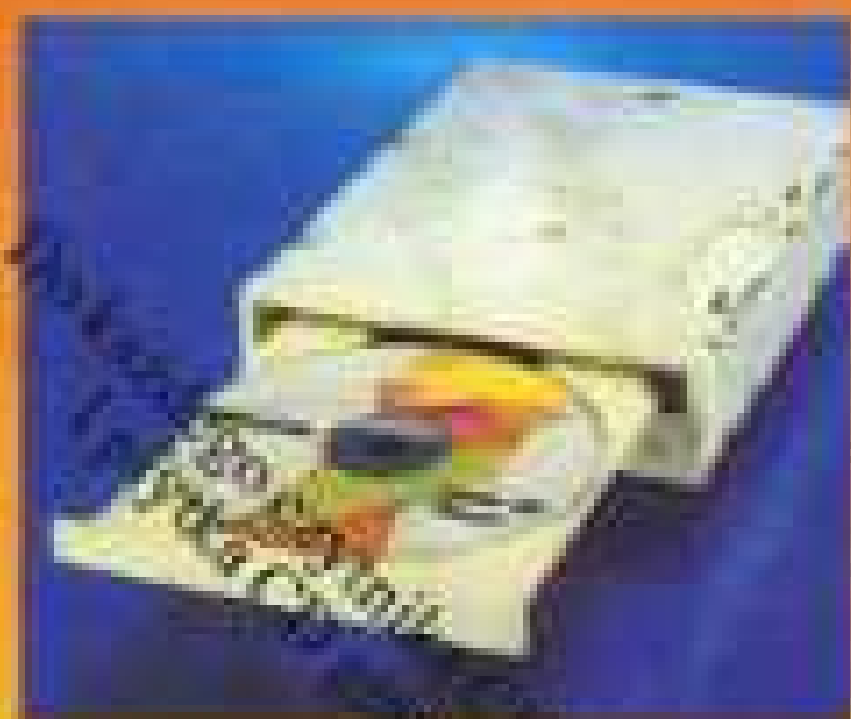
„CD-ROMowy zawrót głowy”
•Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG MCCREE, PSYCHO KILLER
•Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGA, UNDER KILLING MOON, BIOFORGE
•„Komputery kontra Konsoli”
•Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST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

CD-ROM PODWÓJNEJ PRĘDKOŚCI **MITSUMI**

FX-001D

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

CENA:
6.200.000 zł.



KARTA MUZYCZNA

SOUND BLASTER 16 BASIC

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

CENA:
4.500.000 zł.



KARTA MUZYCZNA

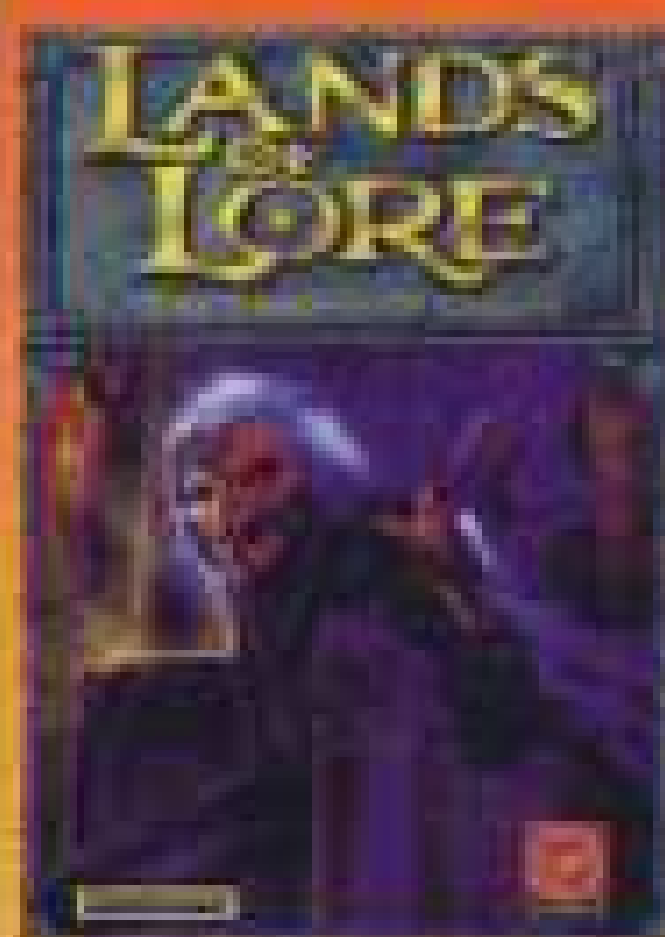
GRAVIS ULTRASOUND

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

CENA:
4.500.000 zł.



OPROGRAMOWANIE CD **GRY**



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

I WIELE, WIELE INNYCH ...

OPROGRAMOWANIE CD **INNE**



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

I WIELE, WIELE INNYCH ...

A TAKŻE:

- * CD-ROM MITSUMI LU005S
- * CD-ROM TEAC CD 50 SCSI
- * SOUND BLASTER PRO
- * SOUND BLASTER 16 MULTI CD
- * SOUND BLASTER 16 SCSI-2
- * GRAVIS ULTRASOUND 1 MB

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

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

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