

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

51

6

**DUKE
NUKEM 3D
PEŁNY!**

**SILENT
HUNTER**

**THIS
MEANS
WAR**

**Bad
Mojo**



JAK BOREK MIAŁ PISA A POTEM PIES BORKA

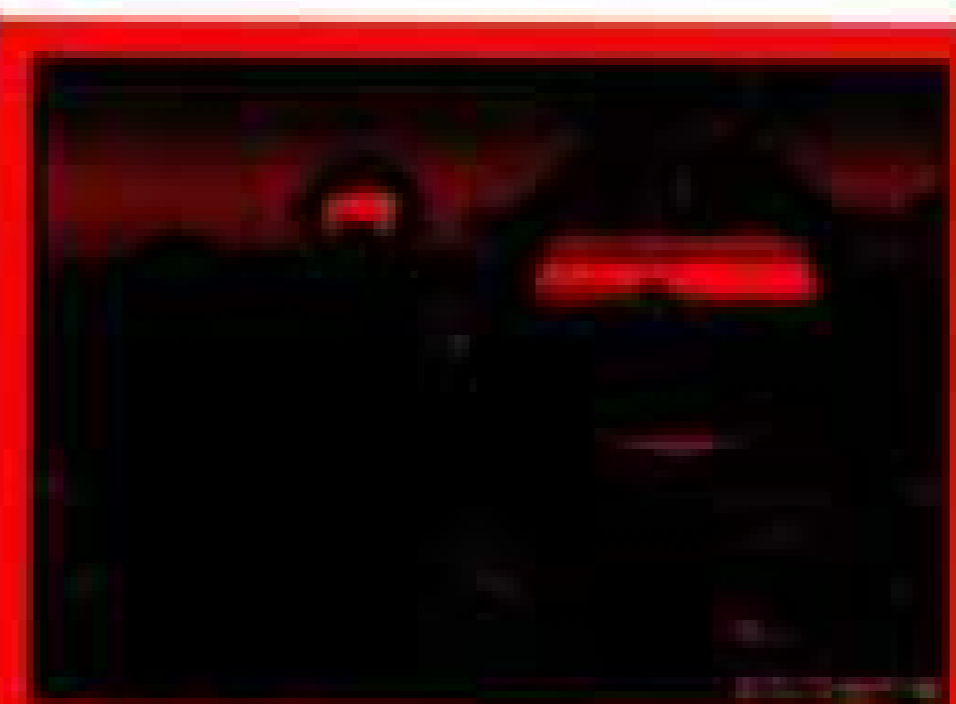




menu

DUKE NUKEM 3D - przedzierając się przez mroczne korytarze bazy kosmicznej czy opustoszałe ulice miasta, mroząc, rozstępując i rozsmarowując Obcych po ścianach, Emilus doznał do wniosku, że nie może powstrzymać się, od przyznania **REKOMENDACJI!**

ADDAMS FAMILY	SNES	40
ANVIL OF THE DAWN	PC	14
BAD MOJO		23
BAD MOJO	PC	13
BATTLE ARENA TOSHINDEN		25
BATTLE GROUND GETTYSBURG	PC	29
BATTLE MORPH	JAGUAR CD	40
BIG RED RACING	PC	66
BURAGO RALLY	CG4	64
CHRONICLES OF THE SWORD		23
CHRONICLES OF THE SWORD	PC	12
CHWAT		48
COMIX		2
CZYTELNICZY NADESŁALI		46
DAYTONA USA	SATURN	38
DESCENT 2	PC	17
DOGZ	PC	52
DUKE NUKEM	PC	15
ECTS		6
EXTREME PINBALL	PC	67
FEVER FITCH	JAGUAR	41
FIRST SAMURAI	PC	62
FRED'S IN TROUBLE	CM	64
GAMBLERIADA		5
GEAR HEADS	PC	50
GLOOM DELUXE	AMIGA	56
GRACZA KACIK INTERNETOWY	PC	34
INFO		36
KONSDOM O'MAGIC		23
LAS VEGAS	CG4	64
LISTA PRZEBÓJÓW		42
LISTY		46
6 MEGA GAMES	MEGA DRIVE	30
METAL KOMBAT	AMIGA	59
NOWOŚCI		4
ODYSSEY	AMIGA	67
OPERATION CRUSADER	PC	27
PEPE SRUBOKRĘCI	AMIGA	58
PLUG & PLAY		36
POWER DOLLS	PC	28
PREMIER MANAGER II DELUXE	PC	27
PRO TENNIS TOUR 2	AMIGA	59
RESURRECTION RISE 2	PC	67
REVOLUTION X	PC	61
SAVE GAME		63
SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD		48
SHINOBI-X	SATURN	38
SILENT HUNTER	PC	8
SOLUTIONY		23
SONY PLAY STATION	PSX	36
SPACEBUCKS	PC	30
SPEEDWAY MENAGER	PC	10
SPORT ESSENTIAL COLLECTION	PC	62
STARE ALE JARE		62
SUPER TAEKWONDO MASTER	AMIGA	58
SUPER TENNIS CHAMPS	AMIGA	62
THE RIPPER		24
THE RIPPER	PC	48
THIS MEANS WAR	PC	32
TIPSY I KODY		19
TOP GUN	PC	16
UNIwersYTET GRACZA		49
VIRTUA COP	SATURN	39
VIRTUAL HYLUDE	SATURN	38
WING COMMANDER IV		15
WORECZEK ŻOŁCOWY		60
WORMS REINFORCEMENTS	PC	61
WSTĘPNIK		4
WYWIAD Z GRZEGORZEM ONICHIMOWSKIM		5
ZORK NEMESIS		25
ZORK NEMESIS	PC	11



SILENT HUNTER - pierwszy od dłuższego czasu symulator intry podwodnej o bardzo dobrej grafice. Czyliac opis będzie można się dowiedzieć jak można udawać umarłego na morzu, czyli jak z Borka zakali smocz-wnik (z moim producentem!).



DESCENT 2 - Czy „Descent” może być jeszcze bardziej intrygujący? Chyba nie, ale z pewnością może być lepszy. O przewagach sequela nad oryginalnym informuje krótko i zwięźle LUX.

„Conquest of the New World” - Sir Haszak opíše przygody towarzyszące odkrywaniu ZUPELNE Nowego Świata.

„Shellshock” - Borek przedstawi współczesną wersję czterech pancernych bez psa przyobleczoną w postać strzelanki;

„Normality” - Dade przybliży nienormalny świat, z nienormalnym bohaterem, walczącym o odjęcie świata, w którym żyje, od nienormalnej normalności;

„Witchaven II” - Aragorn zda relację z zagłębienia się w labiryntach pełnych przykrych stworów

„D” - Emilus odda mroczny klimat pierwszej chyba przygodówki ze stajni firmy Acclaim, dotąd zajmującej się twarzobiciami

- 2 COMIX - SPÓŻ NA LEWO
- 3 SPIS TREŚCI - WŁASNIE GO CZYTAŚZ
- 4 WSTĘPNIK - KRÓTKI TEKST NIE NA TEMAT
- 4 NOWOŚCI
- 5 GAMBLERIADA
- 5 WYWIAD Z GRZEGORZEM ONICHIMOWSKIM
- 6 ECTS - LONDYŃSKIE TARGI ODSŁONA DRUGA
- 8 SILENT HUNTER
- 10 SPEEDWAY MENAGER
- 11 ZORK NEMESIS
- 12 CHRONICLES OF THE SWORD
- 13 BAD MOJO - CZYLI JAK TO JEST BYC KARALUCHEM
- 14 ANVIL OF THE DAWN
- 15 DUKE NUKEM - KACIK I NIE TYLKO!
- 15 WING COMMANDER IV - ROZWIĄZANIE KONKURSU
- 16 TOP GUN
- 17 DESCENT 2
- 19 TIPSY I KODY - TOP SECRET YELLOW PAGES
- 23 SOLUTIONY - TOP SECRET YELLOW PAGES CIAĞ DALSZY
- 23 BAD MOJO
- 23 CHRONICLES OF THE SWORD
- 23 KONGDOM O'MAGIC
- 24 THE RIPPER
- 25 ZORK NEMESIS
- 25 BATTLE ARENA TOSHINDEN
- 27 OPERATION CRUSADER
- 27 PREMIER MANAGER II DELUXE
- 28 POWER DOLLS - WRESZCIE MANGAI
- 28 BATTLE GROUND GETTYSBURG
- 30 SPACEBUCKS - HANDEL NA WIELKA SKALE
- 32 THIS MEANS WAR - ARAGORN NA WOJNIE
- 34 GRACZA KACIK INTERNETOWY - W KACIKU STOI BBS
- 36 PLUG & PLAY - CALKIEM NOWY DZIAŁ O KONSOLACH
- 36 INFO - CO NOWEGO W KONSOLOWYM ŚWIECIE
- 38 SONY PLAY STATION - PIERWSZE WRAŻENIE
- 38 6 MEGA GAMES
- 38 DAYTONA USA
- 38 VIRTUAL HYLUDE
- 38 SHINOBI-X
- 39 VIRTUA COP
- 40 ADDAMS FAMILY
- 40 BATTLE MORPH
- 41 FEVER FITCH
- 42 LISTA PRZEBÓJÓW
- 46 LISTY
- 48 CZYTELNICZY NADESŁALI
- 48 SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD
- 48 CHWAT
- 49 UNIwersYTET GRACZA - PODWODNY ŚWIAT BORKA
- 52 DOGZ - CHCIAŁEŚ MIEC KIEDYS PSA?
- 52 GEAR HEADS
- 55 BIG RED RACING
- 56 GLOOM DELUXE
- 57 EXTREME PINBALL
- 57 ODYSSEY
- 58 PEPE SRUBOKRĘCI
- 58 SUPER TAEKWONDO MASTER
- 59 METAL KOMBAT
- 59 PRO TENNIS TOUR 2
- 60 WORECZEK ŻOŁCOWY - O STOSUNKACH MIĘDZYLUZKICH SŁÓW KILKA
- 61 WORMS REINFORCEMENTS - ROBAKI SIĘ ROZLAŻĄ
- 61 REVOLUTION X
- 62 STARE ALE JARE
- 62 FIRST SAMURAI
- 62 SPORT ESSENTIAL COLLECTION
- 63 TENNIS
- 62 SAVE GAME
- 64 BURAGO RALLY
- 64 FRED'S IN TROUBLE
- 64 LAS VEGAS
- 67 RESURRECTION RISE 2
- 68 THE RIPPER

solutiony

Jest TAKTYCZNI!

LEGENDA:
czerwono - opisy gier,
czarno - inne.
Na górze
spis alfabetyczny,
a po prawej nie.

**Za miesiąc
wyda się:**
„Legion” - Badjój przedstawi prawdziwą grafikę (rodzimej produkcji) dla miłośników strategii i RPG;

Sześciokrotne dzięki

Koniec maja upłynął pod znakiem serii dziwnych wydarzeń. Zainaugurowała je bodajże Dobrochna biorąc dyskietkę w prasce automatycznej. Później tłumaczyła, że chciała sprawdzić czy uda się w ten sposób usunąć dane. Drugą osobą był Emil, szalejący reporter telewizyjny. Na jednych z targów zaczął robić wywiady z członkami redakcji, co pozwalało przypuszczać, że wkrótce ukaze się jego program autorski w Polonii 1 (szczegóły w kątku firmowym). Potem jako przerywnik przeczyliśmy powódź, więc przez tydzień śmierzdziało stęchlizną. Jednak pomimo tak urozmaconego końca miesiąca największym zaskoczeniem była konferencja prasowa firmy Karma zwiastująca nową erę w pracy dziennikarzy. Podobno dostaliśmy na nią zaproszenie, które jednak dziwnym trafem nie dotarło do redakcji. Po konferencji (o której ze zrozumiałych względów nie mieliśmy pojęcia), wpadł goniec zostawiając list. W liście, jak to w tego rodzaju oficjalnych enuncjacjach, kierownictwo firmy wyrażało szczery żal z powodu naszej absencji i chcąc mimo wszystko przybliżyć profil firmy pozostawiało materiały reklamowe i POCZĘSTUNEK! Z początku popukaliśmy się w głowę, bo do redakcji jak dotąd dowieziono pizzę, względnie kurczaki. O firmie wożącej poczęstunki nic nie słyszeliśmy. Po chwili goniec pojawił się po raz drugi trzymając w jednej ręce materiały reklamowe, wśród których znalazł się napęd CD 6x, a w drugiej otrzymani półmisek z rybami w galarecie, mięsowem (schab w brzoskwiniach), pieczywem i pojemniczki z dwiema sałatkami oraz delikatnym sosem chrzanowym. Wrażenie było ogromne. W ten sposób nie odrywając się od pracy zostaliśmy szybko i skutecznie zaznajomieni z działalnością firmy Karma (choć z początku nazwa kojarzyła nam się z gastronomią). Biorąc pod uwagę liczbę tytułów prasowych ukazujących się na naszym rynku proponujemy dystrybutorom gier organizowanie właśnie takich konferencji (jeśli w ogóle zacząć je robić) – tanie, oszczędne, wypełnione treścią. Nikt nic nie traci, wszyscy zyskują.

Zgłaszając ten racjonalizatorski wniosek pozdrawiamy serdecznie wszystkich wybierających się na wakacje, przypominając, że my podczas tych wakacji nie będziemy leżeć do góry brzuchem tylko pracować, pracować, pracować...

Do druku zatwierdził Triumwirat w składzie

Emilius
&
Sir Haszak
(100% normy)

ESCAPE. Już wkrótce (dokładnie 20.08.96.) zajął miejsce nowa gwiazda na firmamencie Polonii 1. Będzie nią nie kto inny jak Emilius, który tego dnia o godzinie 21.50 poprowadzi pierwsze wydanie autorskiego programu pod tytułem „Escape”. Znajdą się w nim informacje o oprogramowaniu komputerowym, konsolach do gier, Internecie (od 3-4 odcinka), gadżetów komputerowych (w tym o hełmach i okularach VR), imprezach branżowych, czyli wszystkim co interesujące w komputerowym świecie.

Program będzie emitowany co tydzień w godzinach 21.50 w czwartki, 10.45 w niedziele, 2.20 w poniedziałki (szczególnie dla cierpiących na bezsenność). Producentem jest Filmowa Agencja Konrada Kwiatkowskiego.

GO NOWEGO?

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polaco 4
tel. 644-77-37

REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski (borko@plm.com.pl)
REDAGUJE ZEPSOŁ
STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamień Dzikowski, Piotr Górwysiek,
Pan Emil Leszczyński – sekret. stanu
(emilus@plm.com.pl), Piotr Leszczyński,
Darek Michalski – kunkta
(haczpko@plm.com.pl), Rafał Piosak –
sekret. redakcji (piusak@plm.com.pl),
Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski,
Dobrochna Badara-Zawadzka (apc.gofuczn@plm.com.pl)

WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK @
ul. Służby Polaco 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:

90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 260mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37

DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. Okrzei 5, 64-920 Pila
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.

Dyrektor redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h, +48 (2) 6788783
2480/25, 1444801/8, 1154804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/ta
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje
"RUCH" S.A. Oddział Krajowej
Dystrybucji Prasowej
00-650 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-16551

© Wydawnictwo Bajtek 1996

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Tę grę oplatywaliśmy już w wersji dla PC, jednak znowu zagościła ona na łamach nowości, a to za sprawą firmy Mirage która wydała jej amigową wersję. W „Amazońskiej Królowej”, która od wersji PC różni się tylko grafiką, będzie można pograć na każdej Amidze z 1MB pamięci, a posiadacze twardych dysków będą ją mogli zainstalować i uniknąć wachlowania dyskietkami.



Myszę, że gra ta zadowolonych wszystkich amigowych miłośników przyciągnie.

BADJOY

DESERT WOLF

Desert Wolf to wydany przez firmę Seven Stars pierwszy polski symulator myśliwca walkowego.



W tym symulatorze to trochę za dużo powodzenia – jest to raczej strzelanka łowcza. Wzrosty starzy ją widnie kwintę, że przyczyniła do stworzenia „Pobudź”. Trzeba przyznać że nawet na zwykłej Amidze 500 z 1MB pamięcią gra działa płynnie.

BADJOY

W czerwcu ukazać się ma „Hind” sequel symulatora „Apache Longbow”. Prócz tego, że będziemy mogli polecieć rosyjskim helikopterem Mi-24 Hind-E czekają nas 3 scenariusze (w Korei, Kazachstanie i Afganistanie). Nowością w stosunku do pierwszej części będzie ściśle współdziałanie z oddziałami naziemnymi (zrzucenie oddziałów, misje ratunkowe, osłona ewakuacji) oraz aktywność wojsk naziemnych przeciwnika (można będzie łatwo dostać rękietę od mudżahedinów). Gra pozwala na pojedynki w sieci do 16 osób. Będzie można także zmierzyć się w sieci z posiadaczem „Apache Longbow”.

Od czerwca grę przeznaczoną na PC-CD rozprowadzać będzie w Polsce hurtownia USER.

Sir Haszak



The Hind

LEGION

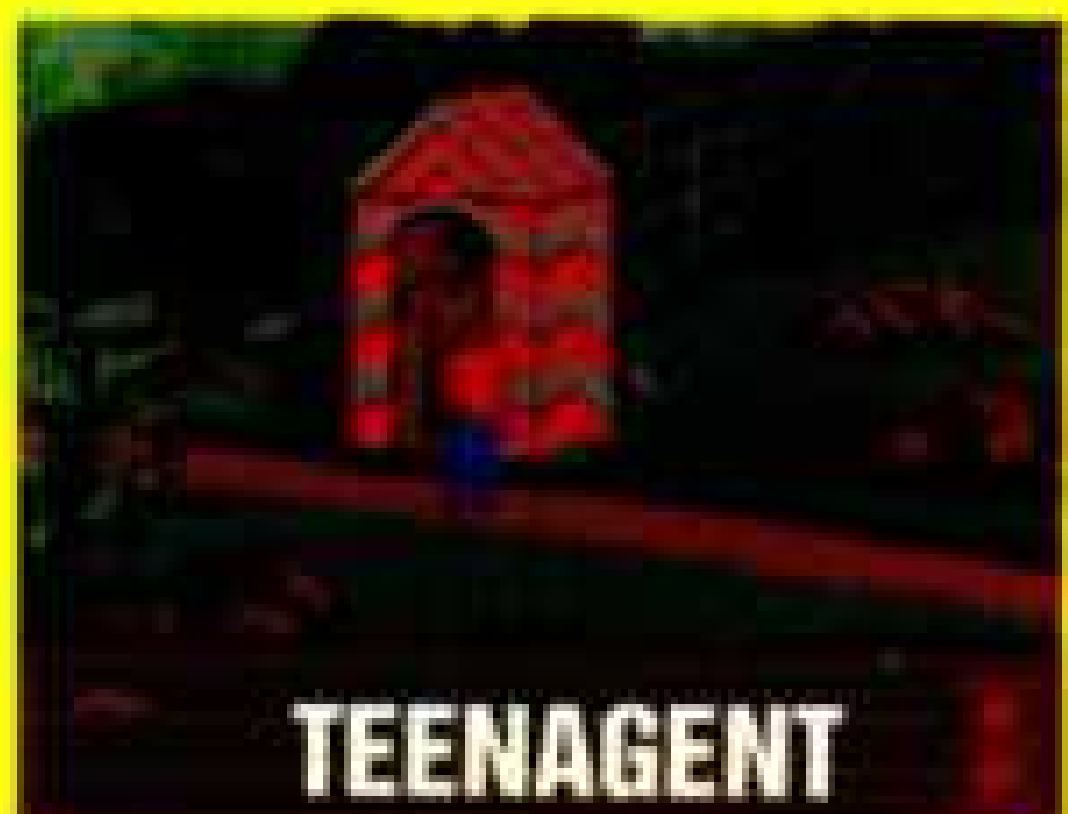
Legion to produkt nowej polskiej firmy GOM. W grę to można grać jak w strategię, pobierając całą armię za pomocą wielu legionów lub jak w miłośny – podbijając drugą armię kawałek po kawałku, walcząc z potworami i zdobywając informacje od mieszkańców miast i wioski. W grę jest także wpisany element handlowy. Grafika i dźwięk są całkiem niezłe, moc sztucznej inteligencji trochę bardziej potężna. Pomimo tego gra jest wciągająca o czym przekonacie się mogą posiadacze Amig z 2 MB pamięci OHP.

BADJOY



Ta gra w wersji dla PC cieszyła się dużym uznaniem graczy, a także recenzentów wszystkich polskich pism komputerowych. Tym razem firma Metropolis software wydała „Teenagenta” w trzech nowych wersjach dla Amigi 500, 1200 i Amig wyposażonych w czytnik CD-ROM. Grafika jest poprawiona w stosunku do wersji PC (na 1200 i CD32). Nic dodać nic ująć. Wygląda na to, że i my, amigowcy, będziemy mieli kupę zabawy.

BADJOY



TEENAGENT

Gambleriada '96

W dniach 10 - 12 maja w warszawskiej hali Torwar odbyła się zorganizowana przez Agencję Wydawniczo-Reklamową Greit „Gambleriada”.

Na brak wystawców zdecydowanie nie można było narzekać. Swoje oferty przedstawiło około 50 firm. Nie zabrakło stoisk czasopism komputerowych - pojawiły się „Gambler”, „Świat Gier Komputerowych”, „Gry komputerowe” i - oczywiście - my.

Dość dużą część targów zajmowały firmy związane z Amigą, prezentując oprócz gier pokazną ilość sprzętu do tego komputera. Były to pierwsze targi w Polsce, na których Amiga była naprawdę widoczna. Hasło reklamowe głosiło „Amiga - back to the future”. Czas pokaże, czy pieniądze przeznaczone na promocję dadzą jakiś efekt.

Nie dało się nie zauważyć konsol, które rosną na naszym rynku jak grzyby po deszczu. Na targach rządziły Sony PlayStation i Sega Saturn. Na PSX można było poczęść w przedpremierową wersję „Tekken 2” oraz „Battle Arena Toshinden”, zaś na SS (bez skojarzeń) królował „Virtua Fighter”.

Wszyscy wystawcy starali się dogodzić klientom i opuszczali ceny swoich produktów jak mogli. Cennik CD Projektu przeszedł chyba jednak wszelkie oczekiwania. Pełne wersje gier można było dostać za 25, 35 i 45 nowych polskich złotych.

W sobotę odbyły się eliminacje do drugiego turnieju „Mortal Kombat”. W niedzielę odbył się finał tur-



nieju. Zwycięzca otrzymał Segę Saturn i klawiaturę do Windows '95 ufundowaną przez firmy Microsoft.

Pocetowym hitem na Gambleriadzie był „DukeNukem 3D”. Grali w niego wszyscy. Jedni w wersję szarową, inni w nieoficjalną pełną wersję. Na stoisku IPS Compu-

ter Group można było kupić przedpremierową wersję „Duke'a” za ok 200 zł.

Targi zaskoczyły swoją wielkością i rozmachem, okazało się, że ta nienajbogatsza przez piratów i ludzką mentalność gałąź rynku komputerowego nie jest tak mała, jak mogło się wczelniej wydawać. To cieszy.

Grzegorza O. impresje z E3

Redakcja: Właśnie wrócił Pan z Los Angeles, gdzie od 15 do 17 maja odbywały się targi komputerowego przemysłu rozrywkowego o nieskomplikowanej nazwie E3. Czym różni się amerykańskie targi od londyńskiego ECTS-u?

Grzegorz Onichimowski: Przede wszystkim wielkością odwiedzającą różnicą między rynkiem amerykańskim a europejskim. Gazeta targowa E3 podała, iż komputerowa rozrywka stanowi „najdynamiczniej rozwijającą się gałąź gospodarki amerykańskiej o wartości sprzedaży rocznej szacowanej na 8 mld dolarów”.

Z tej wielkości rynku wynika po części prestiż targów. Największe firmy miały stoiska o tej samej powierzchni wymierzone z dokładnością do cala. W konsolach konkurowały Nintendo, Sega i Sony, które, jeśli wierzyć plotkom, wydały na organizację stoisk po 6 mln \$, wśród producentów PC CD-ROM królowały zaś Electronic Arts i Virgin (po 3 mln \$).

Druga różnica - nikt nie udaje, że robi biznes. Oczywiście są wydzielone pokoje, gdzie można w spokoju porozmawiać, ale nie prowadzi się tam rozmów dotyczących konkretnego zakupu. Brak na to czasu i całej rzeszy prawników niezbędnych przy negocjowaniu kontraktów. Na E3 jedzie się by skonfrontować się z konkurencją, spotkać z ludźmi z branży. W odróżnieniu od naszego kraju środowisko to liczy kilkadziesiąt tysięcy osób. Nie ma także żadnego handlu detalicznego. Jedyne firmy, które coś sprzedawały, były firmy developerskie.

R.: Czy wyróżniały się jakieś gry?

G.O.: Trzeba zacząć od tego, że dobrych gier powstaje tysiące. Wiele małych firm pokazało produkty bardzo zaawansowane graficznie. Nie można więc powiedzieć, że dwie czy trzy firmy są w stanie samym produktem pokonać konkurencję. Jedyne co się teraz liczy to marketing, reklama i public relations, czyli cała otoczka gry. W tym rzeczywiście wielkie firmy są zdecydowanie lepsze od małych.

Wśród gier, które mają szansę stać się przebojami, widziałbym „Red Alert”, „zerową” część „Command & Conquer” produkcji Westwood Studios, „Grand Prix 2” z Microprose, przy którym mając odpowiedni zestaw Thrust Mastera można się nauczyć jazdy samochodem, „The Darkening” bardzo dobre choć nieco wtórne w stosunku do „Wing Commandera IV”. Świetnie zapowiadają się także „Heart of Darkness” Virginu i „Dungeon Keeper” Electronic Arts.

(dokonczanie na stronie 6)

(dokończenie ze strony 5)

R.: A spoza firm reprezentowanych w Polsce przez Pana firmę?

G.O.: Największe wrażenie zrobił na mnie „Diablo” Blizzarda.

R.: To wszystko produkty pecetowe. Co z konsolami?

G.O.: Na rynku konsolowym największym wydarzeniem było pojawienie się Ultry 64 Nintendo. Prócz konsoli pokazywano 8 mocno zaawansowanych gier. Jakość animacji nie daje się porównać z niczym, co dotąd można było zobaczyć i na konsolach, i na komputerach. Tematycznie gry są jednak dość ubogie: albo bijatyka, albo manga. Ogłoszono także cenę konsoli – 350 \$. Odpowiedzią Sony i Segi było obniżenie cen ich konsol do 190 \$. Nie należy się jednak spodziewać, że ceny te zobaczymy w Polsce.

Drogi będzie jednak software do Ultry. Polityka Nintendo ma gwarantować sukces firmom, które zaczną pisać aplikacje na ich nową konsolę, więc Development Pack kosztuje kilka milionów dolarów. Ma to zapewnić luz na rynku. Na wysoką cenę gier wpłynie także prawdopodobnie nośnik, na jakim będą sprzedawane – jest to jakiś nowy typ kartridża, zapewne znacznie droższy od płyt CD.

R.: Jakie trendy zaobserwował Pan podczas targów?

G.O.: Skala targów uniemożliwia dokonanie jakichś syntetycznych ocen w pojedynkę. Choć można mówić o próbach przełamania wizerunku konsol jako maszynki do bijatyk i strzelanin. Na Sony PlayStation i Sega Saturn pojawiło się sporo tytułów referencyjnych, strategii i quasi symulatorów w stylu „GunShipa”.

Wśród produkcji pecetowych większość przestrzega konserwatywnego podziału na gatunki, choć nie ustają próby łączenia strategii ze zręcznościówką, czy przygodówki z RPG.

R.: Zakończymy dwoma dość drażliwymi pytaniami: co z Amigą i grami na Windows 95?

G.O.: W Ameryce wszystko ukazuje się na Windows 95. Dzięki temu łatwiej będzie w pełni lokalizować zachodnie produkty. Liczba gier na Windows 95 najprawdopodobniej wkrótce doprowadzi do tego, że system ten stanie się w Polsce kolejnym nieoficjalnym programem Public Domain. Amigi na E3 nie było w ogóle.

Grzegorza Onichimowskiego, prezesa firmy IPS Computer Group, odpytywał Marcin Borkowski i Dariusz Michalski.

21 Century Entertainment

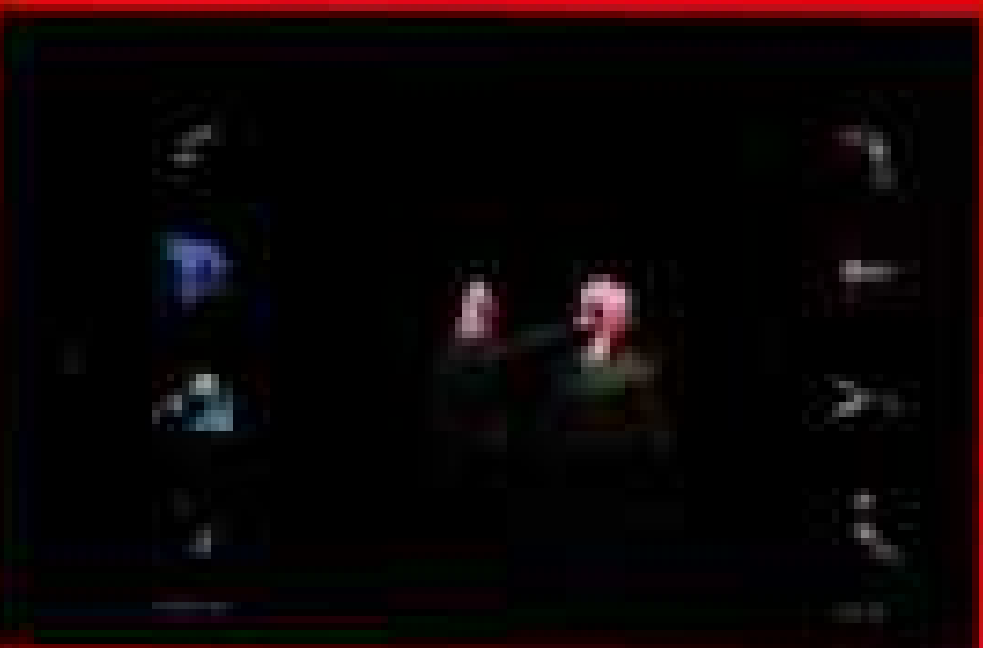
Jak zwykle znalazły się na stole 2 próbki: dobry – „Sam Tilt” na Amigę 1200 i zły – „Piłki 3D VCR”. Poza tym można



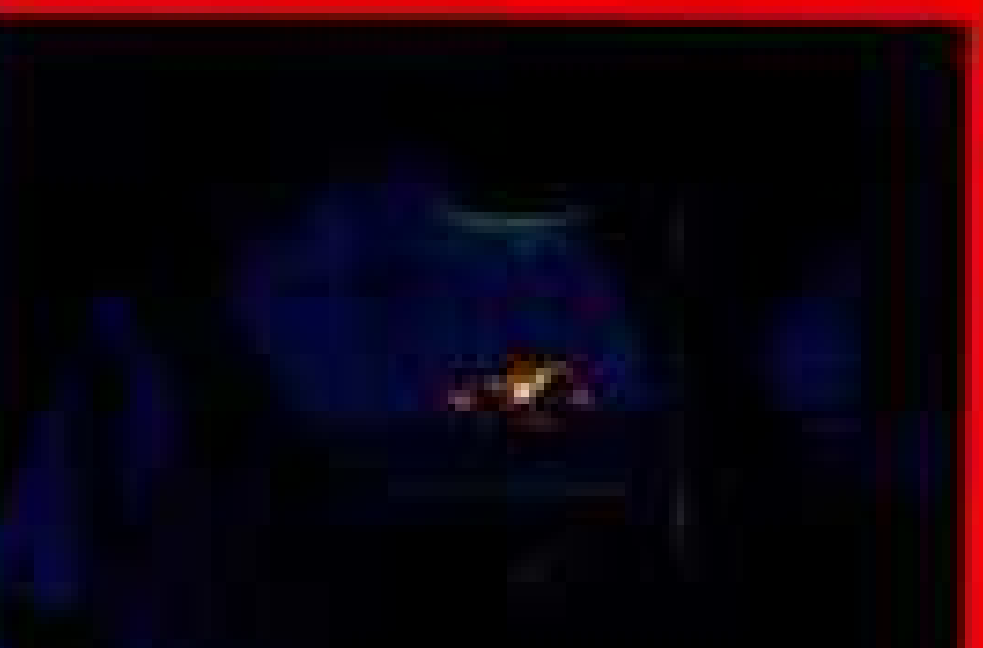
było obejrzeć bardziej zaawansowane stadium przygodówki „Synnergis”, nad którą pracują programiści firmy.

Tth Level

Firma ta najwyraźniej lubuje się w produktach wywodzących się z filmów telewizyjnych i kinowych.



Po „Monty Python's Complete Waste of Time” zapowiadana jest nabystrategia „Monty Python's Quest for the Holy Grail” (PC-CD; Mac-CD czerwiec), w której będzie można znaleźć snajkowe fragmenty filmu. Do tego gatunku zaliczają się także przygodówki „Ace Ventura: Pet Detective” (PC-CD Win, Mac-CD, wczesna jesień) oraz „Take Your Best Shot”, będący czymś pomiędzy grą i screen savem. Na czwarty kwartał zapowiadany jest RPG pod znaczącym tytułem „Return to Kalandor: Tear of the Gods” (PC-CD, Mac-CD). W trzecim kwartale mają się ponownie ukazać „G-Nome Dominion” (PC-CD), będąca grą strategiczną 3D, natomiast jeszcze przed świętami powinna się ukazać gra „G-Nome” (PC-CD), będąca według producenta „3D action-adventure”, czyli mówiąc prościej czymś dośmiopodobnym.



Codemasters

Codemasters pokazali niewiele. Na stole można było dowiedzieć



o „Brian Lara Cricket” i „Sampras Extreme Tennis”. Dzięki rozdawnictwu gustownych zielonych worków z materiałami reklamowymi, stoisko czczyło się jednak sporym powodzeniem zwiedzających.

Domark

Na stole firmy znaleźć można było zapowiadane na maj „Total Mania” (PC-CD) i „Total Football” (Amiga 1 MB). Pierwszy z nich to połączenie strzelanki z grą strategiczną, z planszą w rzucie izometrycznym, 65 typami przeciwników i grą po sieci na 8 osób. „Total Football” ma za to być symulacją piłkarską, która ma skończyć prymat „Sensible Soccer”. Prócz perspektywy 3D nowością ma być zatamowanie psychiczne przeciwnika (komputera?) dobranymi przez gracza objawami zwiolowej radości. Drugim produktem na Amigę ma być „Championship Manager 2”. Do tej gry była za w wersji PC ukazała się wkrótce (już się ukazały kolejne ligi: belgijska, hiszpańska, holenderska, niemiecka i chyba włoska).

Zaraz po wakacjach ma ukazać się dośmiopodobna gra „Deathtrap Dungeon” (PC-CD) której scenariusz oparty został na serii książek „Fighting Fantasy” Iana Livingstone'a. W zamkowych



komnatkach krychać na Ciebie będą zapadnie, orki, zombie, szkielety, ogromne papugi i inne stworzenia przylus dla życia kwerownego przez gracza bohatera. To-walczyszcyć mu będzie inteligentna karczma, same dobierając kąj, pod którym pokazywana będzie akcja. W pracach nad grą uczestniczył Richard Hullwell, autor taxion przebojów jak „Warhammer” czy „Space Hub”.

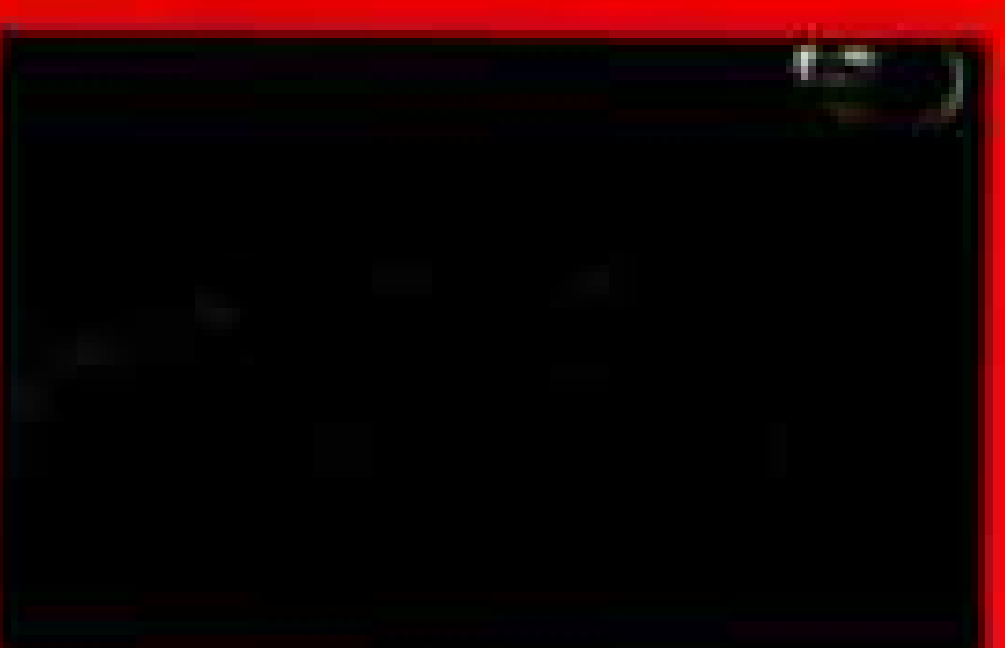


Gremlin Interactive

Na stole Gremlinów królowały dwa produkty: przygodówka „Normalny” (już powinna być w sklepach: PC-CD) i symulator piłki nożnej „Euro 96”. Akcja przygodówki nawiązuje do „1864” Orwella. Jako dwudziestolatek Kent odbiegający od normy matry za zadanie odrodzić miasto Neubopolis, którego mieszkańcy stali się „normalni”, pozabawieni wszelkich idei. Cechą wyróżniającą tę grę spośród innych będzie z pewnością luzacka atmosfera, tworzona przez graffiti, stopy śmieci, brud i inne rzeczy zazwyczaj omijane we wszystkich produkcjach przedstawiających outsiderowo świat.

„Euro 96” będzie symulacją piłki nożnej, która pokazała ma Miętozostwa Europy odbywające się w Angli. Gra oparta została na engine'ie z „Actus Soccer”.

Pozostałe tytuły (mowa wyłącznie o tych na PC-CD) ukazały się po wakacjach. Jeśli nic się nie zmieni, będą to rozgrywane się w mrocznych scenariach przygodówka 3D „Realm of the Haunting”, wykorzystująca engine „Normalny”, futurystyczna strzelanka „Hardware”, przenoszący nas na Tytana, jeden z katechistów



Spring '96 c.d.

Jowiszta (ma być niewielomimna sztuczna inteligencja i nieliniowy wybór magi). „Sand Warriors” będąca strzelanką nawiązującą do mitologii egipskiej, w której przechodząc kolejne misje musisz znaleźć drogę na Ziemię i uciec z umierającej planety. grę strategiczną „Fragile Allegiance”, która ukazując pozaziemską egzystencję ludzi przysłałci łączy będzie w sobie dyplomację, walkę i zarządzanie gospodarką.

GT Interactive

Na stoisku przypominającym korytarze z „Quake’a” można było zobaczyć przede wszystkim „Quake’a”. Z doomopodobnych pokazano także 20 nowych poziomów do „Hexena” („Hexen: Deathkings of the World Citadel”) oraz strategię „Vikings – The Strategy of Ulfrute Conquest”, która na pierwszy rzut stanowi rozbudowaną wersję „Pirates” wzbogaconych o rozgrywanie bitew.

Interactive Magic

Firma niewiele pokazywała, ale miała za to dokładnie opisać to, co by pokazała, gdyż miała gdzie pokazać. Najczywiej była promowana gra sportowa „Daley Thompson's World Class Decathlon” (pojawił się sam Daley i bawił się w showmana), znana kiedys z komputerów 8-bitowych. W postaci materiałów prasowych i plakatów były tam także obecne gry strategiczne „Destiny” i „American Civil War”. Pierwsza daje okazję pokierowanie podporządkowanym ludem od epoki kamienia łupanego po erę łowów kosmicznych; druga to kolejna relacja z tego jak bili się Amerykanie między sobą. Ostatnią nowością był symulator lotu „Air Warrior II”, w którym będziemy nieśly do dyspozycji 25 samolotów z obu wojen światowych i wojny w Korei, co nieodmiennie kojarzy się z grą „Dog Fight”.

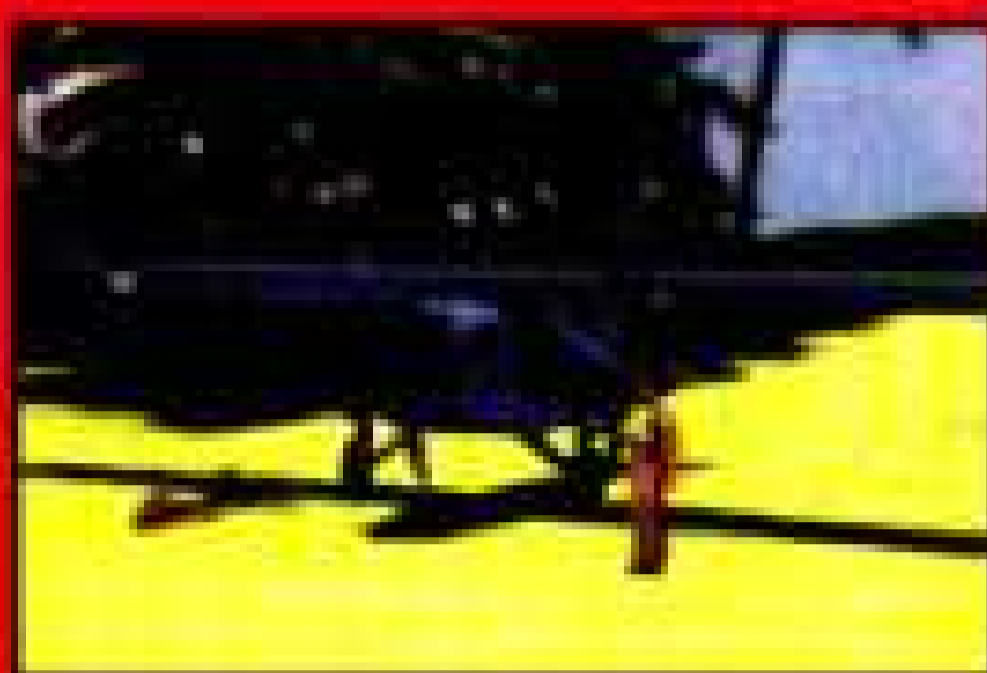
Millenium

Na stoisku były dwie interesujące rzeczy: gra strategiczna „Destiny” z uosobionym polem bitwy i rytmia z jaką obokczył nas pionier stoisku, gdy przewieraliśmy mu sporczywie wpatrywanie się w jakis bliżej niezdefiniowany punkt przestrzeni znajdujący się w okolicy wejścia na stoisko.

Philips Media

Firma miała jedno z bardziej wyróżniających się stoisk. A na nim sporo tytułów. Przeważały

przygodówki. Pierwszą godną wymieniania jest „Down in the



„Dump” (październik: PC-CD), świetnie animowana (prace trwały od 2 lat) gra przygodowa dla dorosłych, opowiadająca przygodę niezwykle ekscentrycznej rodziny Blumbów, kosmitów wielkości kciuka, podczas ich powrotu z wakacji. Druga to film interaktywny „The Dumb Was Loaded” (miało być w maju: PC-CD), którego akcja rozgrywa się w 1940 roku. Jako detektyw bierziesz udział w odnalezieniu brata pewnej w-strej grze



chu dziewczyny. Autorzy obiecują sporo trupów i zwrotów akcji. Trzecią z tego pakietu jest „Secret Mission” (miało ukazać się w maju: PC-CD). Jako amerykański szpieg zostajesz wysłany do azjatyckiego królestwa Opali podczas zimnej wojny. Tym zadaniem będzie odzyskanie pamięci po przymusowym skorzystaniu z narkotyków, dostarczenie balu papieru świetlnego konsułowi i zapobiec zamordowaniu króla Opali.

Gracze lubiący wykazywać się zręcznością, nie powinni zawieść się na takich tytułach jak „Bloodlust” (walka karate: grudzień: PC-CD), „The Last Ninja” (współczesna wersja popularnej niegdyś gry 8-bitowej: początek 1997: PC-CD), „Demon Driver” (wyścigi w przyszłości: grudzień: PC-CD), czy wreszcie „QAD” (strzelanka 3D: jesień: PC-CD).

Sales Curve Interactive

Królowaty tu w zasadzie dwie

tytuły: przygodówka „Kingdom of Magic”, o której już pisaliśmy w poprzednim TS oraz „Gender Wars”, dynamiczna, składająca się z 28 rozbudowanych misji wojna płci w trójwymiarowym świecie. Na grę ma już za sobą mały skandal, bowiem zabroniono jej dystrybucji w Niemczech jako produktu szerzącego nienawiść między płciami. Przed wakacjami planuje się ukazanie się strzelanki 3D pod tytułem „X5”.

Później, w kolejności chronologicznej została wydana „Nemesis” (tytuł roboczy: III kwartał 96: PC-CD), rozgrywająca się w 2040 roku na Marsie gra strategiczna, w której jako dowódca najemników musisz obwoić laboratoria przed atakami Obcych lub jako Obcy zniszczyć życie na Marsie; strzelanka 3D „SWIV” (IV kwartał 96: PC-CD), w której jako były żołnierz jednostki specjalnej miszysz na ratunek swej cocii złapanej przez rebeliantów; przygodówka „Hopkang FBI” (tytuł roboczy: termin ukazania się jeszcze nieznany: PC-CD), gdzie jako agent FBI będziesz trzeba rozstrawić się z terrorystą, który nie dość, że zwałokował Kalifornię dwoma pociskami nuklearnymi, to jeszcze więzi dzweczyne bohaterów.

Warner Interactive International

Na stoisku Warnera było kilka naprawdę dobrych rzeczy. Jedną z nich, świetnie doomopodobna gra „Z” chodząca w wysokiej rozdzielczości, w końcu po ECTDIE została oprowadzona do firmy Virgin.



Z tytułów, które nie zdążyły jeszcze zostać sprzedane ciekawie zapowiada się „Dreadlock” będący symulacją zarządzania koloniami na odległych planetach z wplecionym w to wątkiem wojennym.



Dla fanów symulatorów szykuje się „N.I.A.” (III kwartał: PC-CD), w której to grze mocno będzie za-



ślęć za sterami Hueya Loatcha czy Chinocka podczas jednej z pięciu kampanii opartych na taktykach z wojny wietnamskiej.



Na miłośników przygodówek czekał „Safe Cracker”. Wcielasz się w nim w kawiara, który musi udowodnić swe mistrzostwo odwierając sejf ukryty w kwatery głównej. Zaintry gry ma być także



grafika (piymne przajacia od lokacji do lokacji i płynny ruch kamery dzięki zastosowaniu QuickTime'a jako platformy gry).

Dla zręcznościowkowiczów przygotowano strzelankę w stylu „Dexter Storm” pod tytułem „Return Fire”, baseball przyszłości o nazwie „Fitball” oraz symulację motocyklu zapożyczoną w edytor tras – „International Moto-X”.



Od jakiegoś czasu nie było symulatora okrętu podwodnego z prawdziwego zdarzenia. Ostatnie w miarę sensowne podejście do tematu jakże pamiętam, to był „Seawolf”. Wszystko inne albo nie wytrzymało krytyki (jak „WolfPack”), albo nie miało nic wspólnego z symulacją (jak „Silent Steel”). Na wszelki wypadek jednak nic sobie nie robiłem z buńczucznych zapowiedzi SSI, nauczony smutnym doświadczeniem, że nie wszystko złoto, o czym mówią, że się świeci.

„Silent Hunter” to druga wojna światowa na Pacyfiku, potraktowana dość poważnie, w mój ulubiony sposób – można albo ustawić wszystkie założenia i popłynąć by zatopić całe stado statków handlowych, albo wybrać odpowiednik misji historycznej (czyli spotkania, które rzeczywiście miało miejsce gdzieś na Pacyfiku), albo wreszcie zaciągnąć się do marynarki na dłuższą i odbyć kilka(naście/dziesiąt) rejsów w czasie całej wojny. O ile udało mi się zorientować, każda misja jest zupełnie inna, za każdym więc razem ma się do rozwiązanie jakiegoś nowego zadania taktycznego, co pozwala grać dłużej niż do momentu znalezienia strategii wygrywającej dla każdej misji.

Po wybraniu sposobu pływania, a przed samym znalezieniem się na morzu, możemy jeszcze ustawić sobie stopień realizmu. Składa się on z wielu elementów, opisanych w instrukcji, więc nie będę ich wszystkich wymieniać, jednak przynajmniej jednemu warto się przyjrzeć. Wczesne wersje torpedy M14 używanej powszechnie przez Amerykanów przez większą część drugiej wojny światowej nadawały się do różnych rzeczy, ale niekoniecznie do topienia statków i okrętów. Dzięki kilkunastu istotnym wadom konstrukcyjnym M14 nie pływały na zadanej głębokości, nie uzbrajały się przed dopły-

nięciem do celu bądź w końcu nie wybuchaly w efekcie wadliwego działania zapalnika magnetycznego. Biorąc pod uwagę fakt, że już samo trafienie torpedą (niekierowaną!) w cel nie było łatwe, a prawidłowo zachowywała się co któraś, ustawienie sobie w realizmie „DUD torpedos” (w wołnym tłumaczeniu – „zgodne z faktami historycznymi”) prowadzi od ręki do frustracji i wrzodów żołądka. Ponieważ pływa się po to, żeby zatapiać, radzę nie ruszać akurat tego przełącznika. Swoją drogą, po kilku rejsach, w których pływałem właśnie ze 100% realizmem zacząłem się dziwić, jakim cudem Amerykanie w ogóle byli w stanie pokonać Japończyków?

Jeżeli zdecydujemy się na karierę wojskową, dostaniemy przydział do portu oraz – co dość oczywiste – pod swoją komendę okręt podwodny. Okręt będzie początkowo cieniutki, jednak w miarę upływu czasu okręty ulegają zmianom, pojawiają się nowe typy oraz nowe ich wyposażenie. Zwykle mamy wtedy szansę wyboru – czy bierzemy nowy okręt z nową załogą (zleło jak szczypior), czy pozostajemy przy starym, na którym załoga pracuje jak szwajcarski zegarek. Oba rozwiązania mają swoje wady

i zalety, na pewno warto się przesiąść z PC S-class na P-class, na samym początku wojny, potem bywa różnie.

W porcie – kiedy już zdecydujemy się wypłynąć – dowiemy się gdzie dokładnie mamy się wybrać i przy okazji obejrzymy mapę części Azji i Pacyfiku, na której czerwonym kolorem zaznaczony jest obszar już podbity przez Japonię. Bardzo to pouczające i zrobiło na mnie spore wrażenie – niby coś się wie na ten temat, ale zupełnie inaczej to wygląda, kiedy po każdym rejsie widać jak się zmienia sytuacja... To zmiany sytuacji mają zresztą dodatkowy wpływ na naszą karierę, jako że wymuszają zmianę portu macierzystego z Manili na Pearl Harbour, gdy nad całym Filipinami zacznie powiewać flaga z czerwonym kółkiem na środku.

Nasze zadanie zawsze brzmi dokładnie tak samo – zatopić wszystko, co napotkamy. Zmieniają się jedynie akweny, po których musimy pływać. Jak na razie trafiły mi się rejsy u wybrzeży Tajwanu i Japonii, tudzież w okolicach atolu Truk. W różnych miejscach różne są szanse trafienia na różne typy konwojów, jednak – co jest pewnym ukłonem w stronę grywalności – zawsze widzimy na mapie zaznaczone konwoje. Wprawdzie informacje na ich temat nigdy nie są pełne i zawierają w najlepszym

wypadku kurs, rozmiar i typ konwoju oraz prędkość i godzinę dokonania obserwacji, jednak to na ogół wystarcza do dość szybkiego spotkania czegoś zatapiającego. Co uważam za błąd, informacje o konwojach pojawiają się na mapie zawsze, niezależnie od tego, czy płyniemy po powierzchni czy w głębinach; o ile potrafię sobie (niezgodnie wprawdzie z historią, ale od błędów w zgodzie ze zdrowym rozsądkiem) wyobrazić, że z latających tu i ówdzie samolotów udaje się zebrać informacje o położeniach konwojów, o tyle nijak nie rozumiem jak te informacje docierają pod wodę...



Niestety, co mnie bardzo boli, „Silent Hunter” zawiera trochę błędów. Zdarzyło mi się, gdy płynąłem na głębokości peryskopowej absolutnie sprawnym okrętem, że po wydaniu rozkazu wypłynięcia na powierzchnię okręt zaczął dawać coraz głębszego nurka. Nawet ponowne wydanie rozkazu nic nie pomogło – oficer mówił „aye aye sir” i okręt płynął coraz głębiej... Dopiero ręczne pomachanie sterami i ręczne ustawienie głębokości pozwoliło wypłynąć. Regułą jest

Co to jest: pod wodą pływa, Silent Hunter się nazywa?





(sprawdziłem kilkakrotnie) ożywanie stojących na redzie okrętów w momencie, kiedy zatopi się ostatni z nich. Jeżeli ostatniego zatłwiałeś z działa i włesnie stolsz na powierzchni, to zazwyczaj masz pecha i idziesz na dno zanim zdążyysz szpetnie zakłąć. Jeśli jesteś pod wodą i zostały Ci jakieś torpedy – a, to zmienia postać rzeczy, możesz spróbować zatopić któryś ze statków jeszcze raz. Czasem ni stąd ni z owąd zaczyna się zmniejszać ilość sprężonego powietrza, co nie znajduje żadnego uzasadnienia w wykonywanych czynnościach.

Teraz kilka dobrych (?) rad, pozwalających na przeżycie i zatopienie czegoś więcej, niż jednej amerykańskiej łodzi podwodnej:

1. Po rozpoczęciu rejsu przez chwilę poobserwuj mapę. Konwoje zwykle pływają po w miarę ustalonych trasach, łatwo Ci będzie określić, gdzie są największe szanse znalezienia łatwego łupu.

2. Atakując konwoje (czy to wojskowe, czy cywilne) stara się nie dać zauważyć. Japońskie niszczyciele mają zwykle kłopoty ze zlokalizowaniem atakującego, jednak jak już im się to uda, potrafią się go trzymać długo i skutecznie. Najprostszym sposobem na długie unikanie zauważenia jest podplwanie ze schowanym peryskopem – podnosząc go co minuta na kilka sekund masz pełny przegląd sytuacji, zmniejszając prawdopodobieństwo wykrycia.

3. Atakowanie konwojów wojskowych jest znacznie trudniejsze nie tyle dlatego, że są one lepiej uzbrojone, ale również dlatego, że załogi pływające jako ich ostona są znacznie lepiej wyszkolone.

4. Nie używaj torped na dystansach większych niż 1500 jardów, szkoda ich do tego celu. Jest od tego jeden wyjątek:

5. Dobrym sposobem ataku jest podplnięcie cichcem nocą do portu i zatopienie stojących na redzie statków i okrętów strzałem z dużej odległości. Szanse wykrycia przez okręty patrolowe są wtedy minimalne; w ten sposób udało mi się zatopić lotniskowiec i ciężki krążownik zakotwiczone w lagunie Truk.

6. Najlepszym sposobem na atak jest ustawienie się na trasie konwoju i poczekanie, aż sam wpadnie pod nóż. O ile uda Ci się zatopić okręty ostony (i uzbrojone statki handlowe, niektóre mają działa i potrafią się z nich skutecznie odgryzać) może wypłynąć na powierzchnię i skorzystać z działa, zatapiając resztę i oszczędzając torpedy.

7. Przy strzelaniu z działa warto samemu celować, jako że załoganci (po ustawieniu odpowiedniego przełącznika na Auto) robią różne dziwne rzeczy, niekoniecznie sensowne, a odłożenie poprawki na podstawie obserwacji gdzie upadł pocisk jest banalne. Uwaga: jeśli kiwa (a kiwa zawsze) trzeba strzelać w odpowiednim momencie, kiedy stolsz poźłomo, inaczej albo trafisz w wodę przed celem, albo za celem. W przypadku strzelania torpedami lepiej się oprzeć na celowaniu automatycznym.

O tym, co w samej grze najważniejsze, już chyba napisałem, teraz więc nadszedł czas na opisanie rzeczy mniej istotnych i garść uwag na temat samej gry.

Oprócz samego symulatora na płytce znajduje się kilka krótkich filmików, trochę zdjęć i kilkadziesiąt minut gadanego na temat okrętów podwodnych. To gadane to wspomnienia Williama P. „Buda” Grunera, który pływał w czasie wojny jako

dowódca U.S.S. Skate Jego wynurzenia nadają grze dodatkowego smaku, choć i bez nich symulator jest całkiem niezły.

A co do samej gry – jest dobra. Grafika jest świetna, nawet jeśli technicznie nie stanowi żadnego osiągnięcia, dźwięki robią znakomite wrażenie (choć dobrze by było, gdyby można je było częściowo wyłączyć po włączeniu kompresji czasu, bo inaczej odpadają uszy). Napisałem nawet, że gra jest bardzo dobra i otarła się o rekomendację – ale koniec końców rekomendacja odplynęła z prędkością rozpydzonego niszczyciela. Złżyła się na to kilka rzeczy, dających się podsumować jednym słowem – niedoróbki. W „Silent Hunterze” jest bowiem stanowczo zbyt wiele nieścisłości, żebym mógł go polecić każdemu z czystym sumieniem – a to frachtowce płyną z prędkością 18 węzłów (zamiast – jak to miało miejsce w rzeczywistości – w najlepszym wypadku 11-12 węzłów), a to ścigany z prędko-



cią 11 węzłów konwój robiący 10 węzłów oddala się coraz bardziej... Klawiszologia nie zgadza się z tą wypisaną w instrukcji, co więcej – niektóre bardzo potrzebne i wygodne funkcje klawiszy nie zostały w ogóle w instrukcji uwzględnione (na przykład backspace – wyświetlenie poprzedniego komunikatu). I tak dobrze, że te informacje znalazły się na płytce w pliku read.me.



Strasznie szkoda, że odwalało kawał bardzo solidnej roboty i skopano garść szczegółów, które psują dobre wrażenie robione przez całość. Jedyną pocięką może być fakt, że SSI ma zwyczaj wypuszczać po kilku tygodniach (lub miesiącach) upgrade do gry, zwykle oznaczony numerem 1.1. Wystarczy podmienić exe, by mieć nową wersję – jednak w chwili gdy piśzę te słowa, jeszcze nic takiego nie ma.

Borek

P.S. Według wymagań napisanych na pudełku, gra wymaga 8 megabajtów pamięci, ale do wyjątkowych szczęściarzy może się zaliczyć każdy, komu uda się ją na takiej konfiguracji uruchomić. Tak na prawdę potrzebne jest 7000 kilobajtów wolnego EMS-a, co – biorąc pod uwagę konieczność załadowania DOS-u, sterowników CD-ROMu i EMM386 (albo QEMM), oraz po uwzględnieniu zwyczajnego rezerwowania przez BIOS-y 384 kilobajtów na swoje potrzeby – na komputerze z 8 megabajtami pamięci jest właściwie nierealne.



Speedway Manager

Popiół, żużel – jedno diabelstwo. Usypuje się z tego bieżnią, obudowuje trybunami, puszcza kilka facetów na motorynkach, żeby jeździli w kółko – i oto mamy gotowy wielki sport...

Trochę jak zwykle przesadzam, bo sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana. Motory nie są takie zwyczajne (zamiast benzyny leje się do nich metanol), z tym byle popiołem to też lekka przesada, bo żużel musi mieć odpowiednie parametry i tak dalej, jednak po kilku godzinach spędzonych przy grze „Speedway Manager” można uznać, że żużel to najprostszy

W. Giesiewicz
H. Gustafsson
J. Gomoński
T. Gollob
J. Gollob
M. Malak
M. Ryszczak
E. Tuzdzisz

K. Okupski
J. Gała
J. Olszewski
J. Krzystyniak
H. Nielsen
H. Palczak
P. Dobrucki
R. Kowalski

POLONIA E.

POLONIA P.

1	W. Giesiewicz	2	2
3	K. Okupski	3	1
2	H. Gustafsson	1	3
10	J. Gała	4	0

5:1

Następny bieg

(niezależne od nas – żadnych możliwości dania premii, ustalenia nagród za wygranie) i koszty wyjazdów. Nie sprzedaje się

pokrecone. W trakcie wyścigów możemy wykonać wszystkie dostępne regulaminowo manewry związane z sięganiem do re-

nych na temat formy zawodników, trzeba więc sobie zanotować najpierw, kogo akurat lepiej nie wystawiać.

Popiołem po oczach



sport pod słońcem. Rzeczywistość w grach zawsze stanowi jakąś uproszczoną wersję rzeczywistości realnej, jednak czasem uproszczenia idą za daleko, przez co gra staje się blada i nudna.

Nasze zadanie to porządzenie finansami drużyny w taki sposób, żeby doprowadzić ją do zwycięstwa (zaczynamy i kończymy grę w tym samym sezonie, zawsze w pierwszej lidze, nie ma więc mowy o niczym innym). Pieniądze są tylko za bilety, których ceny możemy ustalać przed meczami, a nasze koszty to zakup i remonty maszyn, treningi, płace dla zawodników

żadnych reklam na torze, nie ma banków, podatków, transferów (dobrego zawodnika w polskim żużlu kupuje się za ponad miliard starych złotych), negocjacji (choćby z zawodnikami z zagranicy) – nic. Motocykl zawsze kosztuje 12000 złotych, jego remont zaś – 4000 zł. Wyjazd w każde miejsce Polski kosztuje 3500 złotych, niezależnie od tego czy jedzie się 50 kilometrów czy 500. Życie jest proste, jak powiedziała linijka.

Życie trochę się komplikuje, kiedy dochodzi do samych zawodów i trzeba ustalić skład drużyny oraz kolejność startów, jednak o komplikacje zadbał tu nie autorzy programu, a autorzy regulaminu ligi. Co można grze zaliczyć na plus, to sensowne wyjaśnienie zasad wyznaczania zawodników do kolejnych wyścigów, jakie zawarte jest w instrukcji. Inna sprawa, że po ich przeczytaniu i tak nie byłam dużo mądrzejszy – są dość mocno

zerw i wystawianiem do jazdy lepiej w danym dniu dysponowanych zawodników – i to właściwie wszystko, co możemy.

Z ciekawości (jako że nie jestem zagorzałym fanem żużla) obejrzałem sobie wyniki 7. kolejki ligi (19 maja), przypatrując się zwłaszcza nazwiskom zawodników – trzeba przyznać, że pod tym względem gra jest (chwilowo) dość wierna. O dziwo, tym co się nie zgodzało były... nazwy klubów. Nazwiska i ich przypisanie do klubów było OK, ale już na przykład takiej drużyny jak Atlas Polsat w grze nie uświadczysz (da się dojść, o którą drużynę chodzi). Może ostatnio nastąpiły jakieś zmiany, ale nawet jeśli, gra jeszcze nie zaczęła swojej kariery na polkach sklepowych, a już przestała być aktualna. Trochę śmiesznie, trochę dziwnie, trochę nieoczekiwanie.

Przy całej słerniężności interfejsu graficznego jedna rzecz mnie pozytywnie zaskoczyła – animacje. W trakcie rozgrywania meczu można obejrzeć krótkie filmiki z jadącymi na żużlu zawodnikami. Wrażenie trochę psuje widoczny na ekranie napis TVP1 (prawa autorskie?), ale i tak technologicznie jest to jedno z najciekawszych osiągnięć w grach pecetowych wydanych w Polsce. Cała reszta na kolana raczej nie rzuca – niska rozdzielczość, chwilami nieczytelne napisy na ekranie, jedyny dźwięk to muzyka w tle. W dodatku dostępność informacji jest trochę bez sensu, jako że w momencie ustalania składu drużyny na mecz nie ma już dostępu do da-



Jedyna istotna uwaga dotycząca taktyki dotyczyć będzie pieniędzy. Jedyne źródłem naszych dochodów są bilety, a w dodatku pieniądze z ich sprzedaży wpływają co drugą kolejkę (kiedy mecz odbywa się u nas), trzeba więc dość starannie pilnować cen biletów i reklamować się w mediach. W większości przypadków ceny biletów na poziomie 10-15 złotych są akceptowane przez kibiców, zwłaszcza gdy walka toczy się między zespołami z górnej części tabeli (warto więc być przynajmniej w pierwszej trójce, ale to akurat jest oczywiste i z innych względów).

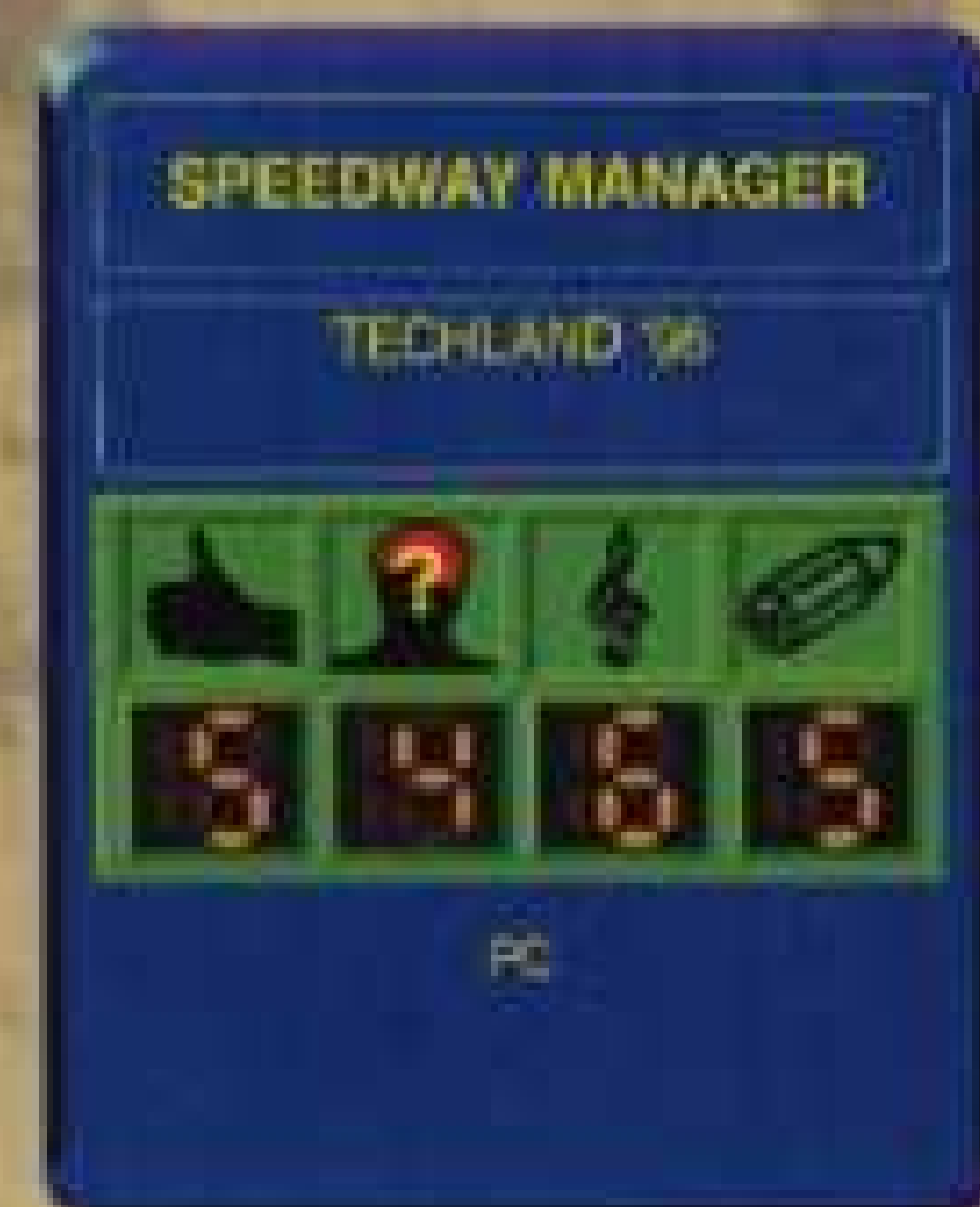
To z grubsza tyle. Pograłem kilka godzin, wygrałem co było do wygrania, zdobyłem tytuł mistrza Polski, ale wszystko raczej z poczucia obowiązku, niż dlatego, że gra mnie wciągnęła. I to by było na tyle.

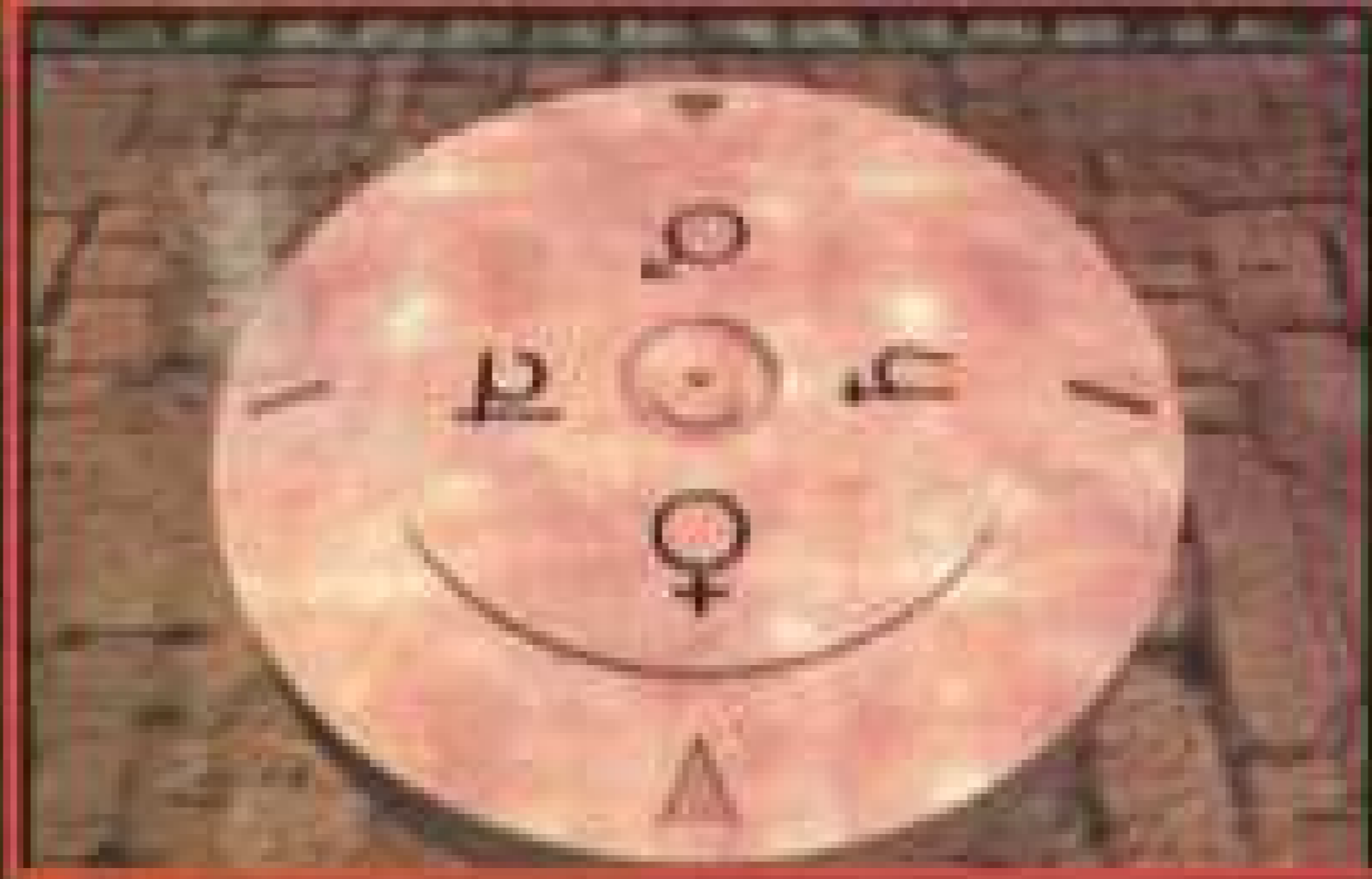
Robaquez

10

Wartowny stan kasy	:	174445 zł
Aktualna cena biletów	:	15 zł
Kwota przeznaczana na reklamę u mediach	:	10000 zł
PRZYCHODY Z POPRZEDNIEJ RUNDY		
-Wpływ z biletów	:	165300 zł
ROZCHODY Z POPRZEDNIEJ RUNDY		
-Wpłaty zawodnikom	:	11880 zł
-Koszty wyjazdu	:	0 zł
-Koszty obsługi meczu	:	13000 zł

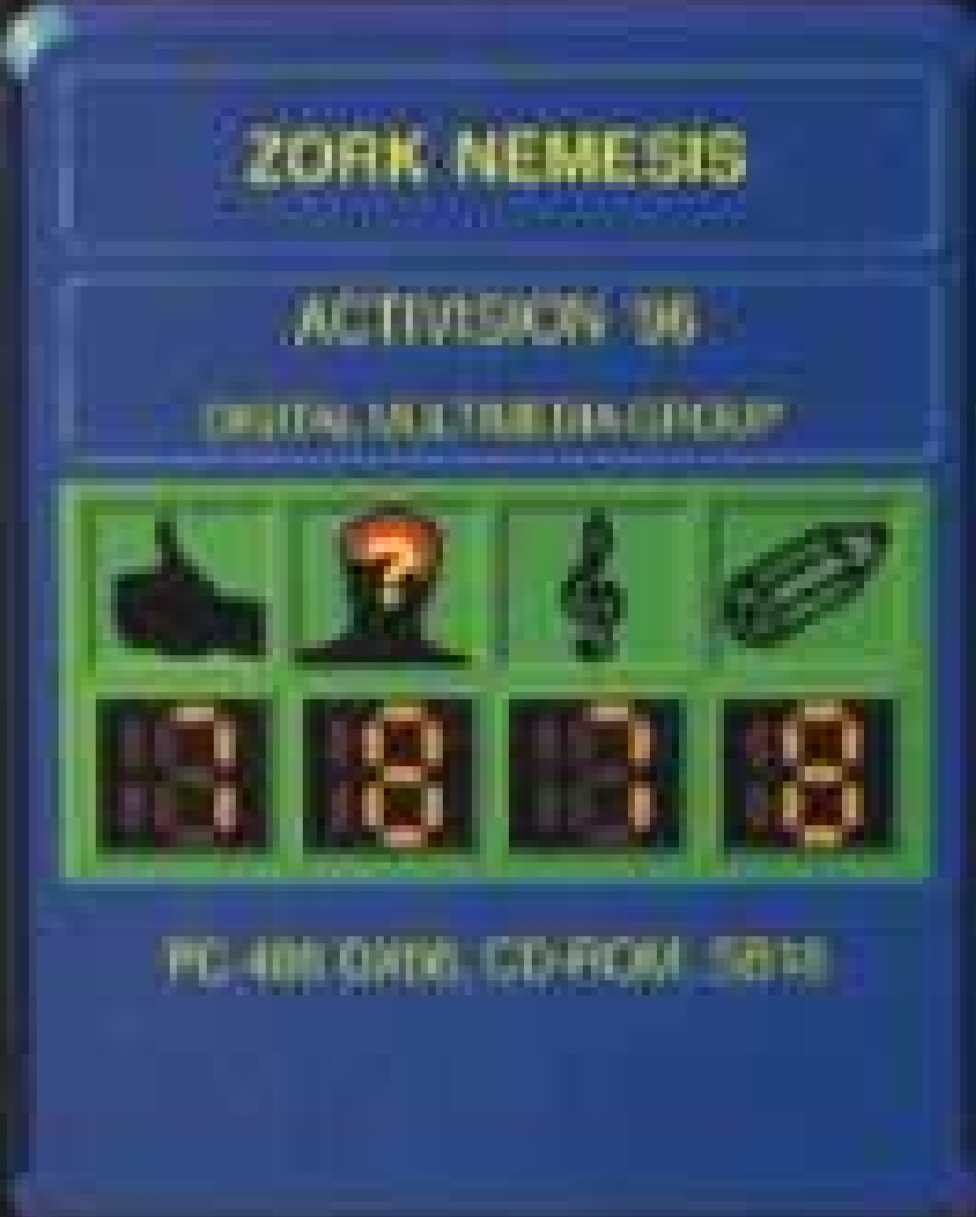
OK





ZORK NEMESIS

Dynastia



Pojawienie się przed trzema laty „Return to Zork” było dla wielu z nas początkiem nowej ery. Oglądając z niedowierzaniem poprzedzające tę grę reklamy trudno było uwierzyć, iż tak rewelacyjnie prezentujący się produkt ukaże się również w wersji dyskietkowej (napęd CD był w Polsce wtedy rzeczą dość egzotyczną). Nawiązujący do kultowej serii tekstówek o Podziemnym Imperium, które ukazywały się pod szyldem firmy Infocom, a po której szedł przejęła Activision, „Return to Zork” szokował grafiką, digitalizowanymi postaciami i ludzką mową, która cały czas towarzyszyła grze.

Poczekaliśmy jakiś czas i oto Activision wypuściła kolejną część historii. „Zork Nemesis” nie wymaga od gracza doświadczenia nabytego w poprzednich odcinkach. Podczas gdy w „Return to Zork” programowo nawiązywał do stylu tradycyjnej tekstówki (w samym intrze mieliśmy zgrabną ilustrację przejścia od tekstu, do do nowoczesnego graficznego interfejsu) „Zork Nemesis” nie jest klasyczną przygodówką, a jedną z owych „first-person-perspective” dziwów, kalką „Myst”, czy niedawno opisywanych „Frankenstein” i „Shivers”. Jest to

więc nieco inny rodzaj zabawy. Perspektywa, z której obserwujemy świat, ma skłonić nas do pełniejszego zidentyfikowania się z kłefowanym przez nas bohaterem i w tym modnym obecnie kierunku poszły starania Activision. W celu spotęgowania wrażenia realności przygody, którą przeżywa gracz, uproszczono sterowanie. Rozbudowany interfejs tekstówek i „Return to Zork” zastąpiono kursorem, który pokazuje kierunek ruchu lub zmienia się w dłoń sugerując, iż można podnieść lub użyć w tym miejscu przedmiotu. Tych ostatnich nie ma tu jednak wiele, zagadki zaś, typowe dla tego typu produkcji, sprowadzają się do ustawiania dźwigni w maszynach, kombinacji magicznych symboli i odczytywaniu wskazówek zawartych w manuskryptach, dźwiękach i obrazach.

Zanim rozpoczynamy zabawę sięgnąć wypada nam po załączoną wraz z trzema kompaktami gry broszurkę, która doskonale wprowadza nas w akcję – jest to dziennik rządowego agenta, którego misją było rozwikłanie zagadki zniknięcia czwórki ważnych obywateli. Wertując jego notatki wczuwamy się w atmosferę dziwnej krainy nawiedzanej przez przekleństwo nazwane Nemesis. Agent odkrywa związki mię-

dzy czwórką zaginionych, dokonuje zapisów znaczących wydarzeń ze swej podróży, gromadzi zdjęcia, broszury i dziwne rysunki, odnajdowane podczas prowadzenia śledztwa. Wreszcie dociera on do tajemnej Świątyni Starożytnych, dokąd prowadzi trop – tu raptownie zapiski w notcie urywają się dramatycznymi słowami nakreślonymi w szaleństwie śmierci. Agent Bivotar umiera.

Potem notes wielokrotnie przyda się jako cenne źródło podpowiedzi do zagadek, które z przyjemnością będziemy w nim odszukiwać. Ciekawą i intrygującą akcją gry podzielono na trzy bloki. W pierwszym mamy cztery niezależne cele, które rozwiązać możemy w dowolnej kolejności poruszając się po tajemniczej świątyni – jest to rodzaj rozgrzewki przed zasadniczą częścią drugą, tu magicznie podróżujemy do czterech odległych miejsc – aby z każdego z nich przywieźć magiczny artefakt – ta część rozgrywki zabierze najwięcej czasu, gdyż zagadki w niej są liczne i skomplikowane. Ostatnia część, ponownie w świątyni, to parę prostych czynności, które zmierzają do zakończenia.

W „Zork Nemesis” poruszamy się w charakterystyczny skokowy sposób, ale za to w każdym miejscu dzięki technologii Z-Vision mamy możli-

wość obrotu o 360 stopni wokół punktu, w którym stoimy (niestety często towarzyszy temu efekt rybiego oka). Choć gra, jak wyznaczili sobie bossowie Activision, jest technologicznie zaawansowana (oprócz Z-Vision mamy QSound powodujący przestrzenną dźwięk, tysiące kolorów czy funkcje grafiki i dźwięku Windows 95 DirectX) i dość interesująca, zaliczać się będzie do gier nieco powyżej przeciętnej, po które sięgać powinni raczej fani gatunku.

W grach tego typu bowiem, w odróżnieniu od tchnących życiem przygodówek, wciąż jednak utrzymuje się uczucie samotności, gdyż interakcja z żywymi osobnikami jest ograniczona. Po raz kolejny więc przemierzamy, tym razem w „Zork Nemesis”, opuszczone, wyludnione gmachy, a poznawanie intrygi polega na żmudnym czytaniu listów, notatek i ksiąg, a nie na prowadzeniu dialogów.

Dla koneserów.

Dixie





THE CHRONICLES OF
THE SWORD

PSYGNOSIS 95

CD PRODUKT



PC 486 DX/33, 4 MB, CD-ROM
SIL. GUS, NYBYZ



Lancelot odchodzi na emeryturę

THE CHRONICLES OF THE SWORD

12



Legendy o królu Arturze i jego rycerzach blesiadujących nie-rzadko przy stole bez kantów rozplenili się do tego stopnia, że dzisiaj nie wiadomo już czy jest to fikcja, czy prawda. Różne podania, książki, filmy, sztuki teatralne eksploatowały głównie postacie Artura, Guinewry, Lancelota i Merlinia. W grze „Kroniki Miecza” pojawi się nowa postać, niejaki Gawain. Ci co znają dogłębniej wyspiarskie legendy, z pewnością o nim słyszeli. Inni, mniej odcytani, usłyszą, a co więcej będą mogli wcielić się w jego postać.

Przystępując do gry poprzez czyn stworzymy legendę o Gawainie, który dzisiaj właśnie został pasowany na rycerza przez samego króla Artura. Wraz z tym doniosłym wydarzeniem w zamku Camelot doszło do tajemniczego morderstwa. My jako nowopasowany rycerz będziemy musieli zająć się tą sprawą. Naszym przełożonym będzie nadworny mag Merlin. I tak wszystko zaczyna się w grze „The Chronicles of the Sword”, która jest wlicze klasyczną przygodówką.

JAK MIECZ WYKONALI?

Grę stworzyła ta sama firma co opisywanego kilka numerów temu „Druida” i nie zdziwi chyba nikogo, że przy wykonaniu posłużono się podobną techniką. Tła, przedmioty, jak i postacie są renderowane, tzn. projektowane i generowane na komputerze. Wszystko wykonane w wysokiej rozdzielczości – standard wśród współczesnych przygodówek. W ten sposób lokacje, po których będziemy podróżować zyskały na przestrzenności, wyrazistości i jakości. Dodatkowo wykorzystując znaną z „Alone in the Dark” metodę różnych kątów pod jakim widzimy otoczenie, stworzono obszary dobrze budujące nastrój poszczególnych lokacji – scenarzyście należą się brawa i symboliczna premia (żeby się nie rozbisurmanił).

Renderowane postacie wydają się być trochę takie plastikowe, nierealne, ale cóż ta technika tworzenia obrazu nie jest doskonała. Sztuczności dodają postaciom trochę koślawe i nie do końca płynne poruszanie się. Głupkowato też wyglądają sceny, gdy akcja zostanie „zawieszona”, na przykład w trakcie rozmowy. Bohaterzy potrafią kiwać się w tę i z powrotem tylko po to, aby pokazać, że coś się dzieje (ktoś się szamocze, inny go powstrzymuje) – sprawia to wrażenie upośledzenia sierocego, czy innej przykrej choroby. Lepiej było pozostawić całkowicie statyczne pozy, ale cóż, teraz już się nie da nic z tym zrobić. Postacie, pomimo tego że są z tworzywa sztucznego, zostały jednak wykonane starannie.

Poruszamy się po ekranie w standardowy sposób (przesuwamy kursor i wciskamy klawisz myszy) mogąc dotrzeć w dowolne, przez nas obrane miejsca. W miejscach, w których możemy coś podnieść, znaleźć, przeczytać, itp. kursor zmieni swoją barwę na czerwoną, oznajmiając nam o tym. W trakcie poruszania

się naszym bohaterem rzucają się w oczy dwie wady: dłuższy przy przemieszczaniu się i nie do końca dopracowane miejsca, w których przechodzimy do następnej lokacji.

W grze o rycerzu nie mogło zabraknąć scen walki na miecze. Zastosowano tutaj zręcznościowy sposób rozstrzygnięcia polityczki (we właściwym momencie musimy wcisnąć kierunek przeciwny do tego skąd nadchodzi ciós przeciwnika), a dla radykalnych przygodówkowiczów wprowadzono możliwość automatycznego rozstrzygnięcia walki – bez tego całego klepania w klawisze. W ten sposób każdy będzie mógł wybrać, to co lubi – dodam tylko, że dopiero przy włączonych elementach zręcznościowych gra „nabiera rumieńców”.

Muzyka w grze jest kolejną zaletą. Dzięki niepokojącym dźwiękom, digitalizowanym wypowiedziom bohaterów oraz zmieniającym tematami muzycznym dosyć dobrze budowany jest nastrój poszczególnych lokacji – szczególnie w Lyoness, gdzie ponoc straszy.

HISTERYJKA

I PODSUMOWANKO

W „Kronikach Miecza” wykorzystano bardzo fajny pomysł, dzięki któremu możemy spojrzeć na arturiński dwór trochę innymi oczami (Gawaina). Niestety poza dobrym pomysłem reszta gry prezentuje się raczej średnio. Rozpoczynamy grę od morderstwa – hitchcockowskie trzęsienie ziemi – i wydawać by się mogło, że napięcie będzie narastać, a tu zsiadłe mleko. Od razu wiemy kto jest mordercą, wszelkie pytania dotyczące całego zamieszania znajdują swoje odpowiedzi niemal natychmiast (lub w instrukcji).

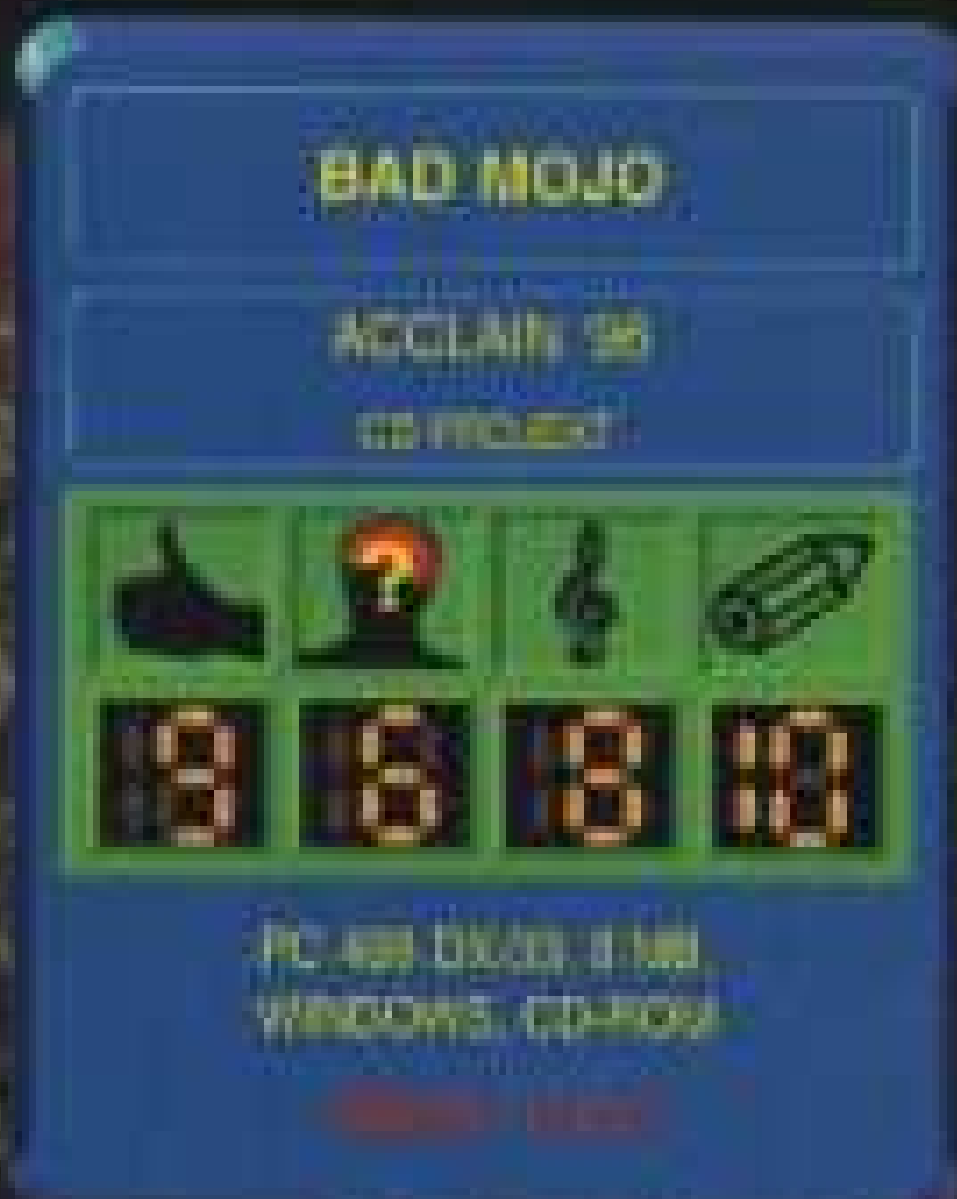
W opowiadanej historii brakuje wątków pobocznych, różnych rozwiązań stojących na naszej drodze problemów. Rozmowy ze spotykanymi postaciami są jednoliniowe i w sumie niezależnie co byśmy wybrali (którą z opcji tekstowych), to i tak następstwa będą takie same.

Zagadki w grze są dosyć proste (powrót do ostatniej tendencji w przygodówkach) i jedynie w kilku miejscach utrudnione w prostacki sposób – niektóre przedmioty bardzo trudno odszukać na ekranie (obszary, w których możemy je namierzyć, zajmują kilka punktów). Dochodzi do tego, że zamiast ruszać głową musimy natrętnie ruszać myszą, aby w końcu odszukać brakujące ogniwo.

Ostatnią wadą gry jest brak jej zdecydowanego charakteru. Ani nie jest śmieszna, na czym opiera się popularność przygodówek, ani straszna, jak sugerowałaby opowiadana historia.

Na dwóch kompaktach znajduje dużo grafiki, niestety mało treści. Przygoda jest do ukończenia w ciągu 3-4 godzin. Jeżeli miałbym polecać „Kroniki”, to tym, którzy chcą rozrywki łatwej i nie wymagającej dużego zaangażowania umysłu. Dobra przygoda na jeden wieczór.

EMILUS



Gdy zechcę, będę karaluchem



W życiu zdarzają się lepsze i gorsze chwile. Jednak wpadanie w tarapaty zaraz po tym, jak człowiek osiągnął szczęście, to czysty sadyzm ze strony życia. Cóż, nie można jednak wymagać od czegoś tak bezwzględniego, jak LOS, aby zwracało z raz obranej drogi.

W grze „BAD MOJO” bohater Roger właśnie wpadł w tarapaty i tylko my, zagorzali gracze, będziemy mogli go z tego wyciągnąć. Cóż takiego stało się tego wieczora? Ano degenerat i ofiara losu, jakim dotychczas był Roger, nagle wszedł nie w tę ulicę i stał się właścicielem nie lada fortuny. Oczywiście nikt mu jej po dobroci nie przekazał, z czym ściśle związany jest jego pospiech i chęć jak najszybszego opuszczenia San Francisco. Zanim los przestał mu dopisywać, zapłacił właścicielowi obskurnego pokoju czynsz i pożegnał się z nim czule. I już miał wychodzić, gdy przypomniało mu się, że potrzebuje medalionu. Zaczął nerwowo szukać i znalazł. Na swoje nieszczęście medalion w dziwny sposób zareagował w jego ręce. Przerazony Roger podskoczył, po to aby zaraz bez ruchu upaść na podłogę...

Co było dalej? Cóż, to już opowiedziane zostanie we współudziale z grającym. Ja jeszcze tylko dodam, że świadomość Rogera przeniosła się w zupełnie inne ciało. Tak, to przerażające, ale stał się on karaluchem.

Naszym zadaniem w przygodówce, jaką z pewnością jest „Bad Mojo”, będzie zorientowanie się w tym, co się dzieje. Nie mówię o tak banalnej rzeczy, jak powrót do dawnego ciała. Zanim jednak do tego dojdzie, czeka nas długa droga – najpierw wanna, później szczur, następnie... nie reszty dowiecie się z solubona.

Tak, jak wspomniałem mamy tu do czynienia z przygodówką. Niesłychanie jednak oryginalną. Po raz pierwszy będziemy lazić (w zasadzie pełzać) karaluchem. Oprócz głównego wątku w grze, będziemy mogli wykonywać inne czynności absolutnie nie związane ze scenariuszem. Możemy utopić się w farbie, przesuwac papierosy, odpadki, wędrować po jedzeniu i wiele innych czynności, które właściwe są karaluchowi, a bezpośrednio nie wpływają na postępy w grze.

Tytułowe Bad Mojo, to zły omen, klątwa, którą trzeba będzie zwańczyć. Okaze się, że podpowiedzi jak tego dokonać przekaze nam jeden ze starszych karaluchów. Cała zabawa polega na tym, że informacja będzie przekazana symbolicznymi obrazami, tak jak we śnie.

Oprócz tego będziemy musieli lazić po brudnych i obskurnych miejscach, gdzie napotkamy inne insek-

ty i stworzenia (np. szczury, myszy, pająki). Obrzydzenie do otoczenia jest niczym, w porównaniu do obrzydzenia jakie mamy do własnej postaci. Na tym polega oryginalność pomysłu gry, jak i wykonanie.

Z pewnością za grafikę należą się autorom gry nagrody. Wiedziałem, że przy tworzeniu gry konsultowano się u jednego z większych autorytetów w dziedzinie karaluchów, jednak nie przypuszczałem, że zrobiono to tak skrupulatnie.

Faktycznie animacje zarówno naszej postaci, jak i innych szybkobiegających są perfekcyjnie wykonane. Czulkę się ruszają, odnóża pracują, wszędzie widać brud, smród, wręcz niesłychanie dobrze odzwierciedlone środowisko życia panów karaluchów.

Dodatkową atrakcją w grze jest stworzenie atmosfery osamotnienia i obrzydzenia. Oczywiście jest to wynikiem odpowiedniej oprawy graficznej, jak i ciekawej muzyki. Bo jeżeli słyszymy, że coś szura, to od razu nasuwa nam się na myśl jakiś owad (można odczuć nerwowe swędzenie – brrr, ohyda!).

Sama rozgrywka, to rozwiązywanie zagadek na średnim poziomie, jednakże trzymających cały czas nas w klimacie jakiegoś straszego kozmaru.

W trakcie gry nieodparcie powracały mi myśli o reinkarnacji i tego typu sprawach – na ile miałem dobre przeczucia dowiecie się już z samej gry.

To ciekawe, ale podczas rozgrywki, samemu trzeba sobie wymyślać zadania do rozwiązania. Trzeba lazić, nuchać, szukać i uważnie analizować przekazane obrazy-podpowiedzi. Od razu mówię, że będzie nad czym posiedzieć i podumać (bo czy wpadniecie na to, jak uspić właściciela tawerny będąc karaluchem?).

Warto dodać jeszcze tyle, że „Bad Mojo” to coś innego od dotychczasowych produktów i chociażby z tego powodu warto mu się przyjrzeć.

Gra dla fanatyków Franza Kafki, który wysmażył kiedyś takie jedno opowiadanko, jak to powien człowiek zamieniać się w karalucha.

A właśnie, może ktoś z Was pamięta jakie to było opowiadanie, chodzi o tytuł – oczywiście odpowiedzi nadsyłajcie na adres redakcji (postaramy się właściwie nagrodzić).

Na zakończenie jeszcze raz powtórzę, że gra podobała mi się bardzo – za to, że jest niekonwencjonalna i pozwala spojrzeć na świat z trochę innej perspektywy (karaluchszej). Podobno karaluchy przeżyją wszystko...

**biegający i skrzeczący
EMILUS**

Anvil of the Dawn

Przez bezdroża, po równinach idzie olbrzymia armia Warforda. Każde napotkane miasto, zamek, zagrodę czy budkę bobki gładko zamienia w garść popiołu, plamy krwi i przerażające rzeźby ludzi powbijanych na pale. Gdzie ta armia podąża, po co robi to wszystko, skąd czerpie moc, aby móc nie tyle zdobywać, co wchłaniać kolejne państwa? Na te pytania nie mogą znaleźć odpowiedzi wielcy medycy tego beśniowego świata, w którym nam, nieustraszonym graczom, przyjdzie wyciągać nogi, skracać drogę i sygnalizować pod gołym niebem.

Jak widać sytuacja w krainie wygląda tragicznie, a ostatnim przyczółkiem dawnego porządku jest olbrzymia twierdza, gdzie została zaproszona drużyna śmiechów – wśród nich Ty gracz. Plan jest prosty: aby nikt wcześniej nie przejął sprytnych planów nadwornego mędrca, wszystkiego dowiedzieć się o świecie. Niestety, tak to już jest, jak się lubi pospać – nasz bohater zaspany budzi się dopiero w południe, gdy drużyna już wyniszyła.

Zaraz jednak dochodzi do dyskretnego wyjaśnienia, że taniści zostali wysłani jako przynęta, a my, dzielny wojak, musimy z własną misją (jakże jednak ryzykowną). W przypadku klęski mędrzec zaprzeczy, że nasza akcja miała miejsce, a my jesteśmy tanim agentem – mówiąc krótko jesteśmy zdani na siebie. Zadanie polega na tym, aby teleportując się za linię frontu, przejść szmat drogi w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania: skąd Warford bierze swoją moc oraz jak mu ją zabrać?

Proste? Nie do końca, bo gra to olbrzymi smutek drogi do przejścia



(około trzech dni ciągłego grania z solutionem, który zamieszcimy w następnym numerze). Przejście gry bez rozwiązań zajęło mi około dwóch tygodni!

Historijka w grze jest przeciętna, jednak sama gra niesłychanie wciąga. UWAGA dla tych, którzy jak ja odbiorą na początku grę jako nudną. Należy przejść pierwszy poziom, a gra nabierze rumieńców (oby wyjść na zewnątrz). Napiwając sceny podróży po chwytliwych przestrzeniach zachwycają, kolorytem, nastrojem i napiętą atmosferą przemysłami się po okupowanych równinach. Podczas gry poczułem się jak Zagoba przemierzający się przez Ukrainę pomiędzy armiami skośnokoch – pełne napięcie. Wraz z postępem w grze zaczynamy mocno identyfikować się z prowadzonym bohaterem, a o to przede wszystkim chodzi w grach RPG. Użytkownik to dzięki wprowadzeniu sterowania tylko jednej postaci, a nie całej grupy.

Trzeba przyznać, że grafika jest w miarę postępowania w przygodzie coraz lepsza – to dziwne, tak jakby z każdym kolejnym poziomem autorzy

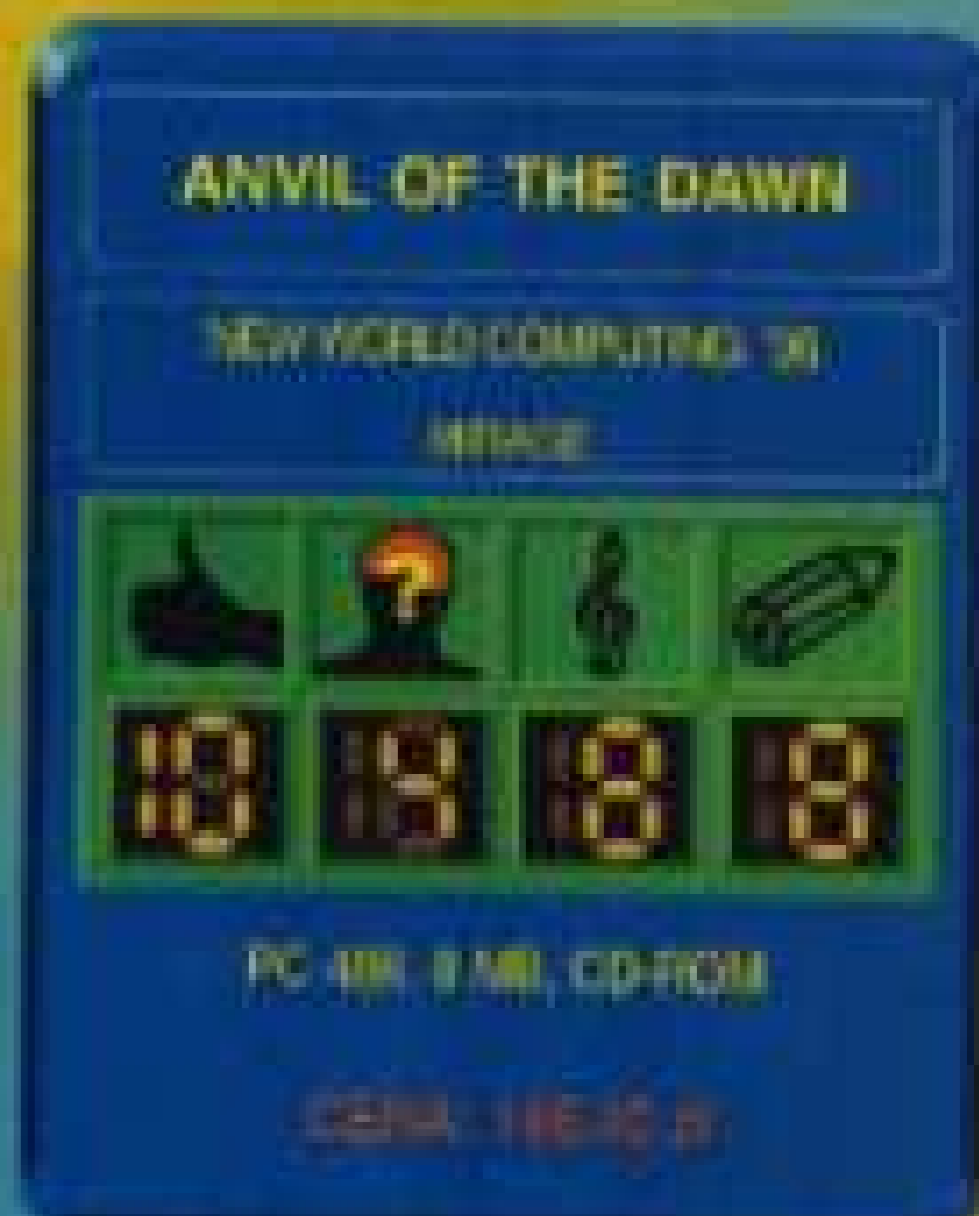
mieli więcej pomysłów. Postacie, łańcuchy przedmioty są rysowane w dawny mój dla oka sposób. Nie ma zadnych filmowych ujęć, czysta komputerowa grafika –

w grze postawiono na treść, a nie na formę, nie zapominając jednak że o tej drugiej.

Rozwój naszego bohatera przebiega w standardowy sposób. Zabijamy potwora, dostajemy punkty. Wykonujemy dobrze zadanie, dostajemy punkty, itd. Podczas walki daną bronią rośnie nam umiejętność władania urządzeniami z konkretnej grupy.

Magia w grze podzielona jest na zwykłą i zapalwaną w poszczególnych znakach. Konkretna czynność magiczna przyporządkowana jest jednemu znakowi. Aby wyzwolić moc z danego znaku, musimy posiadać wystarczającą ilość manny. Opcyjnie możemy odzyskiwać potencjał magiczny. Jak widać sposób prowadzenia gry jest standardowy.

Dodatkowym elementem sprawiającym, że gra się przyjemnie jest dany niski poziom trudności. W sumie zasiedając do gry na, założymy, dwie godziny możemy być pewni, że będziemy przez ten czas parli naprzód – bez zbędnych zapiek. Jeżeli coś idzie nie tak, tzn. nie wiesz co dalej robić, należy zastosować starą indiańską

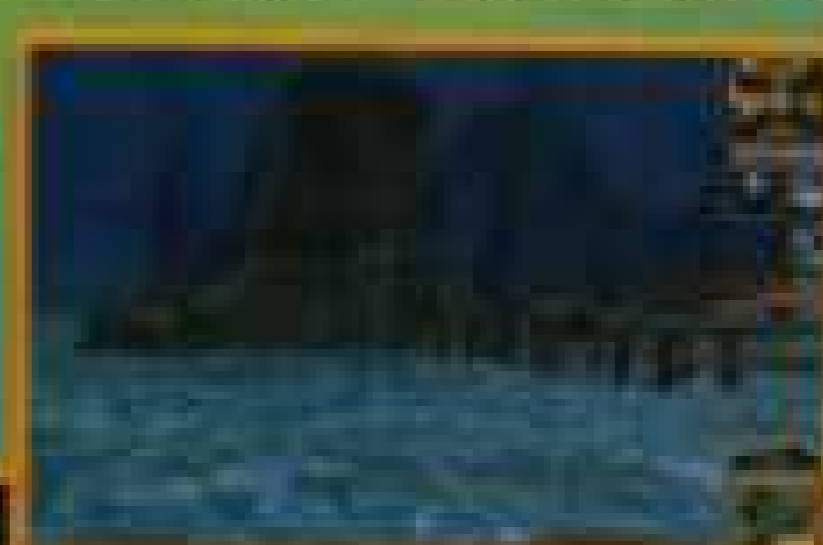
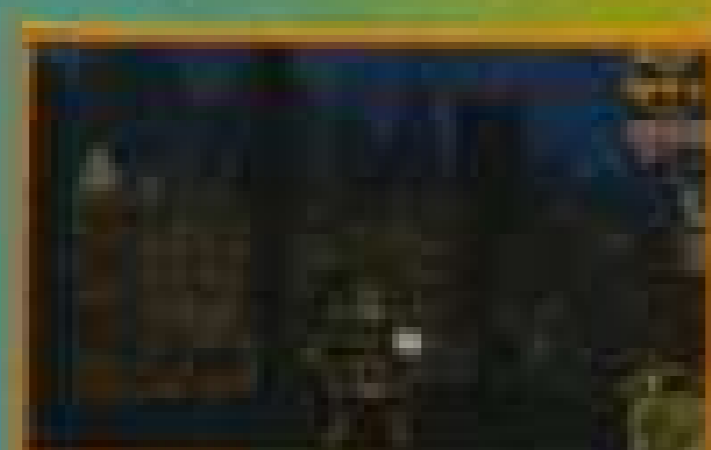


metodę: WROC DO SWOICH PRZODKÓW. Co oznacza, że należy wrócić do starych miejsc, gdzie być może leży jakiś przeoczony przedmiot lub przejście. Zawsze pamiętaj, że tam gdzie Cię nie było, z pewnością jest coś do rozwiązania – miejsca nie odkryte na mapie (rysowanej automatycznie) należy eksplorować!

Oprócz grafiki, nastroju i dobrego klimatu, gra posiada różnorodność miejsc w jakich przyjdzie nam przeżywać przygodę. Wyobraźcie sobie, że będziemy podróżować w podwodnym świecie, opuszczonej kopalni, latami zamku, na równinie, na statku widmo, itd. Jest tego naprawdę dużo, co pozwala na długie zatopić się w wykreowanym w grze świecie.

Dziękuję firmie New World Computing (twórcy gry), za to że w przerwach od odcinania kuponów ze świata Might&Magic wzięli się do roboty i wydał coś soczystego. „Anvil of the Dawn” jest pełnokrwistym RPG, w którym gracz znajduje sporą dawkę przygody, mnóstwo magii, przeróżne istoty, drogę uśmianą zagadkami i przeszkodami do usunięcia oraz to, co w grach jest najważniejsze – FANTASTYCZNĄ ROZRYWKĘ.

EMILUS



Bohater Incognito



DUKE'EM ALL !!!

(epizod 2)

No i jest, nareszcie doczekaliśmy się pełnej wersji Duke'a. Teraz rozpoczął się sezon na szaleństwo i w Polsce. Sam nie mogę się oderwać od eksterminacji sanacyjnych popleczników obcych i obślizłych kartów reakcji chemiczno-mutagennych. Zew krwi obcych wzywa co chwilę do wbięcia palucha w klawisz CTRL, a wszystko w imię ratowania biednej, najechałej podstępnie Ziemi.

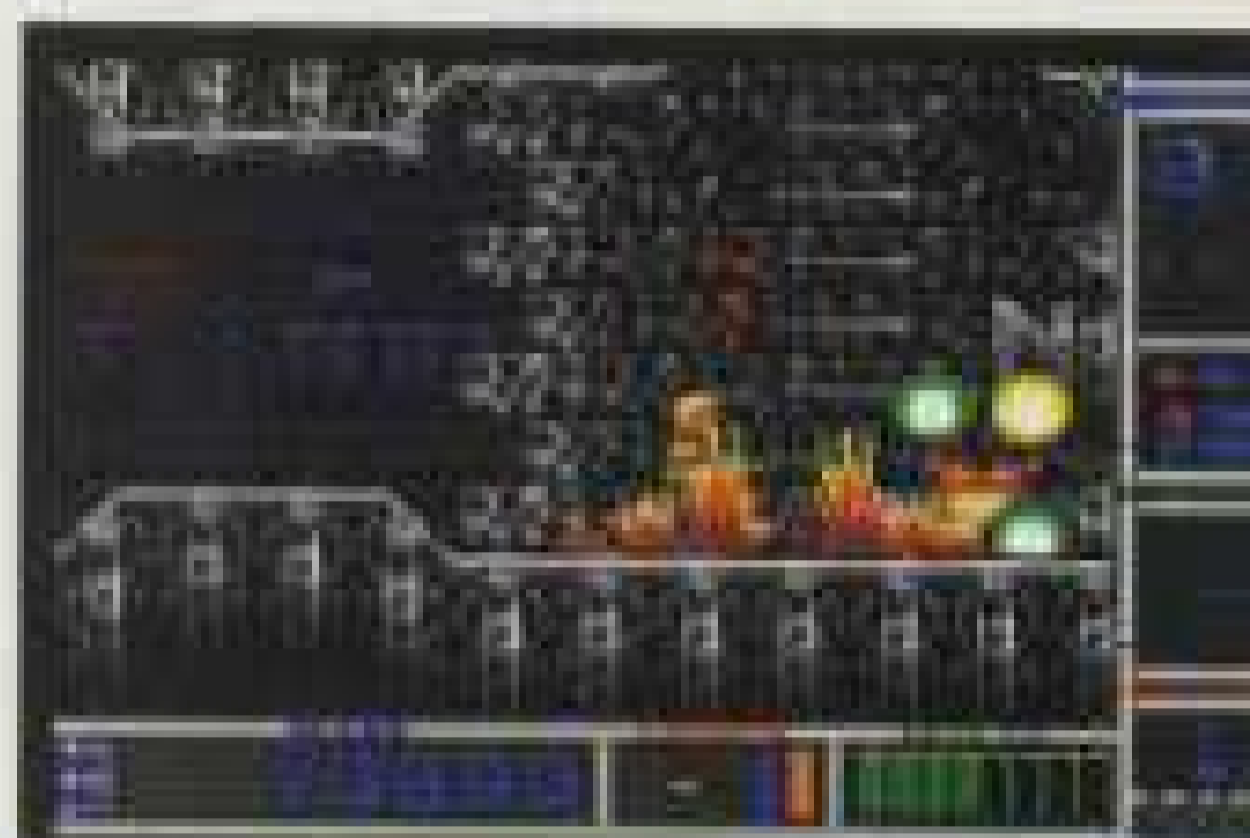
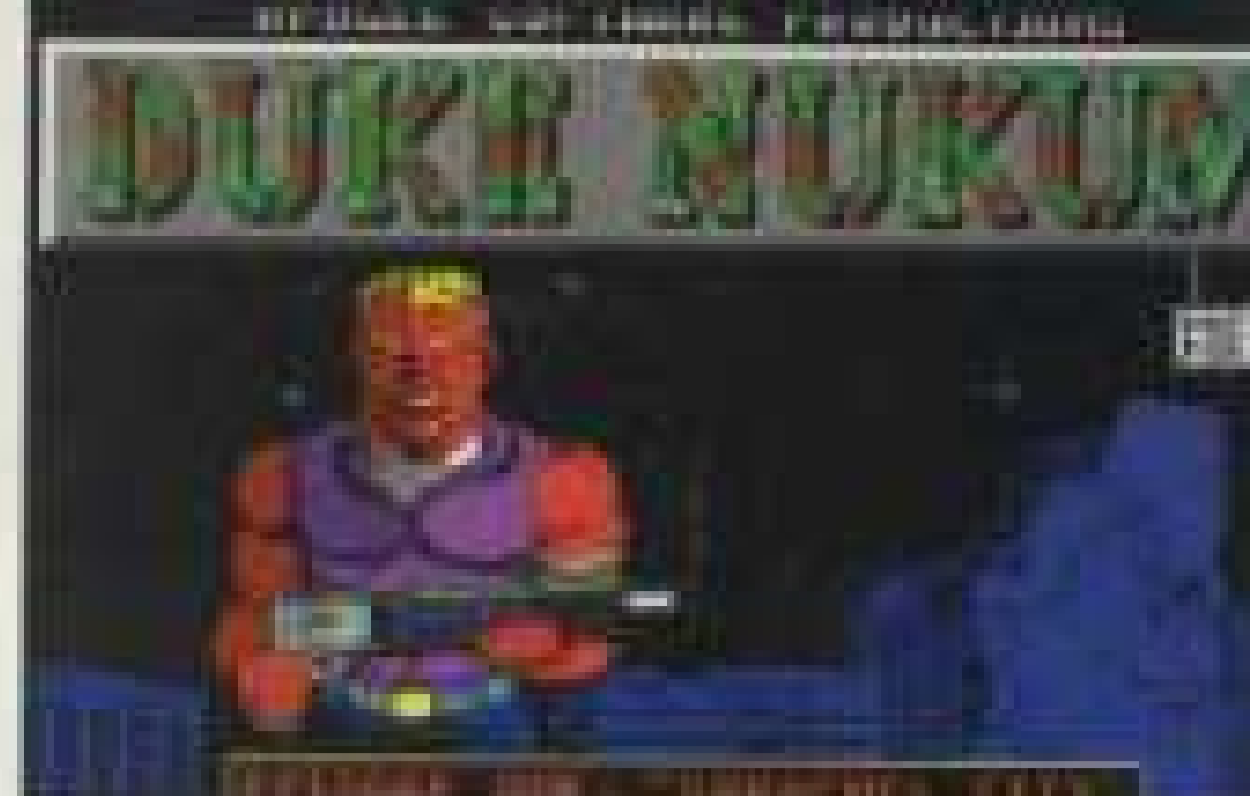
Dobrze wróćmy na chwilę do obowiązków. Dla tych, którzy czytali będą to powtarzane słowa, dla innych informacja. Od poprzedniego numeru ruszyliśmy z rubryką poświęconą fanatykom DUKE NU-

KEM 3D. W niej to będziemy przekazywać sobie informacje, ściśle tajne kody i wiele innych. Oczywiście nie za darmo, wśród najlepszych informatorów rozlosowana będzie co numer gra (z puli podanej niżej). Zasady są proste: przysyłacie (nie publikowane na łamach rubryki) kody do DUKE'a 3D, korespondencję, opis własnej przygody, landszafty z walki czy też pamiątkowe zdjęcie z finałowym bossom – wszystko co dotyczy Waszych doświadczeń ze światem Duke Nukema. Korespondencję obarczacie własnymi namierami i nazwą gry, którą macie życzenie otrzymać. My losujemy tego właściwego i wysyłamy mu nagrodę. Oprócz tego drukowane są nadesłane kody, zdjęcia, portrety i inne gadżety. I to wszystko. To tyle, a teraz pierwsze (nie

najmłodsze już) kody: DNKROZ (tryb boga), DNSTUFF (przedmioty na full), DNSCOTTY #Epizod #Poziom (przełącza na odpowiedni poziom), DNMONSTERS (wszystkie potwory znikają), DNCLIP (tryb ducha), DNHYPER (tryb Steroids). No dobra lecie! Dadaadadadadad, klik, klik, klik, aaaaaa!!!!

Kameleon Super

PULA GIER FUNDOWANYCH PRZEZ FIRME MIRAGE SOFTWARE, KTÓRE MOŻNA ZAMAWIAĆ JAKO NAGRODĘ: „Interno”, „International Tennis Open”, „Johnny Bazookatone”, „Chaos Control”, „Duke Nukem 3D” (wersja pełna)



DUKE NUKEM 3D Pełna wersja

W poprzednim odcinku doktor Werner powiedział, że podoba mu się shareware'owa wersja DUKE NUKEM 3D. Niestety, nie wiedział co czyni, nie zastanawiając się nad tym co będzie, gdy przyjdzie już pełna wersja. Powiem szczerze, jeżeli chciałbym oddać atmosferę pełnej wersji „Duke'a” w porównaniu do shareware'u to powiedziałbym: C-Z-A-D-O-W-A!!!

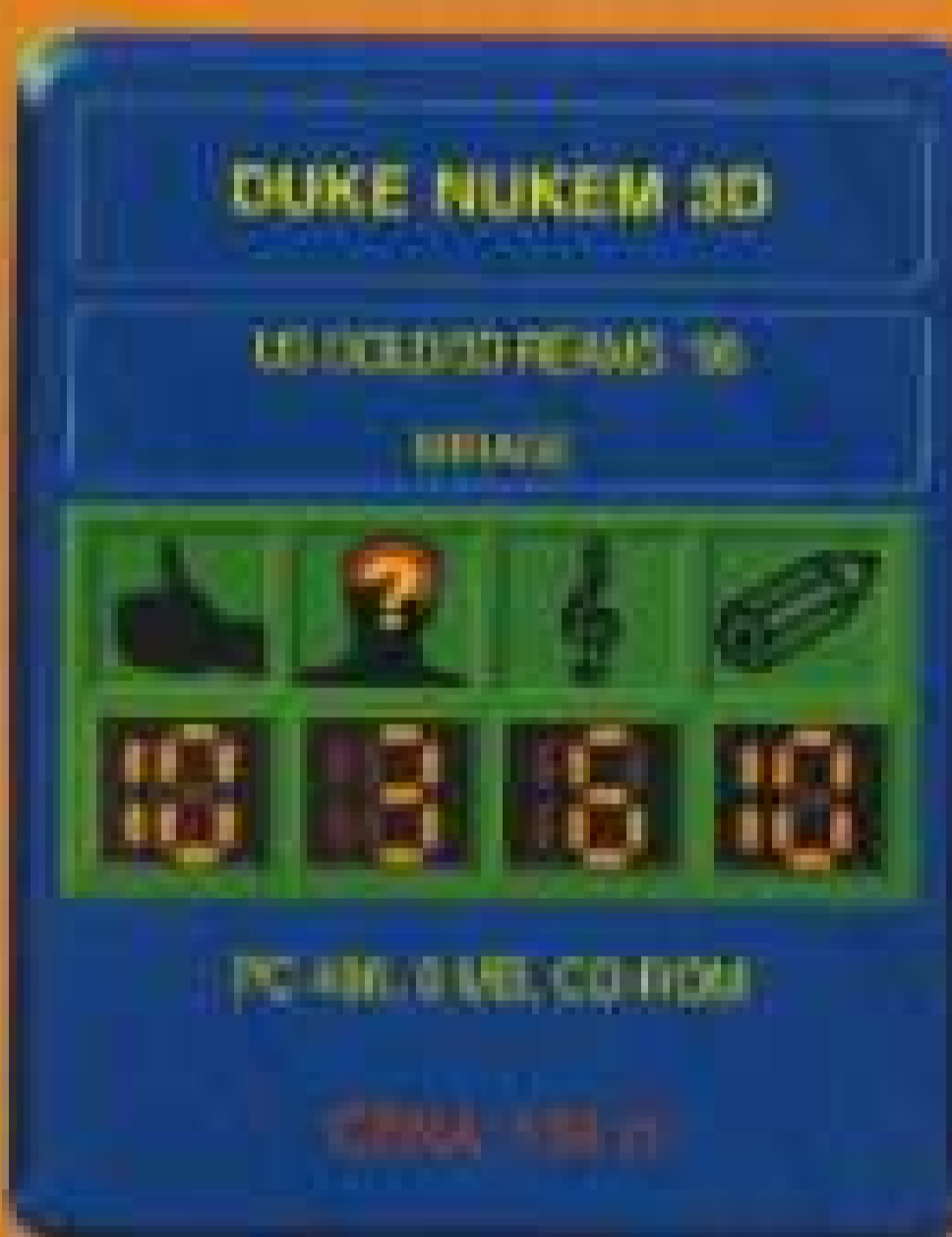
mówię już o zamrażaczu, który nadaje nowego znaczenia powietrzeniu: NIE PEKAJ.

Z technicznych spraw widać, że uuprawniono engine. Grafika jest płynniejsza i działa szybciej na tych samych maszynach – jest to ewenement, w przypadku „DOM-a” shareware działał szybciej od pełnej wersji. Gra prezentuje się wyśmienicie w najwyższej rozdzielczości (800x600). Człowiek zaczyna rozumieć dlaczego warto mieć Pentium.

części „DUKE NUKEM” (czy ktoś je jeszcze pamięta), bez których nie byłoby dzisiejszego hitu. Już w tamtych grach widać spycyficzny rodzaj humoru towarzyszący Duke'owi, którego przeznaczenie insiabiliz, kłopoty kochają, a Czas Apokalipsy puka miarowo w czoło – polecam.

Cóż, mówić można by dużo, a wiadomo: tyłac słów powiedzień, to tyle co raz wystrelać Beret na głowę, gnat w łapę i na łowy!

Kameleon Super



Na wagon zmieści się

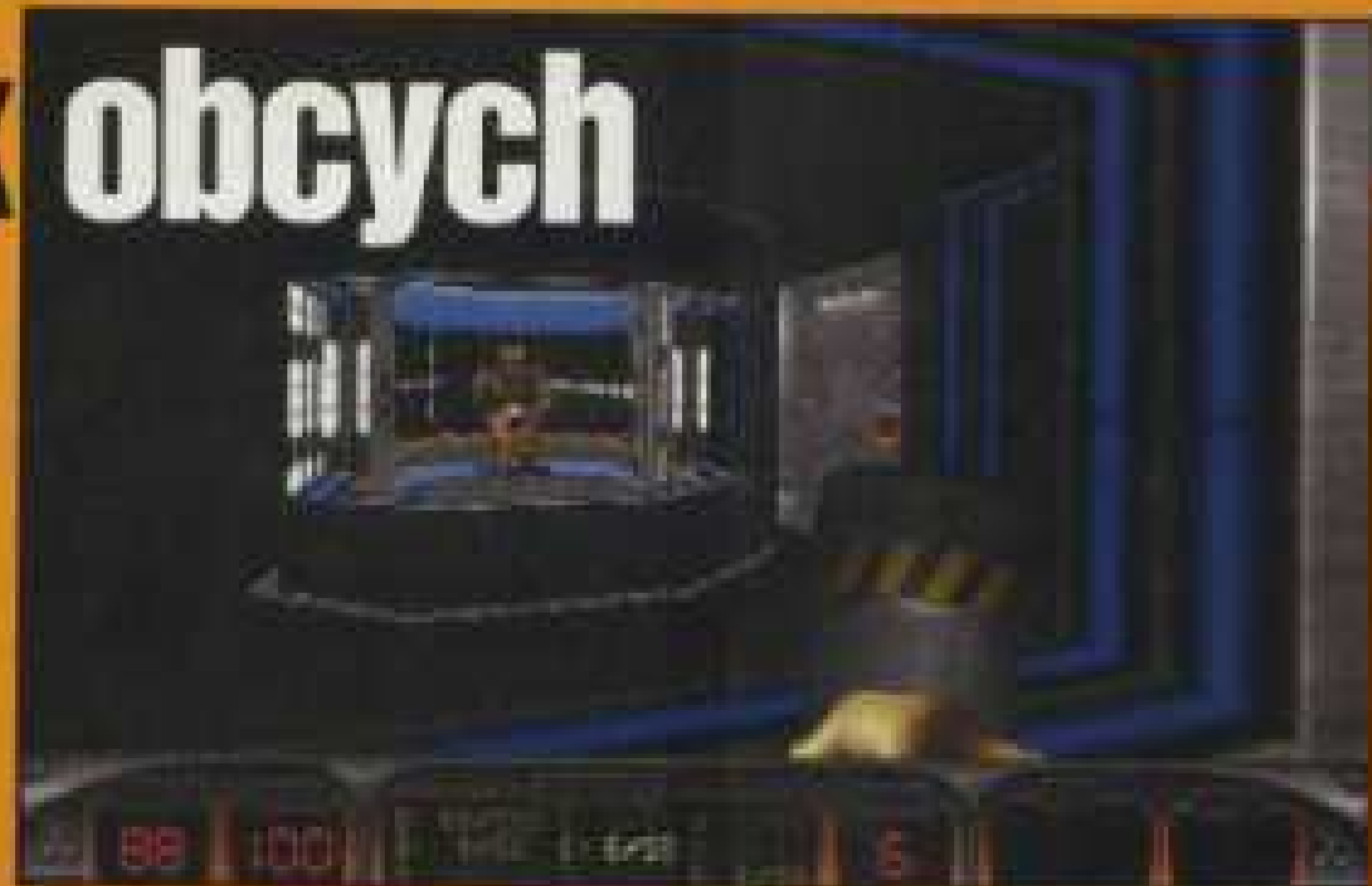
pełny magazynek

obcych

Wprowadzono nowe potwory, nowe epizody prezentują się zachwycająco (szczególnie w księżycowej bazie) tak pod względem graficznym, jak i merytorycznym. Więcej akcji, więcej krwi, więcej broni i w ogóle sadyzmu czysto rozrywkowego. Obiecane nowe bronie dolewają jeszcze więcej oliwy do dotychczasowej pożogi wojennej. Dość zabawnym rozwiązaniem jest zmniejszacz pozwalający nawet największym zmiażdżyć piętą. Nie

Nie zapomniano o kwintessancji „Duke'a” o możliwości gry w bandzie (w kilka osób). Dostępny jest tzw. „Dukematch”, w którym możemy grać do 8 osób (w sieci lub przez modem). Dodatkowo mamy pakiet pozwalający włączyć się w światową manię „Duke'a” w sieci INTERNET, ale to już dla największych maniaków strzelania.

Jako dodatkowa atrakcja, na kompaktach znajdują się shareware'owe wersje pierwszej i drugiej



Szkoła latania

Pamiętacie ten film? Pewnie głupio pytam, chociaż najmłodszy mogą już mieć kłopoty ze skojarzeniem o co chodzi, bo od czasu kiedy Tom Cruise zagrał Mavericka minęło już mniej więcej dziesięć lat... Nie wnikając w szczegóły – jeden pilot idzie do szkoły dla najlepszych (nie zgadniecie – „Top Gun”) i tam się dzieje większość historii. Mamy twardego facetów, utajnioną przeszłość, kilka dramatycznych momentów, wielkie kule ognia (Great balls of fire) i happy end. Film zrobił dużą kasę i wszedł do tzw. świadomości społecznej, a to jest spore osiągnięcie. Skoro film zrobił dużą kasę, to...

No właśnie – to zrobimy dużą kasę na grze komputerowej pod tym samym tytułem, pomyśleli sobie panowie z Spectrum HoloByte. Jak pomyśleli – tak zrobili. Zgodnie z panującym ostatnio trendem nakręcili film (bazując częściowo na oryginale, ale jest to film zupełnie nowy), dołożyli do niego symulator i wyszli z produktem na rynek. Trzeba im przyznać, że całą robotę wykonali starannie, więc i efekt końcowy jest dobry.

W grze wcielamy się w postać Mavericka – świetnego pilota, niestety cokolwiek niesforne. Ta niesforność wpływa na to, jak Maverick jest oceniany przez swoich przełożonych i bynajmniej nie pomaga mu w życiu, co zresztą często wypominają mu inni. O tym wszystkim dowiadywać się będziemy z filmików wyświetlanych albo jako przerywniki między lotami, albo jako komentarze w małym okienku w trakcie lotu. Przyznam od razu, że polatałem sobie w szkole tylko przez krótki czas, bo wymaga to strasznie skupienia uwagi – nie tylko dlatego, że sam pilotaż jest dość wymagający (o czym za chwilę), ale dlatego, że większość rozkazów i poleceń wydawanych jest głosem, więc bez perfekcyjnej znajomości angielskiego (i to nie czytanego, a słyszanego) o czerpaniu dużej przyjemności z gry można zapomnieć. Na

szczęście oprócz latania w szkole można wybrać opcję Instant Action (rozpuszczalna?) i znaleźć się od razu w powietrzu naprzeciwko przeciwnika, tracąc jednak część zabawy.

Latamy Tomcatem, wyposażonym w działko i kilka typów rakiet, w tym Phoenixy – co zresztą jest bardzo dobrze i sensownie opisane w instrukcji, jednej z lepszych, jakie ostatnio widziałem. Z tejże samej instrukcji można się dowiedzieć wielu ciekawych, choć drobnych rzeczy – na przykład co znaczą kody „Fox three” i „Splash One”, słyszane dość często w filmach o tematyce zbliżonej do „Top Guna”.

Symulator z „Top Guna” jest bardzo solidny, choć – ze względu na typy zadań – trudny do opanowania. Nie należą do najłatwiejszych zabawy w lot w szyku, zwłaszcza jeśli nie ma się możliwości precyzyjnego sterowania przepustnicą (no, chyba że ktoś ma odpowiedni joystick). To zresztą zaczyna być coraz większy problem w przypadku większości symulatorów – wymagając coraz precyzyjniejszego opanowania samolotu dają wprawdzie coraz lepszy obraz i dźwięk („Top Gun” jest tu w ścisłej czołówce, choć obraz samej powierzchni ziemi mógłby być nieco lepki), jednak samolot czuje się całym ciałem. Wzrok i słuch to trochę za mało. W dodatku – o czym lojalnie ostrzegam – bez dobrego joysticka analogowego można się zabić własną pięścią. Jak na złość mój niedawno odmówił posłuszeństwa, więc musiałem grać korzystając z klawiatury i był to horror, bo samolot chwilami reaguje

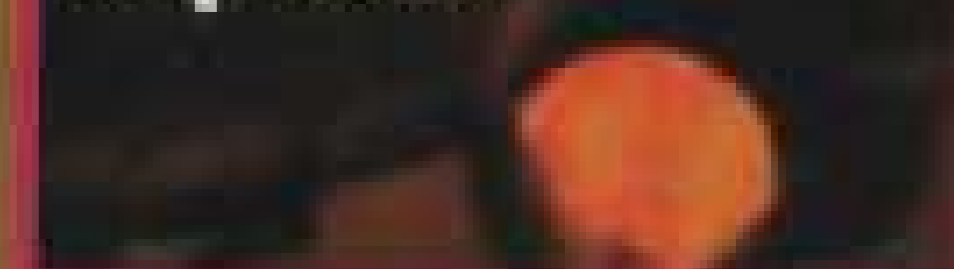
bardzo gwałtownie i złapanie przeciwnika w celownik graniczy z cudem. Przydałaby się opcja regulowania czułości klawiatury, niestety nie ma jej i dlatego joystick jest praktycznie niezbędny.

Właściwie to nie bardzo wiem, o czym mógłbym jeszcze napisać, żeby nie narazić



się na zarzut pisania rzeczy oczywistych – bowiem i nakręcony dla potrzeb gry film, i napisany symulator są bardzo dobre, ale też nie stanowią żadnej rewolucji technicznej. Samolot wyposażony jest we wszystko, w co wyposażony być powinien, w powietrzu zachowuje się całkiem rozsądnie, rakiety czasem są, a czasem nie są skuteczne – czyli wszystko jest dokładnie tak, jak być powinno. Jak wygląda generowana w czasie lotu grafika możecie obejrzeć na wydrukowanych screenach, więc też nie będę się na jej temat rozpisywać (nie wiem niestety, jak się ma jakość grafiki do szybkości komputera – sprzęt na którym grałem jest chwilowo wystarczająco szybki do wszystkiego; w grze istnieje możliwość przełączenia rozdzielczości z niskiej na wysoką nawet w locie). Pewną nowością jest możliwość wyświetlania filmów w trybach HiColor, choć podejrzewam, że na wolniejszych

Top Gun



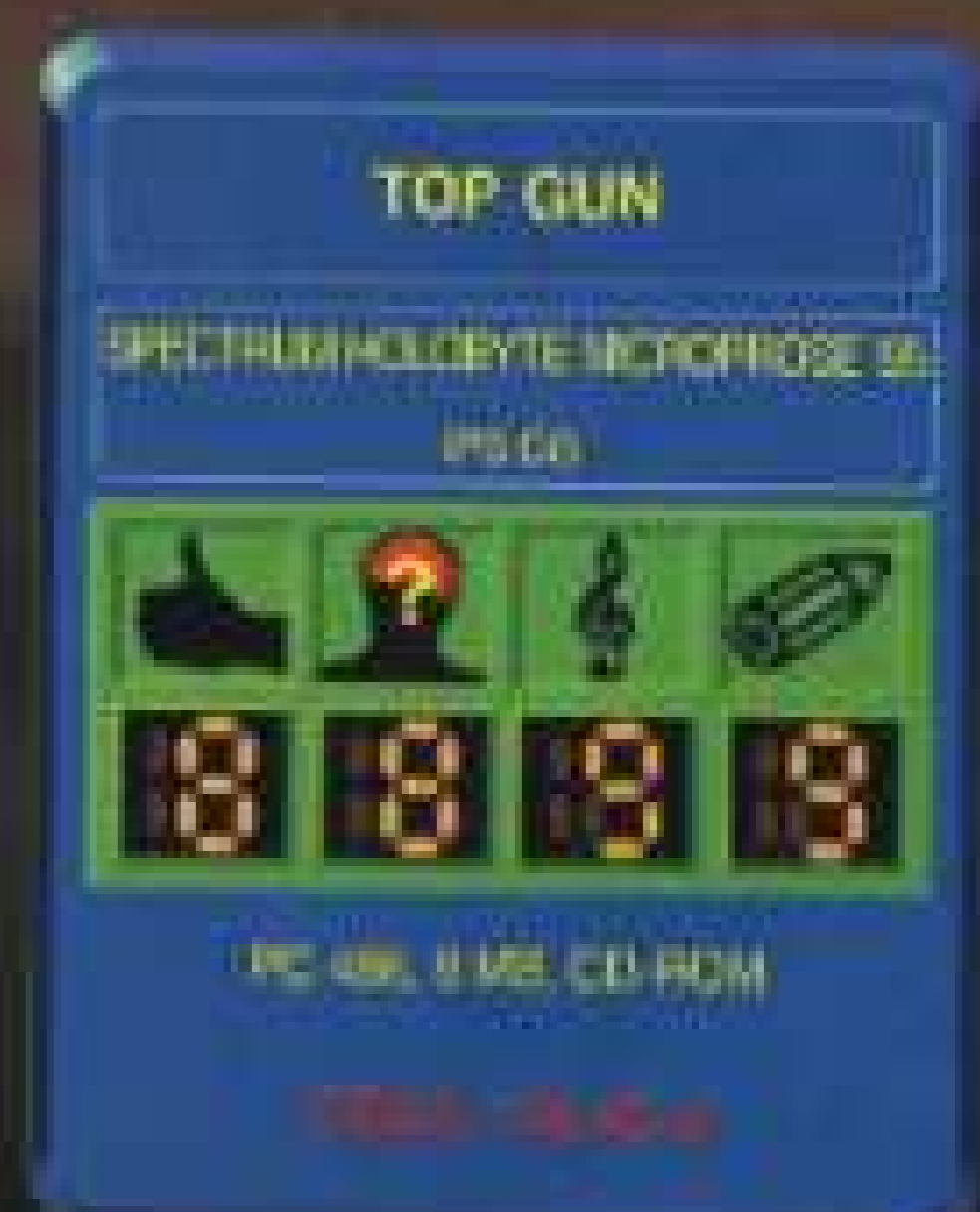
komputerach może się to okazać niewykonalne. U mnie jakość filmu była znakomita, jedyna z lepszych, jakie widziałem – a sam film, cóż – niezły, choć sceny, które miałem okazję zobaczyć, kręcone były wyłącznie w studio i nie miały nic wspólnego z lataniem. Trudno się temu dziwić, w końcu od latania jest symulator, a film służy wyłącznie do robienia atmosfery i dodawania jakiejś fabuły, co nie wymaga niczego poza kilkoma osobami i dwoma pomieszczeniami.



Ze względu na kłopoty językowe, jakie gra będzie prawdopodobnie sprawić, nie mogę jej polecić z czystym sumieniem, choć chętnie bym to zrobił. I pomysł, i realizacja są bowiem tego warte.

Naczelny

16





DESCENT 2

SZENEG

Pełny ciąg. Drzwi. Strzał w konsolę zlikwidował blokadę. Dalej. Zwrót o 75 stopni. I o 90 stopni w pionie. następnym komin. Dookoła latają wyładowania. Zza rogu wyrzuciły się dwa roboty. Namierzanie. Za wolno – rozpoznały przeciwnika i zdecydowały na ucieczkę. Dalej. To już generator. Byle wyrzucić ciągły ogień. Coś uderzyło. spojrzenie w tył. Coś ziałoonego przysłało się do kadłuba. Zabrało rakiety. I uciekło?! Osiłona siadła. To by było na tyle. Game Over.

res – grafika nieco gorsza, ale przynajmniej można pograć). Posiadacze różnej maści hełmów (czy też okularów) wirtualnych będą się mogli nacieszyć swymi cudernikami – gra obsługuje najpopularniejsze z nich. Odpalić ją można swobodnie w trybie 320x240, rozdzielczość 640x480 wymagać może ciut więcej pamięci (choć na wspomnianej konfiguracji spokojnie można

największym ułatwieniem, jakiego pilot może żądać od świata. Jest to miarowicie mały robotstatek. Na początku każdego poziomu należy go odnaleźć (lata sobie bowiem w klatce) i wypuścić. Później wystarczy lecieć za nim aż do końca gry. Odnajdzie po kolei wszystkie cele i doprowadzi do nich jak po sznurku (a jakie to cele? ano, zazwyczaj dość nieskomplikowane – trzeba zniszczyć generator osłony chroniącej obcą



światleek, tabliczek, ekranów, lampek), do których można oczywiście postrzelać – minęły już czasy, kiedy jedynym interaktywnym elementem dekoracji była eksplodująca beczka – teraz np. zgaszenie światła poprzez demolkę instalacji nie sprawia najmniejszego problemu.

WROGOWIE NIE GĘSI

Tak jest. Wrogowie nie gęsi i swój IQ mają. Autorzy nie poskąpili inteligencji naszym przeciwnikom. Pół biedy, jeśli okazuje się, że wrogi robot po ujrzeniu Twojego statku w poplochu znika za rogiem. Gorzej, jeśli za tym rogiem zaczynają się i zniecierka wypada na Ciebie dając do intymnego kontaktu. Niestety, to nie wszystko. Zdarzają się bowiem roboty poukrywane za rozmaitymi elementami konstrukcyjnymi (różnymi gradziami, kratami itp.) – one spokojnie mogą Cię ostrzeliwać. Zanim Ty je wytapiesz, zwykle jest już za późno. Ku przestrodze wspomnę jeszcze o dwóch wredniakach. Je-

STOPNI

Kiedy tylko zobaczyłem „Dooma” od razu pewna MYSL pojawiła się w mej głowie: „No dobra, wygląda



super, ale kiedy pojawi się gierka dająca pełną swobodę?” Pojawił się „Descent”. Zwał z nóg. Po pewnym czasie ciut się przejadł, wypadalo zaczekać na coś nowego. Konkurencja okazała się jakaś niemrawa, nie pojawiały się żadne inne strzelanki tego typu – czyżby rynek okazał się za mało chłonny? Aż w końcu jest – „Descent 2”

Jak zwykle nasuwa się pytanie o porównanie z poprzednikiem. Odpowiedź jest oczywista – „D2” jest o wiele lepszy. Jeżeli pierwsza część Cię wciągnęła, to druga nie da Ci spokoju.

NA CZYM DZIAŁA

Wymagania ma raczej standardowe – 486, 8 MB RAM, CD-ROM. Można go odpalić zarówno pod DOSem, jak też i pod Windows. Ja to zrobiłem pod WIN 95 – na DX100 działa naprawdę niezle. Co ciekawsze nie pojawiają się (występujące czasami pod DOSem) problemy z pamięcią (jeżeli coś takiego Ci się przydarzy, to pomocne będzie odpalenie gry z opcją -lowmem i -nohi-

było grać, tylko pod Oknami program nieco zwalniał). Jeszcze wyższa rozdzielczość wymaga już raczej Pentuma.

TRÓJWYMIAROWY RAJ

Po odpaleniu, skonfigurowaniu i kilkukrotnym naciśnięciu Esc (po co intro, skoro gra czeka!?) naszym oczom ukazuje się słodki widok przedsiionka prowadzącego do sieci cudownie skomplikowanych korytarzy. Trzeba jednak przyznać, że w porównaniu z pierwszą częścią poruszanie się po nich jest rzeczą o wiele prostszą. Dzieje się to dzięki pownemu genialnemu pomysłowi. Zwie się to cuderniko GuideBoat i jest

bazę, czy też reaktor jądrowy zasilaający całą stację, a następnie uciec przez labirynt tuneli przed ścigającą nas falą uderzeniową). Można także wydawać mu inne polecenia, np. nakazać odszukanie najbliższych zasobów energii czy też składu amunicji. A jeżeli ktoś cierpi na przerocet ambicji – no cóż, zawsze może na własną rękę zapuścić się w mroczne korytarze i zabawić się w małego odkrywco. Wielce pomocna jest przy tym niezła mapa, oczywiście trójwymiarowa – można ją do woli obracać i skalować.

Na wysokim poziomie stoi też oprawa muzyczna i graficzna (zwłaszcza przy grze w wyższej rozdzielczości) – korytarze są plastyczne, scenografia przyzwoicie zmienna oraz, co cieszny w równym stopniu, obecna jest cała masa zbędnych drobiazgów (różniatych

den z nich to paskuda minujący tunele – kontakt z nią jest w 100% śmiertelny, drugi natomiast to cholentwo kradnące uzbrojenie i energię – no i sami powiedzcie – czy w takich warunkach można spokojnie pracować? Mimo wszystko to jednak dość przyjemne uczucie, kiedy przeciwnicy nie walą ławą w Twój kierunku, tylko kombinują, jakby tu najlepiej wykorzystać wszelkie okoliczności.

Na koniec ciekawostka. Kiedy ostatnio przechadzałem się po zakopiańskich Krupówkach moją uwagę przyciągnął napis Virtual Reality. Mając w pamięci opisy wirtualnych cuderników na Picadilly Circus wszedłem do środka. Niespecjalnie się zdziwiłem, kiedy okazało się, że rodzimy „świat wirtualny” opiera się na peccio i kasku. A za programową stronę tego przedsięwzięcia robił właśnie „DESCENT 2”. I to w kilka dni po premierze! Miłych wrażeń, wracam do gry.

BEZKONWENCYJNY
SYMULATOR MILITARNY
OPROTACZ NA ODFERENCY PRZYMY TECHNOLOGI



CAESAR



NAPOLEON

The WarCollege

WarCollege

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR 3



LEE



HINDENBURG

Poprzedni Uniwersalny Symulator Militarny mógłby zostać oskarżony o celowe ograniczenie możliwości gier wojennych. Akademia Wojskowa (The War College), ze swoim nowym, atrakcyjnym interfejsem i ulepszonym stylem gry powinna zmienić taką opinię!

PC GAMER, Styczeń 1996



Interfractal
Development
Incorporated

Wylęcznym dystrybutorem niniejszego produktu na terenie Rzeczypospolitej, jest firma LICOMP Sp. z o.o. Adres: ul. Okrutna 3, 02-936 Warszawa. Tel. (0-22) 642 95 63 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 89. Szczegóły na naszej stronie w Internecie: <http://www.lpstg.www.pl>

HEJ HO HEJ HO DO LASU BY SIĘ SZŁO

Wakacje już za pasem. Czas pakować manatki i jechać gdzieś wypocząć. Ciekawe gdzie tym razem naszym Czytelnikom uda się dotrzeć – czekamy na Wasze relacje.

Ale wróćmy na Ziemię, jest kilka spraw organizacyjnych, który wypada omówić:

Dostałem pytanie, czy jeżeli ktoś przyśle materiały na dyskietce, to czy zostanie mu ona odesłana. Oczywiście, że tak, ale prosilibym Was o dołączanie w tym celu koperty zwrotnej z Waszym adresem i odpowiednim znaczkiem. Od razu jednak nasuwa się pytanie, czy jest to opłacalne, ponieważ może się zdarzyć, że koszt przesłania jest większy od ceny 3.5" dyskietki DD.

A teraz ważna informacja dla naszych prenumeratorów: istnieje możliwość zwiększania Waszego Top Secretowego konta o jedno oczko (numer) zamiast wysyłania tak zwanego darmowego egzemplarza TS. Tylko wielka prośba do Was: jeżeli chcecie przeprowadzić taką operację, zaznaczajcie to wyraźnie w liście podając numer prenumeraty.

Po raz kolejny BLAGAM Was, podawajcie swoje imiona i nazwiska. Powiem krótko: jeżeli nie podacie przy adresie nazwiska, nie mamy jak Wam wysłać darmowego TS i później nie dziwcie się, że nie dostajecie tego, co się Wam należy. To nie nasz wymysł, tylko wymagania Poczty Polskiej.

Na koniec przypomnę jeszcze marchewkę: za umieszczenie Waszych materiałów na łamach tej rubryki wysyłamy, o ile nie zażyczącie sobie inaczej, darmowy egzemplarz Top Secret o numerze kolejnym, od tego, w którym ukazały się Wasze teksty.

Dean

PS. Zastyszane w FIDO

(P)ani w szkole mówi do (d)zieci

P: Dziś będziemy liczyć na komputerach.

D: Hurra, hurra!

P: Tak więc na początek może Jasiu nam powie – ile to jest: 2 komputery dodać 3 komputery?



AMIGA

BUBBA'N'STIX / Mr. SZCZOTA and TOMASZEK

1. Na pierwszym ekranie po włożeniu dyskietki naciśnij spację. Teraz podczas gry możesz wciśnięć:

H - uzupełnienie energii,

L - uzupełnienie życia,

HELP - skipper level.

2. Żeby przejść przez „elektrownice” w piątym etapie musisz najpierw wadzić patyk w gębę

którego za Tobą stoi. Kiedy znajdziesz się już po drugiej stronie, poczekaj trochę, aż ślisk będzie przibował do Ciebie dołdocię. Kiedy znajdziesz się w „elektrownicach”, trochę go pokopie.

CRAZY FOOTBALL / B. Sokółski
Czasami na boisku można znaleźć dalekie strzałki ustawione w przeciwną stronę. Jest to czar odwracający stronami i np. gdy przedwinił strzelił Ci bramkę, a jeżeli Ty uruchomisz ten czar, to

Tipsy & kody

bramkę przejdzie na Twój konto (czar uruchamia się za pomocą klawisza F2).

GARFIELD / Radek Sierant

Aby otworzyć lodówkę: idź na prawy koniec domu i jedź rybę. Zostanie Ci szkielec. Szkielec ryby połóż przy lodówce. Z lodówki wypadnie żarcie.

GLOBAL GLADIATORS / Radek Sierant

Na początku gry zobaczysz: F4 - IN GAME KEYS! NOPI i inne. Wciśnij F4 i zobaczysz, że będzie: F4 - IN GAME KEYS! YEP! Teraz podczas gry: HELP - skipper level, DEL - bonus level.

ISHAR 2 / Przemek Dajewski (WILD PIG)

Aby otrzymać mapę krainy znowej kup królewskiego orka, potem udaj się na pierwszą wyspę, znajdź tam czarownika, zapłać mu 10 tys. i wyślij orka nad jego głowę.

JAGUAR XJ 220 / Przemek Dajewski (WILD PIG)

Na startcie, gdy zapali się zielone światło, wciśnij „P”, a wygrasz.

POLE WALKI / B. Sokółski

Jeśli zbliżył się do Ciebie wróg i Twój zasięg ognia może go dosięgnąć, to w wąskiej luzie okop swego robota. Potem w następnej Twojej luzie namierz powyższego wroga (na oko) i strzel w niego najlepszym podziałem (np. bęgiem). Potem okop swój pojazd i znow strzel tym samym wież jak precyzyjnie nacelować na wroga najlepszym podziałem (np. NUKE). Tym sposobem łatwo wykończyć wroga, bo strzelasz dwa razy w 1 turę.

SKARBNIK / B. Sokółski

Gdy napotkasz szczyrny i nie wiesz jak przez nie przejść, to cofnij się o kilka pól i znow wróć do lokacji ze szczyrny. Szczyrny nie będzie.

SUPER FROG / Mr. SZCZOTA and TOMASZEK

W poziomie 2, 1 jeśli uderzysz głową w ściankę z okrągłym uchwytem, dostaniesz kilka monet. Jeśli uderzysz w okrągły świecznik na początku etapu 2, 1, zostanie przeniesiony na półkę wyżej, na której stoi mała żabka - dodatkowe życie.

THEME PARK / Radek Sierant

1. Jeśli w SETUP NEW THEME PARK ustawisz SIM LEVEL na FULL, to będziesz miał tam wyryłac nowe atrakcje i sklepy.
2. Jeśli ustawisz w atrakcjach szybkość na MAX, to dzieciaki będą rzygać na Twoje ulice.
3. Najpierw wybuduj dużo atrakcji i sklepów, a dopiero później wpuść dzieciaki. Gdy dzieci nie ma w parku, lata szybko mijają.
4. Gdy masz mało pieniędzy zwiększ ceny biletów i otwórz park (klawisz „D”). Zaczekaj aż dzieci

kupią bilety i szybko zamknij park (klawisz „D”). W ten sposób zarobisz trochę kasy i będziesz miał czyste ulice.

THEME PARK / Tomasz Banasiak - BANAN

Gdy będziesz wpisywał dane w SETUP NEW THEME PARK w rubryce FIRST GAME kliknij na NO. Gdy wybierzesz już UNITED KINGDOM i rozpoczniesz się gra wrotnej ALT + L i zabezpiecz dysk. Pojawi się wtedy napis Insert save game disk... i kliknij na znak V. I poczekaj chwilę. Na Twoim planie pojawi się dużo atrakcji i sklepów. Twoje miasteczko będzie już urządzone, a na Twoim koncie pojawi się więcej szmaku. Nie musisz już martwić się o zapasy lodów czy coli i o wynajdowanie nowych atrakcji. Komputer o to zadba. Co roku komputer wynajdzie Ci nowe atrakcje. To samo możesz powtórzyć kilkakrotnie, np. wtedy, gdy będzie Ci groziło bankructwo.

WORMS / B. Sokółski

Jeśli stoisz bardzo wysoko na bardzo małej i bardzo, ale to bardzo stromej górze, z której boks się zejść, bo jest za wysoko, to ze swego arsenału wybierz BUNGER. Następnie idź w lewą lub prawą stronę aż spadniesz ze stromej zbocz. Nie będzie żadnego Aaaa... ponieważ BUNGER Cię ochroni.

ATARI ST

FRONTIER / Patrick Walczyk „Mr. Personality”

Waż posiadaczem i spróbuj wymienić swój statek na coś tańszego - kup pa forsy bez ograniczeń.

ISHAR / Patrick Walczyk „Mr. Personality”

Nie wiadomo czemu wszędzie jest błędnie podana mieszanka AR-BOOL (dla Morguila). Pisz, że jeden ze składników to POWDERED DRAGON BONES (proszek z kości smoka). Niestety takowego w grze nie ma. Najbliższą jest mieszanka DRAGON BONES (kość smoka), która w połączeniu z olejem z salamandry, suszoną jemiolą, olejem TOAD, da porządny efekt.

ISHAR 2 / Patrick Walczyk „Mr. Personality”

W Akser istan jest ukryty skarb o wartości 200 000 GPI. Znajduje się w jednej z nisz w korytarzu „łitaku” (poskręcanym w lewo - na końcu sala ze strażnikiem rakiem).

LARRY / Patrick Walczyk „Mr. Personality”

Wduś „ALT + D” i wpisz „TP” - możesz przenosić się do różnych miejsc, wystarczy wpisać liczbę 010 - 045.
010 - TAXI
011 - pod barem

012 - pod balkonem
013 - WC w barze
014 - hał w barze
015 - bar
016 - pokój z TV
017 - pokój z dziewczyną
018 - samobójstwo
020 - o przesławkach
021 - sklep
022 - ulica przed sklepem
023 - przed DISCO
024 - DISCO
025 - dziewczyna z DISCO
031 - kasyno
032 - przed kasynem
033 - przed kościołem
034 - kościół
035 - kasyno (I)
036 - kabinat
037 - jackpot
038 - blackjack
040 - hotel
041 - pokój dla noworodków
042 - sekretne drzwi
043 - basen z panienką
044 - pokój z dziewczyną
045 - kłosa i bum bum!
Przy sklepie dzwoni: 555-6060 i podaj gdzie ma być dostarczone wino.

POPULOUS 2 / DAWID RYGIELSKI

Sposób na błyskawicę (bez strachu mania): ustaw kursor na cel, przytrzymaj klawisz myszy i klaw. 1, puść myszkę. Błyskawica będzie dotąd „rzęziła”, aż ponownie nie przyłożysz klawisza myszy.

ROBBO / DAWID RYGIELSKI

Nieśmiertelność uzyskasz po wybraniu (jako kod) przedmiotów w następującej kolejności (licząc od lewej): 2, 5, 6, 11, 7.

SUBSTATION / Patrick Walczyk „Mr. Personality”

W 2 miej są ukryte 3 pomieszczenia. Pierwsze na pierwszym piętrze, w sali z komputerami i kolejne dwa są na drugim piętrze na poziomie z windą do następnej masy (z EXIT'em).

ULTIMATE ARENA / Patrick Walczyk „Mr. Personality”

Grąją taneczną możesz wykonać tajny odcinek CHUN LE - przytrzymaj FIRE i kilka razy machnij joystickiem do tyłu - ognista noga.

PC

ABUSE / Krzysztof Bielawski

W roboty rzucające granatami nie warto strzelać z rakiet. Wystarczy na nie 7 pocisków z karabinu.

ACES OF THE DEEP / HANS KLOS z JNCO

Jeśli zablokują się kompresja czasu - naciśnij ENTER, a wszystko wróci do normy.

ALADDIN / AF

Podczas spadania z dużej wysokości machaj mieczem - nie stracisz energii.

ANOTHER WORLD / Krzysztof Bielawski
W drugiej planszy, po wyjściu z klatki przejdź dwa ekran, stań, odwróć się i czekaj. Różną zabijać wrogów. Po jakimś czasie - nieśpodzianka.

BLACK THRONE / Piotr „JAX” Kowalczyk
W pliku „BTHORNE.EXE” na długości około 80% (według portowanego VIEW) znajdują się wszystkie kody do zwyciężonych leveli. A na długości 90% są ukryte levelle. Ich kody są poprzedzone trzema rułkami.

CHICAGO '99 / Piotr „Loi” Kowalczyk
W menu wpisz:
SPEED - super szybkość,
FERRARI - mapa z pozycją przeciwnika pod klawiszem „T”

COMMAND & CONQUER / Maciej Broniarek
1. Niektóre budynki są dostępne tylko dla jednej ze stron. Ale wystarczy zająć CONSTRUCTION YARD przeciwnika i będziesz mógł mapnować budowle dostępne do tej pory tylko dla przeciwnika. To samo odnosi się do fabryk i jednostek.
2. Tip: dla GDI.
Zamiast długotrwałych walk lepszy jest szybki desant w bazie przeciwnika.
Władzając mu do bazy dwoma HUM-YEE (przeznaczonymi na odczał) i transportem (APC) z inżynierami. Inżynierami zajmij CONSTRUCTION YARD i wszystkie fabryki (broni jak i Tyberium). Przeciwnik jest skorczony, wytańczy go wybit.

DUKE NUKEM 3D / Maciej Broniarek
Podczas gry wpisz WOLNO.
DNSTUFF - dostajesz wszystkie przedmioty i broń.

DUKE NUKEM 3D (SHAREWARE) / Marek Lis
Gracze rad:
- wpisane DNSCOTTY16 przeniesie Cię do levelu „LAUNCH FACILITY”, który bez wpisania powyższego kodu w wersji sharewarie nie jest dostępny;
- solary, które możesz wysadzić, oznaczone są charakterystycznymi tyrami;
- po rozpoczęciu 1 levelu zeskoocz z budynku i rozwal przewora słającego na skrzyni. Wejdź na nią, a następnie wskocz na gzyms. Weź teraz odpowiedni rozbięg i wskocz na mur (ten pod reklamą). Z tury wyjdź po poręczu daleko. RPG. Zeskoocz teraz z powrotem na gzyms. Okna na pierwszym piętrze są fałszywe. Możesz teraz swobodnie wejść do budynku;
- w 1 levelu, gdy będziesz w knie, rozwał ekran. Znajdują się za nim tajne pomieszczenie;
- w salonie gier (1 level) podesz do automatu z grą „DUKE NUKEM II” i naciśnij spację. Otworzy się w ścianie tajne przejście;
- po rozpoczęciu drugiego levelu wejdź w drzwi po lewej stronie. Przy łucanie kółko lady znajdziesz 3 przyciski. Ustaw je w następującej sposób: zielony, czerwony, zielony, a stworzą się dotychczas

zamknięte drzwi (po prawej od przycisków).
- również w 2 levelu po włożeniu jednej z kart magnetycznych pojawiają się 4 kolejne przyciski. Ustaw je następująco: czerwony, zielony, zielony, czerwony, a zawał się budynek przeznaczony do rozbiórki;
- w levelu „LAUNCH FACILITY” przyciski należy ustawić w kolejności: zielony, czerwony, zielony, zielony.

DUNE 2 / Łukasz Feluga
1. Zapisując stan gry przed wystrzałem rakiety z palca będziemy mieli możliwość ponownie strzelić w przypadku nieudania.
2. Wszystkimi pojazdami na górnicech możemy przejeżdżać ludzi.

LARRY 6 / Maciej Broniarek
Postanij się ubierać tyle punktów, by na koniec przegrać licznik. Będzie lepsze zakończenie.

LION KING / HANS KLOS z JNCO
Gdy Simba jest dorosły, może przeciwnika przetrząść przez siebie. Aby to zrobić, trzeba nacisnąć SHIFT, ALT i kursor w stronę ofiary. Można tego dokonać tylko wtedy, gdy wróg jest zmęczony i śpi.

MORTAL KOMBAT 3 / Maciej Kaczmarek
Grając Sheebą wzdłuż szybko doł - górę. Sheeba skoczy w górę i przygniecie przeciwnika (tak jak Gorę).

NEED FOR SPEED / Maciej Broniarek
Po wzięciu filmu pojawia się skrótowy Replay. Jeżeli chcesz, żeby to był Twój, w katalogu REPLAY wykasuj pliki REPLAY1, REPLAY2 i REPLAY3, a na ich miejsce wgraj swoje.

ONE MUST FALL / Marek Lis
Jeśli masz przyjemność walczyć na planszy „FIRE PIT”, to walnij w pętającą się pod suftem kulę. Z niej wyleci ogień dotknie przypalając przeciwnika.

POLANIE / Piotr (Gdańsk)
1. Jak na razie wytrykni tylko dwa błędy:
Jeżeli klikniesz myszą na uciekającego wroga, a on wejście na teren nie odkryty przez Ciebie, to on sam zniknie, się „kurewka” oznaczająca go będzie w tym miejscu, gdzie on pójdzie.
Jeżeli klikniesz myszą na swój budynek (dowolny), to na niedokonytym przez Ciebie terenie, w miejscach, gdzie wróg ma ustawionych swoich ludzi, albo wybudowane budynki, znikną strzałki pojawi się kwadracik, oznaczający, że możesz dowiedzieć się czegoś o tej postaci, kliknięcie jednak nie pomoże.
2. Kilka porad taktycznych:
Na planszy, gdzie trzeba krowę doprowadzić do wiochy (jakiegoś koła w którym pisze Z), idź czarnokółnikiem i oszczepnikami. Czarnokółnikiem co parę kroków używaj czaru OKO. Wyżej wspomniany krąg jest mniej wierny na środku ekranu (najlepiej strzelone miejsce na całej mapie). Pójdź tam od dołu, tam jest tylko pięciu czy sześciu ludzi

i święte miejsce. Trzeba trochę ruszyć lepatyną.
Uwaga. Nie idź na tej planszy górą. Przeciwnicy mają brońowe meble, których nie rozwiążesz. Na wszystkich podobnych planszach rób tak samo z czarodziejami. W rundzie, gdzie trzeba uwolnić czarodziejkę, wrogowie mają wiochę u góry.

QUARANTINE / Radosław Gurzyński
Ustaw się na najbliższej, zawsze najmniej używanej trasie, w taki sposób, żeby być prodem do ulicy dochodzącej do tej trasy. Tam zazwyczaj stoją skłenci, a gdy podjeżdżają konkurencja jedna raketa i po krzyku. Totalna cześć.

RISE OF THE TRIAD / Dariusz Ogonowski XYZ
Tip: dotyczy wersji shareware.
Po skasowaniu WSZYSTKICH postaci w danej komnacie nie otwieraj drzwi do innych komnat, tylko wstępuj z klawiszy „DIP-STICK” (to wie każdy), a następnie kod „MOREENEMYS”. Czekaj. Ciekawie niespodzianka.

SETTLERS / GONZO
1. Na początku rozbuduj swój ośrodek na masę (wydławiając dużo strażników), a potem umocnij go (bierz fortę). Wtedy godziny (minuty) przeciwnika są połączone.
2. Atakując, warto popatrzeć na mapę i zdobyć kilka strażników, które podzielą państwo wroga na pół. W ten sposób można poważnie zahamować jego gospodarkę.

SURFLEX / Piotr „PAJDOLOT”
Kiedy na początku komputer spyta o 3 literowy kod, wpisz 123. A w menu napisz „ULTIMA” - kamienie nie będą Cię zabijać. Kiedy wpiszesz „BREAK” - znikną wszystkie nożyce.

TIE FIGHTER / Radosław Gurzyński
Spróbuj na szybko rozwalenie przeciwnika, to udarzyć w niego czołowo. Wbrew pozorom nie traci się przez to energii, a przeciwnik zacznie kręcić się w kółko i można go łatwo ustrzelić.

TRANSPORT TYCOON / GONZO
1. Nigdy nie rozwijaj swojej firmy bazując tylko na transportie wodnym. Na początku stałki przyniosą całkiem niezłe dochody, ale później się zmniejszają, by w końcu zacząć przynosić straty. W ten sposób Twoja firma może łatwo spieprzyć.
2. Najopłacalniejsze jest przewożenie ludzi z jednego końca mapy na drugi za pomocą samolotów.

WWF WRESTLING / Maciej Kaczmarek
Najlepsze „PIN HIM” robi Yokozuna! Zrób mu Combo, a wyłecisz z niego kurczaka!

ATARI XL/XE

BARHAIR / Piotr Porębski
Słowo drzwi otworzyć manuskryptem. Połącznego strażnika przekup złotem, a szklankę kuli rozbijesz za pomocą różdżki.

CAPTAIN GATHER / Dominik Bromul

Na planszy tytułowej wojnij START - SELECT - OPTION, a będziesz mogli wpisać kody: DELTA, MIRAX, DAVRO, ROKEA, KWANG, MAGMA, FORCE, APHID, KERRU, TRICK, ATARI.

OPERATION BLOOD 1, 2 / Piotr Porębski
Wzdłuż SHIFT (paucy), ustaw celownik na cel, wyłącz paucę i naciśnij FIRE (strzał) lub SPACE (granat). Id. W ten sposób możesz zaoszczędzić naboje i energię.

PILKARSKI POKER / Piotr Porębski
Daj na początku 3 walkowery. Przez trzy kolejki tenaj najlepszą formację maksymalnie. Zawodnicy nie tracą energii, a zyskują umiejętności.

COMMODORE 64

ALIGATA SLAGGER / Tomasz Jamroz
Poczekaj chwilę nie naciskając SPACE - ukazują się wszystkie etapy gry.

BUBBLE BOBBLE / Katarzyna Najman
1. Zagrój na dwóch graczy, kienaj tylko jednym, gdy skończą Ci się życie graj drugim, gdy będziesz miał tylko jedno życie zacznij grać pierwszym graczem, powróć on do życia, wywołaj tę można powtórzyć 10 razy.
2. Parasolka powoduje przeniesienie się o kilka rund dalej.

CHWAT / Lambert Król
Znaczenie niektórych przedmiotów:
- kolotka - użyj jej do otwarcia drzwi,
- szafka - daj ją ofiokowi przy moście zbudowanym,
- złota moneta - daj ją kucharzowi, sprzeda Ci tasek,
- torb - wywołaj władz,
- kpacie - odkop plecak tam gdzie zaczynałeś grę,
- tasek - przejdź linę w podziemiach,
- klatka - otwórz drzwi w podziemiach,
- dynamit - zrzuć skały w górę,
- rękawice - użyj na śliskiej górze,
- dekiłki kucz - użyj na drzwiach za kucharzem,
- miotak - zostaw na pomoście.

COMBAT SCHOOL / Tomasz Jamroz
W czasie czółwik naciśnięcie C ułatwia przejście przez daną konkurencję.

CONVOY 1944 / Sokoł
Odpal torpedy i trzymaj CLR i C - trafisz na 101%.

CREATURES / BANBER
Gdy kubek napelni się wodą, strzel do niego, a obudzisz „władzicza”, który wciągnie Cię do góry. Tam strzelaj do skutku (aż zniszczysz smoka) i wyjdź soki sok na linę. Tam przemieł potwórki obsługując secece przegryzaj linę (na której wieś 10 ton) i ogień zabije bydlaka usiłującego zabić Twego kumpla.

DALLAS QUEST / Sokoł
Aby porzył się wyżej napisz: TICKLE CHIN.

DIZZY SPELLBOUND / Dariusz Kofacek
Heavy rocks - powodują, że spadają w dół krateru.
Bag of cement - wrzucić do wody w jaskini.
Uncrossa - daj czarodziejowi, a później dzięki niej będziesz mógł wlecieć do góry nad kraterem.
Gold Shamrock - daj składowi.
Jar of honey - daj mediewodzowi.
A weird Talisman - daj składowi.
A hearing Aid - użyj przy Dylanie, daj czarodziejowi.
Dylan's Vibes - daj czarodziejowi.
Empty Bucket - napełnij wodą z jaskini.
Full Bucket - wlej do zbiornika w stacji pomp i pociągnij za dźwignię.
Strong Jack - użyj przy szczepkach w stacji.
Fishing net - złap w nią psa.
Iron hammer - rudił kamień przy wejściu do jaskini.
Sneaker ZX31 - daj czarodziejowi.
Trumpet - wydostaniesz się z jaskini, gdzie jest Denali.
Garden shears - odcinaj roślinę w kraterze, daj czarodziejowi.
Puffle colar - daj czarodziejowi.
Fish food - daj czarodziejowi, nakarm wieloryba.
Kiedy wykorzystasz wszystkie przedmioty połącz razem: Strange plug, Screwdriver i Sneaker ZX31 i wleź to do gniazda na górze stacji pomp. Musisz zdobyć także gwiazdki: dwie są ukryte w kępach trawy, jedna pod ścieżką, inna pod drewnianym ogrodzeniem, a także pod metalowym ogrodzeniem.

DROID / Katarzyna Najman
Aby znaleźć się w ostatniej misji wpisz OEPURIFYEH.

FIRE TRACK / Artur Smacki
Życie:
POKE 12285, 234
POKE 12286, 234
POKE 12287, 234
Restart:
SYS 3218

FLIMBO'S QUEST / Łukasz
1. W trzeciej planszy zrób parę kroków od końca prawej strony i ukonij. Będziesz miał dodatkowy czas.
2. W czwartej planszy po prawej stronie przy skarbku są trzy półeczki. Wskocz na najwyższą i ukonij. Będziesz miał dodatkowy życie.

KUNG FU MASTER / Sokoł
Naciśnij CTRL + G podczas gry.

MICROPROSE SOCCER / B. Sokoł
Grasz z komputerem. W Twoim posiadaniu jest piłka i zbliżasz się do pola karnego. Wejdź tam tylko na chwilę, aż podeszde do Ciebie bramkarz. Teraz natychmiast wyjdź poza linie pola karnego i stań tuż przed nim z boku. Komputerowi piłkarze nie będą Cię atakować, no i bramkarz tuż (to oczywiste). Teraz możesz tak stać, aż czas upłynie.

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD / Talszman
- energię można doładować przechodząc przez ulicę.
- w studiu „GREASE” Trawotcie musisz dać kurkę skórzaną.

Tipsy & kody

deoka, stary się wystrawić czubek palca za przepaść. Zabierz Cię bez naradzenia.

SEGA GENESIS

ALIEN 3 / DJ FOX
Włącz OPTIONS, potem na drugim joysticku wciśnij: C, Górę, Prawo, Dół, Lewo, A, Prawo, Dół. W czasie gry wduń pauzę, a potem C, A, B, teraz wystarczy nacisnąć start.

SEGA SATURN

SHINOBI LEGIONS / DJ FOX
Najedź na „star” i naciśnij A, Z, B, Y, C, X.

SNES

JURRASIC PARK / ATRIDES
Gdy pojawi się tabliczka z kartą, która jest Ci potrzebna, możesz ją wyłączyć przyciskiem L lub R.

KILLER INSTINCT / DJ FOX
Włącz grę na dwie osoby. W czasie wybierania postaci, daj na obydwu joystickach Dół i wciśnij B.

TOSHINDEN / NELO z JINCO
Aby walczyć jako GAMA, na ekranie tytułowym (gdy z boków wyjeżdżają opcje) naciśnij szybko dwukrotnie: Dół, Dół, Lewo, Lewo, kwadrat. Jeżeli usłyszysz FIGHT! to znaczy, że zadziałało. Przy wyborze postaci zatrzymaj się na Eli'm, naciśnij górę i dowiej FIRE.

SONY PLAYSTATION

BATTLE ARENA TOSHINDEN / Hubert Mierzał
Podczas walki szybko wciśnij X, kwadrat, trójkąt, kółko, lewo, prawo, lewo, prawo, trójkąt, kółko – super dos.

DESTRUCTION DERBY / Hubert Mierzał
Zamiast swojego imienia wpisz jedno z podanych hasel: REFLEC, DAMAGE, NPLAYERS, MONKEY, DERBYMAN.

MORTAL KOMBAT 3 / Hubert Mierzał
Po ukazaniu się napisu wdźnij go kole:

trójkąt, kwadrat, kółko, X, lewy przycisk góry, lewy przycisk dołu. Następnie w menu opcji wybierz emblemat z „Kombat”. Kiedy to zrobisz, wciśnij Górę na joysticku. Odczekaj chwilę i wdźnij do wolno wytwarzany przez siebie przycisk – Cheat Menu.

TEKKEN / Hubert Mierzał
Grając na początku w galęge postaraj się zestrzelić Aszytkę statki. Jeśli Ci się to uda, będziesz mógł walczyć tajną postacią.

MASTER FIGHTER 2 / Scigany listem gończym
Wybierz VIGE przyciskając dół i fire B - rozwalisz każdego przeciwnika.

OPERATION WOLF / Scigany listem gończym
Gdy wybierasz planszę po drodze w drugim joyu, naciśnij prawy i lewy kierunek – ukryta plansza.

RACE AMERICA / AZECZEK
Jedząc ulicą poruszaj się po naciśniętym przerywanej linii torze – raki Ci nie straszą. Przy zbieraniu kulek jedź na drugim biegu – najszybciej zbieranie pałwa.

TETRIS 2 / TopSecreto-maniak
Gdy pojawi się napis GAME OVER wduń A+B - graj jeszcze raz.

TOM & JERRY / Doink
W pierwszej planszy znajdziesz coś podobnego do cukierka i kółka. Wciśnij SELECT gdy go zbierzesz, a zabijesz każdego za pierwszym uderzeniem. W drugiej planszy pierwszego lewelu w ruch, gdy wejdziesz drabinką i zobaczysz, że rura prowadzi jeszcze wyżej, a nie ma drabinki, wciśnij SELECT i weź cukierka – użyj go „B”. Zbierzesz dużo sera i niesisz czainość.

ULTIMATE STUNTMAN / Doink
W pierwszej planszy, gdy jedziesz samochodem czasową lewą stroną i lewymi ułkami dopioki nie pojawi się przerywany most z wyskokiem. Wjedź na wyskokiem trzymając prawo oraz dopalacz. Przeskoczysz na inną ulicę i znajdziesz tam strzałę, którą walczyć w ciężarówkę na końcu planszy zniszczysz ją w kilka sekund.

WIZARDS AND WARRIORS 3 : Lukasz Czujno
Aby odnaleźć ostatnią statuetkę (złoty rycearz), należy lewitować czarownikiem 3 nad wejściem do zamku (później należy wejść do oina złodziejem), SELECT – zmiana bohatera.

WORLD GAMES / Lukasz Czujno
W konkurencji sumo naciśnij dół + prawo (skos) i trzymaj go, aż do wypchnięcia przeciwnika z koła. Sukces i max punktów gwarantowany.

YOUNG INDIANA JONES / ATRIDES
Wciśnij pauzę i przytrzymaj górę, wyłącz pauzę – teraz będziesz miał maskę i pistolet.

SEGA GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG / KD
Przed przepaścią może jedrzeć

MONSTER IN MY POCKET / Marcin Janeczek
Super skok 2 razy A. Gdy grałeś we dwóch i któryś z Was zginił niech naciśnię przyciski TURBO – pobranie życia od drugiego. Końcowego bossa należy zabić waląc w jego obraz w telewizorze.

PEGASUS

BIG NOSE THE CAVEMAN / AZECZEK
Na „Monster Island” w pierwszej jeszki ze spadającymi kroplami rozwal kamień – Caveman przoleci level.

BINARY LAND / Tomek Drach
Podczas bonusu zawsze zbieraj czarną rybkę, wtedy, nawet gdy masz mało czasu zdążyłeś zebrać wszystkie seros.

CHIP AND DALE 2 / BATMAN (Bańczak Wik)
1. Gdy walcisz cegłą w przeciwnika i będzie mu się kręcić w głowie, możesz go podnieść tak jak cegłę.
2. W planszy bonusowej biała gwiazdka to 1 życie, a to najmniej sze to 2 życia.
3. Żeby pokonać ostatniego szefa, rozwal mu dłoń, potem kolczastą kulę zamiast dłoni, następnie gdy wypuszczą ogonem prąd walcij go w rękę (z wyskoku), potem gdy z głowy wystrzeli mu ogień rozważ w rękę.

CUBASA / KID
Uwaga: Tęgo jeszcze nie było – jak zaczniesz grę musisz naciśnąć A, żeby rozpocząć mecz – nie naciśnij nic, czekaj i patrz na komentatora – chłopak zaśnie.

DARKWING DUCK / Scigany listem gończym
Po rozpoczęciu gry w mieście rozwal pierwszego przeciwnika i wróć na początek planszy. Wejść na budynek, podskocz i strzel – level bonusowy.

INDIANA JONES 3 / Tomek Drach
1. Aby wziąć bombę, należy rozwalć nożem kraty.
2. Wyboru broni (jeśli taką posiadasz) dokonujemy przytrzymując „złoty” i wciśnięciem kursora 3. Gdy straciłeś ostatnie życie, pojawia się plansza z napisem „GAME OVER” i wizerunkiem Indy’ego, należy wtedy przytrzymać A i naciśnąć START – graj na pozostanie, na którym zginąłś, posiadasz także ten sam ekwipunek.

LODE RUNNER 2 / TopSecreto-maniak
Podczas gry wduń START (pauzę) i teraz prawo, lewo, górę lub dół i obraz przesuwa się.

na MICROCOSM. Gdy program ją przeskanuje wytlisz drugi track i wciśnij PLAY. Podobnie można przesłuchać płytę DIGGERS / OSCAR.

UFO / Maciej „MAN” Łukaszewicz
1. Komputer ma małą pamięć do zapisywania stanów gier, tak więc SAVE do ula jest nieco uproszczony. Jeżeli na przykład będzie Ci brakowało E-115 do naprawy i zatankowania AVENGERA, wystarczy zapisać i załadować stan gry. Wszystkie jednostki będą zatankowane do pełna i w 100% sprawne.
2. Jeżeli potrzebna Ci jest E-115 i jesteś w stanie wykonać misję, to poczekaj, aż jakieś UFO (najlepiej klasy LARGE) będzie latało nad Twoim terytorium. Przechwyć je też swoim myśliwcem (najlepiej AVENGERem), lecz zamiast atakować, lec za nim kilkadziesiąt minut (użyjmy STANDOFF RANGE, kliknij na koniec do minimalizacji) okna, zmień skalę czasu i poczekaj. UFO w końcu samo wyładuje. W czasie wyładowania miej wystarczająco nie dobrać bomb na dokonywanie i uważaj na UFO Power Source.

GAME BOY

AX-13-ZONE / MR SIMON & SUB-ZERO
W OPTIONS zjedź na „diffcuty” i wciśnij: górę, górę, dół, dół, górę, dół, lewo, lewo. Powinnoś dostać tor bez przeszkód, gdzie znajdują się tylko „LIFE HEAT”.

EARTH WORM JIM / MR SIMON & SUB-ZERO
Gdy po porażce „New Junk City” masz wyjść z trym „gościem” i rozmawiasz z nim, to będziesz walczył ze spodzianym „wajawnikiem”.

NINTENDO

BEETLEJUICE / Marcin Janeczek
1. Stań koło dzurki i poczekaj aż wyjdą robaki. Depcz je (guzki B) przez kilka minut – dużo torry.
2. W planszy w domu jeśli Lidia nie chce Ci przepuścić porozmawiaj z nią i pójdz do następnego pokoju po książkę i daj ją Lidii. Później, gdy Cię przepuści i będą Cię łapać wielkie drzwi wejść do nich i walczyć z dużym aniołem. Pokonujesz go strzelając mu w głowę.

CAPTAN AMERICA / Marcin Janeczek
Gdy trafisz na wroga, który rzuca beczkami podjeżdź do niego i z wyskoku (gdy podnieś beczkę) walcij w beczkę.

a dziewczynie POM POM, – od sprzedawczyni kupisz ciasto bananowe za 1 złotego dolara, a tego weźmiesz za studia „SHERLOCK BONES”, – z tarzanem porozumiesz się za pomocą słownika (ENGLISH – MGBAMBESE), a używać go nauczy Cię sekretarka PIPPA, – szef ochwory wpuści Cię do studia gdy będziesz miał okulary, weźmiesz je z kieszonki dami zaczynaasz), – winę naprawisz kluczem (SPANNER), znajdziesz go w domkach na drodze, – papugę wywabisz z domku za pomocą DELICIOUS PARROT SNACK – dostaniesz go od dziewczyny w Greese. A papugę daj przatowi (domki w lewym górnym rogu), – za pomocą pompki (BIKE PUMP) i balona (DEFLATED BALLOON) przedostaniesz się za rolę. Z miejsca, gdzie Seymour mówi „IT’S NICE PLACE FOR BALLOONING”.

WŁADCA / Kate Najman
Zagraj na dwóch graczy, zajmij jak najwięcej kolejstw, zawrzyj między nimi sojusz, Odsprzedaj drugiemu graczowi oprócz jednego wszystkie kolejstwa po czasie Q, następnie za całą forszę kup armię i walcz z pozostałymi przeciwnikami, zdobyte kolejstwa sprzedaj drugiemu (po czasie G). Pamiętaj, by stale uzupełniać ilość żołnierzy i aby drugi gracz w przygranicznych kolejstwach miał dość dużo żołnierzy i stale uzupełniał (powiększał) ich ilość. Wewnętrzne kolejstwa możesz pądnąć, ale z umiarem.

KONSOLE

ATARI JAGUAR

HOVER STRIKE / MR SIMON & SUB-ZERO
Wersja CD: Na planszy z wyborem misji wpisz: dół + 3 + 4 + 8 + 7 – teraz masz nieskończenie wiele odon, żyć i amunicji.

RAYMAN / MR SIMON & SUB-ZERO
Podczas początkowego dema wpisz: 515253 – masz teraz 50 żyć.

CD 32

MICROCOSM / Maciej „MAN” Łukaszewicz
Jeżeli masz jakąś płytę, na której nagrany są programy WORKBENCH, NORESET, CDTV Player (np. płyta Dawidek i moduły), to uruchom ten ostatni i zmień płytę

Tipsy & kody

ALLADYN NINTENDO	3.7 UKHHMBGG 3.8 UKGZHVA	6. GREGATIM 7. WALLARCO 8. AVENTAL 9. GAZOGENE 10. BUNODONT 11. DIALLAGE 12. JINGBANG 13. NAINSOOK 14. YAKMONA 15. FUMITORY 16. EINGULUM 17. BESLAYER 18. ANABLEPS 19. DINCUNK 20. TARLATAN	6. A- B-1,3 C-1,2,3 D-1 7. A-2 B-1,2,4 C-1,4 D-1,2,3 8. A-2,3 B-4 C-1,2,3 D-1	SCHIDO DE BUN Game Boy MR. DINO z JINCO 1. 2508 2. 4850 3. 4350 4. 6291 5. 6075	
<i>Tyubasa</i> Kody obrazkowe: 1. Aladyn, malpa, księżniczka, król. 2. Dżin, król, czaroksiążnik, malpa. 3. Malpa, Aladyn, księżniczka, Aladyn. 4. Dżin, czaroksiążnik, księżniczka, Dżin. 5. Król, Aladyn, czaroksiążnik, Dżin. 6. Księżniczka, Aladyn, Aladyn, Dżin	4.1 UANVEGZU 4.2 MUFEPHRP 4.3 UKKZWEUG 4.4 UANVBSZE 4.5 MUECNLKC 4.6 UAOVBWPE 4.7 UAEVQITA 4.8 UKBHSEHH			SCROLL OF ABADON ATARI XL/XE <i>Dominik Grotur</i> 5. walk 10. Joe 15. FLIGHT 20. hippo	
DOOM SONY PLAYSTATION	5.1 UAYVLRPU 5.2 MURCVNAC 5.3 MACQWVYN 5.4 UAKVQGTN 5.5 ROVLJEL 5.6 MXCOVBTK 5.7 UAVVLGTU 5.8 UAKVQSTP	TRICKY 2. GUMMOBIS 3. PRODNORE 4. NGULTRUM 5. COTTABUS 6. BEDAGGIE 7. EPICALYX 8. HOMALDID 9. LALLYGAG 10. BLABIAL 11. CACOFOGO 12. METAVURT 13. SLOWBURN 14. PELLUCID 15. MAKIMONO 16. KHUSKHUS 17. DISPLODE 18. RACAHOUT 19. ORGULOUS 20. DUNCEDOM 21. GEROPKA	NINTENDO WORLD CUP GAME BOY <i>Przemek Kawaloc</i> 1. 22413 2. 03313 3. 52013 4. 36313 5. 17313 6. 42913 7. 56113 8. 51313 9. 97113 10. 08613 11. 01613	SLIDE COMMODORE 64 <i>Remygusz Orzechowski</i> 1. OESICMGZ 2. WFOOMAKF 3. QPQWNCZE 4. UCNSLDIV 5. LSKDUVPZ 6. SPSQEMUX 7. XOSMFDSP 8. FOPSHDMC 9. RWODYXKA 10. AMINDZF 11. YRUJPCD 12. OIRPXZUM 13. NOODKZU 14. YURQECZ 15. SORWFIOP 16. SLUMCOSH 17. IPQDMCKD 18. FEDROUMK 19. OIJOMZLK 20. PIFLMSKR	
<i>Hubert Misztal</i> 2. SKTPHTRKRT 3. LWVYWHMPRFM 4. Z80RHO2CZD 5. 9G5GX7B297 6. FMJVSCGYEB 7. WM2BD12FYX 8. PDTW4BRSPM 9. NOL19KRSTS 10. GNK4TLF2BC 11. 3JYH2Q40B 12. Z4QK5TVYYX 13. H88YFFC1GF 14. 95KCCGGW64 15. 9NKCL68C64 16. ZDSR96297 17. 4NTD2364YW 18. GSY6DTTTR 19. VDKSWRYT64 20. VWGDVXB065 21. T96XP2KH4H 22. 89PRH22ZZD 23. 8PSLBCXQWY 24. 3IQGX121Z 25. FZW2FMS6ST 26. XZONS6889F 27. Q5VWWTBQFC 28. JF13GJMLLL 29. 9PSLIXZ3XV	6.1 UKZHW5AQ 6.2 MACCGTAC 6.3 MUCCPEYT 6.4 UAWVYNGE 6.5 UKGZNIJUG 6.6 MXREMYFK 6.7 MXREMKONK 6.8 UKVZEJH	TAXING 2. BONTBOK 3. EMPYREAL 4. LANGLAUF 5. MAYNYGAI 6. SARATOGA 7. QUINTAN 8. MUSQUACH 9. ZOMBORUK 10. SKELLING 11. WOBEGONE 12. BNDIEYE 13. FRAXINUS	OXYD MAGNUM ATARI ST / FALCON <i>DAWID RYBIELEW</i> 2. 38542163 4. 12345678 6. 07668199 8. 31232519 10. 40222617 12. 35787325 14. 08015628 16. 24629715 18. 11076228 20. 27763296 22. 70220599 24. 20527223 26. 94254006 28. 88600842 30. 04456547	SPOOK COMMODORE 64 <i>Marcin Borkowski</i> 1. TASTE 2. WORLD 3. THREE	
DYNA BLASTER AMIGA	7.1 UARKITDU 7.2 MURETJHC 7.3 MURETPKT 7.4 MUWEVOHN 7.5 UARKLLGU 7.6 MURETVHT 7.7 MUREVQPP 7.8 UKGZHIUH	MEGA MAN 2 GAME BOY <i>Przemek Kawaloc</i> 1. A-2 B-1,3,4 C-3 D-2,4 2. A-2,3 B-1,3 C-3 D-2,4 3. A-2,3 B-1,3 C-3 D-1,2,4 4. A-2,3 B-1,4 C-3 D-1,2,4 5. A-2,3 B-1,4 C-3 D-1,2,4	PUZZLEMASTER COMMODORE 64 <i>Marcin Borkowski</i> 2. YAMAHA 3. MOTORALA 4. SHINING 5. UPSTAGE 6. BONFIRE 7. KINGSWAY	ATARI ST / FALCON <i>DAWID RYBIELEW</i> 2. 38542163 4. 12345678 6. 07668199 8. 31232519 10. 40222617 12. 35787325 14. 08015628 16. 24629715 18. 11076228 20. 27763296 22. 70220599 24. 20527223 26. 94254006 28. 88600842 30. 04456547	TAC TIC ATARI XL/XE <i>Dominik Grotur</i> 10. MENTOS 20. MARZENA 30. LEVEL UP
<i>Zdzisław Werytyl</i> 1.1 UKCLMNPP 1.2 UAGWLEE 1.3 UAGWLCEU 1.4 UANKLIEN 1.5 UANKLSEU 1.6 UADKLSEN 1.7 UANKLQEP 1.8 UANKLQEP	INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE GAME BOY <i>Przemek Kawaloc</i> 1. 1J12J01165 2. 90136412C1 3. 541565124B 4. JD15461291	IRON TANK NINTENDO <i>Tyubasa</i> 1. 7614057 2. 5585712 3. 2541813 4. 0508310 5. 5479889 6. 0180630 7. 4028987 8. 2090036 9. 7614080 10. 2100620	ROCKMAN 4 NINTENDO <i>Tyubasa</i> 1. Drillman: 2A, 3A, 6A, 5C, 1D, 3E 2. Diverman: 2A, 3A, 3B, 5C, 4D, 1E 3. Bomberman: 3A, 1C, 2C, 5C, 4D, 1E 4. Drillman: 2C, 3C, 4C, 5C, 3D, 1E 5. Pharaohman: 4A, 3C, 5C, 2D, 1E, 3F, 4E, 3F 6. Toodman: 1A, 4A, 5C, 1E, 4E, 3F 7. Soulman: 1A, 4A, 5C, 2E, 6E, 3F 8. Ringman: 1A, 4A, 5B, 2E, 1F, 3F	22	
2.1 UKVZEIPP 2.2 UACKVMNV 2.3 UACKTTNU 2.4 MUKPONT 2.5 UKBZSOKT 2.6 MUFEPINT 2.7 UAEKYLCA 2.8 UAYKTTNZ	LEMMINGS 3D SONY PLAYSTATION <i>Hubert Misztal</i> RUN: 2. BLIMBING 3. FANAGALO 4. DRICKGIE 5. KURTOSIS			TURTLE'S REPAY NINTENDO <i>Marcin Janczyk</i> 2. 58FAC796801 3. 5552715314 4. 0540322400 5. 382485F285 6. DAB8452191 7. C06489991E 8. 1E55134A0B 9. 3781C2F614 10. 4E78DF3091 11. 625BEC411E 12. 8162CE590A 13. 22601C321E 14. 90014EB800 15. 2A12011B14 16. B2A06E21E 17. AATC50BA1E 18. 2E534C2A06	

BAD MOJO

Wyjdź przez tunel i skieruj się do góry, aż do pudełka zapalnic. Skroń w lewo do zamkniętego drzwi. Na górę po rurze, następnie w prawo i zejście na dół po drugiej stronie. Podążaj przez trzy etery na górę, gdzie leży skrzynia w pulapce szczyt. Przejdź po nim i zejść po ogonie z prawej strony (ważny na jego paszce!). Przy wejściu wskaźnik Szybko obróć głową części niebezpieczeństwa w stronę diamentu, a da Ci spokój. Teraz idź dwa etery na dół do pudełka (Cocodrill Canal). Wejdź do środka. Po małych karuzlach przejdź do wyjścia z prawej strony. Przy ostatnim przejściu będziesz musiał przesuwać ławę żeby zbliżyć się do niej most.

Wejdź po rurze szkieł na górę, potem w lewo aż dojdiesz do wycinki od odkurzacza. Przejdź po kablu, aby odkurzaczy się włączył. Włączysz go przechodząc w lewo do krawędzi stołu. Wejdź na dół po rurze, aż do poprzecznej belki, potem w prawo, tam gdzie wisiał kabel. Musisz go zamoczyć w tarbie. Wejdź z lewej strony na kabel na tyle daleko, aby pod Twoim ciężarem opadł do pułki.

Wiód do wycinki odkurzacza. Po turze odkurzacza dotrzesz do kabla ze smocznymi. Po nieco podbijając przez ścianę musisz dotrzeć do stołu malarskiego (z prawej strony).

Zejdź jeden etery na dół, przejdź po piętrze i dźwignę wejdź pod dół. Znowu przejdź jeden etery na dół i dźwignę wyjdź na biało. Przejdź jeden etery na dół i w prawo, aby wejść się po kilku do skrzynki z korkami.

Obejrzij uważnie korki i miernik (jeden etery na górę). Musisz tak wchodzić i schodzić z korków, aby miernik wykazywał 7-5-5-4. Pierwszy korek nie daje się przesunąć i wciąż ustawiany jest na 7. Istnieć wszystko odpowiednio ustawisz, skrzynki z korkami złączą się.

Zejdź z prawej strony po rurze na dół. Zauważ po podłodze w lewo, aż dotrzesz do nogi kłosa. Po rurze na górę i przez całą długość kłosa do obiadku na plastikowej tacy. Po tacy przejdź do rufki, aby od tej wycinki do jego środka. Wejdź na srebrną korbę po lewej stronie i dotknij drutu na szczycie. Przeważ na sekwencji filmowej. Teraz czeka Ci wycieczka na szczyt rufki. Tutaj leży butelka z popiołami nasztywnymi. Uderz w dno, a wylosz papuka, który będziesz musiał wstać do pułki. Znowu przeważ na wideo. Znowu wycieczka na podłogę, gdzie przed kłosem musisz znaleźć pudełko z cyganami. Przechodząc po pokrywie pudełka wyjdź do Lanteki.

Zejdź na samo dno maszyny z ręcznikami. Wodną przyłok, aby wyciągnąć papier. Po papierowym moście na dół. Przejdź dwa etery na dół i jeden w lewo. Na górę ponaj szczyt dźwigni po nieomalowanej ścianie. Od zjazdu w lewo i później na górę do zbitego łania. Wejście jest tam, gdzie nie ma ściany. Teraz trzy etery na górę. Przechwaj łubaszki, tam gdzie owoce daje znac o sobie. Wróć do szczytnej dźwigni. Obejrzij filmik. Wejdź do dziury i wyjdź po lewej stronie.

Kuchnia pełna niespodzianek

Podążaj turami zamieszki, aż dotrzesz do frontowej strony urządzenia. Skieruj swoje odnoże na dół i po podłodze przemiej się do wody. Po wodzie na górę. Po ławce przespaceruj się w prawo, aż do pięty. Zejdź na dół pomiędzy domem garnikami. Zauważ kapsel na dół. Teraz przejdź do dziury. Wylóż świeżo. Usiądź. Zejdź na dół. Teraz zejdź na dół na lewej stronie. Przejdź na górę po małego karalucha i poczekaj aż skubaniec zniknie. Wróć do słowa. Dopóki nie do końca uchwyci noża. Wyjdź przez ściankę.

W Barze

Po Nju barwinkowym przejdź na drugą stronę, następnie udaj się w prawo. Skroń się ze skrzynki z narzędziami. Pojdź po Bartender's Companion, aż skończą się przepie na BAD MOJO. Teraz pedalo do butelek z alkoholem. Wapniaj się na butelki w następującej kolejności: grzechotki, czerwona, brązowa, wódka.

Włosy pokój

Wspinaczka na blisko do zepsutego wentylatora. Poruszaj kablem, aż wstąpić się włączy i rozruszaj papier. Przejdź po klawiszu COPY tekstu. Po papierach przejdź do pilota. Popchaj tył papierosa. Włącz zdalny sterownik. Wejdź na mebla i przedź przez cały pokój. Podążaj cały czas w lewo do skrzynki. Po kablu grajk na dół. Obejrzij filmik. Przyjdź się sobie łącząco na dół.

podłozce. Wyjdź przez wiatrak w prawej górnej części ściany przy stole.

Karaluchem fajróbny była, ale się skończyła. Wróć do łazienki. Przechwaj papierosa do papierowych ręczników. Wróć do swojego pokoju i wiedz po własnej głowie do amuletu.

Wszystkiego najlepszego podstępny karaluch!

CHRONICLES OF THE SWORD

Pogadaj z Lanczaczem. Przekopac się po komnatach kamiennych, aby orientować się gdzie jesteś. Odzyskaj świecę, która znajduje się w pokoju biesiadnym z kominkiem. Zapal ją korzystając z kominkowego ciepła. Z pokoju brunowatego zabierz lampę. Użyj na niej znalezionej świecy, a w ten sposób znajdziesz urządzenie obsługujące. W stajni Wilu taki jeden siedzący na beczkach zabierając kaptur i wiadro. U kowala znajdziesz podkową. Teraz skieruj swoje rycerskie kroki do wejścia do wiatry (to najbardziej zaręczony). Użyj podkopy, a kłosa się uniesie. Za pomocą urządzenia oświetleniowego będziesz mógł znaleźć ciemniak i wejść do jaskini. Stąd zabierz grzybki i czosnek (istnieć je znalazł). Ławy w wodzie, na lewo od studni.

Użyj kaptura na czasoch, aby wydobyc rubry. Wejdź głębiej w jaskinię. Z ołtarza zabierz ród i kłosa. Wróć do nieopie, gdzie podnieśli kłosa. Wejdź po schodach na górę i używając miecza, na oko kłosa moniekiego otworzyć przejście do komnaty Merina.

Wewnątrz spróbuj walczyć kłosa z rzeczą, a pojawi się gospodarz. Porozmawiaj z nim. Otrzymał pergamin, który do otwartych drzwi prowadzących do komnaty Morgany (od kowala na lewo i po schodach na górę). Pogadaj ze strażnikiem. Wróć do zamku i skroń na prawo – pod okrągłym stołem znajdziesz srebrny kufel. U kowala napełnij go napojem z beczki. Zanim wyjdiesz z pełnym kufem daj kowalowi rubry, a w zamian będziesz mógł zabrać helm ze stołu. Sprężynowemu strażnikowi wejdź kufel i natychmiast biegaj do drzwi. Za nimi natkniesz się na króla Artura, leonemu przekaz pergamin. Wróć do Merina i wysłuchaj, co ma Ci do powiedzenia. To samo zrob z królem Arturem. Teraz wróć do miejsca, w którym przekazał pergamin człowiekowi Arturowi. Podnieś pomo. Używając helmu na drzewach dotrzesz się do środka, a tu nieopóźniał Porozmawiaj z Morganą. Daj jej pergamin. Po rozmowach z ruzmowem z Moronem, wróć do pokoju Morgany i zabierz ze stołu foka srebrnej ławy.

Teraz przejdź się i porozmawiaj z Willem, Lanczaczem i Królem Arturem. Wróć do sprężynowego strażnika i pogadaj z nim – w ten sposób znowu stajesz się posiadaczem kufca, idź do bramy Camelota i wyjdź z zamku.

Do góry i na lewo. Użyj helmu na wodzie. Wróć na prawo, następnie do góry. Smoczy krew otwórz drzwi. Wejdź do środka. Na prawo, do wody i zanurz kufel w wodzie. Po walce wróć do Merina i wręcz mu wspomniany kufel.

Znowu przespaceruj się do studni Gurewery, ale zamiast w prawo skieruj się w lewo. Podnieś róg. Wróć do rozstaje dróg i skroń w prawo do srebrnej jaskini. Na szczycie leży kawałek skóry, weź go. Użyj rogu na wejściu do jaskini. Wejdź do środka. Weź jaj. Przejdź na prawo i z gniazda zabierz gwałt. Użyj helmu na szczycie ponad ławę. Helmu użyj na jaju w gnieździe, po czym z ziemi podnieś skorupy. Wróć do Merina i wręcz mu potrzebny miecz.

Idź do kręgu ławie i podnieś czerwonego grzyba. Użyj go wewnątrz kręgu. W ten sposób dojdzie do studni z warstami. Liderowi grupy przekaz kłosa. Wróć radości do Merina dostarczając potrzebny składnik. Porozmawiaj z wiedźmą. Babka będzie domagała się urządzeń magicznych. Wróć do Camelota (od ogniska w lewo i do kręgu ławie, dalej już wiadomo). W drodze (jeden etery wyjdź od kręgu ławie) zbierz czerwone kwiatki.

W Camelocie porozmawiaj z Gurewem, a powinna dać Ci potrzebny przedmiot. Wróć do wiedźmy Demidki i wręcz jej kwiatki – dzieł. Używając rogu na ołtarze uzyskasz potrzebny przez babkę składnik. Przejdź do ogniska.

Stąd na dół i w lewo. Porozmawiaj z bratem Antonim o mieście. W prawo i do środka Kastronu. Wymień inteligentne drzewo z rucznym obok studni. Za stajni zabierz ławę. Następnie trzcinke w studni i użyj jej na lampę. Przejdź do ławki brata Antoniego i sprężynową ławę wykurz paszce. Teraz już możesz spokojnie wziąć miód, zamiesz go ruzmowionej Demidki. Opudź jej dom.

Po rozmowie przejdź schodami na plażę. Podnieś amforę. Skieruj się na lewo do jaskini. Zabierz linę i dalej na prawo porozmawiaj z przemysłnikiem. Wróć do miejsca obok studni i porozmawiaj z nim. Daj mu amforę, a w zamian da Ci zapalnic dla przemysłnika.

Idź już dojdiesz wiatr muszę. Po prawej stronie użyj miecza na dłuższym węzle. Wdłap się po ośniku na górę. Tutaj chwytając miecza odwróć grzechotkę. Wejdź do lasu. Na prawo znajdziesz drugi krąg ławie. Znowu podnieś grzyb i użyj go na kręgu. Tak, to znowu wartak, ale z innego kraju. Liderowi obłąkanych wręcz swój pierścień. Opudź perwersyjną gromadkę. Zejdź dwa etery na dół. Tutaj w centrum znajduje się drzewo, obok którego znajdziesz srebrny kufel srebrny. Przejdź do miejsca na lewo od kręgu ławie i po oświetlonej drodze na północ.

W prawym wąwozie czaszek znajdziesz kłosa, który należy wydobyc z ziemi. Teraz przed siebie ó dwie lokacje. Na lewej łożysku roztu użyj róg i zniszczony kłosa. Teraz spokojnie przejdź przez most. Bramy stoją zamknięte, ale uderzenie kamieniem powinno zabezpieczyć zamek. Z powagi okrzyku bramy zabierz ławuch. Wejdź do zamku.

Przejdź na lewo. Po walce i rozmowie przejdź do góry. Skieruj się na dół. Na szczycie znajdziesz skrzynkę. Wejdź głębiej do jaskini. Użyj kłosa na lampę po lewej stronie od drzwi. Następnie użyj tak wymazanego kłosa na drzwiach (po środku, na ciemnym łączniku). Przechodź, aż natkniesz się na skłosisagornkę jednostkę upolowaną (czyt. ławie). Przejdź na lewo. Z siedź weź wiatr.

Skieruj się w prawo. Mijając ławę wyjdź z prawej strony. Użyj srebrnej skóry na drugim od prawej zniekształconym drzewie. Zabierz gwałt. Idź na północ, dalej przez drzwi i użyj gwałtu na urnie. W ten sposób stajesz się posiadaczem foka, omdo je liderowi ławie. Dorócz tego wręcz mu także znalezionej wiatr. Podnieś miecz. Wróć do komnaty z srebrną, następnie na dół i na lewo. Dalej przez drzwi i ławę mieczem chwytaj Ragnarą w trawie. Z jego ubranka zabierz medalion i stwórz go nożem. Odwiedź wiatr medalion przywódcy ławie.

Po rozmowie wróć do latającego Ragnarą, idź dalej aż schodami dojdiesz do ciemnej komnaty. Przejdź do kłosa ze szkieletem i z wiatrca zabierz foka z wodą święconą. Wróć do Ragnarą i wylej święconą zawartość foka na wampira.

Frakowa animacja, ławki zno i napły kłosisaw.

Kingdom O' Magic

The Good Old - Fashioned Traditional Quest

Przy samochodzie leży korbka, użyj jej na ławie do przepawy przez rzekę. Pogadaj z psami, pojdź pod bramę Edam, wróć do psa, zabierz mięso, z powrotem do Edam, czuj mięso. Będziesz mógł wejść za bramę. W knajpie na piętrze zabij 3 wściekłe kota i weź przeciwność. Ubiór je za spazym psami i wejdź do grobowca na lewo a dostaniesz prezent na ślab ciele Don Erono. Z jaskini tobi składnik zaproszenie (wzięcie) gdy ich tam nie ma, czyli w noccy i udaj się do oca chwałowego. Po wyciole u niego powiesz ośmiel się chomika. W Flak Town wyjdź staruszkę do fryzjera, albo na herbacie, ale nie na zawsze z gry, gdyż będziesz jeszcze jej potrzebować. Pod jej nieobecność ukradnij dziecko. Łódką popłynij na wyspę, użyj dziecka, a z domu zabierz papki. Daj je ginie na molo i podnieś okulary. Idź do gorgony, podnieś niołca, a w jaskini zejdź na nos sprzęt odbijający nieprzychylnie spojrzenia. weź wiatr, a z kuchenki figuła. W Backwood Forest użyj chomika na skrytce podkoby, wejdź na szczyt wiatry i zabierz palant, który schować należy czym

prezję w pudełku po paczkach, by nie podział Cią Czarny Włocza.

W miejscu, w jakim wróć miecz do maki, weź bulę i udaj się do wycinki od namiestnika. Po mordzie zostaję schowaj do korbki, a na terenie pozostaj korbkę. Z przelocy Kałtra weź kłosa i zanim się kompletnie rozdzieli zamiesz go kłosiowi Elwie i jartącej kłosa. Odwiedź czarownika Marshghasta. Postaw się by wysunęły się schody. Zejdź do palantni i kluczem odkręć zawór. Wejdź na samą górę i zabierz owoc. Zwierzy zaprowadź do fryzjera. Wymy daj Babel, gdzie pojawił się ofi, a kupon strażnikowi bramy u Don Erono.

P.S. Dodałowo w kwestie 1 u wejście do srebrnej jaskini przyjdź się inwentu słupowi, po czym uruchom mechanizm w jego górnej części. dojdiesz do tylnego wejścia, jeśli wcześniej zyskałeś na dyskwalifikacji turu podrował je kasnabaw, znajdź go tutaj, podnieś go i użyj na panelu.

The Magnificent 7-11 Quest

Należy zwerbować siedmiu smielców do obrony zagrożonego miasta Flak Town. On siedmiu pierwszymi Krasnol, Pamiłowy Man na wyspie pikanta, Elvis na rynku, Ciel z Wiatry Marshghasta, Drzewoczek wędrujący się w terenie, Balrog z Moronci i Conrad Barbarzyńca z kłosa w Flak Town.

Z przelocy Kałtra weź kłosa i zamiesz go zanim stwornie, kłosiowi Elwow do domu na drzwiach. W nagrodę zabijaj Macca. Przy samochodzie leży korbka. Użyjesz ją na ławie do przepawy przez rzekę, pogadaj z psami, pojdź pod bramę Edam, wróć do psa i zabierz z miaki mięso, a wróciwszy pod bramę Edam czuj mięso. Będziesz mógł wejść za bramę. W knajpie na piętrze zabij 3 wściekłe kota i weź przeciwność oraz dawał. Udaj się do grobowca i wdrzwany przeciwność wejdź do grobowca na lewo, aby dostać kłosa. Z jaskini tobi składnik zaproszenie (najlepiej pod ich nieobecność w noccy) i udaj się do Don Erono. Rozmawiaj z nim poprosz o chomika. We Flak Town wyjdź staruszkę do fryzjera, na herbacie, albo na zawsze z gry, gdyż nie będziesz już jej potrzebował. Kiedy nie będzie Ci już potrzebny na jego, ukradnij dziecko. Łódką popłynij na wyspę (nie będziesz musiał płacić, gdy dasz przeciwność papuga z gospody zepsaną w śladę zniekształconą na tyłach disco, użyj dziecka, a z domu zabierz papki. Daj je ginie i zabierz okulary. Idź do gorgony, podnieś miecz, a w jaskini zabierz okulary, weź wiatr, a z kuchenki figuła. W Backwood Forest użyj chomika na skrytce na ławę, wejdź na szczyt wiatry i zabierz palant, który schować należy czym prezję w pudełku po paczkach, aby nie doszły Ci Czarny Włocza.

W mieście wróć miecz do maki, weź bulę i udaj się do palantni namiestnika. Szczytę po mordzie schowaj do korbki, a na terenie pozostaj korbkę. Odwiedź czarownika Marshghasta nieopóźniał w jego Wiatry. Sprawdź, by wysunęły się schody. Zejdź do palantni i kluczem odkręć zawór. Wyjdź na samą górę, pogadaj z bestyjką i po otwarciu kłosa każ jej pomykać do gospody w Flak Town.

W gospodzie w Nieu Tragedy zagry w Maje O Frustron i wygraj ludzka, którego przy najbliższej okazji podanej wdrzwany czarownikowi – dostaniesz miodocin, który daj Elwowi na rynku w Flak Town, za co zdobędziesz usługę tego otamniogę.

Z pracowni maga zabierz się z blykawką. Wróć do Flak Town i popłynij na wyspę pikanta. Przekonaj kłosisaw urządków, by zakrył korbkę, wysuńc pisan ze stoła, a w środku znajdąj dosto (wałek obok) i skrońką (lawieńska obok), upiecz, włącz kondensator i zekrutaj Pamiłowego Mana.

Zabierz linę, idź do Moronci. Przewieź linę do disco, a gdy będzie przechodził Balrog, użyj liny z kamieniem (linę przywiążesz mu do latającego zpsa, a głaz poleci na dół). Po chwili będziesz miał kolejnego rekuta.

Sprzątaj drzewo i namów je do współpracy. Pojdź do lokacji z grzmotami i zbrój wszystkie (będziesz dopieł każdego, a zanim któryś się podnieśli, zabierz im pojemnik). Pojdź na szczyt wiatry, ustawiaj bardzo dawał oraz koniem i skrońką z niej. Gwałt schowaj do pojemnika i odpłynij. Cudowne naczynie zamiesz kłosiowi Ato we Flak Town, a strzymany od monety papier – Conradowi w wygodce w lokalnej gospodzie.

Wypłucz stój. Poczekaj do noccy i wejdź do disco. Albo disco-king zwoje (Thidney), albo bę-

dnie trzeba go zaprosić na spacer (Sheh-Ron). Po chwili medalion będzie nasz i należy go użyć na parklecie i dostać buty, te zaś podarować kuznowi i sprowadzić go po pomocy z wojny zwrócić jako ośmiernego herosa. P.S. Niepotrzebny w tym questcie klucz do windy posiada Pithead.

The Blame & Slightly Twisted Quest
Idź do fryzera i daj się ostrzyć (w przypadku ty-sego Thadweya należy wpiąć w sklepie penkę i zakleić ją u fryzera), dostaniesz spray. Złóż z podłogi skósy i wymień je w sklepie z penskami na tabliczkę informacyjną, którą podaj matronie w gospodzie – otrzymasz zapiankę. Weź skósy z tyiego wejścia dookoła i zaprowadź papugę gospody – gdy podarujesz ptaka przewodnikowi będziesz mógł za darmo popłynąć do Piekara. Z domu weź paczkę. Daj ją na przyjęciu gitarzowi, po czym podnieś okulary wraz letaczą tu od początku księżyc o wężach. Idź do Gargony, sprzedaj szkiełko wraz miecz, a w środku zabić okulary. Następnie weź torbkę oraz figurkę z kucharki. Następnie koczniła przed wejściem do groty i zabierz wewnątrz zabezpieczoną broń. Z zapianki i sprayu użądł miotacz i potakuj nim papugi. Podnieś to, co z nich zostało. Uży książkę na półeczynie i zabierz krowę. Odszukaj sportowca Joe'ego (biega przy przegrzędzie do Edam) i daj mu krowę – otrzymasz łuski. Z jednej z łuski w Mornicze weź skóra i poczęstki stojącego na zewnątrz konia. Zasadź w nowozie łuski i wepnij się na górę. Odrzynasz wycięt papugi-rodynki, a dostaniesz wiłocy. Udaj się do Minar Tragedy U Ninjy Piekarka wrzucić miecz do dachu i zabierz igliczoną łuskę. Wyłóż się do namiestnika, a zabiwszy go zapakuj zwłoki do torbki (miał drzewo mały klucz), a łuskę posadź na tronie. Z kluczem udaj się do windy. Powróćcie go w dalsze od karczki siferywa piętro drugie. Pojeżdź tam. Zaczekaj trzykrotnie, a potem rusz do następnego Mi Boom. Widać broń i wszadź łuski do świecznika.

P.S. We wszystkich trzech questach istnieje możliwość zaszeregowania królowej De Loren obciążającymi ją metralami dostępnymi w gospodzie w Edam. Wśród różnych ciekawych rzeczy, które można uzyskać w zamian (bomba, czar) znajdują się płyn do mycia tyłkami. Jeśli staniesz się posiadaczem urządzenia towarzyszącego (do go Elvisa mikrofoni od czarownika ze złośliwego ludka z gry w Minar Tragedy), to przytkając BARDZO publiczną toaletę bądź drugą w Mornicze i wstawiając płyn, oczyszczą windy. W Mornich kapie się Behemet i bezpiecznie przejdzie brzojkiem sokoła. Czynność tę trzeba powtórzyć każdego dnia, którego zapamięta się skomzystać ze skrobu.

Karta magnetyczna, którą znajdujemy w lesie, zgodnie z wskazówką się obok instrukcją drwali użyła na drzewach Mornicze, a nie na, wydawałoby się, odpowiednim do tego zamku.

Dzień

Newsroom
Pogadaj z Benem. Przeczytaj notkę Catherine i przejrzyj Rolodex Catherine.

Cyberspace
Przeczytaj gazetkę „Virtual Herald”. Udaj się do biblioteki, weź z kadzi listy osobnie branych książek. Rozszyfruj kod (ma być HC2021R - zamieniamy „r” na „rv”, a potem to już łatwo).

Catherine's Apartment
Obejrzyj napisy na laser canie, na przedwoje i na mapie gwiazdnej. Ukló konstelacje z kryształów (Pyly).

Rząd (Kolumny):
1,(5)
2,(1)
3,(4,8)
4,6
5,(2,9)
6,4
7,(7,9)
8,5

Obejrzyj książki, na które pada światło.
Soap Betty's
Pogadaj z Soap. Obejrzyj magazyn rock przy wyjściu. Przekonaj podjętnik.

Wofford Cottage
Pogadaj z Covingtonem Woffordem. Przeszukaj dom – znajdziemy trzy kłębki.
Labyrint trzeba tak ustawić zapadki, by kulka wpadła do dołu w prawym dolnym rogu. Trzeba włączyć przyciski 1,2,5, potem zaś wyłączyć 2 i 5, a następnie włączyć 4.
Bank (Stara kasa sklepowej) – trzeba wrzucić monety 5, 10, 25 i 5 centów (to 2+255107 5=520255).

Zegary: czas w USA to 14:35 (zegar w Europie tyle pokazuje), w Egipcie będzie zatem 21:35, zaś w Europie zegar z kukułką 8:35. Zamiast lampy (i to ma być 2040 ok?) ze stołu obok Wofforda na to, które otrzymałeś po każdej kłębki. Włóż zasilarki. Użyj komputera, by wejść do cyberprzestrzeni.

Cyberspace
Idź do Wofford Wolf (hasło volcano) i obejrzyj modele. Idź do Catherine's Well (hasło horoscope) i zabierz jej dziennik. W Catherine Well jeśli nie chcesz włączyć woźni słowa „proced” zanim po rozpoczęciu walki.

Cafe Duchamps
Pogadaj z Garraldem Nelsonem (?) i barmanem. Wypij piwo – jeśli chcesz.)

Falcon's Edge
Pogadaj z Targiem.

Newsroom
Pogadaj z Benem.

Cyberspace
Idź do Falconetti's Well (hasło dross maxmas). Podczas walki należy „rozwinąć” osobnie pozycjonalnie, szkieletopodobne i ubrane, innych zaś nie tykać. Mamy uzyskać 30000 punktów.
Falcon's Eddie
Pogadaj z Eddiem.

ACT II
Tribeca Center
Pogadaj z recepcjonistką, Dr Burtonem i Eddiem. Podążaj się do mózgu Catherine. Idź do koshicy i pogadaj z Bobem.

Police Station
Porozmawiaj z Brannorem. Idź do pokoju przesłuchań i obejrzyj Magnotta z dwoma różnymi podejrzanyimi. Weź kartę Magnotty idącą na kontuarze obok Barona. Przejrzyj dossier Magnotty (w fles room).

Catherine's Apartment
Odczytaj dziennik Catherine (możesz to zrobić dopiero po obejrzeniu dossier Magnotty). Kod skrobu.

Otwórz książkę – kod 1,5,5,3,5,2 (pryciski ponumerowane poczynając od góry, a potem zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Uży dysku w komputerze Catherine. Idź do newsroom, użyj kalkulatora i wpisz 48d2%7WV=5. Zabierz pluskwy.

Police station
Urwać podłach w biurze Magnotty (na cyprze).

Tribeca Center
Pogadaj z recepcjonistką. Załóż podłach w biurze Dr Burton – w czarodzie (karta-klucz jest na biurku recepcjonistki). Obejrzyj napisy na książce. Przekonaj wszystko, co leży na biurku Dr Burton.

Gym
Porozmawiaj z recepcjonistką, przejrzyj kartotekę, pogadaj z Dr Burton.

University
Porozmawiaj z prof.Bech. Odgadnij rowy adres Web Runners (trzeba tak ułożyć ogłoszenia, aby

słowa zawarte w nich utworzyły zdanie zaczynające się od Web Runners. Web Runners the new adress at a former warehouse converted to a loft apartment on Garmercy Street all this month).

Web Runners Loft
Wejście: kod 4-50-14-42-86. Pogadaj z Kashi i obejrzyj zdjęcia.

Newsroom
Pogadaj z Benem.
Cyberspace
Idź do Web Runners Well (hasło anachrony station). Rozwiąż tamigłówkę (puzzle) – wystarczy wpiszeć „zrtap” na początku tamigłówek. Pokiaľ na ekranach video.

Gym
Pogadaj z Dr Burton.
Falconetti's
Pogadaj z Eddiem.
Police Station
Porozmawiaj z Magnottą i Brannorem.

Tribeca Center
Idź do koshicy i pogadaj z Bobem. Używając podręcznika napisaw komputera: (rozwiązanie poniżej – chips „pollerkovens” od góry do dołu:

Rząd 1: K D
Rząd 2: E H M P F
Rząd 3: A J G O N
Rząd 4: I L
Rząd 5: B C

Otwieranie drzwi z zamkiem głosowym: nagraj głos Dr Burton. Pogadaj z Soap Betty. Zaryj do notatek Catherine. Weź z biblioteki w Cyber-space Audio Editor. Przeszukaj taśmę i utwórz słowa w zdaniu: „This is Dr Burton. Open up.” Odrzynaj to „zankowi” w drzwiach.

Rozmowa z małpa: obejrzyj wideo z urządzeniem latałkopodobnego. Przesuń pierwszy suwak w dol o 1/4, drugi o 3/4, trzeci o 1/2. Zdanie brzmi: „She can kill others like me without touching them in cyberspace”. Obejrzyj dziennik Catherine.

Cyberspace
Idź do Falcon's Eddie Well (hasło Leather Apron). Ukłó puzzle.

Gym
Pogadaj z Dr Burton.
Police Station
Pogadaj z Magnottą.

Tribeca Center
Podążaj się do mózgu Catherine i porozmawiaj z nią. Pogadaj z Dr Cable, obejrzyj wzruszek Rippers.
Po otrzymaniu taramaj od Farley idź do Cafe Duchamps.

ACT II
Tutaj robi się trochę różniowo – za każdym razem możemy trafić na jedno z czterech zakończeń gry. Poniżej zatem lista co trudniejszych zagadek z rozwiązaniami (ale nie wszystkich):
Magnotta Apartment
Otwórz zamek – podzielić liczbę na każdym obwodzie przez 4 – otrzymasz kolejne cyfry kodu (5 cyfr).

Cyberspace
Obejrzyj nową książkę w Falconetti's Well. Rozwiąż puzzle. Kolejność tytułów następująca: (wyriki ze słów latu Rippers).
I keep hearing... * – Home Repair
I have laughed... * – Auto Racing
„That joke... * – Epileptic
I am down on... * – Neo New Age
„Grand work... * Earn Thousands
I gave the lady... * Duchess
How can they... * – Fly Fishing
I love my work... * – Proseik
„You will soon hear... * – Role Playing
I saved some... * – Hemorrhaging
„The next job... * – VanGogh
„Keep this letter... * – Keeping Sharp
„Good luck... * – Rabbit Post
Przeszukaj dysk audio.

Tribeca Center
Sprawdź taśmę mózgową Catherine na komputerze. Dany znajdują się na pierwszych stronach „Virtual Herald” nie wpisujemy roku – tylko miesiąc i dzień: 11/18, 11/19, 11/20, 11/21, 11/22, 11/23. Pogadaj z Catherine.

Pen Financial Bank
Otwórz się i przekonaj dokument. (Kod : 185621).

Cyberspace
Idź do Kane's Well (hasło: digital eden). Wylet Cię do In's Well (hasło: psy bard). Odgadnij zagadki: odpowiedzią jest słowo HOCUS (ideog-

ramy odpowiadają literom alfabetu – symbol opoz to A, kolejne litery – zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zabierz trzy bronie (hasło: pege-tus, crested, octopus). Daj w pseudo szachy metra wygrać wpisując „aspin” na początku gry, potwórz zaś rzeczywisty obciąż w kolegię oko i umiejętnie stykując brzozy (grawy przycisk myszy). Wyłóż się do Barman Well (hasło : Barman!). Tamże rozegra zagadki: trzeba odwrócić trzy kody. Należy rozwiązać zmienna się przy każdej grze.)

Włóż do Kane's Well i zapytaj o oprogramowanie antyheluzowe. Idź do Anti Viral Well (hasło: administrator). Tamże poradź przez „Jabber”. L - lewa, P - prawa, N - naprzód, T - tył
LNLNLLNPPPNNTNPLNN

Cyberspace
Obejrzyj ogłoszenia w Warp Space Well (hasło : Warp).
Newsroom
Przekonaj dysk z oprogramowaniem audio-video. Znalazł obraz Rippera. Pogadaj z Falconettim.

Otrzymasz wiadomości od Dr Cable.
Tribeca Center
Podążaj się do cyberprzestrzeni.
Whitechapel
Ukló karty tarota w kolejności:
Seasons – Fear – Resper – Wind – Sun – Rain (kolejność wynika ze słów powieści).
Zabił Rippers. I niech Ci się nie wydaje, że wiesz, kim on był...

ZORK NEMESIS

Starajemy przed podejrzymi drzwiami uchwyć książkę i podciągnij ją do góry, by dołknęła symbolu serfosa. Od tej przy przyciąga się mapę zaczynając w rotabniku, który dostałeś wraz z grą (jest ona jeszcze reprodukowana w jednej z kart w bibliotece). Dojdź do głównej sali białoty i porozmawiaj z czarnym alchemikiem. Twoim zadaniem będzie przyniesienie im ich czterech pierwiastków. Udaj się do laboratorium i z pergaminu przepisz sobie symbole oraz korespondencja między piktogramami, zwiokami i metarami.

OGNIEN
Z łuski weź wskazówkę zegara. Udaj się do biblioteki, przesuwaj pioniki lewo, prawo, prawo i lewo, daj drzew C: pokroja ognia obróżyć przesuwanie głowę człowieka na drzewach na symbol ognia. Wewnątrz wskazówka umieść w zegarze i obróć aż dotkniesz na Salsam. Podnieś latwo i zawieź je na najbardziej na lewo położonym teku – w zwierzadzie ułożysz, że jedne ze świec płonie na niebiesko. Biegnij po nią.
POWETRZE

Niebieskie gwiazdy mają błyskać, kolektorze mają być zgaszone. Jeśli ponumerujesz od lewej do prawej osobno kolektorze i niebieskie gwiazdy to wykonanie należy następująco posunąć: 1F, 8F, 3M, 2F, gdzie F to gwiazdka kolektorze, a M niebieska. Wejź na górę. Zaskóń okno wskazując przycisk z boku urządzenia, po tym przesuwaj dźwignię w następujący sposób: długi raz w prawo, trzeci i czwarte dwa razy.

ZIEMIA
Aby otworzyć drzwi, musisz odsłonić tylko symbol Jstana i Marz. Następnie użyj dźwigni. Skieruj się do wody i nie znajdującym się obok panelu wodny przycisk z wskazaniem zamku (rodzaje prawa góra). Wszadź do wody. Po przejźdroku biegnij po obiekt lądowy między czajkami.

WODA
Uruchom strumyczki pierwszy, czwarty i piąty i wybierz łwa drzwi. Dotknij Keywydy i usadź na fotelu. Obracając się zauważ, że za każdym obrotem otwiera się inne okno. Wykonując kolejne obroty wał piłę, obróć ją sobie w znowej scenie, a następnie biegnij po wodę w gorącym klimacie.

PLANETARIUM
Posuń się lewą dźwignię (przesuń ją w prawo – opuścił się metalowa konstrukcja i zahaczyłeś słońce, a potem przesuwaj dźwignię do góry, a słońce znajduje się pośród planet). Kręć prawą dźwignię by wybrać jeden z czterech Heruników podrobę. Jeśli później zapagniesz opuścić wybraną przez siebie ścieżkę przed zakończeniem w nieś niesz. Mówi na planety unoszący się w pobliżu miejsca Twoego lądowania.

ZAKŁAD DLA OBLAKANYCH
Wejź do windy i zjedź piętro niżej do koshicy (aby winda zatrzymała, musisz zamknąć czarno-

RIPPER

Alcja jest dość knowa, więc jeśli w jakimś momencie się „zatrzymasz”, oznaczać to będzie, iż jeszcze z kimś nie porozmawialiśmy, bądź też nie udało nam się do jakiegoś zespójnej nam lokacji. Szczególnie trzeba pamiętać o tym pierwszym.

Mozemy zmienić trudność łamigłówek i walki poprzez menu konfiguracyjne. To solution „dalek” do łamigłówek o trudności „MEDIUM”.

PROLOGUE
Pogadaj z Magnottą i Karen. obejrzyj komputer, przekonaj matyły kubek.
Kubek trzeba złożyć do kupy, najlepiej zacząć od największej części (podstawy), jako ostatnią umieszczamy rączkę.

ACT I
Komisariat
Pogadaj z Brannorem i Magnottą, idź do biura Magnotty i przekonaj raporty listące na jego biurku. Pogadaj z odcieniem w magazynie dowodów rzeczowych (nie należy od niego nie dostaniesz).

Tribeca Center
Pogadaj z recepcjonistką. Jedź na górę i porozmawiaj z Dr Burton i Dr Cable. Obejrzyj zapisek fotograficzny i wzruszek Rippers. Pojeżdź do podziemi (koshicy) i porozmawiaj z Farley. Obejrzyj trzy poprzednie ofary Rippers.

tych przywołam drzwi, żeby potem wysz, rzeź jąna, otworz ją). Z jednej z szafek wyjmij trypozn, wsadz go pod głocinę i obróć ją głową. Z głową pod pachę wsadź na piętę i zabijając ją na całym miejscu między głowami na półce. Następnie czerwone guziki usłyszysz co głowa ma do powiedzenia. Między innymi zabici Ci trzy takie kaczki. Otwórz teraz lodówkę i wyjmij pojemnik. Włóż go do stojącej obok maszyny i prześwieł – zobaczysz dwie kolejne kaczki. Następnie otworz pojemnik otworz pozostaw kombinację (38-24-36-20-18). Znajdziesz wewnętrzny klucz użyj na pochwile 20 piętra w windzie. Wejź do pokoju z niesamowitym krzesłem i podklij się zabiegowi. Zanim skorzystasz Ci się helucynacje opuść pomieszczenie i przejmij przez okryta drzwi w okragłym korytarzu. Weź miotek, rozbił nim szyby, za którą jest ręką i tą ręką, by nie dostać szoku elektrycznego, woltów przyświeł na panelu. Pojawi się dżabina. Aby ją opuścić, nacisnąć podstawę modelu wiasty stojącego w pokoju, gdzie znalazłeś miotek.

Jesteli na samej górze i masz za zadanie wyprowadzić cyrk. Dobry to moment, by przeprzeć rozciągnięte brylanty. Napełnij dół wodą i wypuść wodę. Obwycię tenu ustaw na lewo, a wodę na prawo i wyciągnij ją. Następnie ustaw ten na lewo i ponownie wyciągnij ją. Podnieś teraz pokrętkę (hel) i wstąp cyrk.

KLASZTOR

Odszukaj ledzącego w kurzu zokrida. Weźdź na górę i skorzystaj z otwory, żeby dostać się do środka. Monety wrzucił do maszyny i zarobił symbole. Z otworów um pod szafkami głowami wyjmij tabliczki. Głowy symbolizują: po lewej stronie – fear, anger, boredom, po prawej – happiness, body, suspicion. Tuż pod nimi są miejsca na odpowiednio symbole. Kolejność w jakie głowy zaczęły się wypowiedzi wykorzystasz w ustawieniu „The Seventh Bell” – podciągnij dźwignię 2, 14, 16, 12, 9 i 4 (anger, suspicion, body, boredom, fear, happiness). Zostaw na razie linę w spokoju i zapanuj pokoju na piętrze. Z pracowni Malveaux weź szklę powiększającą plikie zastanówisz się nad znajdującym się pod nią tekstem. Podciągnij teraz za linę i gły będziesz przelatywał kob olna wykończ przez nie. W szklę Malveaux pokręć łazę na stronie i zapamiętaj ustawienia nansowanych na niej czasów. Zarobił awangę na pionierze nad kółkiem i wyszł przez tapę przecięcie w bibliotece. Teraz odwieźd kapłce i w jednym z jej rogów znajdź ukryte dżwone słowa i symbole. Za pokojem z księgami znajdziesz zamknięte na kluczyk drzwi. Aby je otworzyć musisz odpowiednio przekroczyć wskazówkę potłaskiego zegara. Pergamin wskazuje na korespondencje między literami alfabetu i tajemniczymi symbolami – ustaw słowo OPEN – godziny: druga, dziesiąta, trzecia i dwudziesta. Przekrocz drzwi, a znajdziesz się w miejscu. Zdobądź pochodnię i rózgi. Obwód stojącej maszyny i wyżej alarm przeciwwłamaniowy, po czym odcukaj na podłodze zejście do kryty. Gdy dotrzesz do miejsca pełnego mroku, aby na półce Cię Grue, podpal pochodnię ogniem rózgi, która świeci w ścianie. Na tumnie, którą widzisz, wywołaj imię Yorika. Uchyl wioko, weźdź do środka i zabierz go. Włóż rózgi w pustę miejsce i zabierz gołową tenu także. Idź przez płonienie. Gdy usłyszysz głos Nemessa, postaw się torzą. Ustaw czaszę zgodnie z rysunkiem w kolektro od lewej do prawej: centralnie, w lewo, nieco w prawo, nieco w lewo i w prawo. Z półki weź klucz i metalową szpilkę. Podejdz do kopalstwy maszyny, otworz ją i włóż szpilkę do środka, następnie podnieś pokrętkę klucza i przetrzynij klucz w otworze. Zamknij kopalnię i otworz ją, by wydobyć kulę.

Z kulą udaj się do odległej maszyny, włóż ją do wiaderka, a wiaderko zeruz. Wydajdź to, co powstało. Udaj się do ostatniej maszyny, odwróć dopływ lewy i pozostawij płonienie w następującej sepcie – od góry: niebieski, żółty, czerwony, pomarańczowy i jasnoczerwony. Włóż kulę w puszczy pokłosa, poczym przesłuchaj się miechem, aby obsadzić olók.

KONSERWATORIUM

Podnieś porzucone na ziemi wiśni instrumentów. Należy rozłożyć je na krzesłach według wskazującego na ścianie schematu. Schemat podaje jedynie ogólny kształt nazwy, co jest czym stanie się jasne dopiero po odwołaniu na gramofonie jednej z dwóch płyt z pokoju madame Sopsy, albi, co znaczenie łatwiejsze, wynika z przodułowania zapisów Bivlarsa: waltz – harmonia, gederagłni – podwójny róg, hobophone – trąbka, popperneg – brzdękające, violin – skrzypce, namoro – perkusja, miano – stłony, fleatle – instrument dęty. Pierwsze ctery w górnym rzędzie krzesel, następnie w dolnym. W biurze Sopsy odciągł dwie płyty. Kameron postaw przy fotopięknie i zagrą człek przez niego wydawary

(jak masz kłopoty to nacisnąć wszystkie klawisze), a potem zbierz kluczyk, który pojawił się z tyłu. Kluczyka użyj na lampie stojącej na biurku i zapal ją. Aby przepść przez drzwi do audytorium strażnika przez kotłoci, musisz na stary plakat nacisnąć nowy znalazzony na górze i wczuć tiliat z kasy po to, by okazać go pilnąję. W tiliat Ci popadnie przez łamkę i zejdz na dół. Musisz zapalić światła. Wejdz na scenę, wstąp do rólki tałmę i podrygnij instrumentami, by zagroły koncertną fanfara. Z płyty wynika, że będzie to popperneg (brzdękające), rambino (perkusa), ponownie popperneg, woltzoz (harmonia) oraz woiin (skrzypce). Jest cierno i instrumentów nie widzi – musisz je więc w demoda odszukać. Popperneg (brzdękające) pokrótory jedź na prawo w środku ekranu, tuż nad miejscem opoczyku butuły kły nambrino (perkusa), nieco w lewo od niego znajdź się waltzoz (harmonia), a tuż pod tym ostatnim są skrzypce. Gdy fanfara zostanie odgrana będziesz mógł dostać się na tyły sceny. Dotdź do maszyny, włóż ją i nacisnij guziki 2, 3, 4 i 6. Przejdz przez otwór w płótnie. Znajdziesz się pod szoną wejdz na tabele i wrotić się, a potem przeskocz na bębny, aby dostać się do pomieszczenia z białkami, do którego drzwi były zamknięte od wewnątrz.

Spróbuj podnieść z ziemi krószuszek, a gdy spadnie do wody, zanurkuj po niego. Wymrzywszy się zawiód go na szachę z dźwigni. Zatrudź ponownie i przejdź przez drzwi. Znajdziesz się w grocie z kryształami. Z zagłębienia w ścianie weź jeden z kryształów i wrzucił go do kole po środku groty, następnie z zielonego kryształu w kształcie ryby wydajdź dysk i wrzucił go do kole, z którego wyrasta teraz czarny kryształ. Kryształ zmieni zabarwienie na kolor szary. Teraz zgodnie z tym, co usłyszeliś, po umiejscowieniu instrumentów na krzesłach, musisz odgrać sekwencje CDEBG. G to kryształ, który stworzył, ponieważ to właśnie młodych rozmieszczony w grocie. Kiedy jest rózgi dźwigni się z mapy na ścianie. Operację grania na kryształach musisz przeprowadzić w szybkim tempie, każdy kryształ trwa przez jakiś czas i jeśli przesłanie, zanim usłyszysz w ostatni, będziesz musiał grać od nowa. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, otrzymasz miotek.

ZAMEK IRONDUNE

Stary żołnierz nie chce wypuścić Cię na zewnątrz. Z pokoju Ludena weź tabacę na podłodze proch. Udaj się do pokoju z rzadzą psa. Podciągnij psa za ucho i załaduj proch z tyłu, zamknij kłopotę i podciągnij za ogon. Za rozstawionymi linami podnieś wielo szeryni zażyłobawę „Battle in Progress” i wplez kody rozkazów. Będzie wiedział, co wolasz jeśli porównasz te rozkazy na poziomie pustym plótnie w pokoju Ludena z mapą ze strony Kaine'a, do której dostaniesz się wysadzając zamek nitroglinowy, znalazłony w biurku. Ewentualnie, jeśli jest kłopot, udaj się do okładki notatnika Bivlarsa: 10, 1, 2, 6, 12. Na prawo, od przodu znajdujęz sekwencje ziemnego miotaka. Podnieś ją, połacz z oszczepem na łamkę i zabierz oszczepem przeluty miotek. Jeśli wadziś go do zbroi rózgi, w korytarzu otworzą się kolejne drzwi. Za nimi jeszcze jedno drzwi otworzysz, gdy przybycie Rzymianki (okrągła tarcza) i Konkwistadora (rycz) będą podniesione, a pozostałych trzech wojowników opuszczony (rozróżnij ich i weźdź do różnych pomieszczeń w zamku). Za tymi drzwiami jest zejście do baszku, w którym torturatori wprawnie zabicić będą sektry taktyki wojennej (znane nam już 10, 1, 2, 6, 12). Nie zawracaj sobie głowy ich wzruskami skienaj się do gaboty przedstawiającej ekiponty z „Epsi Kaine'a” – wstąp bykła haddum i schowaj ją do leżącej obok butelki. Z butelką w dłoni spiesz na zewnątrz do czoty.

Znajdziesz się w maszynie otworz pojemnik z tyłu, wrzucił do niego butelkę i z powrotem zamknij. Kiedy masz już paliwo, pozostało jedynie wprowadzić koordynaty – 741953 (pomiesz je za-wędrowawszy do pokoju gier – zgodnie z instrukcją na scenie nacisnąć na stole białym przyświeł trzo i płyty i spórz na kolejność, w jakiej ułożyły się oznaczone numerami kule). Dojechawszy do kopali odłaj w maszynie symbol Murz i zabrawszy go skienaj swe kroki do windy. Zezdź na dół. Na panelu na prawo wleńnij miotek i szpilkę przyświełków po lewej stronie. Teraz udaj się do maszyny, włóż odlew do środka i nacisnąć przycisk ARM, a potem FAN. Otrzymasz tekam.

ZAKOŃCZENIE

Po obejrzeniu filmów wejdz między fontanny i manipulując nimi zamknij wodę. Użyj pierścienia na metalowej łpoc, a skorzystaj się przyświeł i po chwili znajdziesz się w komnacie z ciałem Alexandri – gdy pokrótory na niej pierścionek Lu-

ciana złączy się on z jej pierścieniem. Podciądz do rzadzy smoka, pokręć tam dwa sterowanie i nacisnąć bójki. Następnie skieruj się do środka i powtórz operację, to samo zrob przy webr, a na koniec przy wiku. W tej ostatniej rzadzie bójki jednak nie działa. Spójrzyj na dach konstrukcji, pod którą spoczywa Alexandri i do-bądź rózgi, aby wsadzić ją w wlotu bazy. Gdy zostanie przetransportowany na balkon pozostane Ci ostatni przedzienie w ściankach, P.S Po skończonej grze spróbuj nacisnąć CHLOE lub HELLO SAILOR

Dziele

BATTLE ARENA TOSHINDEN

KODY DLA OSŁODY

ABY MÓC ZAGRAĆ POTWOREM GAIA

– Usłuchm grę i poczekaj na skran tyłkowy.
– Po pojawieniu się logo BAT z dwóch stron zacznij wyjeżdżać rapem ONE PLAYER/TWO

PLAYEROPTIONS

– Zanim ten napis dojedzie do środka ekranu, musisz wlepać klawisz D (DŁ, DL, strz-lewo), L (lewo), Kwadrat.
– Jeżeli wszystko wykonasz poprawnie, usłyszysz okrzyk: FIGHT!, a kolor menu zmieni się na różowy.
– Przejdz do ekranu z wyborem wojownika i wejdz na ELI. Woltz i trzymając GCRA, woltz klawisz X. W ten sposób będziesz mógł walczyć GAIA.

ABY MÓC WALCZYĆ SHO

– Wyłącz to samo czynności, jak przy włączeniu GAIA.
– Poczekaj jak poprzednio na pojawienie się logo.

– Zanim ten napis dojedzie do środka ekranu woltzaj: L (lewo), R (prawo), L, R, Kwadrat.
– Przy wyborze wojowników, wejdz na Kayina. Przytrzymajdź klawisz DÓL, woltz X.
– Teraz już możesz walczyć jako SHO.

KILKA CIOSÓW DLA BOSSÓW

Skóty: F (do przednika), B (rod przednika), U (do góry), D (do dołu).

DUKE B. RAMPERT

Special Attacks
– Knight Strike: F, DE, D, DF, Slash
– Cyclone: D, DF, F, Slash
– Southern Cross: B, F, D, DB, B, Slash
– Head Crush: D, DF, F, Slash (wykonywał w locie)
– Ground Head Crush: D, DF, F, UF, U, Slash
Super Attack
– Double Cyclone: DB, D, DF, F, B, Hard Slash
Secret Attack
– Super Knight Strike: DF, D, DB, D, DF, D, B, F, (Weak Slash & Hard Kick)

ELI SHUNO

Special Attacks
– Rekkuzan: D, DF, F, Slash
– Hahouzan: F, D, DF, Slash
– Ryuseikyaku: D, DB, B, Kick (wykonywał w locie)
– Ground Ryuseikyaku: D, DB, B, UB, U, Kick
– Shugokidan: DF, Kick
Super Attack
– Hell's Inferno: F, DF, D, DB, B, B, DB, D, DF, F, Hard Slash
– Super Reku Zan: U, D, U, D, F, B, F, B, (Hard Slash & Hard Kick)

ELLIS

Special Attacks
– Tornado: D, DB, B, Kick (woltz na koniec: Kick dla ARC DANCE) (woltz na koniec: Slash dla ARC SLASH)
– Flaming Crescent: F, D, DF, Slash
– Air Dance: D, DB, B, Kick (wykonywał w locie)
– Ground Air Dance: D, DB, B, UB, U, Kick
– Ground Arc Slash: D, DB, B, UB, U, Slash
Super Attack
– Here I Come!: F, B, F, B, Hard Slash
Secret Attack

– AfterShock E: DF, D, DB, D, DF, B, F, D, (Hard Slash & Hard Kick)

FO FAI

Special Attacks
– Mytic Sphere: D, DB, B, Slash
– Pagoda Kick: D, DB, B, Kick
– Sphere Burst: D, DB, B, Slash (wykonywał w locie)
– Ground Sphere Burst: F, DF, D, DB, B, UB, U, Slash
– Traveling Sphere: B, DB, D, DF, Slash
– Claw Slide: D, Hard Slash
Super Attack
– Super Mytic Spheres: F, B, B, DB, D, DF, F, F, DF, D, DB, B, Hard Slash
Secret Attack
– Proof: Weak Kick, Weak Slash, Hard Slash, Hard Kick, B, F, B, F, (Hard Slash & Hard Kick)

GAIA

Special Attacks
– Flame Stream Barrage: D, DF, F, Slash
– Tidal Wave: F, D, DF, Slash
– Palm Blast: F, DF, D, DB, B, Kick
Super Attack
– Dust Cloud: B, DB, D, DF, F, B, Hard Slash

Secret Attack

– Arm Buster Spin: DF, D, DB, D, DF, B, F, D, (Hard Slash & Hard Kick)

KAYIN AMOH

Special Attacks
– Sonic Slash: D, DF, F, Slash
– Deadly Rays: F, D, DF, Slash
– Scottish Moon: D, DB, B, Kick (wykonywał w powietrzu)
– Leg Crush: D, DB, B, Kick

Super Attack

– Hell's Inferno: F, DF, D, DB, B, B, DB, D, DF, F, Slash

Secret Attack

– Rising Sun: DF, D, DB, D, DF, D, B, F, (Weak Slash & Weak Kick)

MONDO

Special Attacks
– Gorki Tent: F, D, DF, Slash
– Gorki Fajn: B, DB, D, DF, F, Slash
– Gorki Rajn: D, DF, F, Slash (wykonywał w powietrzu)
– Ground Gorki Rajn: D, DF, F, UF, U, Slash
– Shippu Taiki Forward: D, DF, F, Slash
– Shippu Taiki Back: D, DB, B, Slash

Super Attack

– Mega Fire Storm: B, DB, D, DF, F, F, DF, D, DB, B, Hard Slash

Secret Attack

– Super Batter Up!: UF, U, UB, DB, B, F, B, D (Hard Slash & Hard Kick)

SHO SHUNO

Special Attacks
– Double Rekkuzan: D, DF, F, Slash
– Hahouzan: F, D, DF, Slash
– Ryuseikyaku: D, DB, B, Kick (wykonywał w powietrzu)
– Shugokidan (Sliding Kick): DF, Kick
– Ground Scottish Moon: D, DB, B, UB, U, Kick
– Leg Crush: D, DB, B, Kick

Super Attack

– Hell's Inferno: F, DF, D, DB, B, B, DB, D, DF, F, Hard Slash

Secret Attack

– Super Hahouzan: D, F, UF, U, UB, B, D, (Hard Slash & Weak Kick)

SOFIA

Special Attacks
– Thunder Ring: D, DB, B, Slash
– Autom Revolution: F, DF, D, DB, B, Slash
– Rabblesake: D, DF, F
– Taur: F, DF, D, D, DF, F, B, D, (Hard Slash & Weak Kick)

Super Attack

– Whiplash Spin: F, B, F, B, Hard Slash

Secret Attack

– Super Rabblesake: DF, D, DB, D, DF, B, F, D, (Hard Slash & Hard Kick)

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



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

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

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

Tytuł gry:	Producent	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gamesoft	386	48,00 zł
BC Racers	Core Design	386	52,00 zł
Big Red Adventure	Core Design	386	70,75 zł
Blade of Destiny	US Gold	47	48,00 zł
Burza 12	Gamesoft	386	48,00 zł
Busz Adobe Race vol. 3	Electronic Arts	47	48,00 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 1 MB	48,00 zł
Colonization/PL	MicroProse	47	95,40 zł
Christmas Lemmings 3498	Progress	47	48,00 zł
Cyberia 2nd PL	Electronic Arts	386	48,00 zł
Demons	Progress	47	18,30 zł
Guilty	Progress	386	48,00 zł
Harpin 1	Electronic Arts	386	48,00 zł
Hurons 2	Gamesoft	47	36,00 zł
Innocent	Progress	47	48,00 zł
KA-92 Haker	Virgin	386	48,00 zł
Kryzys	US Gold	47	48,00 zł
King's Table	Gamesoft	386	36,00 zł
Kix & Fly	Empress	386	91,40 zł
Levels of Love	Virgin	386, 2 MB, 27 HDD	48,00 zł
Leisure Suit Larry VI	Serra	386, 15 HDD	48,00 zł
Life On Earth	Gamesoft	386	63,54 zł
Noroad	Gamesoft	386	48,00 zł
Parasit	Electronic Arts	386, VGA	102,00 zł
Parasitoid	Gamesoft	386	97,80 zł
Return of the Phantom	MicroProse	AT, 2 MB, EGA/VGA	48,00 zł
Shadowcaster	Orion	386, 1 HDD	48,00 zł
Shogun Quest	Core Design	386	18,98 zł
Shogun Kid	Kixi	386	47,98 zł
Shogun 2000PL	MicroProse	386, 1 MB	79,00 zł
Star Crusader	Gamesoft	386, 2 MB	48,00 zł
System Shock/PL	Orion	486, 30 HDD	102,70 zł
Tank Force	MicroProse	386, 2 MB, VGA/VGA	48,00 zł
Thornight	Blaze	47, 2 MB RAM	48,00 zł
Titanium	Gamesoft	386	36,00 zł
TNA	Orion	386	119,00 zł
The Games	Orion	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	386, 2 MB	48,00 zł
Univers	Core Design	386	58,98 zł
Uzysk	Gamesoft	386, 2 MB	30,50 zł
Zed	Gamesoft	386	36,00 zł
Zed 2	Gamesoft	386, 2 MB	48,00 zł
X-COM: Terror z górami/PL	MicroProse	486	95,40 zł

Tytuł gry:	Producent	Wymagania:	Cena:
Budzik	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver/Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,64 zł
Dragon Master	Progress	VGA	24,40 zł
F-13	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Serra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 2	Serra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Serra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Serra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valor	US Gold	VGA	24,40 zł
Life - Cliff	Access	VGA	18,30 zł
Marhuner 2	Serra	EGA/VGA	24,40 zł
McWalter II	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Operation Health	Delphine Soft	VGA	24,40 zł
Police Game 1	Serra	VGA	30,50 zł
Quest for Luke 1	Serra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest 1	Serra	VGA	30,50 zł

Wymagania:	Model:	Cena:	
Schachka 1	IPS CG, NKITA	VGA	24,00 zł
Schachka 2	IPS CG, NKITA	VGA	20,00 zł
Schachka 3	IPS CG, NKITA	VGA	20,00 zł
Schachka 4	IPS CG, NKITA	VGA	20,00 zł

Tytuł gry:	Producent	Cena:
3D Pool	Front	4,75 zł
Action Fighter	MicroProse	9,75 zł
Basic Commander	MicroProse	4,75 zł
Battlezone	Tengen	9,75 zł
Commander	Front	9,75 zł
Commander	US Gold	9,75 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts	9,75 zł
MicroProse Action	MicroProse	9,75 zł
Operation Hunter	US Gold	9,75 zł
Red Dangerous 1	Goldberg	9,75 zł
Red Dangerous 2	Goldberg	9,75 zł
Roboquest	MicroProse	9,75 zł
Start Car Race	MicroProse	9,75 zł
Xmas II	MicroProse	9,75 zł

Tytuł gry:	Producent	Cena:
Archie	Team 17	32,44 zł
Assault	Team 17	32,44 zł
Archie Pool	Team 17	36,48 zł
Archie Soccer	Team 17	41,48 zł
Archie	Team 17	44,48 zł
Archie Soccer Super Soccer	Team 17	60,00 zł
Back Street-Expanding-Omn	Team 17	64,32 zł
Back Street	Team 17	68,00 zł
Cartoon	Team 17	23,18 zł
Cartoon Line	US	48,00 zł
Cartoon	Pygmalion	48,00 zł
Cartoon of Love	MicroProse	48,00 zł
Cartoon of the Parties	MicroProse	61,24 zł
Head On	Progress	48,00 zł
Humans 2	Gamesoft	50,00 zł
Hummer	Progress	50,00 zł
F-13D	Gamesoft	51,00 zł
King's Table	Gamesoft	60,00 zł
King's Quest	US Gold	61,00 zł
Lord & Mine	MicroProse	60,50 zł
Mr. Turner	Access	60,74 zł

Tytuł gry:	Producent	Cena:
Cartoon	Team 17	58,00 zł
Cartoon	Team 17	45,54 zł
Cartoon	Team 17	60,00 zł
Cartoon	Electronic Arts	70,21 zł
Cartoon	Access	17,88 zł
Cartoon	ICE	25,02 zł
Cartoon	Pier	30,00 zł
Cartoon	Digital Group	30,44 zł
Cartoon	Gamesoft	30,50 zł
Cartoon	Egn	30,50 zł
Cartoon	Gamesoft	36,00 zł
Cartoon	Gamesoft	43,20 zł

Tytuł gry:	Producent	Cena:
Cartoon	MicroProse	48,00 zł
Cartoon	Access	38,40 zł
Cartoon	Progress	48,00 zł
Cartoon	Team 17	32,44 zł
Cartoon	Access	38,40 zł
Cartoon	Access	47,50 zł
Cartoon	Team 17	37,50 zł
Cartoon	Electronic Arts	70,21 zł
Cartoon	Digital Group	60,48 zł
Cartoon	MicroProse	67,12 zł

Tytuł gry:	Producent	Cena:
Cartoon	MicroProse	24,40 zł
Cartoon	Serra	24,40 zł
Cartoon	Delphine Soft	24,40 zł
Cartoon	Electronic Arts	24,40 zł
Cartoon	Progress	18,30 zł
Cartoon	MicroProse	18,30 zł
Cartoon	Delphine Soft	24,40 zł
Cartoon	Delphine Soft	24,40 zł
Cartoon	Access	18,30 zł
Cartoon	Access	24,40 zł
Cartoon	MicroProse	24,40 zł
Cartoon	Delphine Soft	24,40 zł
Cartoon	Electronic Arts	18,30 zł
Cartoon	Serra	30,50 zł

Wymagania do gier: 486, 1 MB RAM, VGA, więcej na dole strony. 386 - 280Kb, 4 MB RAM, VGA, więcej na dole strony. 486 - 480Kb, 4 MB RAM, VGA, więcej na dole strony. 486 - 480Kb, 4 MB RAM, VGA, więcej na dole strony. 486 - 480Kb, 4 MB RAM, VGA, więcej na dole strony.

Kupon znajduje się na stronie 45.
Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

Jest taktycznie

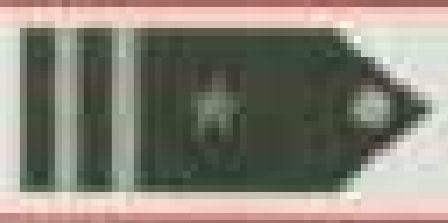
Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika

-  **marzaniec Puzo-Singh**
także gry ze serii „V for Victory”
96-100%
-  **generał Januszki**
absolutna rewolucja
91-95%
-  **pułkownik Dowgiał**
wspomnieli
86-90%
-  **major Hemmaszewski**
bardzo dobra
81-85%
-  **kapitan Kozł**
dobra
71-80%
-  **pułkownik Cieloniec**
nadała
81-70%
-  **chorąży Zewasz**
Złoty
średnia
51-60%
-  **pułkownik Jędrzej**
kacaka
41-50%
-  **kapral Wichura**
tragedia
21-40%
-  **szeregowy Czarniak**
marazm
1-20%

1 Operation Crusader

2 Premier Manager 3 Deluxe



Choć lato się skończyło, zima w Afryce zapowiadała się wyjątkowo gorąca. W listopadzie 1941 roku stanęły naprzeciw siebie Afrika Korps pod świątym dowództwem gen. Rommle i wojska brytyjskie pod komendą nie mniej szczeranego Auchinlecka. 18 XI rozpoczęła się brytyjska ofensywa, której celem było odblokowanie Tobruku broniącego m.in. przez polską Samodzielną Brygadę Strzelców Karpackich.

„Operation Crusader” była piątą, chronologicznie rzecz biorąc, grą z serii komputerowych planszówek ukazujących się pod nazwą „V for Victory”. Choć oparta o ten sam engine, oficjalnie nie należała już do serii.

Mamy ten sam pomysł rozłożenia bitwy na kilka scenariuszy począwszy od najłatwiejszych (zajmują około 6 godzin), skończywszy na dowodzeniu w całej bitwie (około 30 godzin). Liczne modyfikatory dotyczące przewagi lotniczej, rozpoznania ruchów i jednostek wroga, pogody czy wreszcie pewnych dodatkowych czynników mogących mieć wpływ na bitwę sprawiają, iż każdy gracz może dobrać sobie poziom trudności stosowny do jego umiejętności. Nie zmieniła się także bardzo staranna grafika w trybie SVGA i śladowe ilości dźwięków pojawiające się w grze.



Gorąca Jesień

Od pierwszych czterech części różniły ją przede wszystkim układ menu pozwalający łatwiej dotrzeć do różnych funkcji programu i zorientować się w strukturze podległych oddziałów, większy wpływ dowódców na walkę oraz możliwość uruchomienia gry w trybach graficznych 800x600 i 1024x768. Ten pierwszy jest szczególnie praktyczny, bo po jego zastosowaniu jeszcze widać oznaczenia jednostek, a zarazem przed nami odkrywa się spory kawałek mapy.

„Operation Crusader” nie jest już dzisiaj sensacją na skalę światową, ale wciąż bardzo dobrą grą pozwalającą na spędzenie przed komputerem ponad 80 godzin.

Moim zdaniem zasługuje na wyższe oceny niż części I-IV serii „V4V” zarówno za urozmaicone scenariusze jak i łatwość obsługi. Jeśli dodamy do tego staranną szatę graficzną (także instrukcji) oraz dość inteligentnego przeciwnika w postaci komputera, wyłoni się nam obraz całkiem interesującej gry strategicznej.

Sir Haszak

Producent: US Gold/Avalon Hill
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: Mirage
Cena: 180,56 zł
Komputery, na których chodzi: PC 386, CD-ROM, SVGA; Mac System 7.0, kolorowy monitor, Power PC



Z górą rok temu pojawił się „Premier Manager 3”. Pół roku temu ukazał się edytor do „Premier Manager 3”. Tak oto na raty pojawił się całkiem nowy (?) produkt zwany „Premier Manager 3 Deluxe”.

O samej grze, klasycie w swym gabarycie, napisano już tomy. Jest to typowy menedżer piłkarski ligi angielskiej z rozwiniętymi funkcjami administracyjnymi pozwalającymi sprawnie rozbudowywać rozliczne elementy stadionu czy troszczyć się o finanse klubu. Przed rokiem stanowił klasę dla siebie, ale od tego czasu pojawiły się nowe bardzo dobre produkty menedżerskie jak choćby „Ultimate Soccer Manager”, „Championship Manager 2” czy „On the Ball”. Porównanie w większości wypada na korzyść nowych programów, choć z pewnością nie ze względu na rozbudowanie gry. W tej kategorii „Premier Manager 3 Deluxe” nadal się trzyma się nieźle. Gdy chodzi o poziom trudności, grę również należy ocenić wysoko.

co jej zdecydowanie szkodzi, to archaiczny, głównie tekstowy sposób prezentacji danych i najmniej najlepsze przedstawianie meczu.

Do tego w sumie niezłego menedżera dostajemy także edytor. Zmieniać nim można praktycznie wszystko: od nazwy zespołu i kraju, z którego pochodzi po wszystkie współczynniki graczy, ilość pieniędzy i rozmiar stadionu. Niestety edytor nie pozwala na wprowadzenie ligi polskiej. Dopiero grzebiąc w savegame'ach można przy odrobinie szczęścia i masie cierpliwości wpisać niemal wszystko.



kie zespoły polski od ekstraklasy po III ligę (tytuł się nieścisły). Niestety system rozgrywek pozostanie angielski – na to już nic się nie poradzi. Chętnych do nadużyć w stosowaniu edytora ostudzi zapewne informacja, iż można go stosować jedynie przed pierwszym meczem. Później jesteśmy zdani na własną inwencję twórczą.

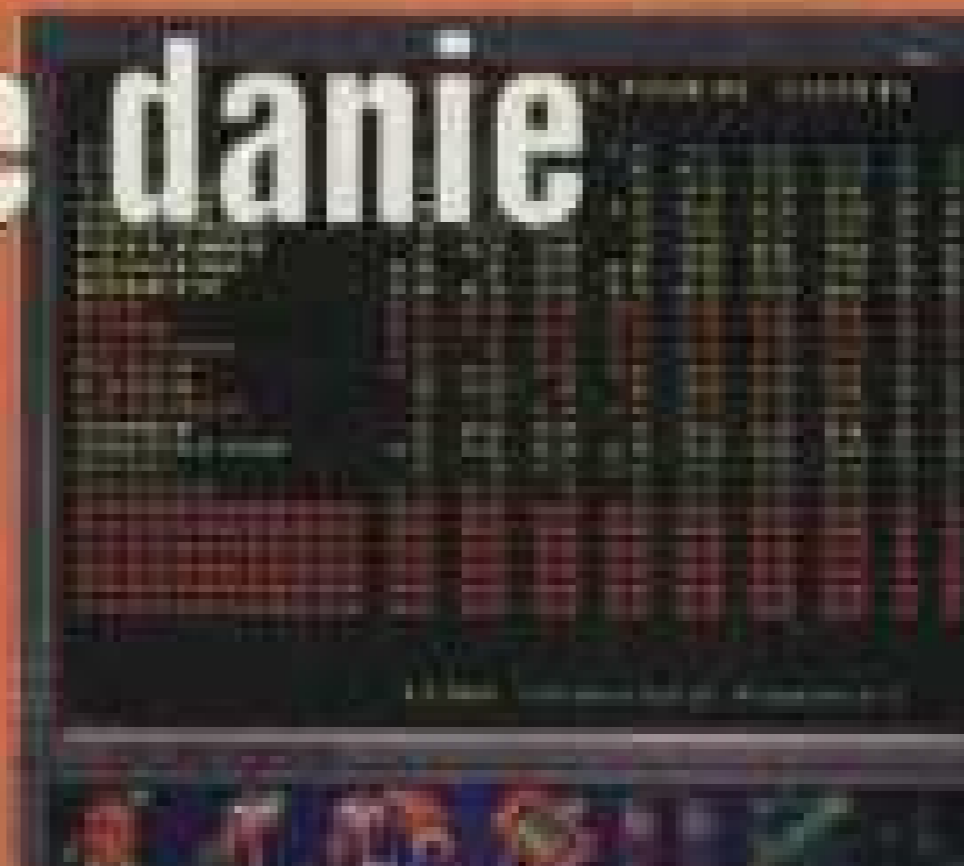
Odkurzony „Premier Manager 3” z uaktualnionymi składami (sezon 95/96) i edytorem ciągle stanowi kuszącą propozycję dla osób posiadających niezbyt rozbudowany sprzęt. Szkoda tylko, że wymaga CD-ROM-a, co po raz kolejny ogranicza grupę potencjalnych użytkowników.

Sir Haszak

P.S. Uprzejmie donoszę, że na płytce wraz z grą znajdują się także demo dwóch innych produktów Gremlin Interactive: „Fatal Racing” i „Actus Soccer”.

Życzliwy

Producent: Gremlin Interactive
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: Lioomp
Komputery, na których biega: PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM



Odgrzewane danie

Swego czasu uważana była nawet za zbyt trudną, co potwierdziło się po kilkumiesięcznej grze w kręgach okołoredakcyjnych. To

Premier Manager 3

27

Deluxe

Jest taktycznie



Firma Megatech znana jest z zabawnych i pełnych pięknych kobiet z dużymi oczami (i nie tylko oczami) gier RPG w stylu Manga („Knights of Xentar”, „Mission Cobra”). Tym dziwniejszy wydaje się fakt że ich ostatnia produkcja jest strategią...

Nie wszyscy wiedzą co to Manga – jest to japoński styl rysowania zna-

POWER DOLLS

Śmiercionośne Ślicznotki

ny polskim widzom z serialu „Czarodziejka z Księżyca” (Polsat). Oczywiście istnieje całe mnóstwo filmów i komiksów w tym stylu, który wytworzył specyficzne podgatunki. W jednym z nich występują potężne roboty sterowane przez piękne wojowniczki. Właśnie w podobnym klimacie utrzymana jest gra „Power Dolls”. Ale zaczniemy od początku.

Na początku Nowa Ziemia była spokojną ziemską kolonią. Jej szczęśliwi mieszkańcy żyli w zgodzie z naturą, dopóki ziemia nie postanowiła dosłać kolejnych kilku milionów osadników. Nikt nie chciał się zgodzić na pogorszenie warunków życia. Protesty spotkały się

zderzenie tamy, zniszczenie celów naziemnych, utrzymanie przyczółka). Przed każdą z nich sztab przekazuje wszystkie niezbędne informacje, takie jak cel misji, dostępne wsparcie i siłę oddziałów wroga. W niektórych misjach można wybrać jeden z kilku planów według, których będzie się toczyła rozgrywka.

Następnie należy dokonać wyboru uzbrojenia. To jedna z najważniejszych rzeczy w grze. Zły dobór zbroi i broni może wręcz uniemożliwić wykonanie misji. Każda z laleczek posiada szereg współczynników określających jej zdolność do podejmowania różnych akcji. Podobnie jak w grach RPG, w trakcie gry rozwijają się zdolności bohaterek. Dzięki temu przywiązujemy się do pięknych wojowniczek i utrata jednej jest znacznie bardziej bolesna niż strata oddziału w typowej grze strategicznej. Wojowniczki mo-

Gdy uzbiorą już wszystkie paniny, pozostaje przydzielić je do poszczególnych grup operacyjnych i ruszać do akcji. Sama rozgrywka odbywa się na heksagonalnym polu i tradycyjnie podzielona jest na tury – właściwie niewiele odbiega od standardu. Autorom udało się jednak uzyskać specyficzną atmosferę znaną z filmów takich jak „Madox 01” czy „Pallabor”.

Zakończona sukcesem misja nagradzana jest przyjemnym obrazkiem. Natomiast niezależnie od wyniku dowiadujemy się o stanie jednostek biorących udział w walce oraz o ewentualnych rekrutach i nowych broniach, które stają się od tej pory dostępne. Ciekawe że laleczki nigdy nie tracą życia, tylko gubią się w akcji, by prędzej czy później wrócić. Żeby ukończyć grę wcale nie trzeba odnieść sukcesów we wszystkich misjach, a tyl-

się zbyt chętnie, by do niej wrócić. Chyba że chce się spróbować swych sił używając innych planów.

Gra jest dobrą strategią, której atrakcyjność podnosi znakomita grafika. Z powodzeniem mogą ją polecić zarówno miłośnikom strategii jak i fanom Manga.

NadMANGAnian

Producent: Megatech
Rok produkcji: 1995
Cena: 49,95 \$
Komputery, na których chadza: PC 386-SX, VGA, DOS 5.0, 4 MB RAM, CD-ROM

Zamówienie:
zadzwoń +310 320 8287.
Można płacić Visa/Mastercard.
Zamówienie opłacane czekiem/gotówką wystawioną na US Bank należy przesłać na adres:
Megatech Software
PO Box 11333
Torrance, CA 90510



z atakiem zmiatającym z powierzchni globu tysiące istnień. Ci, którzy oudem ocalali, postanowili prowadzić wojnę, by wywalczyć niepodległość. Podporą armii rebeliantów jest specjalny oddział kobiet, wyposażony w najnowsze cybernetyczne superzbroje. To właśnie ten oddział przyjdzie Ci poprowadzić.

Gra podzielona jest na dziewięć misji. Każda z nich jest specyficzna i polega na czym innym (np. wysa-

wyposażonymi w cybernetyczne zbroje bądź obsługą artylerii. Piloci mogą latać jako transport i/lub wsparcie lotnicze. Przydziału broni należy dokonać z dużą rozwagą biorąc pod uwagę współczynniki. Broni trzeba z jednej strony zabierać dość dużo, z drugiej jednak więcej broni oznacza, że w grze będzie mniej punktów ruchu do dyspozycji, a przez to laleczki będą się wolniej poruszać i mniej strzelać.

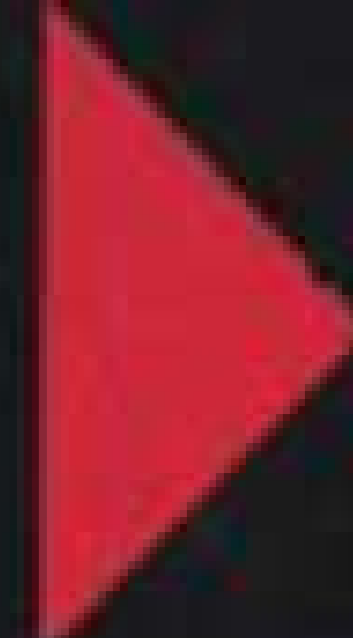
ko skończyć ostatnią. Jednak bez zdobycia odpowiedniego doświadczenia nawet Power Dolls mogą sobie w niej nie poradzić. Jeżeli to się nam uda, w nagrodę można sobie bliżej obejrzeć osiem najlepszych wojowniczek.

Pierwsze dwie misje wydają się banalne, ale potem poziom trudności szybko wzrasta, dzięki czemu gra zapewni rozrywkę na kilka dobrych tygodni. Choć gdy się ją już raz skończy, nie ma



1 Power Dolls

2 Battleground: Gettysburg



Marsze, kontromarsze, ataki na bagnety, okrążenia, ostrzał artyleryjski, wróg pojawiający się w niespodziewanych miejscach i walka nie tylko z przeciwnikiem, ale także zmęczeniem i brakiem amunicji, to wszystko staje się udziałem gracza, który zdecydował się sięgnąć po drugą już część serii „Battleground”.

Prawo serii, czyli parę ogólników

Od dłuższego czasu nie zostały zasadniczo zmienione w komputerowych grach wojennych plan-szówkopodobnych. Praktycznie od serii „V for Victory” nie było produktu wprowadzającego tyle nowych elementów, by nazwać go wydarzeniem. O serii „Battleground” z pewnością można już to powiedzieć.

Przede wszystkim mam na myśli wizualizację pola bitwy. Poprzednie gry wykorzystywały płaską mapę, podczas gdy w „Battleground” otrzymujemy plastycznie odwzorowanie terenu. Mapa dwuwymiarowa nie zniknęła, ale pełni tylko funkcje pomocnicze. Z wielką przyjemnością patrzyłem się na falujące góry, wyraźnie wystające ponad teren zabudowania utrudniające ostrzał (to po prostu widać!), czy nawet figurki żołnierzy zastępujące żetony. Co więcej pole bitwy można obejrzeć na zdjęciach, ukazujących co prawda obecny wygląd okolic Gettysburga, ale z pewnością dodających grze trochę atmosfery.

Do tego należy spora liczba faz w turze uszeregowana w dość nieortodoksyjny asymetryczny sposób. Gracze nie pos-

ługują się schematycznie: faza ruchu gracza 1, faza ostrzału gracza 2, faza ostrzału gracza 1 itp. Ataki znajdują tutaj odpowiedź w ogniu obronnym przeciwnika.

Te dwie najbardziej rzucające się w oczy cechy uzupełnione są o szereg pomniejszych.

Miejsce zdarzenia, czyli o co walczymy, dokąd zmierzamy

Przejdźmy jednak do sedna.



czyli tego czym zabawimy się na ekranie monitora. Gettysburg, jedna z największych bitew wojny secesyjnej, możemy obejrzeć dzień po dniu, kawałek po kawałku. Bitwa podzielona została na 16 scenariuszy o narastającym stopniu trudności uszeregowanych z grubsza chronologicznie od pierwszej polityczki do objęcia naczelnego dowództwa jednej ze stron podczas całej bitwy. Prócz scenariuszy czysto historycznych w grze znalazło się także kilka hipotetycznych.

Do dyspozycji mamy cztery typy oddziałów: piechotę, artylerię, kawalerię i wozy z zapatrzeniem. Prócz tego mamy dowódców wpływających na morale żołnierzy i szybkość dochodzenia oddziałów do siebie po kolejnych atakach.

Sama walka i ruchy komputera odbywają się szybko i sprawnie, gdyż komputer udziela niemal natychmiastowych odpo-



wiedzi, choć czasem bywają one nie do końca przemyślane. Dodatkową atrakcją są drobne animacje

podczas ostrzału i krótkie, ale liczne filmiki ilustrujące akcje (zazwyczaj ostrzał) i utrzymujące klimat.

Flaport po bitwie, czyli co się podoba

System wprowadzony w serii „Battleground” jest niezwykle ciekawy, choć nie pozbawiony wad. Najważniejszą jest dość niewygodny sposób prowadzenia ostrzału. Kilka razy zdarzało się, że w bitewnym zamęcie wskazywałem oddział, który miał ostrzelać przeciwnika. Okazywało się jednak, że przeszkoda terenowa to uniemożliwia. Znajdowałem więc oddział przeciwnika stojący obok pierwotnie wskazanego. Okazywało się, że przeciwnik stoi poza zasięgiem strzału. W końcu zrezygnowany wskazywałem najbliższą wroga jednostkę i okazywało się, że nie mam amunicji. Czy można walczyć w takich warunkach?

Gra cierpi też na chorobę charakterystyczną dla chyba wszys-

tkich strategii rozkładających jakąś bitwę na czynniki pierwsze i wyznaczających w poszczególnych celach ograniczone cele. Zdarzyło mi się parę razy wygrać osiagając wskazane cele, choć było widać, że w następnej turze moje wojska przestaną istnieć. W serii „Battleground” jest to bardziej widoczne, gdyż punkty za zdobyte cele ważne są tylko po ostatniej turze bitwy.

Ostatnim zarzutem jest brak określenia przybliżonego, czasu jakiego wymaga scenariusz. Trafił mi się jeden, nad którym zamierzałem spędzić godzinę (co to jest 6 tur), a spędziłem ponad pół dnia (trzeba było przesunąć ile kilkadziesiąt oddziałów).

Na obronę mogę wymienić wspomniane już nietypowe ułożenie tur chyba w pełniej oddającej bitwę, przy całej umowności tej konwencji, jak zwykle staranne szata edytorska (prócz mapy otrzymujemy beletryzowaną relację z pola bitwy, niestety tylko po angielsku), oprawa muzyczna (kilkanaście szlagerów z tamtych lat oraz efekty dźwiękowe) oraz doskonale opracowane taktograficzne (możemy dowiedzieć się wszystkiego o bitwie, używanej w niej broni, chyba każdym dowódcy itp; rewelacja!).

Lista zalet wyglądałaby może skromnie, gdyby nie wspomnieć o najważniejszej rzeczy dla każdej gry – wspaniałej grywalności. Rozpoczynając jeden scenariusz nie sposób się od niego oderwać, a skończywszy go, nie można się powstrzymać przed rozpoczęciem następnego. Każdy miłośnik strategii wojennej w jej klasycznej postaci powinien grę przynajmniej zobaczyć. Jeśli zobaczy, niech spróbuje się oprzeć zagraniu.

Sir Haszak

Producent: Empires/Plan Soft
Dystrybutor: MarkSoft
Rok wydania: 1995
Komputery: niekto-
rych, chociaż 386
DX/40 (zalecany 486
DX/66) z MB RAM
CD-ROM 24" Win
CD-ROM 3.5" i Laserdisc

Battleground: Gettysburg



Prawo serii

Jest taktycznie

Zaladunek szedł sprawnie. Jeszcze tylko zwierzątka wyprodukowane z odpadów promieniotwórczych i można było zamknąć lukę w rozlatującym się statku kosmicznym linii Kishka Flies Away. Niestety, później było gorzej. Najpierw przez lukę w lukach wypadły wszystkie towary, za nimi podążyli pasażerowie, potem zepsuł się silnik, chwilę później napadli na statek kosmiczni piraci. Na końcu przybyli najemnicy nasłani przez któregoś z kosmicznych handlarzy, by zniszczyć nasz statek. He, he znów udało się wykiwać konkurencję!

Ze trzy lata temu firma Impressions wydała skromną choć solidną symulację zarządzania przedsiębiorstwem przewozów lotniczych „Air Bucks”. Od tego czasu ambicje najwyraźniej urosły i pojawiła się znacznie bogatsza symulacja podobnego przedsiębiorstwa, ale zajmującego się przewozami w kosmosie.



LATAĆ KAŻDY MOŻE

Nie będę opisywał jak doszło do tego, że w kosmosie znalazło się pięć ras i dlatego trzeba je wozić po planetach – zrobili to już za mnie autorzy gry i nie będę ich poprawiał. Wierzę na słowo. Innym powodem wożenia różnych dziwnych stworzeń są pieniądze, a raczej ich brak.

Zaczynamy od małego stateczku, ilości gotówki zależnej od poziomu gry (zawsze jest jej na początku za mało) i praw do lądowania na jednej planecie. Odtąd naszym chlebem powszednim będzie negocjowanie umów na zakładanie portów lotniczych (a może kosmicznych?) na kolejnych planetach, otwieranie nowych linii i podawanie ładunku na nich wożonego, budowanie na naszych planetach fabryk przerabiających surowce na towary, pobieranie pożyczek i oszczędzanie pieniędzy w banku, gra na giełdzie i wreszcie napawanie się wynikami swej firmy (o ile jest czym) podczas przeglądania licznych statystyk.

Nie ma jednak lekko. Planety są na różnym poziomie rozwoju, dysponują różnymi towarami. Jeśli

w dodatku są rozwinięte cywilizacyjnie, żądają podczas negocjacji przywożenia określonego typu towaru, a czasem wybudowania jakiejś instalacji, zazwyczaj rozrykowej, czyli zupełnie nie przydatnej w naszych interesach.

Do tego każda rasa chce specyficznych, wysoko przetworzonych dóbr. Tak się składa, że każda rasa ma swoją produkcyjną specjalność i jej produkty chętnie kupi inna rasa. Ta inna rasa zapłaci spore pieniądze za dowieszenie jej zadanego towaru, ale skompletowanie surowców do jego wyprodukowania jest zazwyczaj trudne. Prócz pewnych upodobań konsumpcyjnych rasy mają też swoje preferencje co do jakości obsługi. Jedna woli wybrać podczas licytacji firmę bezpieczną, inna tanią, jeszcze inna mającą największą liczbę portów.

Do tego nie należy zapominać o konkurencji, która stara się pokrzyżować nam plany, a zabiegając o tę samą planetę co my niepotrzebnie podnosi ceny otrzymania licencji. W przypadku szczególnie natrętnych oponentów możemy wykonać operację specjalną, która zaszkodzi mu mniej lub bardziej. Zazwyczaj mniej, bo jeśli nawet operacja się uda (najczęściej wykonawcy zabierają kasę i ślad po nich ginie lub partaczą robotę), możesz zostać zidentyfikowany jako sponsor wyprawy i spodziewać się odwetu poszkodowanego.

Równie szkodliwe dla naszych interesów są wypadki różnego rodzaju. A to napadną nas piraci, a to statek się zepsuje, a to pas startowy lotniska przestanie się nadawać do użytku. W każdej takiej sytuacji mamy kilka możliwości postępowania.

Nie szkodzą natomiast naukowcy, którzy co pewien czas wynajdują wytrzymalsze pancerze statków, silniejsze działa i silniki pozwalające zwiększyć zasięg i prędkość statków. Wystarczy mieć gotówkę, by stać się szczęśliwym posiadaczem. Oczywiście wraz z jakością rosną ceny zakupu i eksploatacji.

Dzięki udoskonalonym silnikom rozległa początkowo galaktyka kurczy się do niewielkich rozmiarów, co pociąga za sobą podział świata między konkurentów i totalną wojnę handlową. Wszystkie firmy teraz mają w zasięgu każdą z planet i mogą licytować choćby dla zabawy (na tym etapie zazwyczaj ma się już sporo oszczędności, a koszty utrzymania lotniska na słabo rozwiniętej planecie są niewielkie).

JAK KOLEKCJONOWAĆ PIENIĄDZE?

1. Przede wszystkim nie przeinwestować. Zazwyczaj gotówki jest mało, a ambicja pcha w kierunku

opanowania wysoko rozwiniętych planet. Zanim się takie inwestycje skonsumuje, zdąży się zbankrutować. Trzeba więc inwestować powoli, a wydawszy sporo pieniędzy spróbować zapomnieć o poczynaniach konkurencji i odczekać, by zainwestowane pieniądze przyniosły zysk. Szczególnie ważne jest to na początku (sam zaczynałem pięć razy zanim wyzwolełem się z tego nałogu). Potem zazwyczaj ma się tyle pieniędzy, że można trochę poszaleć.

2. Pieniądże od razu lokuj na koncie. Nawet jeśli masz ich mało, będą na Ciebie pracować. Jeśli zabraknie Ci w ręku gotówki na bieżące opłaty, pieniądze zostaną automatycznie pobrane z Twojego konta.

3. Jeśli nęka Cię konkurencja podczas przetargów na planety ras Colkers i Tesarians, można na miesiąc przed rozstrzygnięciem przetargu odpowiednio podnieść nakłady na utrzymanie (maintenance) lub obniżyć ceny przewozów (pricing). Skutkuje często, choć nie zawsze. Oczywiście po licytacji wracamy do najwyższego poziomu cen i w miarę niskich nakładów na utrzymanie (jednak w miarę możliwości nie zbyt niskich, bo wkrótce będziemy zarządzać flotą latających trumien, która w dodatku nie będzie mogła nigdzie wylądować z powodu uszkodzonych pasów startowych).

4. Dostosować pojemność statku do długości trasy i objętości ładunków. Za wożenie powietrza nie płacą, a utrzymanie kosztuje. Najkorzystniejsze połączenie dwustronne to moim zdaniem z planety Secanich wozić odpady na planetę Tesarians, a z powrotem wyprodukowane tam szczególne zwierzątka.

5. W miarę rozwoju nowych technologii staraj się wydłużyć trasy swych linii, tak by wykorzystywały maksymalnie zasięg statków. Im dłuższa trasa tym większy dochód.

6. Jeśli masz trochę zbędnego grosza staraj się wejść w posiadanie planet o poziomie rozwoju 3 lub słabiej rozwiniętych, ale mających więcej niż jeden surowiec do wożenia. Te pierwsze są już nieźle rozwinięte i nie żądają przywożenia określonych towarów (często są to żądania bez sensu), pozostałe dają więcej możliwości zagospodarowania niż planety ubogie w surowce.

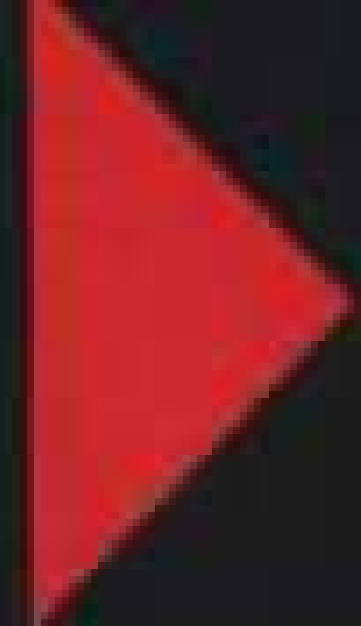
NIEMAL KOMPLETNY ODLOT

„Space Bucks” z jednej strony jest grą niezwykle prostych reguł, z drugiej licznych kombinacji. Sam przez pierwsze parę dni grania



miałem kłopoty z polapaniem się w tym, co z czego się produkuje i komu jakie towary wozić. Nie zginałem dzięki poręcznemu helpowi.

Z drobnych wad i niekonsekwencji dopatrzyłem się braku cze-



Space Bucks

ports Action Help

Kosmiczny interes

goś takiego jak popyt. Jest on praktycznie nieograniczony. Ile byśmy nie przywieźli towaru, który można sprzedać na danej planecie, tyle go sprzedamy i to zawsze po tej samej cenie. Technicznie nieco niedorobiony jest fragment negocjacji o przyznanie licencji. Kiedy jeden z konkurentów złoży ofertę na planecie leżącej w naszym zasięgu, niezwłocznie jesteśmy o tym informowani (i to jest bardzo w porządku). Mamy wtedy do wyboru trzy akcje: zignorować, przenieść się na planetę lub złożyć nową ofertę. Bardzo zabrakło mi tu pokazania, gdzie właściwie

planeta się znajduje, aby móc się rozróżnić, co zyskam włączając ją do swej sieci połączeń. Mam także zastrzeżenia, co do skuteczności misji specjalnych. Ich specjalność polega głównie na tym, że gracz wyrzuca pieniądze, które średnio w 10% są jakoś wykorzystywane. Równie dobrze autorzy mogliby zrobić kosmiczną budkę z nie mniej kosmicznymi hot-dogami. Efekt taki sam, a gracz przynajmniej by się nie denerwował.

Z przyjemnych rzeczy bardzo sensownie rozwiązano negocjacje

(poza wspomnianym wcześniej fragmentem). Pierwsza oferta zawsze widoczna, druga jest już ukryta! I kombinuj co szanowny adwersarz mógł zaproponować (oczywiście lotnieje coś takiego jak save)! Całkiem przyjemna jest także skokowa zmiana prędkości gry. Dzięki temu w momencie inwestowania można czas zatrzymać, czekając zaś na zwrot inwestycji ustawia się szybki upływ czasu, dzięki czemu nie ma miejsca na nudę.

„Space Bucks” to produkcja może nie wybitna, ale z pewnością solidna. Po przełamaniu lodów i dowiedzeniu się kto, komu, co i za ile powinna długo bawić.

Sir Haszak

Producent: Sierra On-Line
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: IPS CG
Komputery, na których chadza: PC 486 DX/33, 8 MB, SVGA, SB, Windows 3.1 lub Windows 95, CD-ROM 2x

Jest taktycznie

Na początku była to tylko gra, ale z czasem jej twórca studiował wymagania graczy i tworzył nowe, bezpłatne dodatki, gra stawała się popularniejsza. Szybko stała się światowym fenomenem, który można było znaleźć praktycznie na każdym komputerze na świecie.

Nie, to nie jest moja wizja przyszłości gry „This Means War”. Tak po prostu zaczyna się wprowadzenie do niej. Gra, o której mowa we wprowadzeniu (swoją drogą o idiotycznym tytule „Lowca Zmordacy” – „Snark Hunter”) zawierała wirusa, który zniszczył prawie wszystkie systemy komputerowe na świecie. (Proszę nie wpadać w panikę – to co widzieliście na ekranie, to tylko symulacja). Strata wszystkich danych wpędziła ludzkość w stan wojny. Stąd też tytuł: „To oznacza wojnę”.

Po katastrofie na taką skalę ludzkość popadła w chaos i anarchię. Wyłonili się grupy dążące do opanowania świata, ich przywódcy to w większości geniusze strategiczni, którzy uciekli z zakładów psychiatrycznych. Mamy więc Krokodyla Gandhi (Dundee?), Mondo Chana (czuje się potomkiem Dżyngis Chana), Napoliana (ona z kolei ma być nowym wcieleniem Napoleona), Hrabinę Anastazję Romanow (ninfomanka i w ogóle ten jej bał...) i kilku innych równie niezrównoważonych dowódców. Z nimi wszystkimi oraz z naszymi przelożonymi kontaktujemy się podczas odprawy przed każdą misją. Te przerywniki dają pewną motywację do ukończenia kolejnego

etapu. Co ważniejsze do zrozumienia odprawy nie jest potrzebna znajomość angielskiego, grę można uruchomić także w polskiej wersji językowej. Jest to zasługa panów (i pań!) z IPS Computer Group. To oni apolitycznie angielską wersję tej gry i wystali jej autorom polskie teksty, które oni włączyli do kodu gry. Niestety, gdyby wszystko grało, to udułaby się najbardziej skomplikowana operacja międzynarodowa od czasów „D-Day”. Autorzy „TMW” użyli jakiejś dziwnej czcionki i brak jest polskich liter podczas odprawy (reszta jest OK). W pierwszym momencie po uruchomieniu programu „setlang” (ustalenie języka – przyp. tłum.) mało nie padłem na zawał, jak zobaczyłem na ekranie czytelne poleki napli, cytuję: „Wyjschie”. Na szczęście był to jedyny kwiatek, który znalazłem.

Jak zapewne wszyscy już wiedzą, „TMW” jest strategią w stylu „Dune 2”, czy „Command & Conquer”. Jest wojna, stawiamy budynki, szkolimy personel, montujemy sprzęt i spuszcza my łanie przeciwnikowi. W tym aspekcie gry nic się nie zmieniło. Nie mogę jednak powiedzieć, że „TMW” jest kalką poprzednich pozycji. Znalazło się w niej wiele innowacji. Zupełnie inaczej przebiega budowanie. W „Dune 2” i „C&C” budynki powstawały z powietrza. W „TMW” proces budowy jest znacznie bardziej skomplikowany. Za budowę odpowiadają inżynierowie.

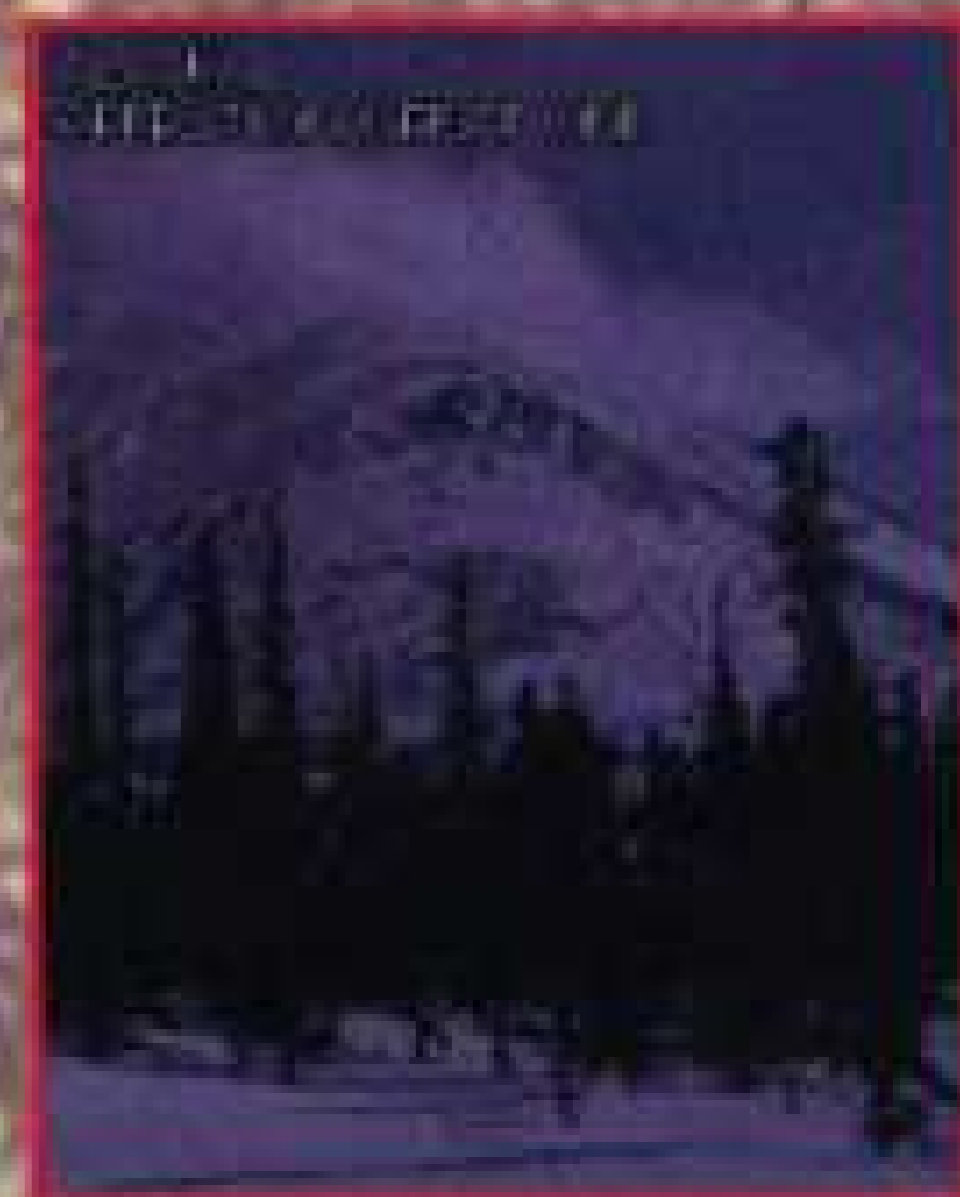
Muszą mieć wyznaczone pole budowy, odpowiednią ilość minerałów, czasu oraz odpowiednią ochronę. Inżynier to nie czolg, po jednym strzale będziemy go zdrapywać z podłogi. Zbieranie surowców także odbiega od normy wyznaczonej przez „Dune 2” i „C&C”. Nie szukamy pól przyprawy ani łaćczek z radioaktywnymi kwiatkami. W „TMW” stawiamy solidne kopalnie, wydobywające minerały. To dobrze. W wyżej wymienionych grach (oczywiście bez „TMW”) denerwowało mnie szukanie nowych złóż, w „TMW” jedynym ograniczeniem jest szybkość wydobywania minerałów przez kopalnię. Nie możemy jednak stawiać kopalni gdzie nam się podoba, tylko tam, gdzie są minerały. Z kopalni wozami eksploracji (dla uproszczenia będę je nazywał ciężarówkami) minerały wozone są do stalowni. W początkowych misjach miejsca pod kopalnie ustawione są praktycznie pod nosem gracza. Mamy wtedy do nich dobry dostęp i co za tym idzie łoż w bazie. Pod koniec gry, niestety, miejsca pod kopalnie pojawiają się dopiero po pewnym czasie (zapewniam Was, że nie szybko) i jakby tego było mało są rozmieszczone losowo. Na

domiar złego zaczynamy z małą ilością minerałów, a wrog bez przerwy atakuje. Chciałoby się powiedzieć: „aaaaaaa-aa!!!”.

Nasza infrastruktura nie ogranicza się do kopalni i stalowni. Mamy oczywiście elektrownie, w zależności od terenu wiatrowe, słoneczne lub na ropę. Pojawiły się mieszkania dla ludzi. W sumie nie są niezbędne, ale to z nich pochodzą rekruci powoływani do zdziesiątkowanych oddziałów piechoty. Ludzie jak wiadomo lubią sobie od czasu do czasu coś zjeść, więc musisz wybudować parę farm dla swoich podopiecznych. Gdy obywatele mają dużo jedzenia i energii (tej z elektrowni) budują sobie lepsze mieszkania. Tak więc z namiotów przechodzą do przyrządów kempingowych, domów, mieszkań (to nie moje tłumaczenie) i w końcu do drapaczy chmur. Przy każdej przeprowadce zwiększa się ilość mieszkańców. Byłbym zapominał, osiedli nie budują inżynierowie. Zakładamy je przez kliknięcie na innym osiedlu lub centrum dowodzenia i przeniesienie kursora na czysty plac. Bardzo przydatną strukturą okazuje się być radar. Odkrywa teren w sporym promieniu od

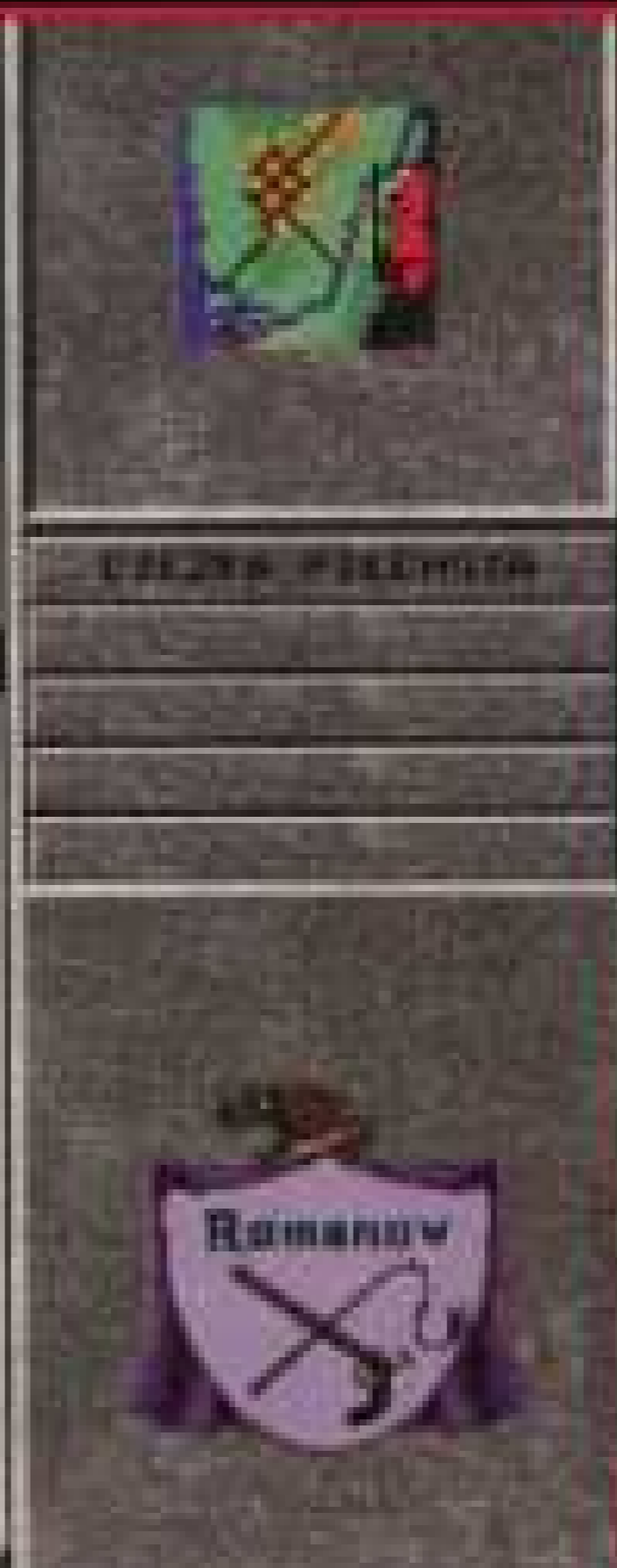
This Means WAR! (Misja 1)

P8 Widać Dżyngis Sytkość



siebie. Wybudowany w odpowiednim miejscu umożliwi szybkie dostrzeżenie nadchodzącego ataku.

To by kończyło temat ekonomii. Przejdźmy do militariów. Na początku nie mamy dużego wyboru jednostek, ale z każdą misją przybywa nam jakaś struktura lub rodzaj ekwipunku. Budynkiem godnym bliższego przyjrzenia się jest centrum dowodzenia, tu możemy obejrzeć straty zadane przeciwnikowi, wydać wszystkim jednostkom rozkaz ataku lub ucieczki, a nawet (co jest zupełną nowością) zainwestować w człogowanie





lub sabotażowanie przeciwnika. W dalszych poziomach pojawiają się także zakłady badawcze. Opracowujemy w nich nową amunicję, silniki, pancerze i inne gadżety. Niestety wizualnie zmiany są prawie nie zauważalne (jednostkom nie bucha ogień z rury wydechowej, tylko poruszają się trochę szybciej). We wszystkich budynkach, w których można coś budować, możemy zmieniać szybkość produkcji. Im szybciej coś się buduje, tym więcej zużywa materiałów. Warto chyba także wspomnieć o tym, że widzimy tylko to, co widzą nasze jednostki lub wykrywa sprzęt. Oddziały zwiadowcze są bardzo przydatne w momencie, gdy mamy do dyspozycji jednostki o zasięgu większym niż pole widzenia (artyleria, wyrzutnie rakiet itd.).

Tak wygląda teoria, a jak to się ma do rzeczywistości? Po pierwsze: „TMW” jest najtrudniejszą

wroga na tyle dobrze, że linia obrony ciągle będzie istniała, to można powiedzieć, że najgorsze jest już za nami. W początkowych planiszach, kiedy mapa jest jeszcze bardzo mała i nie ma jednostek o większym zasięgu od plechoty świetnie zdaje egzamin taktyka linii. Wbrew powiedzeniu: „Najlepszą obroną jest atak” tutaj najlepszym atakiem jest obrona. Recepta na około 10 pierwszych etapów jest węż banalna. Szybko budujemy szeroką linię z plechoty i ruszamy nią powoli do przodu. Wrogi ginie, gdy tylko wchodzi w zasięg broni plechoty.

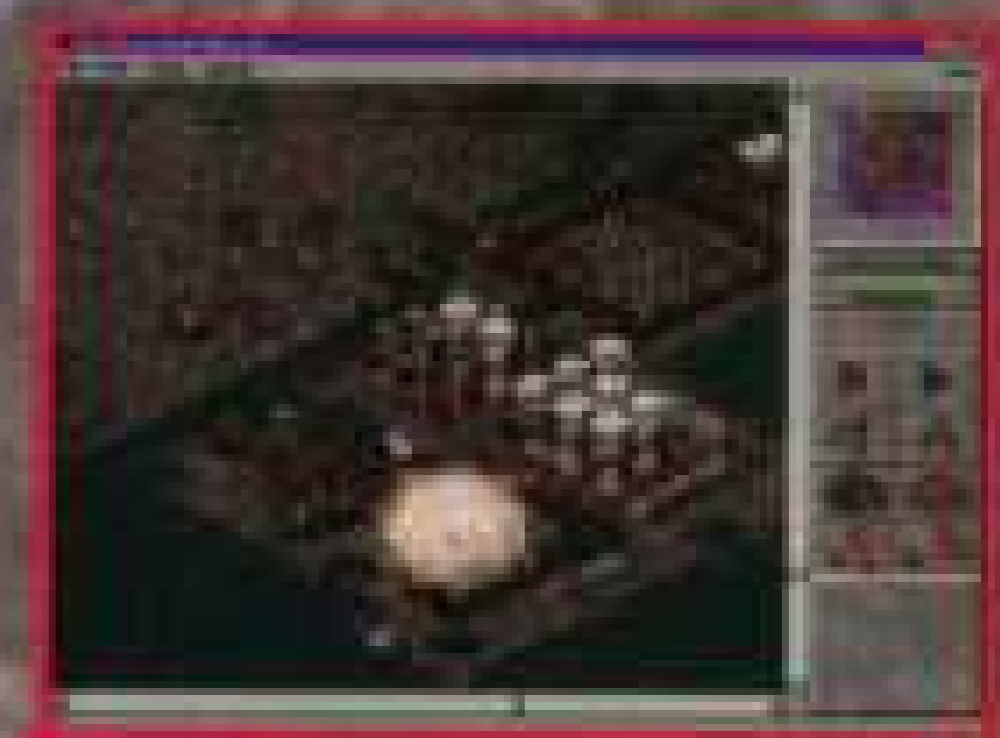
Inną sprawą jest jeszcze jedno ułatwienie (w pierwszych etapach) – mieszkańcy kopalnie wroga zawsze są ustawione, a nawet powiedziałbym wyeksponowane zaraz obok linii walki. Wystarczy zniszczyć kopalnię, potem wyciąć w płeni pozostałych obrońców i ten teren jest nasz. Dokład-

„TMW” to gra dla prawdziwego stratega. Następnym punktem na jej korzyść jest możliwość łączenia jednostek w grupy o wyznaczonym dowódcy i szyku. Najlepiej jeśli dowódcą będzie jednostka z dużym doświadczeniem (z dużą ilością trupów na koncie). Jednostki o stopniu wyższym niż szeregowy mają specjalne bonusy. Jeśli są dowódcami, bonusy przechodzą na ich podkomendnych. Rodzaj formacji zależy od gustu i sytuacji. Mamy ich do wyboru 7. Najczęściej przez mnie były wykorzystywane formacje szereg i podwójny szereg, ale to jest już kwestia upodobań gracza.

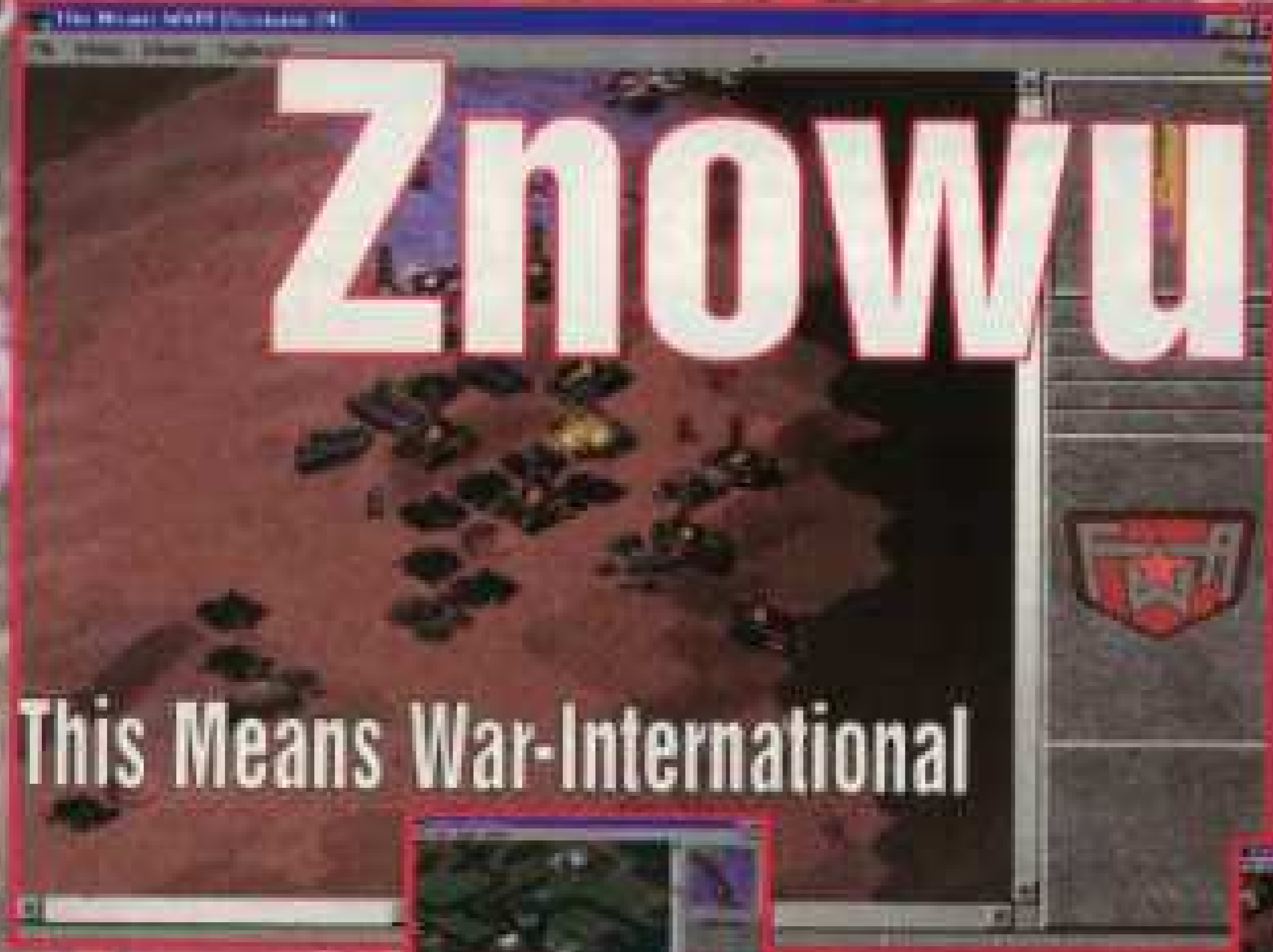
Dobra, do tej pory chwaliłem „TMW”, teraz trochę pozmędzę. Po pierwsze: gra chodzi fatalnie wolno (! powiedz mi Haszku, że gra w „TMW” na 486DX266 jest dynamiczna). Potrafi się powlekać nawet na P100 z 8 MB RAM, zwłaszcza w kluczowych momentach, gdy dochodzi do

my jednego inżyniera, a jeszcze innym masz do dyspozycji tylko kilka dużych oddziałów bez bazy.

„That Means War” jest bez wątpienia grą świetną. Nie staro się ona jednak wielkim hitem. Dlaczego? Ponieważ aby we właściwym stopniu się nią cieszyć trzeba kochać strategię i być odpornym na stres. Ta gra czasem przyprawia o ból głowy,



ale jest niesłychanie wdzięczna. Ambicje wszystkich niezadowolonych latwością „Warcraft II” czy „C&C” powinny być w zupełności zaspokojone. Wypadłoby



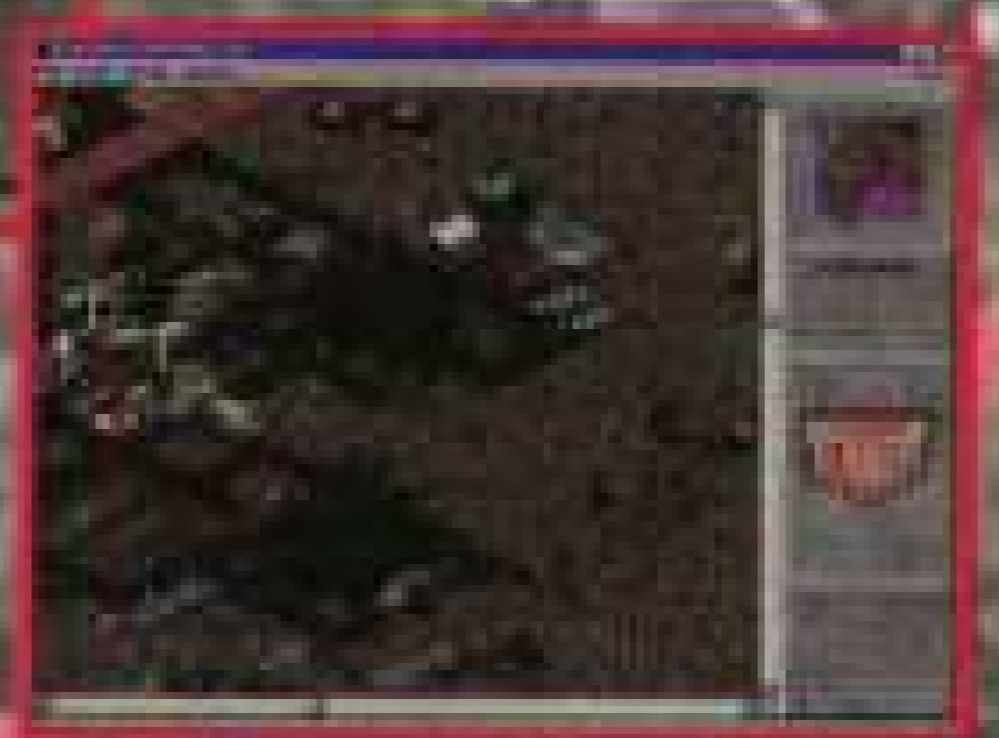
Znowu wojna?

This Means War-International

strategią w jaką do tej pory grałem. Nawet początkowo misje do najłatwiejszych nie należą. Komputer jeszcze nie przeprowadza groźnych akcji, ale nadrabia to przewagą liczebną. Za to przejście każdego z wyższych poziomów (powyżej 30) jest arcydziełem. Zwykle po n-tym zaczęciu nowego etapu (z tych naprawdę trudnych) wydawało mi się, że przejście tego już na pewno jest niemożliwe. Zawsze jednak odawało mi się przeczucię trudności, choć nieraz byłem na skraju załamania psychicznego. Najgorszy moment w każdym poziomie, to sam początek. Kiedy mamy bardzo mało czasu na rozbudowę i musimy szybko zmontować obronę obozu. Jeśli przeżyjemy pierwsze uderzenie

nie na odwrót są zbudowane ostatnie poziomy. Na ogół kopalnia jest ostatnim budynkiem, do którego dochodzimy po długiej walce. Podobnie zniszczona jest inteligencja komputera. W pierwszych poziomach komputer używa Sztucznej Głupoty, a nie inteligencji. Jego jednostki beztrudno wchodzi pod osłonę i wcale tego nie zauważają jedynym słowem – debile. W ostatnich misjach komputer wykrywa najgroźniejsze przerażające numery. Podam Wam jeden przykład: pozorowane ataki w odległym końcu miasta. Gdy wyajlamy tam obronę robi masowy atak na ostatni odcinek frontu. Tu możesz być pewien tylko jednego – komputer zastakuje Cię tam, gdzie masz najslabszą obronę.

walki na całym froncie. Tragicznie. Jest jeszcze jedno uchybienie. Autorzy starali się nadąć grze jęk największej realizmu, ale tym razem chyba przesadzili. Kierowcy ciężarówek to idioci (kierowcy innych pojazdów też nie są



zbyt mądrymi). W mieście zdarza się, że dwie ciężarówki jadą jedną drogą naprzeciw siebie, i co wtedy? Obydwie zawracają i szukają innej drogi. Jeśli jakies inne jadą za nimi, mamy jakoby korki. A gracza szlag bija.

Cala gra to 40 misji. Niestety nie są one zbyt różnicowane. Na ogół chodzi o zniszczenie centrum dowodzenia wroga. Różnią się tylko silami, którymi dysponujemy na początku scenariusza. Raz jest to bardzo silna grupa, z tym, że na drugim końcu mapy, innym razem ma-

łakże powiedzieć coś o grafice i muzyce. I jedno i drugie stoi na zadowalającym poziomie. Grafika co prawda tylko w 256 kolorach, ale rozdzielczość możemy ustawić prawie dowolną (gra chodzi pod Window). Efekty dźwiękowe (już w języku angielskim) stoją na dość wysokim poziomie (major Clarke ma naprawdę seksowny głos), ale aby uruchomić grę z nimi trzeba mieć więcej niż 8 MB RAM. Ponadto rozczarowała mnie nieco zawartość płytki z „TMW”. Zawiera ona 70 MB programu i 19 (10) ścieżek audio grupy „The Fat Man”. To okropne marnotrawstwo miejsca. Przecież na tym kompaktce można było jeszcze zmieścić kupę fajnych misji, kilka nowych jednostek, czy chociażby zastąpić zdjęcia podczas odprawy filmikami. Pomimo wad, które wymienilem uważam, że „TMW” jest najlepszą strategią, w którą do tej pory grałem.

Aragorn

Producent: Microprose
Dystrybutor: IPS Computer Group
Rok wydania: 1996
Komputer, na którym pelza: PC 486 DX/33, CD-ROM, 8 MB RAM

Gracza Kącik Internetowy

Dzisiaj będzie kilka adresów dla tych, co to ciągle liczą na zrobienie pieniędzy na pisaniu gier. Nie chcę nikogo martwić – majątku się na tym nie dorobicie, chyba, że grę spróbujecie sprzedać za granicą. O ile się orientuję (a słyszałem te liczby z różnych źródeł, więc są dość pewne), za dużą grę sprzedawaną wyłącznie w Polsce można dostać do ręki kilkadziesiąt milionów starych złotych. Powiedzmy – 45 (mowa była o kwotach między 30 a 60). Przy liczbie zwykle sprzedawanych egzemplarzy więcej się zarobić nie da. Biorąc pod uwagę czas, który trzeba poświęcić na przygotowanie gry, wychodzi na to, że się nie opłaca. Tym niemniej wiem, że sporo ludzi ciągle próbuje, cierpiąc nieustannie na brak informacji o tym jak oprogramować grafikę, dźwięk itd. Pod koniec zeszłego roku przygotowałem z myślą o nich zestaw shareware (ciągle można go u nas zamówić), teraz kilka adresów, pod które warto zajrzeć w ramach poszukiwań. Wszystkie są właściwie bramkami do dalszych poszukiwań, jako że zawierają dziesiątki linków do dokumentacji, bibliotek itd.

<http://www.grfn.org/~ypwong/ComputerProgramming.html>

Głównie nastawione na C++, programowanie obiektowe i środowisko Windows. Ponieważ w czymś innym niż C++ nie warto pisać, miejsce godne polecenia jako trampolina do dalszych prób.

<http://www.cdrom-paradise.com/gamer.html>

Mnóstwo linków do dalszych stron, bibliotek itd. posegregowanych tematycznie – osobno grafika, osobno dźwięk, osobno języki programowania. Kto wie, czy najciekawszą rzeczą nie jest lista wartości CD-ROM-u, jaki mają w sprzedaży. Bardzo mocna rzecz, szkoda że tak droga (45 USD).

<http://happypuppy.com/games/develop/>

Nie może być tak, żeby w sprawach związanych z grami nie trafić w końcu na szczęśliwego szczeniaka. Podobnie jest i w tym wypadku, choć w porównaniu z obydwoma serwerami przedstawionymi wcześniej tu jest jakby mniej samego mięsa – ale i tak warto zajrzeć.

Spośród wielu innych adresów, godnych polecenia, wymienię jeszcze dwa. Jeden to www.vesa.com – czyli serwer VESA, na którym można znaleźć między innymi kompletną specyfikację standardu VESA 2.0. Niestety, muszę wszystkich ostrzec – specyfikacja jest w najgorszym możliwym formacie, jakim jest plik PDF. Takie pliki mają potworne rozmiary (ten akurat ponad 5 megabajtów, w tym niespełna 200 kilobajtów czystego tekstu) ze względu na masę informacji o tym, jak to wszystko sformatować. Do obejrzenia takiego pliku potrzebny jest jeszcze Adobe Acrobat Reader (blisko 2 mega), do którego linki można znaleźć na stronach VESA. Usiłowałem namówić administratora tamtejszego systemu na ja-

kiś popularniejszy format, niestety – bez skutku. Możecie też poprobować, może w końcu się złamią.

Drugi adres to chyba najlepsze archiwum, w dodatku położone bardzo blisko, bo za Bałtykiem. To miejsce to ftp.garbo.uwasa.fi. W katalogu pc można znaleźć zażyczenie... podkatalogów. Radzę zacząć od ściągnięcia indeksu i przejrzania go, bo szukanie w ciemno to marnowanie czasu.

To oczywiście nie wszystkie adresy, pod które warto zajrzeć, ale najlepsze jako punkty startu z tych, które znamy.

Borek

P.S. Wiadomość z ostatniej chwili – IPS CG i Licomp ogłaszają oficjalne otwarcie swojej strony WWW: <http://www.ipscg.waw.pl/>

★

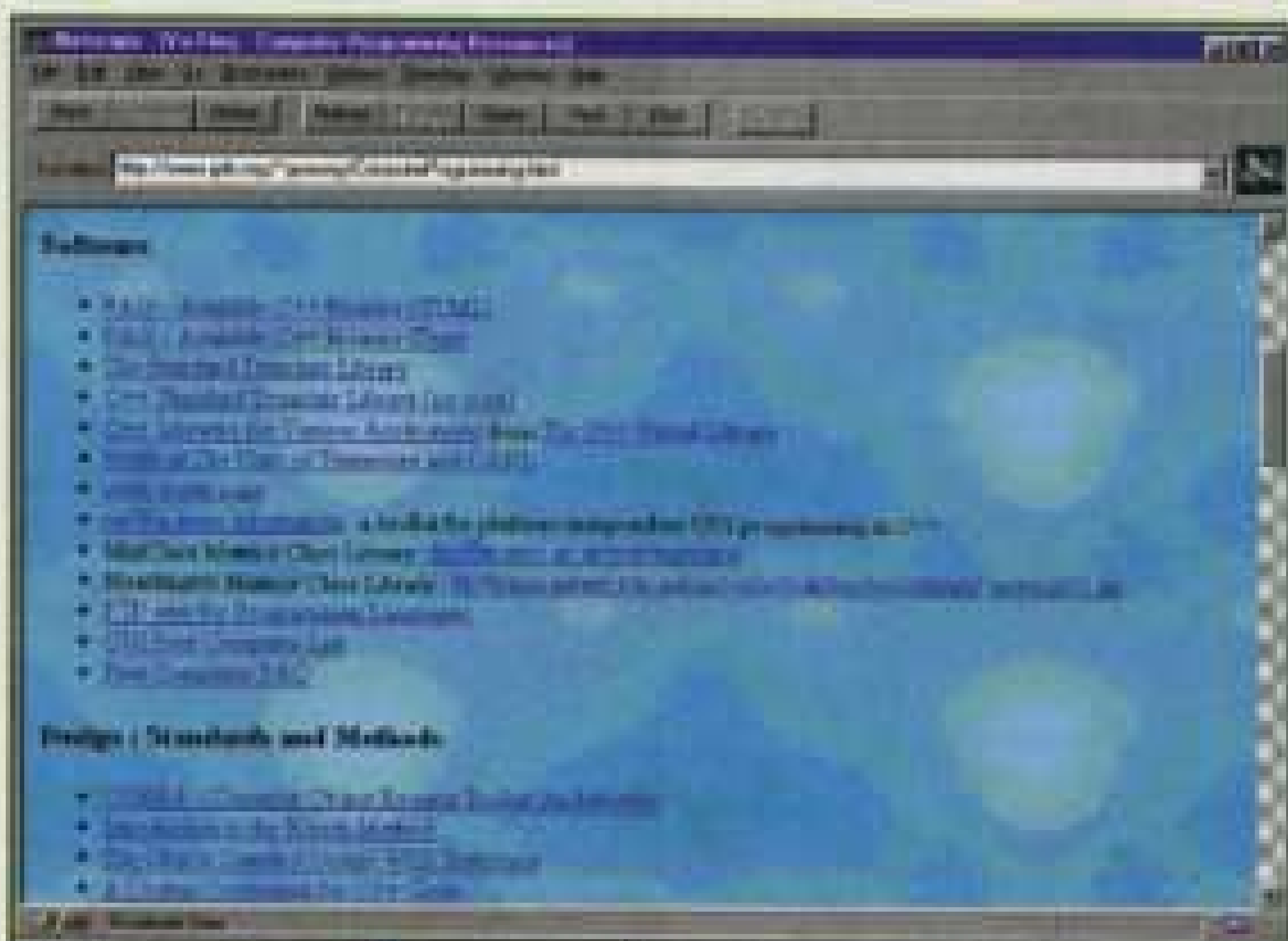
I jeszcze kilka słów o BBS-ie, jako że pierwsze dni maja to był istny horror. Zaczęło się w poniedziałek, 29 kwietnia od padu płyty głównej. Po resecie trzy piski i koniec. Pożyczyłem komputer od Młodego, przełożyłem oba twarde dyski z kablem i w nocy BBS chodził. We wtorek przyniosłem do domu dwie inne płyty – żadna nie

była nowa, ale obie miały być sprawne. Pierwsza – trup, zupełnie. Udało mi się z niej wyciągnąć 7 pisków. Druga – ruszyła. Co prawda jakoś tak mi się nie podobała, ale działała.

W środę rano wyszło sztydo z worka. Płyta była niestabilna i co jakiś czas zdarzały się jej różne nieoczekiwane wypadki. Jeden z nich zdarzył się jej właśnie w nocy z wtorku na środę – jakimś trafem podczas przepakowywania plików program kasujący zawartość podkatalogów zamiast uruchomić się tam, gdzie zwykle (od półtora roku dzień w dzień) uruchomił się w katalogu głównym dysku z plikami... Na dysku nie zostało kompletnie nic, a to był pierwszy dzień pięciodniowego weekendu.

Aż do 6 maja BBS działał w bliżej nieokreślonych godzinach (kiedy Młody nie korzystał ze swojego komputera) i dawał dostęp wyłącznie do poczty i BRE. W poniedziałek załatwiłem nową płytę główną (podziękowania dla Roberta) i uruchomiłem system – ciągle niestety jako pocztowy, bo dyskom się nowa płyta nie podobała i nie chciały działać oba na raz. Pomogło dopiero zamienienie ich miejscami – dotychczasowy slave został masterem i na odwrót. Oczywiście wymagało to zrobienia backupów, przeformatowania, odwzorzenia wszystkiego i zmiany konfiguracji części oprogramowania, o kilkugodzinnym odzyskiwaniu bazy plików nie wspominając (udało się odzyskać około 30%). Koniec końców w środę w nocy (a może już w czwartek rano) system ruszył z powrotem na obu dyskach. Nie jest całkiem źle, ale też nie jest za dobrze. Na razie walczę o jakieś nowe pliki. To na razie na tyle – miejmy nadzieję, że tym sposobem udało się wyczerpać limit problemów na następne parę miesięcy...

Wasz SysOp



Możesz to kupić u nas!



MYSZ DESKTOP (PC)
Nr kat. 99852 (sz), 99815 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))
Cena: 40 zł

MYSZ MINI (PC)
Nr kat. 99810 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))
Cena: 88,70 zł

MYSZ PIÓRO (PC)
Nr kat. 99850 (szara) - 104 zł
99800 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))
Cena: 80 zł

Podkładka SOFTWORKS 50 x 3,5"
Nr kat. 90812 (sz), 632 (gr), 632 (cz), 642 (cz), 632 (w)
Cena: 15 zł

Podkładka SOFTWORKS 100 x 3,5"
Nr kat. 90772 (sz), 732 (gr), 732 (cz), 742 (cz), 752 (w)
Cena: 19 zł



MEDIABOX 40 x 3,5"
Nr kat. 90136 (f), 137 (cz), 138(z), 139(w), Cena: 8 zł



Podkładka JAWOR ochłodkowa, 5 x 3,5"
Nr kat. 95240 (sz), 95246 (f), 95247 (cz), 95248 (z), 95249 (w),
Cena: 13,50 zł



Etui na dyskietki 8 x 3,5"
Nr kat. 28106 (f), 107 (cz), 108 (z), 109 (w)
Cena: 20 zł



Podkładka ergonomiczna ERGO
Nr kat. 48102 (sz-cz), 202 (sz-cz), 203 (sz-n), 204 (sz-z), 205 (cz-cz), 207 (cz-cz), 208 (cz-n),
Cena: 25,50 zł



Pulpit
Nr kat. 21103 (sz), 106 (cz), 206 (f), 207 (cz), 208 (z), 209 (w),
Cena: 29 zł

⇒ Aby złożyć zamówienie, należy wyciąć i wypełnić kupon znajdujący się poniżej.
⇒ Koszt wysyłki wynosi 3,50 zł
⇒ Kupon należy wysłać na adres:

Wydawnictwo "Bajtek"
ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo "Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11



ŚRODKI CZYSZCZĄCE
Płyn do ekranów - nr kat. 99701 - 15 zł.
Płyn do obudów - nr kat. 99711 - 15 zł.
Pianka antystatyczna - nr kat. 99714 - 9,80 zł
Dyskietka czyszcząca 3,5" - nr kat. 99752 - 11,20 zł



Filtr antyradacyjny, szklany 14" - 15"
Nr kat. 90899, jasny
Nr kat. 91899, ciemny
Cena: 169 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA - ZAMÓWIENIE M05/96

IMIĘ I NAZWISKO:

ADRES:

KOD: MIASTO:

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących artykułów:

Nr kat.	Nazwa	Cena	Ilość	Wartość
ŁĄCZNA KWOTA				

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)

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

Opis skrótów kolorów:

(sz) - szary
(cz) - czarny
(cz) - czerwony
(z) - zielony
(f) - fiolet

(w) - wiśnia
(n) - niebieski
(gr) - grafitowy
(c) - ciemny

"ZWIĄZANE MELODIE"
Podkładki pod mysz (LTM.), nadgarstki (LTS.) i przed klawiaturą (LTW.)
Nr katalogowy
01 - Król i Buga,
02 - Wilk Tasmański,
03 - Tweety i Sylvester,
04 - Marvin Marszaniec,
05 - Struś Pędziwiatr
Cena:
LTM. 15 zł,
LTS. 17,50 zł,
LTW. 25 zł.





zostanie zalety PlayStationami. Z informacji uzyskanych w firmie SONY Polska, wyłącznego dystrybutora PlayStation na nasz rynek, wynika, że konsola będzie sprzedawana w ogólnokrajowej sieci dystrybucyjnej firmy SONY. Oznacza to, że wszędzie tam, gdzie można kupić sprzęt firmy SONY, będzie także dostępna konsola PlayStation.

Cena detaliczna zestawu podstawowego wyniesie (dane z maja 1996) 1400 PLN.

CO ZA TE PIENIĄDZE OTRZYMA POTENCJALNY KLIENT?

Otrzyma komputer do gier posiadający 32 bitową strukturę. Mamy zaraz po właściwym podłączeniu nadawać się będzie do rozrywki. Oto na czym polega własowe podłączenie PlayStation. Jednostką główną, czyli szare pudełko nazywane popularnie konsolą, podłączamy do zasilania 220V. Kluczem antenowym podłączamy konsolę pod telewizor (chinch lub przejście na eurozłącze). Do konsoli podłączamy tzw. pad, właściwy klawisz POWER i już na włączonym urządzeniu telewizorze widzimy radośnie migoczący ekran tytułowy.

Oczywiście, aby zacząć grać będzie nam potrzebny kompakt z grą lub na przykład z muzyką – niestety zestaw podstawowy nie zawiera płytki (cena gier na PlayStation wahaja się w granicach 150-250 PLN).

Do testów zostały wypożyczone gry dzięki czemu mogłem doświadczyć w pełni zabawy na PlayStation. Zanim jednak opiszę jak się gra, podam kilka wymiernych wartości charakteryzujących omawianą maszynę.

TECHNIKALIA

Playstation posiada jako układ centralny procesor 32 bitowy R3000A, taktowany zegarem 33,8 MHz (33MIPS). Do tego mamy podłączony CD-ROM podwójnej głowki: 2MB pamięci podstawowej, 1 MB graficznej, 512 KB pamięć audio, 512 KB ROM i 32KB dla CD; 24 kanałowy procesor muzyczny z częstotwością próbkowania 44,1 KHz.

Grafika dbała jest w kilku rozdzielczościach (maksymalnie 640 x480) i liczbie kolorów (maksymalnie

na tegach CD (maj 1996) w Lot Angeles egzystuje sieć sieci Sega Saturn. 185,95 zł. Zakończył ją to decyzją władz tej na zewnątrz w Polsce.

Na ten rok zapowiadane są następujące tytuły na Sega Saturn: Nights, Sonic X-Treme, Virtua Cop 2, Fighting Vipers, Mars TT, Daytona USA Circuit Ed i Virtua Fighter 2.

Jestem na Sega Mega Drive (tutaj Nintendo: Virtua Fighter, na Saturn: Virtua Fighter 2) i na Saturn: Virtua Fighter 2. W tym celu należy posiadać sieć dystrybucyjną Sega Saturn. W tym celu należy posiadać sieć dystrybucyjną Sega Saturn. W tym celu należy posiadać sieć dystrybucyjną Sega Saturn.

Co do tego to jest samemu stanowi odbyły się podobne próby trzech tytułów: Sega Rally, Virtua Fighter 2 i Virtua Fighter 2. W tym celu należy posiadać sieć dystrybucyjną Sega Saturn. W tym celu należy posiadać sieć dystrybucyjną Sega Saturn.

SONY Playstation INFO

OS 1 czerwca w całej Polsce firma SONY Polska rozpoczyna sprzedaż konsoli PlayStation. Konsola ma kosztować 1400 PLN i będzie miała 16 klawiszy w rzeczywistości z urządzeniem słuchawkowym firmy SONY. Dołącz do tego momentu także konsola PlayStation będzie na rynku.

Przy okazji, że dołączony jest w sprzedaży konsol PlayStation w Polsce należy do firmy Konami, która sprzedała ich około 1000 sztuk. Z tego powodu każdy warty, że warto sobie z firmy Konami otrzymać konsolę Product Manager konsole Sega Saturn w firmie Saturn - czy niestety tenże sprzedawca się potęgują Saturn?

Ważne z wprowadzeniem na rynek przez samą konsol PlayStation, firma SONY Polska wprowadziła także tytuły: Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Air Combat, Jumping Flash, Battle Arena Toshinden i Tekken. Do tego momentu mają być do miesiąc wprowadzone kolejne dwa tytuły - wersja bycie się powiększać.

Na tegach Gamberella 30 to można porównania tej CD-Projekt (Discamp) dzięki do powstania nowej firmy PS3-Projekt, która będzie się zajmować produkcją gier na PlayStation. Na tych samych targach widać firma PS3-Projekt zaprezentowała przedstawiony produkt informację gry TEKKEN 3 - gra przeznaczona jest wspaniale.



czynną pojawiać się przygodów, RPG i strategii to właściwa tendencja.

SUMA SUMMARUM

Wszystkie trzy gry opowiadały grom z PC Pentium 100 MHz pod względem grafiki, muzyki i dynamiki, co biorąc pod uwagę cenę (Pentium 5000 PLN, PlayStation 1400 PLN) i czyste kłopoty przy konfigurowaniu systemu PC, stawia konsolę (nie tylko PlayStation) w bardzo korzystnym świetle.

Kameleon Super

Na koniec zastawiłem sobie „Battle Arena Toshinden”, które należy do mrocznej nowej generacji (w pełni 3D). Własnie gry tego typu przekonują graczy do tego, że konsole są wyposażone w odpowiednią władzę pozwalającą o nich mówić, jako komputerach do gier. W takich gry można zobaczyć na czym polega szybkość układów tworzących i przetwarzających duże liczby wielokątów. Wszystkie postacie to trójwymiarowe sylwetki budowane z cienkowarstwowych wielokątów obrabianych w czasie rzeczywistym i płynnie animowanych.

„Battle Arena Toshinden”, które należy do mrocznej nowej generacji (w pełni 3D). Własnie gry tego typu przekonują graczy do tego, że konsole są wyposażone w odpowiednią władzę pozwalającą o nich mówić, jako komputerach do gier. W takich gry można zobaczyć na czym polega szybkość układów tworzących i przetwarzających duże liczby wielokątów. Wszystkie postacie to trójwymiarowe sylwetki budowane z cienkowarstwowych wielokątów obrabianych w czasie rzeczywistym i płynnie animowanych.

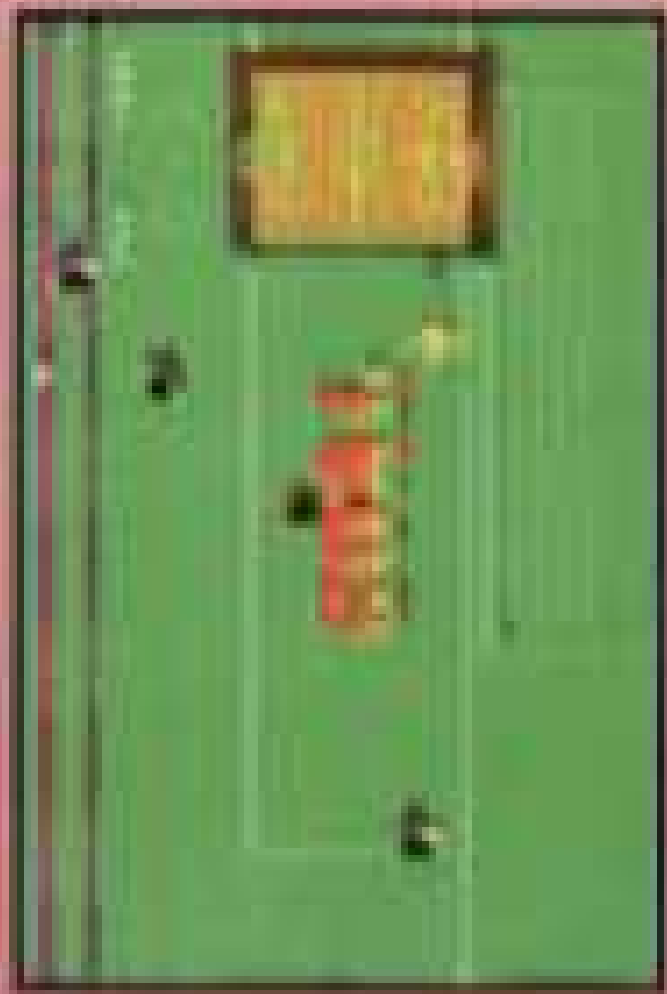
„Battle Arena Toshinden”, które należy do mrocznej nowej generacji (w pełni 3D). Własnie gry tego typu przekonują graczy do tego, że konsole są wyposażone w odpowiednią władzę pozwalającą o nich mówić, jako komputerach do gier. W takich gry można zobaczyć na czym polega szybkość układów tworzących i przetwarzających duże liczby wielokątów. Wszystkie postacie to trójwymiarowe sylwetki budowane z cienkowarstwowych wielokątów obrabianych w czasie rzeczywistym i płynnie animowanych.



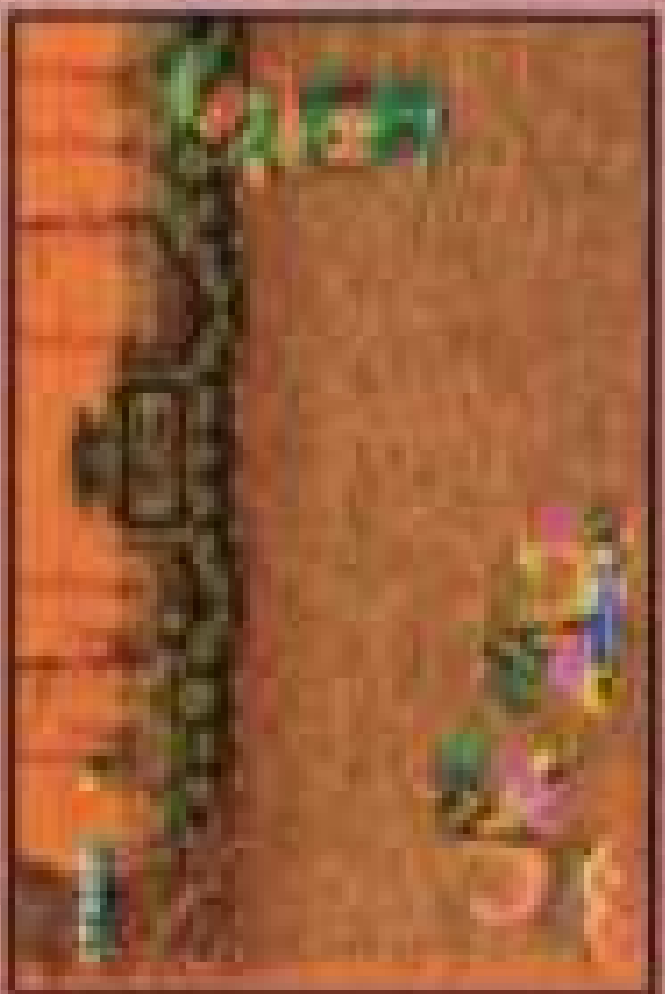
MEGA DRIVE

6 MEGAGAMES

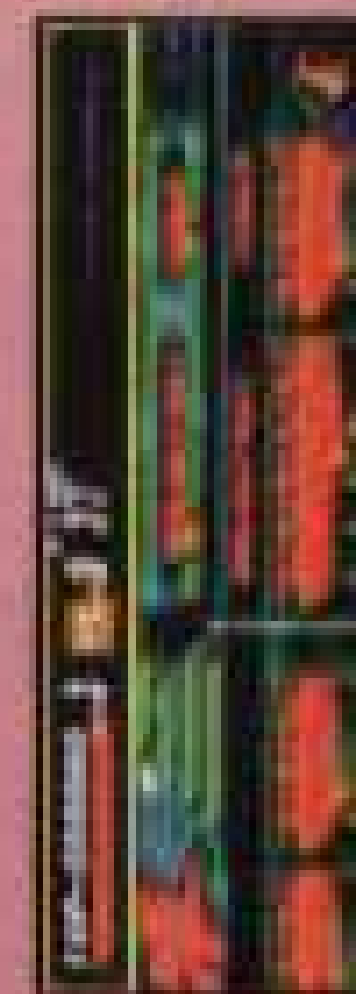
Ta kompilacja 6 gier na MegaDrive'a jest zdecydowanie już historią konsoli SEGA. Daje słownie rozprawy w możliwościach MD, ale to w końcu sześć różnych gierek, że się tak wyrażę dla entuzjastów konsoi. Po kolei zatem:



WORLD CUP ITALIA '90 – najbardziej typowa z pilek rozgrywkowych. Widok z góry, możliwość wyboru kraju i co najmniej takie amocje. Jak 6 lat temu przed telewizorem. Jak zwykle ciekawie nazwiska w podobnej reprezentacji, w tym Szczarnych (i). Zdrzywnych pokrętnych statystyk, kontuzji, kartek, po prostu kawa na ławę i „Kamień w siatek”.



GOLDEN AXE – tallego Maryša rzal przedziwna. Wielka spogosa mordobicia, wazynko w mimace fantazy, a więc smród, godilny, onś, miacze, krew i piękna kobiecy siedzące na jeźdźcych podjad... hmmm... rumakach. Na dwóch grzesy jeźdźce więkaze

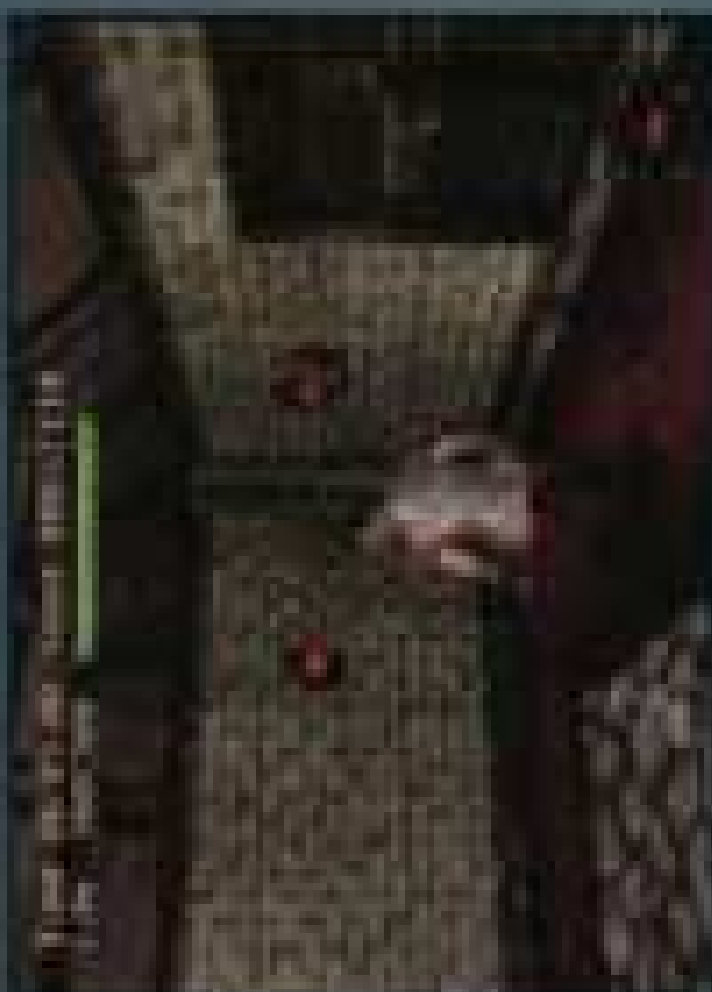


DAYTONA USA

Sukcesu wyścigów samochodowych na komputerze należy dostrzegać się w tym, że są dynamiczne, często dochodzi do ciosów, czyli że są po prostu widowiskowe. Nie zdziwi chyba nikogo, że na automatach cieszą się one sporą popularnością. Władci wielu z nich jest jeden, który zyskał w oczach graczy wybitną notę. To „Daytona USA”, gra przeniesiona na Segę. Salfum tylko dlatego, aby stać się przebojem.

W Polsce z pewnością będzie szeroko znana. Dlaczego tak myślisz? Po pierwsze dlatego, że będzie dodawana do samej konsoli przy zakupie (tak, jej cena wliczona będzie w koszt konsoli), a po drugie dlatego, że jest dobra.

Spełnia wszystkie wymogi dobrych wyścigów. Mamy do wyboru trzy różne pod względem zawłocsi, przedzieli i wystrój trasy. Oprócz tego możemy zadbać za jednym



VIRTUAL HYDLIDE

Częstym argumentem przeciwko przeszwo konsoi jest zdanie, że jakoby na te drugie są same zroznowidki, a w ogóle nie ma giel przygotowanych, że o RPG nie wspomnę. Dla znajomych temat jest to oczywista naprawda, wczak kuzia tyłów zarówno RPG, jak i przygodówek na konsole jest coraz większa, o czym świadczy kolejna gra typu RPG pod tytułem VIRTUAL HYDLIDE.

Przystępując do zabawy musimy przeniesić się do świata fantasy, którym włada piękna kuzyniczka, przedmiot wędrownych balladyna,

w którego przydatno się walczy. Kuzia oprócz tego, że jest spokojna i w pełni 3D, kryje w sobie elementy przystępnie ztem (nie, nie są to jakieś niedostrzeżone programistów), która kuzyniczka sprzeciwia się spokojowi. To proste, ależ szkoli, których wypraczone dywoty zostały nakreślone linia beżowo-wy i tury, demotracyjnie porównaj kuzyniczki, wymuszając nas, bohaterze krajny, wyprawę po piękny i uwieczoną pamięć.

W trójwymiarowej kuzie będziemy biegać od miejsca do miejsca (zaznaczonego na mapie) zdobywając potrzebne przedmioty, broń, flakony, pergaminy

i miszając kolejne ogniska dla Oczwiste w trakcie przygody za pomocą dostrojonej doświadczenia. i za nie, wyższy poziom, nowe zabawa i wyższe współczynniki – standard w RPG.

W zaliczeniu od wybitnego poziomu subroki albo będziemy mieli dostęp od razu do pełnej mapy, albo będziemy je musieli stopniowo odkrywać. Oprócz tego możemy odkrywać tzw. save'y tymczasowe lub stałe (na karty pamięci). Ponadto możemy przy pomocy odpowiednich kodów generować własną kuzia, w ten sposób można grać prawie w nieskończoność!

Graniczne tuzna. Hydlide jest klasyczną RPG, przyjemną i łatwą, a niechlubny stereotyp, jakoby na konsole nie było gier tego typu. Zagrać warto, kupić też, bo jest proste, żeby dostarczyć rozrywki na to najmniej hydziel grania. Polecam.

Kameleon Super



SEGA SATURN

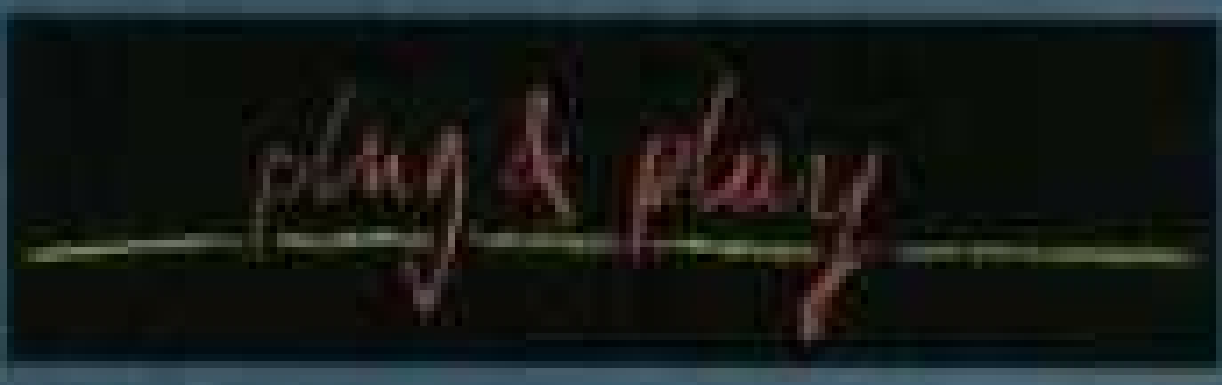


SHINOBI-X

Wśród trzech ostatnich wyścigów Ninja pojawił się jeden, który zaprzagnął władzy. Drugim jest Ty, jego brat, a trzecim kuzynka Aya. Ten zły nazywa się Kazuma i chce osiągnąć po władzę obywateli i najlepszą technikę Ninjów. Naszym zadaniem będzie oczywiście, przeciwstawienie temu formu starzemu bratu oraz uwrócić z jego krogulczych podstępów uwagzonej i podobno niezłomnej Aji.

Ciała gra, oprócz intry i wstawek pomiędzy kolejnymi etapami (które są normalnymi filmami) odgrywanymi z płyty), jest platformką w stylu kuznie (w zasadzie to Ninja). Biegniemy w prawo lub do góry naszym bohaterem, od czasu do czasu wywołując ostrym jak brzytwa mieczem, podskakując lub co ważniejsze zbijając gwiazdki. Przeciwnicy kuzyczą, a my abracamy z radością z platformy ni platformy.

„Shinobi-X” jest kontynuacją klasyki Segi „Shinobiego”. Jedynakże odwołana grafika, utrudzona muzyka, psychopazo i dynamiczniejsze walki porównują na

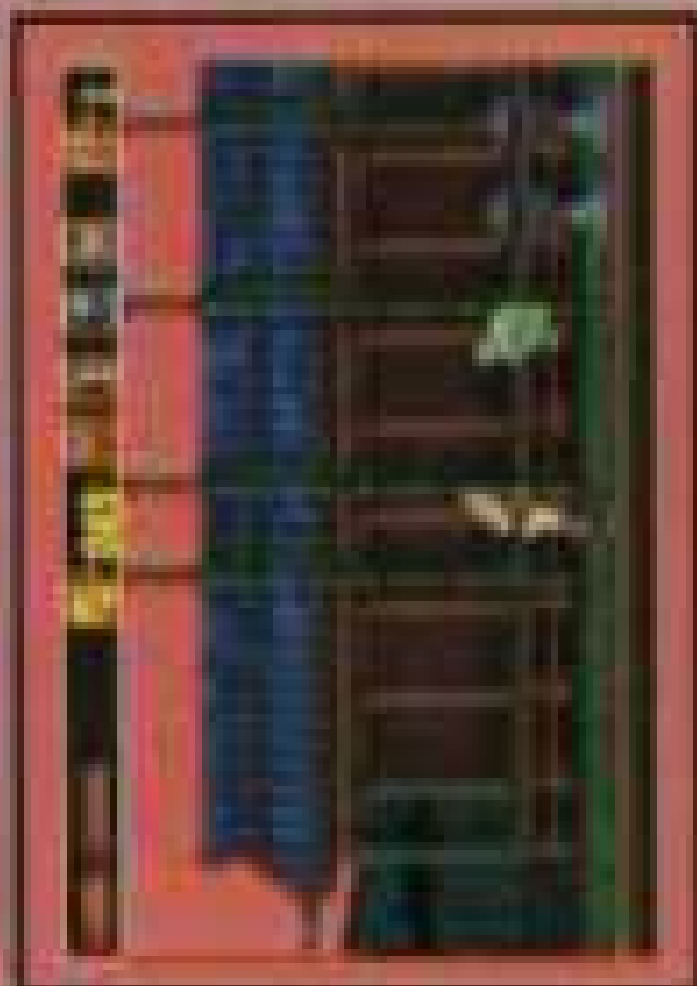




widziałam.

STREETS OF RAGE

– kiedyś takie gry kumulowały słowo z gramatyki „Commento”, idziemy w prawo i radzisz skoczyć miurę, tamteny radzisz, roztrząsujemy obłączył, miałbyśmy miednicę zoczyrocom okupującym nasze rodzinną miasteczko. Sodka gra dla naszych pociech. Wazyanko to w imię Dobra, Prawdy i Piękna. Kruczata jedynych nieskonsumpcyjnych polkajantów przeciwno gigant



som thalli.

THE REVENGE OF SHINOBI

– zakochania, sport i nieuchwytność dla oka i ucha tortowego to atrybuty wojownika Ninja, które dają cię o jego przeważnie nad przeciwnikiem. A w tej grze wyszokowanych ludzi będzie więcej niż piekna na pustyni Gobi, więc musisz się starać. Poza zręcznością możesz wykorzystywać sztuki, a w razie ich braku musisz liczyć na gołe pięści.



Niesety tylko na jednego gracza.

SUPER HANG-ON

– ta gra ma wybitną wartość edukacyjną – w końcu całkiem marnocenny policjant dostał całę wielkie latajaco miedziane Suzuki, a więc aby nie pozostać w tyle, warto pograć w „Super Hang-On”. Na takim motocyklu drifts przyjdzie Ci sterować, a tutaj możesz już potrenować, a nawet jako protosol

z dwóch (Arcade Model) lub czterech (Saturn Model) samochodów. Maszyny różnią się między sobą sposobem obsługi skrzyni biegów (auto lub manual), przyspieszaniem, prędkością maksymalną oraz wyglądem zewnętrzny.

Gra się przyjemnie. Dla konserwatyistów mamy dwa rodzaje widoku ze środka wozu i dwa z zewnątrz. Samochód zachowuje się w miarę realistycznie. Jeżeli uderzymy w barierę to powgniatana zostanie blacha i pójść iskry. W przypadku najechania na barierę lub samochód z szaloną prędkością ponad 200 km/h samochód odbędzie tzw. dachowanie i ulegnie widocznemu obrotu. Z każdym uszkodzeniem nasza prędkość maksymalna, jak i przyspieszenie ulegają zmniejszeniu, co ma kolosalny wpływ na dalszą jazdę. Dla miłośników częstych krąka zapewniono serwis, udzielający napraw w PIT STOP-ie.

Przez podniesienie poziomu trudności ścigamy się zawzięcie, aby pobić kolejny rekord prędkości oraz dojechać na mecie pierwszym, a na trudniejszym poziomie nie jest to już takie łatwe – ale przecież na tym polega sport, no i nasza zabawa.

Kameleon Super



VIRTUA COP

„Mówią, że chipczy są w nieście, co za dzień! Kłóć wyleciał w powietrze!” – chciałoby się zapławać za Mungo Starom. Tak, mniej więcej, wygląda sytuacja w totalnie szalonej strzelance, jaką jest „Virtua Cop”.

W mieście rozparostyl się gang handlarzy bronią, a my jako supergłowa (i ewentualnym aktywowym) musimy wprowadzić bezkarnie za sobą prawa, to znaczy wazyńskich, którzy wydadzą broń wybie do nogi.

Elegy są trzy i podziałem zostają zgodnie z chronologią według porządku trudności. Każdy z etapów posiada inny wystrój, zawieszki oraz cztery napisy: STEZELAJ WE MINE! oraz dużego parcia czajkię na końcu. Każdy z finałowych bossów myśli, że nie dojdzie do niego przez barierę kilku-dziękuję gony – nawrnia!

Gra jest strzelanką 3D pełną gębią i pokazuje w znacznej części na co stać Sabura („Virtua Cop 2” będzie jeszcze lepszy). „Virtua Cop” zawiera trzymiarową obiektyw postacie, dynamicznie poruszając się kamerę, zbliżenia, oddalenia, różnorodne tony oraz fantazyznie animowane sylwetki ludzi. Antymoc postaci są na tyle starannie opracowane, że w zależności od mijania, w różne trybny, dana postać zachowa się inaczej (w brzech – skuli się, w nogę przykryje, trafia kilka razy będzie podrygiwał – miodob).

Silverzona została dla niolarków mochnych trunków, szybkich numerów telefonicznych i mocnego strzelania. Jeżeli uważasz, że wdziałeś dobra strzelanki w filmach, to włącz „Virtua Cop”, a będziesz zachwycany – Bruce Willis wytrzymał

Kameleon Super

reszty redakcji, to nie ma między nami asocjacji. To reprezentant nurtu wleczanie żywego „Temisa”, a zatem nie bez powodu przykłaśnięm z radości widząc go w akcji. Cała różnica polega na tym, że bliżej spadają do studni składają się z trzech elementów o różnych kolorach. Można zmieniać ich kolejność, obracać je. Znakomita zabawa po zamianach z potworami, kosmiczka-mi, bandytami i arbiltem linowym.

Krzak



Kameleon Super

swobodnie przyznanie jej nowej jakości.
Gra się bardzo przyjemnie. Nie trzeba mocno myśleć, podczas gry odwracamy się, szarpamy przy szarpieniu zabawnych scenach rozklatania się nieszczęśliwych, którzy po dobie imocza rozjeżdżają się po linii ciężka (ich obie polki) podają na ziemię martwe).
Dziękuję różnorodnych pomów do przajęcia, pełnych niebezpieczeństw, dobrej zabawy i sekwenckich filmowych pomiedzy nimi. „Shinobi-X” jest doskonały na chwile, gdy mamy wazystkiego dosyć i potrzebujemy czegoś nowego.

zakrepcie przy ferii eksplozji i solidaryzujących się obłąków ze strony nas, podziurkow, spococzszabwa. Do tego możesz wybrać własnego sponsora, mechanika i części, pod warunkiem że masz talent, aparycję, dyspozycyjność, własne zdanie, inteligencję najlepiej na koniec w twardej walce.

COLUMNS

– nie ukrywam, że najbardziej przypadła mi do gustu ta gra, ale jest to moje subiektywne zdanie i nawet jeśli pokrywa się ze stanowiskom

przez sowlidzuskim trybowi życia kombatantów insurekcji nepalskiej roztrząsać się na najbliższym



Addams Family Values

Pamiętacie zapewne film traktujący o losach pewnej oryginalnej rodziny. Rodzina Addamsów – zbiór kilku osobowości, z których żadna nie zastępuje na miarę normalnej... oczywiście w naszym tradycyjnym pojęciu rzeczywiście. Wszystko bohaterowie mają coś wspólnego za światem zmarłych, przede wszystkim wygląd. Zamieszkania do niektórych obrzydliwych rzeczy, inne posiadają – i mamy oto klasyczne postacie z horroru. Miejsce akcji też jest nieco horrorowe, zresztą jak cała reszta. Powiem szczerze, że do tej pory nie wierzę, że czymś poległym lubła film, ale z samą grą ma chyba niewiele wspólnego.

W zasadzie gra jest niezwykła prosta. Mamy więc coś w rodzaju przygodówki – pójdź do... przynieś tamto... zabiłw coś tam... Dodam jeszcze, że wszystko jest napisane prostym angielskim (do wyboru jest jeszcze francuski i niemiecki) i ze zrozumieniem tego, co mamy robić nie ma najmniejszego problemu. Celem gry jest odwołanie naj młodszego członka rodziny Addamsów – małego Pubberta porwanego przez starą matkę, Debolę Jelmsky

nowocześniejszą typów. Od czasu do czasu z zabitego wroga wypada mała czaszka – pierzemy ją, poniekąd odbudowuje ona moc Festera. W pewnym momencie na drodze do dalszej części ogrodu spotykamy wielką roślinę, która potrafi porzucać się ludzkim głosem. Po krótkiej rozmowie dowiadujemy się, że mamy jej przynieść czarną różę, bo jak nie to... Nie mamy wyjścia, musimy zawrócić i udać tam, skąd przyszliśmy. Bramę do podziemi, w których schowana jest owa róża, otworzymy starym kluczem otrzymanym od rośliny. Po kilkunastu minutach bliźźnienia i użerania się z łazycami kościotrupami i biegającymi małymi „póśkami” odnajdujemy w końcu czarny kwiatek. Obok pomieszczenia, w którym on się znajduje, jest korynata z drogą na bagna. Wyłosej na chwilę z korynaty na zewnątrz opłaci się, ponieważ leży tam klucz do domu w ogrodzie. Maciej w kieszonki obie rzeczy lecimy biegiem lub biegaemy lejąc (do wyboru) w stronę gadającej robotnicy. Ta, gdy tylko uszy Festera, natychmiast się zapyta, czy mamy dla niej to, czego chciała i czy byłbyśmy uprzejmi jej to dać. Do wyboru mamy dwie odpowiedzi: „nie” i „no” – co to znaczy w języku obcym chyba wszyscy wiedzą. Po uroczystym wręczeniu róży chwast odwieściza, że Fester będzie tego gorzko żałował, po czym znik.



Kocur wędzidek (różnei malary)



AS WYBRZYD

BATTLE MORPH

Pamiętacie zapewne jedną z pierwszych gier jaguarowych o nazwie „Cybermorph”. Stała się ona już niejako klasyką gier na Jaguar. Nie trudno domyślić się, że „Battle Morph” jest jej kontynuacją, z tym że wydana na dysku CD.

Dla przypomnienia – latamy kosmicznym pojazdem nad powierzchnią różnych planet i strzelamy do wrocyńskiego. Nasz wózek może zmieniać kształt, przystosowując się w ten sposób do trudności i użycwanej aktualnie broni. I oto cała filozofia gry.

Nie spodziewałem się radykalnych zmian i nie pomyliłem się. Podobnie jak w pierwszej części możemy wybrać planetę, na której chcemy wykonać przydzieloną do niej misję. Podobnie wygląda też grafika, a właściwie to jest ona taka sama. Wektorowe góry, wektorowe przełazy, szkoda tylko, że nie są one wypionione lepszymi teksturami. Tak samo jak w pierwszej części mamy do czynienia (a raczej do oglądania)



z dobrze wykonanymi cieniowaniami dokonyjącymi się zmasztą w czasie rzeczywistym. I oczywiście, jak to na grę na płycie przysłało, możemy sobie przeglądać krótkie „filmy” przedstawiające sceny z życia marynarów międzygalaktycznej.

Przydzieleni nam misje polegają głównie na zniszczeniu lub zebraniu czegoś. Nowością jest zaopatrzenie w broń, którą możemy załadować przed startem do czterech przeznaczonych do tego celu luków. Na początku mamy dwa rodzaje broni (oprócz standardowego działka pokładowego) rakiety-miny do zwalczania celów powietrznych i bomby do rozwalania budynków itp. Amunicję znajdujemy na eksplorowanych planetach. Będą to czarne skrytki z rysunkiem oraz liczbą tego, co zawierają w środku. Co jakiś czas owe skrytki zamieniają się w żółte bomby – te także należy zbierać, gdyż uzupełniają energię w akumulatorach pojazdu. Nową sprawą jest też mapa pozwalająca na zorientowanie się, w którym miejscu się znajdujemy. Co jeszcze? Ach, nasz samolot może potrafił przeobrazić się w łódź podwodną i penetrować głębiny kosmicznych jezior, gdzie można znaleźć wiele ciekawych rzeczy.

Strzelanie, latanie i nurkowanie jest niezłą zabawą, a na doświadek bardzo wciąga. Cichy szum ulników i płynne ruchy kosmicznego samolociku bardzo relaksują i uspokajają rozdygotane ner-



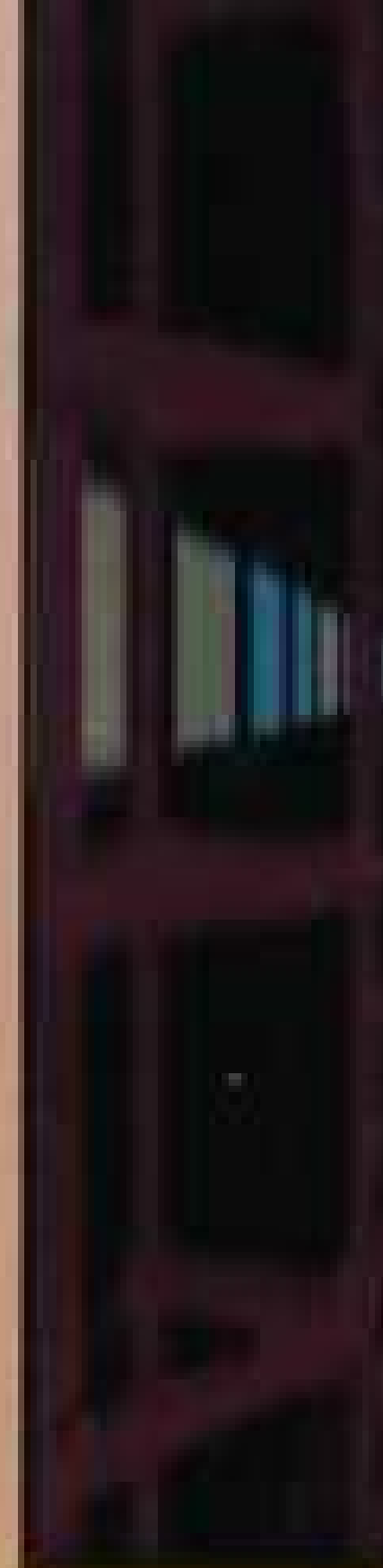
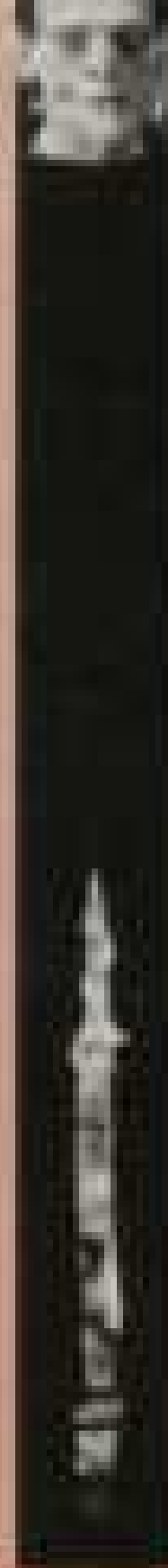
możemy przeglądać krótkie filmy z życia marynarów międzygalaktycznej.

wy (np. po powrocie ze szkoty) i jeszcze jedno: do przechowywania save'ów niezbędny jest Memory Track.

Młodych lotów życzy

TYTUS

nasz ulubiony bochater



Nie musimy chyba mówić jak długo trzeba będzie szukać dostawca i ile stresów nam dostarczy podróż po zakamarkach wszystkich planet, których jest, hmm, dużo.

Wielkie zadanie spada na wujka Fiedora. Tym symulacyjnym indywiduum o trupio bladej cerze pokierujemy oczywiście my. Po drodze spotkamy kilkunastu przyjaźliwych członków rodziny skorych do udzielenia nam (przeważnie) pomocy.



Już na początku gry Błażka Frurp zaopatrzy nas w dwa ciasteczka re-generacyjne, dostarcimy też mapę terenu (od kogo innego), po którym się poruszamy. Jak to w każdym honorze bywa, choćby był nawet czarna komedia, na bohatera czyha mnóstwo niebezpieczeństw. Najpierw musimy zlikwidować robalo-watego strażnika bramy ukrytego gdzieś w piwnicach. Podstawową broń, jaką Fiedor ma w użyciu jest prąd elektryczny. Podchodzimy więc do strażnika, wysyłamy jeden impuls i w momencie, gdy wyciąga on łapy w naszym kierunku, udeka-my poza ich zasięg. Po uśmierceniu gada weskamy prociak otwierają-cy (po lewej stronie) bramę do ogro-du i wracamy z podziemi na górę. Nie jest to oczywiście ostatnia wizyta w lochach. Podstawowym sposo-bem poruszania się po nich jest te-leportacja. Wejście na niebieskie koło przetrzeźni nas na czerwone w naszej komnacie. Błądzenia, nies-terfy, nie da się uniknąć.

Gdy już udało się nam otworzyć i przekroczyć bramę prowadzącą do ogrodu, musimy uwrząć na wielkie-ła krzakach szalejąco po ścieżce. Jed-no ukąszenie potawia nas cennie-j energii, dlatego owe pasujące robli-ny trzeba bezwzględnie i z całą sta-

„Dziwny koled” – stwierdza z za-myśleniem Fiedor po czym zagłę-bia się w gęsz mroczniejszą gę-szwinę upiornego ogrodu. Wściekła krzakach znowu się pojawiają, a wraz z nimi mniej lub bardziej kwiożerza kwiatki. Po kilkunastu krokach jest tego cała masa, a z oddali słychać zbliżający się szwadron zmulowanych os. Gdy sytuacja staje się beznadziejna, je-dynym wyjściem jest szybka ewa-kuacja z zagrożonego terenu. Przy okazji radzę nie wchodzić pod ko-rony drzew – zaskanają teren, na którym przeważnie coś się czai. Przed dotarciem do ogrodowej re-zydencji znowu trzeba będzie błą-dzić – podpowiem, że trzeba iść trochę w lewo do góry. Kiedy w końcu tam dotrzemy, natykamy się na kolejną roślinkę – ta z kolei kwitnie, że jest jej zimno, i jeśli za-bierzemy ją ze sobą, to w zamian coś nam podaruje. Tym czymś okazuje się klucz, który otwiera ko-lejne drzwi pięć minut drogi stąd.

I wstawię na tym głównie pole-ga filozofia gry, będziemy naprzód, a potem w kierunku przeciwnym, bo okazało się, że coś po drodze trzeba było zabrać. Dla tych, którzy lubią długą wydróWKi w grobowym nastroju zabawa będzie przecie-nia. W ogóle gierka jest całkiem niezła, ale nie sięgająca szczytów. Grafika jest taka – rzekłbym – amigowa. Nie wiem skąd to skojarzenie, ale tak mnie właśnie naszło. Po-patrzone zmuszą na obrazki obok. Pogrywałoby sobie w tle muzyka pasuje do ruch posępnym klima-tem nie wieńczonych katakumb.

Podsumowując – nie jest źle, ale mogłoby być lepiej. Mnie ta gra trochę nudziła, ale inni może lubią wolniejszego grania, szczególnie kie-dy siada w całkowity dobry nastrój.

TYTUS

P.S. Podczas pisania tego tekstu jakiś wirus zasiał mi dysk – więc uwaga! na Addamów.

Generalny importer Nintendo: American Computers & Games, ul. Jelitka 27, 01-646 Warszawa, tel/fax 338891



myszka

Fever Pitch

Skopana piłka kopana, czyli kolejny soccer zrobiony nie włado-mo po co. Po kilku minutach gra-na wyszło z tej pseudopikarskiej gry więcej wad niż klaków z moje-go psa w ciągu tygodnia.

Omów mamy całą masę przeróż-nych narodowych reprezentacji (coś około pięćdziesięciu), kilka rodzajów boisk i parę standardo-wych opcji. Nie mam pojęcia, dla-czego w żaden sposób gra ta nie została rozbudowana. Powiem jeszcze jedno: na Pogasusie grało mi się lepiej w piłkę, naprawdę.

Brakuje tu przede wszystkim opcji treningowej oraz ustawień strate-gicznych, takich jak rozmieszcze-nie zawodników na boisku, gra ofensywna czy defensywna. Jest za to wielki balagan. Gra czlowiek-konsola jest praktycznie niemożli-wa, jakp że zawodnicy konsolowi rzucali się na piłkę całą zgrają i po-

chwili na murawie leżą trzy ciała (oczywiście naszych), a w następ-nej sekundzie nasza bramka jest zadziesiąt atakowana, co kończy się przeważnie dla nas smutno. W ogóle zawodnicy poruszają się po boisku dość chaotycznie, a tra-fienie naszych zawodników w pi-



kę zależy bardziej od szczęścia niż od umiejętności.

Drugą przyłą sprawą jest sła-ba oprawa gry. Coż, Jaguar ma wiele możliwości, niesłaby, nie wy-korzystanych, co stało się już le-gendą. To jest klasyczny przypat-

SUPER NINTENDO, GAME BOY

SATURN MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION JAGUAR

- Największy wybór gier
- Nowości
- Akcesoria
- Sprzedaż na raty
- Sprzedaż wysyłkowa

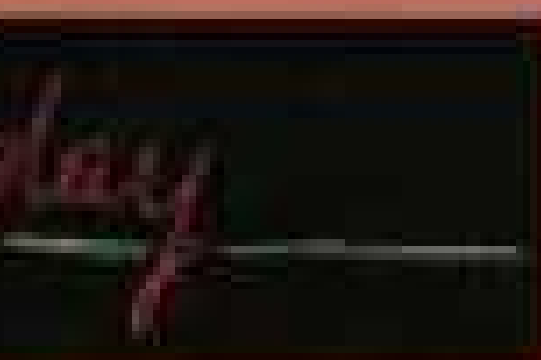
COMAT Przejście podziemia 4, Jerolimski/Jana Pawła 1
00-024 Warszawa tel/fax 01-646 600-20-11

COMAT c.t. Saturn i jego (i)konsole
ul. Hutnicza 10 tel. 01-646 11 27 01-646 21 111

1000 gier do komputerów: PC, AMIGA, COMMODORE 64, ATARI

Szczegółowy katalog (nie dotyczy gier do komputerów): Cena 10000 wyrażony po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem na adres: 00-024 Warszawa przejęcie podziemia 4, Jerolimski/Jana Pawła 1 pawilon 12.

dek zaprzepaszenia szerszy dia-nej przez 64-bitowy procesor. Z grafiką, jaką mamy tu do czynie-nia, poradziliby sobie nawet 16 bi-tów – spokojnie. Parująco na boi-sku balagan doskonałe podkreśa chaotyczna animacja. Ruchy wy-konywane przez piłkarzy ograni-



wiecz główna klatka

TYTUS

Lista przebojów

Wielki Organizator

Wielki Organizator miał dzień i doskonale wiedział jaki, wszak był jego twórcą. Właśnie w ten dzień, wpadł na pomysł, że stworzy sobie oko. Nie wiedział skąd wzięło mu się pomysły na to, może to dzień przyniósł mu tę myśl, a może rozmyślał o tym, czym jest dzień. W każdym bądź razie im bardziej rozmyślał o oku, tym więcej znajdował dla niego zastosowań. Nareszcie zobaczył, jak prezentuje się jego dzieło, czyli dzień. Stworzył sobie oko i ujrzał dzień. Wiedział już, że jest i wiedział, jak wygląda, ale czegoś mu było brak.

Przez cały dzień patrzył na dzień i zrobiło mu się jakoś tak smutno. Pod koniec dnia, czyli tuż przed jego początkiem, zrozumiał co go trapiło: nie widział wszystkiego co stworzył, nie mógł zobaczyć swojego oka! Myślał, trapił się, aż w końcu wpadł na pomysł, że stworzy drugie oko, aby mógł nim zobaczyć jak wygląda to pierwsze. Jak pomyślał, tak uczynił i na początku dnia, czyli tuż po jego zakończeniu, miał drugie oko. Wyglądało ono całkiem, całkiem, jednak chciał zobaczyć, jak wygląda to drugie. Zamienił je miejscami i doszedł do wniosku, że jest takie samo. W tym momencie przypomniało mu się, że dzień dobiega końca, a może się zaczyna, ale który dzień?

Z wrażenia wypadły mu oba oczy. Dopiero teraz usławił sobie, że nie posiada drugiego dnia i, że nie warto się zastanawiać, który bo i tak jest jeden. Ale teraz pozostała sprawa odnalezienia oczu. Jedno leżało na prawo, a drugie na lewo, ale które było to pierwsze? Nie wiedział bo były takie samo, znowu zaczął myśleć i trapić się, aż w końcu zdecydował, że obydwa oczy nazwie drugimi. Bo jeżeli dane będzie drugie to, jeżeli było ono pierwszym, to i tak nie szkodzi, bo może być drugim, a jeżeli nazwie drugim drugie to dobrze. Natomiast gdyby nazwał drugie pierwszym, to pierwsze mogłoby czuć się pokrzywdzone, że ono będąc stworzone pierwsze niedość, że uznano zostało za drugie, to jeszcze przywiłej bycia pierwszym przypaść na drugie. A tak tylko pierwsze może czuć powien niedość, że nie ma większych przywilejów od drugiego – bo tak w zasadzie, to które jest pierwsze?

Wielki Organizator zmęczony się tym rozmyślaniami, ale w końcu osiągnął końcowy sukces. Naukowy tym nowym doświadczeniem postanowił zabezpieczyć się na przyszłość i odąd zawsze tworząc jakąś nową rzecz, tworzył jej dwie sztuki, ale różniące się między sobą na tyle by mógł je rozróżnić.

NINTENDO

1. STARWING
2. THE FLINSTONES
3. MORTAL KOMBAT 2
4. ANIMANIACS
5. PRIMAL RAGE
6. RISE OF THE RL
7. D. KONG COUNTRY 2
8. S. MARIO KARTS
9. ADDAMS FAMILY
10. BATMAN RETURNS

SATURN

1. PANZER DRAGOON 2
2. SEGA RALLY
4. DAYTONA USA
5. VIRTUA HYDLIDE
6. MYST
7. SHINOBI-X
8. VIRTUA COP
9. PANZER DRAGOON
10. BUG

AMIGA

1. SWOS
2. GLOOM DELUXE
3. FIFA INT. SOCCER
4. ULT. SOC. MAN.
5. SENSIBLE GOLF
6. COLONIZATION
7. S. SKIDMARKS
8. COMB. CLASSIC 3
9. W. CUP YEAR '94
10. PLAYER MAN. 2

PC CD-ROM

1. C&C
2. WING COMMANDER IV
3. RIPPER
4. ANGEL DEVOID
5. DESTRUCTION DERBY
6. DUKE NUKEM 3D
7. THE 7TH GUEST
8. 3D LEMMINGS
9. EF2000
10. REBEL ASSAULT

PC

1. DOOM II
2. X-WING
3. SIM CITY 2000
4. ULT. DOOM
5. FIFA INT. SOC.
6. FLIGHT SIM. 5.0
7. SWOS
8. ALADDIN
9. PREMIER MAN. 3
10. ULT. SOC. MAN.

PLAYSTATION

1. TEKKEN 2
2. WIPE OUT
3. RIDGE RACER
4. TOSHINDEN 2
5. RAYMAN
6. RAPID RELOAD
7. MORTAL KOMBAT 3
8. 3D LEMMINGS
8. D
9. JUMPING FLASH!
10. AIR COMBAT

NINTENDO

1. JURASSIC PARK
2. FANT. ADV. DIZZY
3. MORTAL KOMBAT II
4. DOUBLE DRAGON 3
5. HOME ALONE II
6. BATMAN RETURNS
7. S. STREET F. III
8. BATMAN II
9. CAPTAIN PLANET
10. GOAL 3

COMMODORE

1. LASER SQUAD II
2. PIRATES
3. LIGA POLSKA
4. TURRICAN 3
5. TRIADA
6. KLATWA
7. MAN. PIKARSKI
8. ELVIRA II
9. SLATERMAN
10. WŁADCY CIEMNO.

AMIGA

1. GLOOM DELUXE
2. BREATHLESS
3. THE SETTLERS
4. CIVILIZATION
5. GLOOM
6. CYTADELA
7. S.W.O.S.
8. SKAUT KWATERM.
9. TEENAGENT
10. UFO

PC

1. C&C
2. WING COMMANDER IV
3. CIVILIZATION II
4. DUKE NUKEM 3D
5. SETTLERS II
6. CON. OF T. N. WORLD
7. FIFA 96
8. POLANIE
9. SKAUT KWATERM.
10. ANVIL OF THE DAWN

ATARI XL/XE

1. TECHNUS
2. AD 2044
3. CYWILIZACJA
4. ROCKMAN
5. NAJEMNIK II
6. MIECZE VALDGIRA II
7. PATROL
8. KUPIEC
9. KSIĄŻĘ
10. INNY ŚWIAT

PEGASUS

1. GOAL 3
2. BATMAN RETURNS
3. JURASSIC PARK
4. S. STREET F. 3
5. FAN. ADV. DIZZY
6. GOAL!
7. NORTH&SOUTH
8. SILENT SERVICE
9. TINY TOON
10. GHOSTBUSTERS II

NINTENDO

1. SOCCER
2. BOMBERMAN
3. SLUCKS
4. KING KONG 3
5. GALAXIAN

COMMODORE

1. FIST FIGHTER
2. TARZAN
3. HANS KLOSS
4. GWIEZDNY MAN.
5. INT. SOCCER

AMIGA

1. KAJKO I KOKOSZ
2. DOMAN
3. AGENT CZESIO
4. JANOSIK
5. ARABIAN NIGHTS

PC

1. KAJKO I KOKOSZ
2. COLORADO
3. ZOOL
4. PRAWO KRWI
5. COLGATE

ATARI XL/XE

1. LIGA POLSKA
2. RIOT
3. MASTER HEAD
4. REBOUND
5. UPIÓR

PEGASUS

1. KING KONG 3
2. KARATEKA
3. CONAN
4. TURTLES
5. CONTRA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 50 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średnio-zaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

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

Realizację tych potrzeb służy stała rubryka piąta: Mikromagazyn - opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.

W każdym numerze konkurs i cenna nagroda. Cena detaliczna Bajtka - 2,90 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret

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

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

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudeśnych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "znieśli" albo mają "dławiące ręce".

Cena detaliczna - 2,90 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Ceny za czwarty kwartał '96 wynoszą 9,4 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 5 października 1996 r.
- Wpłaty należy przysyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 29. Konto: PBK XII Oddział Warszawa 370044-16551

Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicą jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
 - wyciąć znajdujący się obok kupon,
 - do labelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty,
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicą pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest taniej - prosimy o kontakt listowy.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najskuteczniejszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinno ona również zawierać dane prenumeranta).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Pości 2, 02-764 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratę zajmuje się pani Alicja Daczyńska).



Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CENA	2,60	2,50	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CENA	2,60	2,50	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CENA	2,60	2,50	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		



Datownik



PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Imię _____
Nazwisko _____
Ulica, nr _____
Miasto _____

Zi _____
Słownie zł _____

Odbiór dla paczki

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik



PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Imię _____
Nazwisko _____
Ulica, nr _____
Miasto _____

Zi _____
Słownie zł _____

Odbiór dla posiadacza rachunku

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik



PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Imię _____
Nazwisko _____
Ulica, nr _____
Miasto _____

Zi _____
Słownie zł _____

Odbiór dla banku

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik



PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Imię _____
Nazwisko _____
Ulica, nr _____
Miasto _____

Zi _____
Słownie zł _____

Potwierdzenie dla wpiętejcego

Opłata

podpis przyjmującego

TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Włocławek 4
05-077 Włocławek
tel/fax:(0-22) 773-19-82
tel. (0-90) 29-71-65

Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

Termin realizacji:

Czynne 7 dni w tygodniu | **TYLKO 5 DNI !!!** | Najniższe ceny

Przedstawiamy fragment naszej oferty:

Gry Komputerowe:

IBM PC	Ceny w zł
7 dni 7 nocy	24,00
Bastion	40,00
Body Storming	24,00
Clara I	42,00
Clara II	44,00
Kapto i Kikony	44,00
K&K and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '98	27,00
Polish System	48,00
Power Krol	28,00
Polonia	23,00
Solys	24,00
No Enemy Unknown	26,00
Worms	118,00

Gry Komputerowe:

CD-32	Ceny w zł
Alien Breed 3D	117,00
All Terrain Racing	70,00
Amaze Pool	24,00
Am & Ice	44,00
Clash	71,00
Guardian	40,00
Kingpin	48,00
MicroStorm	87,00
Pinball Madness	88,00
Truckin'	30,00
Verdun Soccer	41,00
Soccer Superstars	87,00
Spies Legacy	87,00
Sutaten 2000	50,00
Summer Olympic	60,00
Super Worms PL	78,00
Super Skidmarks	68,00
Trois	44,00
Unreal	48,00
Worms	118,00

IBM PC-CD ROM

Abzug	127,00
Acies of the Deep	85,00
Atlas Soccer	118,00
Alien Odyssey	118,00
Angel Devil	130,00
Avail of Dawn	128,00
Brain Dead II	102,00
Caesar II	127,00
Chromaster	140,00
Command & Conquer - Generals	94,00
Conqueror A.D. 1088	127,00
Conquest Of The New World	140,00
Crusader No Remorse	127,00
Cybermage	127,00
Cywilizacja II	127,00
Day Dark Forces	78,00
Descent II	140,00
Dogs	84,00
Duke Nukem 3D	127,00
Star Fighter 2000	181,00
Fantasy General	128,00
File Soccer '98	127,00
Football Limited	160,00
Galactic Nights II	188,00
Game Gun - Great Patrol	181,00
Grand Prix Manager	127,00
Grand Prix 2 Formula 1	94,00
Heroes of Might and Magic	181,00
Johnny Rango	118,00
Kingdom Of Magic	128,00
Knight's Chess (Three Gates)	140,00
Lotus	140,00
Lords of the Realm	77,00
Master Lu	140,00
Mr. Kevlar (RCD)	121,00
Megaman	24,00
Mega Triforce	85,00
Model Formula II	171,00
NBA Live '98	127,00
Need for Speed	127,00
Offensive	128,00
Psychic Detective	127,00
Robot Assault II	181,00
Red Alert	103,00
Swimmer	127,00
Sea Legends	161,00
Smash World of Soccer	120,00
ShellShock	170,00
Shivers	127,00
Star Hunter	187,00
Soccer Stars '98	110,00
Stonekeep	123,00
Strip Fever Pro	170,00
Sweet - Police Quest V	128,00
Trojan (Wilson Slater's)	140,00
Ultimate Velocity	85,00
The Dog	110,00
The Means War	127,00
Thunderhawk II - Freedom	101,00
Top Gun	128,00
Trojan's Passage	127,00
Trucks Adventure of D-5th Mustang	80,00
Warhammer	57,00
Warcraft II	128,00
Wayne Gretzky	121,00
Wing Commander IV	181,00
World Rally Power	121,00
Worms	120,00
Worms Reinforcements	88,00
WWF Wrestlemania	112,00

AMIGA

Alien Breed 3D (A120)	110,00
Colony Wars	81,00
Descent Wolf	42,00
Duress	50,00
Dune II	50,00
Exile	24,00
Ishtar II	41,00
Jordan Park	50,00
Kapto i Kikony	27,00
Liga Polska Manager '98	27,00
Metal Kompat	28,00
Power Krol	28,00
Raid from Poland	30,00
Red Baron	47,00
Smash World of Soccer 95/96	78,00
Shadow Fighter	48,00
Soccer Stars '98	87,00
Worms	88,00

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszt wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsultuj z nami przy zakupie prosimy o kontakt telefoniczny lub listowy.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączony do każdej przesyłki.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Pole do popisu:

Scanned by Vanya 2004
for CoOnline

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywno podoba. Po zrobieniu możemy
je do tego przysłać. Po przesyłaniu wyrobimy z tym osobnika, co nam się żywno spodoba.



**LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

XYWAŁ:

SHITY

1	2	3	4	5	6	7

...pole do popisu? POLE DO POPISU! NIEKTÓRZY POTRAFIĄ. A TY?



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMOWIENIE 06/96

IMIE I NAZWISKO: _____
 ADRES: _____

KOD: _____ MIASTO: _____

Proszę o przesłanie mi za załącznikiem pocztowym następujących danych:

NAZWA	KOMPUTER	ILUŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA:

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego: _____
 podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat): _____

Informujemy, że nasz jest warty do użyczenia do osobnego numeru.
 Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Listy

ZWRACAM SIĘ Z UPRZEJMA PROŚBĄ, O WYDRUKOWANIE TEGO TEKSTU NA LAMACH WASZEGO PISMA, LUB PRZYNAJMNIEJ SKORZYSTANIE Z NIEGO I PODJECIE TEMATU Z GÓRY DZIĘKUJĘ

Dnia 16 kwietnia br. odwiedziłem targi Infosystem, a przy okazji wystawę Labirynt '96. Wystawa ta (czy też minitargi) poświęcona była grom. Można było tam pograć i kupić stare, nowe, polskie i zagraniczne gry. Jako stary gracz i zapalony komputerowiec nie mogłem tam być i nie kupić sobie jakiejś gry. Postanowiłem kupić grę polską, ponieważ uważam, że i na naszym rynku powinny istnieć firmy zajmujące się tym procederem (bez moich pieniędzy byłoby to niemożliwe). Hasło „Dobre bo polskie” pasowało mi tu w 100%. Niestety tylko pasowało (czas przeszły).

Kupiłem grę „Prawo krwi” firmy TECHLAND z Parczewa. Ładne pudełko, ciekawa tematyka i możliwość zakupu dobrze zrobionej polskiej gry zaważyła na wyborze. Na okładce przeczytałem m.in.: gra zawiera 6 poziomów walk ulicznych, 3 poziomy strzelaniny i 2 poziomy „szalonych pościgów” po ulicach miast. Byłem z siebie dumny i zadowolony, że kupiłem grę polską i na dodatek tak dobrze się zapowiadająca.

Po otwarciu pudełka i przeczytaniu „mini” instrukcji (mój pierwszy szok, ponieważ takiego g... jeszcze moje oczy nie widziały!) zapowiedziało się mimo wszystko ciekawie. Niestety, wybuch nastąpił w momencie odpalenia gry. Gra-szmiec – pierwszy wiosek, ale nienajgorszy!!! Firma TECHLAND oszukała wszystkich, zrobiła świństwo czy jak to tam można jeszcze gorzej nazwać. Zamiast obiecanych 11 poziomów tylko 6, zamiast bojerów, lepiej nie mówić co. Brak wszystkiego, za co zapłaciłem (przez chwile myślałem, że im się pudełko pomyliły). Ogólnie gry na Atari 65, czy Commodore są o niebo lepsze. Wszystko byłoby OK, gdyby tak było napisane na pudełku lub choćby w instrukcji. Mówię sobie: nie dam się nabić w butelkę, a że Parczew jest niedaleko od mojego miasta, to wsiadłem na rower i pojechałem do oszusta czyli firmy TECHLAND. I co?

Zostałem po prostu olany. Szef firmy, która tworzy i sprzedaje gry patrzył na gracza jak na gorszy gatunek człowieka. Gracz (na którym zarabia) był dla niego ZEREM. Żadnych wyjaśnień, żadnych przeprosin, jedyna rzecz która się dowiedziałem to to, że gra była przewidziana na Amigę (ja mam PC), a po-

tem już im się nie chciało zmieniać pudełka (ano pewnie, bo po co mówić komuś, że te wersje tak się różnią: z 11 tylko 6, o strzelaninie można pomarzyć, grafika i poziom trudności zerowy – grę ukończyłem w 10 min... niechaj płaci, a potem to już jego sprawa). Niestety, to jeszcze nie najgorsze. **SZEF FIRMY TECHLAND POWIEDZIAŁ: ZE WSZYSTKIE FIRMY KOMPUTEROWE, A W SZCZEGÓLNOŚCI POLSKIE STOSUJĄ TAKIE PRAKTYKI!!!** Jeśli to prawda, to chroń nas Boże. Poczuliem się tak jak ktoś, kto doszedł do końca gry i został zabity!!! To oszustwo nie może przejść bez echa!!!

Jeżeli wszystkie firmy komputerowe będą tak postępować jak firma TECHLAND SOFT z Parczewa, to myślę, że ani jeden polski gracz nie kupi polskiej gry. Gdybym wiedział wcześniej że wersje amigowa i na PC się różnią, mógłbym mieć preferencje tylko do siebie, a tak ja – polski gracz, zostałem oszukany przez firmę, która ma produkować dla mnie! Już nigdy nie kupię gry firmy TECHLAND i dzięki jej działalności chyba nie będę już kupował polskich gier (chyba, że otrzymam zapewnienie od innych polskich firm komputerowych, że oni nie stosują podobnej praktyki).

OGŁASZAM BOJKOT FIRMY TECHLAND SOFT Z PARCZEWA ORAZ JEJ PRODUKTÓW. NIECHAJ FIRMA, KTÓRA NIEGODNA JEST NOSZENIA NAZWY FIRMY KOMPUTEROWEJ NIE OSZUKUJE JUŻ WIĘCEJ POLSKICH GRACZY I NIECHAJ NIE PSUJE REPUTACJI INNYCH POLSKICH FIRM!!!

GRACZ, KTÓRY NIE DA SIĘ ZROBIĆ W BALONĄ
Piotr Drygas

BEZ WYJŚCIA

Chciałbym Was prosić (...) o bycie (...) pomogli mi wyzbyć się tzw. sprzętu zwanego Commodore Amiga CDTV (to takie czarne, co się często kurzy). Oczywiście nie dziękuję, ponieważ i tak a... (cenzura obcojęzyczna) z tego wyjdzie.
Pol.S.King III

Robimy czasem rzeczy niemożliwe, ale w sprawie cudów prosimy się zgłaszać do najbliższej świątyni.

CZARNA ROZPACZ

Jakiś czas temu dostałem w prezencie komputer Atari 520 ST (...). Chciałem kupić sobie jakąś grę. Byłem w paru sklepach, ale tam powiedzieli mi, że na Atari 520 ST nie mają już gier. Postanowiłem

napisać do Was i zapytać czy nie wiecie, gdzie mógłbym je dostać.
Piotr Potocki

Mamy dla Ciebie smutną wiadomość. Nie znamy sklepów, gdzie można byłoby dostać coś na Twój komputer. Jedynym wyjściem jest giełda komputerowa (może jest jakaś koło Ciebie) i wymiana z kolegami. Gdybyś miał dostęp do Internetu, znaleźlibyśmy jeszcze jakieś wyjście, a tak to po prostu można się zakłamać.

CZĘSTOTLIWOŚĆ

Czy TOP SECRET będzie kiedyś ukazywał się częściej?
Michał Semrau

Mamy nadzieję, że nie (kiedyś trzeba pożyć, a nie tylko grać i pisać, grać i pisać). Jakby to zresztą wyglądało, gdybyśmy jako dziennik numer poriadkowy wydawał w piątek? Na razie (ostatnio z sukcesami) walczymy więc z terminowością ukazywania się TS w kioskach.

DOWÓD NA ISTNIENIE

Czy gra „Lords of the Realms” jest na Amigę 600? Jeśli tak, proszę podać dystrybutora i jego adres.
Rocky Woods

Nie możemy jednoznacznie powiedzieć, że nie istnieje. Z pewnością nie ma tego w katalogu produktów firmy MarkSoft, która sprzedawała wszystkie starsze produkcje firmy Impressions.

HMM...

Mam Amigę 600 (bez rozszerzeń). Niedawno kupiłem sobie grę pt. „Cytadela”. Niestety, aby animacja była płynna, muszę wyłączyć podłogi i sufity, zmniejszyć ilość detali, zmniejszyć okno gry do numeru drugiego (ok. 6 cm x 10 cm). Granie w takich warunkach nie jest specjalną atrakcją. Chciałbym dowiedzieć się czy do mojej Amigi można dokupić jakąś rzecz (koprocessor, pamięć FAST, jakąś kartę czy coś innego), dzięki której „Cytadela” chodziłaby szybciej. Jeśli istnieje coś takiego i można to zainstalować w A600, to ile to kosztuje (około)?
Wierny Czytelnik

Podstawowym problemem jest to, że z A600 więcej się nie wycisnie. Nie ma żadnych pamięci, dopalaczy i innych wynalazków, które skłoniłyby „Cytadela” do szybszej pracy. Aby gra chodziła szybko, musiałbyś zmienić procesor, a w przypadku Amigi oznacza to wymianę kmputeru. Innej drogi nie ma.

JAK...?

Mam swoją podłochę, Amigę 500. Mam dość starą grę „Alien Breed 92”. Mam też stary TOP SECRET z września/października 1992 z opisem tej gry, ale nie ma w nim nic o tym, jak wejść do Indeksu.
Paweł Pulawski

Specją.

KISZKA

Po co jest „Kiszka”?

Stunta

Gromadzi odpady umysłowe.

KU PAMIĘCI

Czym różnią się pamięci 8-bitowe od 32-bitowych i 32-bitowe od 36-bitowych.

Maciej Sachaj

Pamięci 8-bitowe różnią się od 32-bitowych szybkością dostępu. Do tych pierwszych dane są wczytywane w porcjach po 8 bitów, do tych drugich – po 32 bity. Pamięci 36-bitowe posiadają jeszcze po cztery bity kontroli parzystości, wykorzystywane np. w starych płytach pentiumowych.

NIEDOBORY

Zbieram od wielu miesięcy na grę „Stonekeep”, ale jest ona droga, a mi to zbieranie nie idzie za dobrze. Oddaje makulaturę, gram w Lotto, ale nic. Dlatego błagam o wspomnienie finansowe albo przysłanie mi na CD „Stonekeepa”, albo przynajmniej jakiegos szarfera.

Bartłomiej Oczo

Cóż, pozostaje tylko współczuć. Radzimy jednak zrezygnować z Lotto i skupić się na makulaturze.

NIESMACZNE JABŁUSZKO

Czy istnieje komputer PC i Mac w jednym (słyszałam coś o Power MacPC)? Jeśli tak, to czy warto go kupić? Dlaczego gry na Maca są droższe niż na peceta?

DooMarta

Ostatnio widzieliśmy jednego MACa Power PC i chodzi wolno jak nieszczęście, za to kosztował około 5000 zł. Ja bym tego nie kupił, choć fani Maca mogą się na mnie obrazić. A gry droższe są dlatego, że tych komputerów jest mniej, więc i gry mają mniejsze nakłady.

NOWE AMD

Czy procesor AMD 5x86 90 MHz jest szybszy od Pentium 75 MHz? Ile pamięci podręcznej posiada AMD 5x86 90? Czy istnieje szybsza wersja procesora AMD 5x86?

Desperato

Mówiąc szczerze nie słyszeliśmy nic o procesorze AMD 5x86 90 MHz, mimo iż kłopotów ze słuchem nie mamy. Słyszeliśmy za to o procesorach AMD 5x86 taktowanych zegarami 133 i 166 MHz. Oba posiadają 16 KB pamięci cache.

ODSIECZ

Seniorito Clarof Skoro Ty nie możesz, to ja nazywam pana Davida II Cooperfielda (chyba to jakaś karykatura tego prawdziwego) męską szowinistyczną świnią. Powołuje także do życia TAJNĄ PARTIĘ WALKI z JAWNĄ PARTIĄ WALKI

z TAJNĄ PARTIĄ FEMINISTEK o ODNOWĘ w TOP SECRET.

Aśka

Dziękuję za słowa wsparcia. Mówiąc szczerze należało mu się. A z partii najbardziej lubię partię szachów.

PECHOWY ORYGINAL

Jestem posiadaczem „Ligi Polskiej '95” i wszystko byłoby dobrze, gdyby gra chciała działać. Robiła to zresztą do niedawna i w razie awarii poszedłbym do kolegi i przegrał gierkę jeszcze raz, ale niestety mam oryginał i to zarejestrowany oryginał.

Kiedy po rozpoczęciu sezonu gram mecz (w save'ach dzieje się tak samo), po jego zakończeniu pojawia się normalny ekran gry, ale gdy kliknę myszą na jakąkolwiek ikonę, to pojawia się czarny ekran, Sound Blaster rzepoli w fle, a komputer grzebie po dysku i nic.

Próbowałem już wszystkiego: reinstalowałem program, zmieniłem konfigurację pamięci, odpalałem z dysku startowego, dałem nawet na tace w kościele i nic. (...)

Czy kwalifikuje się to do reklamacji? Czy mogę zarządzić zwrotu pieniędzy (od MarkSoftu)? Czy MarkSoft przygotowuje „Ligę Polską '96” na PC, a jeśli tak, to czy mogę wymienić u nich moją wersję na nowszą (nawet testową) za ewentualną dopłatą?

Sosenek

Program najwyraźniej padł na dyskietce. Przywilejem każdego właściciela legalnego softu jest zrobienie kopii zapasowej

na wypadek padu nośnika. Jak widać nie skorzystałeś z tej możliwości. Jeśli, jak piszesz, gra wcześniej działała, nie można obarczać za pad dyskietki firmy sprzedającej program. Nie dostaniesz więc zwrotu pieniędzy. Update do nowszej wersji za dopłatą też raczej nie wchodzi w grę (takich rzeczy się nie praktykuje). Jedyłą nadzieją jest udanie się z pudełkiem i jego całą zawartością do firmy MarkSoft i poproszenie o skopiowanie gry na własny nośnik. Może się uda.

PLAN

Czy planujecie zwiększenie objętości TS?

Jaworzniakin

Dobrze to ująłeś. Planujemy. I to już od dłuższego czasu.

PORÓWNANIE

Zywiec to nie jest zad... (cenzura na podst. art. 7 § 2 Kodeksu Etyki Redakcji TS). Przecież ostatnio był tu Papież. To dlaczego u nas TOP SECRET wychodzi z miesięcznym opóźnieniem?

Staszek

Warszawa też nie jest zad... (cenzura na podst. art. 7 § 2 Kodeksu Etyki Redakcji TS), choć ostatnio Papieża tutaj nie było (mamy za to cały czas prezydenta i stąd może Papież nas omija). Pomimo tego u nas też do niedawna TS wychodził pod koniec miesiąca.

POZORNY DYLEMAT

Zastanawiam się czy kupić „Dooma II” czy „Duke Nukema 3D”.

M.B.

Naprawdę nie wiem nad czym dumasz. „Doom II” to nic innego jak popłuczyny po „Doomie” zrobione po staremu (320x200x256). „Duke Nukem 3D”, jakkolwiek należy do rodziny doomowatych, jest zdecydowanie czymś lepszym, wnosząc do gatunku sporo nowych elementów i mając świetną oprawę graficzną i dźwiękową (por. opis w tym numerze). Najlepszym argumentem jest fakt, że od dłuższego czasu pracownicy naszego wydawnictwa zostają po godzinach urzędowania, by grać w „Duke'a” do późnego wieczora po sieci.

PROGRAM WIDMO

Kiedy wreszcie pojawi się Wasz program na Canal+?

Tymek z Jeżyc

Odpowiedź na tę chwilę brzmi: NIGDY. Canal+ przechodzi szeroko zakrojoną reorganizację połączonej z rotacją i rekombinacją i póki co będzie z Gawronem i Sir Haszakiem „w kontakcie”. To samo usłyszał Sir Haszak w 1994 roku od jednej redaktor w telewizji państwowej

(obecnie publicznej) i od tej pory nie ma od niej żadnych wieści, więc wszyscy w redakcji starcieli nadzieję. Prędzej na srebrnym ekranie pojawi się Emilus (szczegóły pod wstępniakiem).

PROCEDURA

Czy można przysłać do Was kopertę zwrotną zaadresowaną, ze znaczkiem, na kartce papieru napisać kilka pytań, a Wy odesłać mi odpowiedzi?

ZEUS

W zasadzie nie. Jeśli miałabym odpisywać na Wasze listy indywidualnie, musiałabym się zatrudnić tu nie na umowę zlecenie, ale na 5 etatów. Listów przychodzi bowiem całe sterty (to nie jest uwaga krytyczna). Dlatego nie odpisujemy indywidualnie, chyba że sytuacja jest naprawdę wyjątkowa.

PRZENIKANIE PLANÓW

Gram w „Misję Harolda” i dochodzę do statku kosmicznego. Duch mi mówi, że muszę wpisać kod z instrukcji. Problem w tym, że ja nigdzie nie mogę jej znaleźć, a byłam we wszystkich planszach. Pomóżcie!

Bugs B.

Na Twoim miejscu szukałabym instrukcji w pudełku, chyba że już je wyrzuciłeś.

SKUTECZNE ZABEZPIECZENIE

Czy przypadkiem wiecie jak uruchomić grę „Najemnik-Powrót”. Po załadowaniu jest graficzka... a potem wyskakuje tekst, żeby podać jakiś wyraz z tego wersu, tej linijki. W opakowaniu gry nie ma żadnych informacji o takim zabezpieczeniu

Paweł Lis

Trzeba zadzwonić do wydawcy gry i zwrócić mu delikatnie uwagę, że jest brakorobem i produkuje buble. Zanim się jednak wyrazi tę opinię należy zapytać, w jaki sposób mogłoby się otrzymać kody będąc posiadaczem legalnej wersji programu. Po słowach krytyki można się już niczego nie dowiedzieć (wydawcy to delikatne istoty). Swoją drogą widać, że walka z piractwem weszła na nowe tory.

STACJA C64

Mam zamiar kupić stację dysków 5,25 do Commodore C64. Dlatego interesuje mnie:

1. Cena takiej stacji.
2. Różnica cen programów na kasecie i na dysku.
3. Gdzie można kupić „Street Fighters 2” w wersji dyskowej?

Sergio

1. Od 100 do 250 zł.
2. Nie ma.
3. Legalnie w Niemczech lub w Wielkiej Brytanii. U nas legalnie nigdzie.

STRASZNA RZECZYWISTOŚĆ?

Twoje testy o sprzęcie załamały mnie do końca – wyglądam teraz jak magnes. Mam 386SX/33, 4 MB RAM, 80 MB HDD, SVGA 512 KB i cieszę się, że mam tyle. Pascal i Assembler ruszają i mnie to wystarcza. Ale jak słyszę prawdę prosto w oczy, to mi z żalu włosy wędzną.

Caminox Cracoviensis

Ja co prawda nie gram w Pascala i Assemblera, ale jeśli Ty to lubisz i chodzi to u Ciebie poprawnie, nie masz czym się łamać.

WIERSZE NAJSZCZERSZE

TOP SECRET jest cienki,
TOP SECRET jest zły,
TOP SECRET opisuje słabe gry.
Grabarz

Pozwolisz drogi mój kolego,
Ze powiem Ci dla dobra Twego
W imieniu całej naszej grupy,
Iż Twoje wiersze są do...

WYOBOWIĄZANIE

Czytam Wasze czasopiśmo (...) i jeszcze nigdy nie znalazłam (...) w nim listu od dziewczyny.

Aśka S.

Od czasu do czasu się pojawiają. Często pisze K.C.I.A., czująca do mnie awersję Patsy, a także parę innych dziewczyn. Nie jesteś sama.

WYMAGANIA

W wymaganiach (tych w metce – przyp. s.C.) pisze only PC end nesing mor. (...) PC, to Wy wiecie, może być XT, AT, 386, 486, Pentium lub P6.

CH(PS)PIS

Jeśli zdarzyło nam się napisać PC, to powinno to oznaczać PC AT (286). Tak czy inaczej postaramy się wyrażać ściśle.

ZŁOTY INTERES

Posiadam ZX Spectrum i jestem z niego zadowolony. Ostatnio przyszło mi na myśl, żebym mógł go zamienić na: PC 486 DX, CD-ROM, Windows 95, procesor Pentium, mouse, SB, 12 MB RAM. Lecz nie wiem czy mi się opłaca. Posiadam w końcu ZX Spectrum i magnetofon.

PX'men

Z pewnością Ci się to nie opłaca, chyba że zamieniłbyś się na ZX 81 lub kalkulator niezbyt programowalny Borek. Z obu będziesz z pewnością wielce zadowolony.

Zgodnie z panującą tendencją na listy odpowiadała ceñorita Ciara, przy niezmiernie wydatnej pomocy specjalistów w osobach BarJoya i Naczelnego.



Señorita Clara

CZYTELNICZY NADESŁALI

JAK TWORZYĆ OPISY?

Na to pytanie postaram się odpowiedzieć, dając kilka wskazówek, już za miesiąc. A teraz chciałbym powrócić do kwestii, która wyłynęła podczas niedawnych targów w Warszawie – „Gambleriady”.

Jeden z naszych czytelników zwrócił uwagę, że nie powinienem wymagać, aby opisy pojawiające się w tej rubryce, dotyczyły tylko gier dostępnych na terenie Polski, przy udziale legalnych dystrybutorów. Pozwólcie, że się trochę z tego wyflumaczę, choć tak naprawdę do końca tego poglądu w praktyce nie stosuję. Postawcie się jednak w sytuacji pisma, które propaguje walkę z kradzieżą oprogramowania. Drukując opisy starych programów, które nie mają szansy na legalnego dystrybutora, stawiamy Was w sytuacji, że jesteście zmuszeni do szukania alternatywnych dróg. Ale nie to, za miesiąc obiecuje receptę na dobry opis. Koniec tego smęcenia, wszystko ma swoje granice.

Dean

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

Opis czynności wymaganych do przejścia gry:

1. Okulary przeciwsłoneczne załóż, gdy będziesz przechodził koło strażnika (są one w samochodzie).
2. Słownik daj Pippie – teraz dogadasz się z Tarzanem (słownik jest na peryferiach).
3. Kluczem francuskim unchomisz windę (jest w domku na drzewie).
4. POM-POM daj lali w sklepie (ale nie za ulicą szybkiego ruchu, tylko znowu na peryferiach). Trzeba kluczem otworzyć drzwi i za ulicą, gdzie siedzi gość na motorze jest sklep – to właśnie tam).
5. Z zarcieciem dla papug idź na drzewa do domku i gdy to wypuścisz papuga poleci do jedzenia. Papugę trzeba doprowadzić do pirata.
6. Kurtkę (jest w domku) zanieś gośćkowi na motorze – da Ci w zamian pompkę.

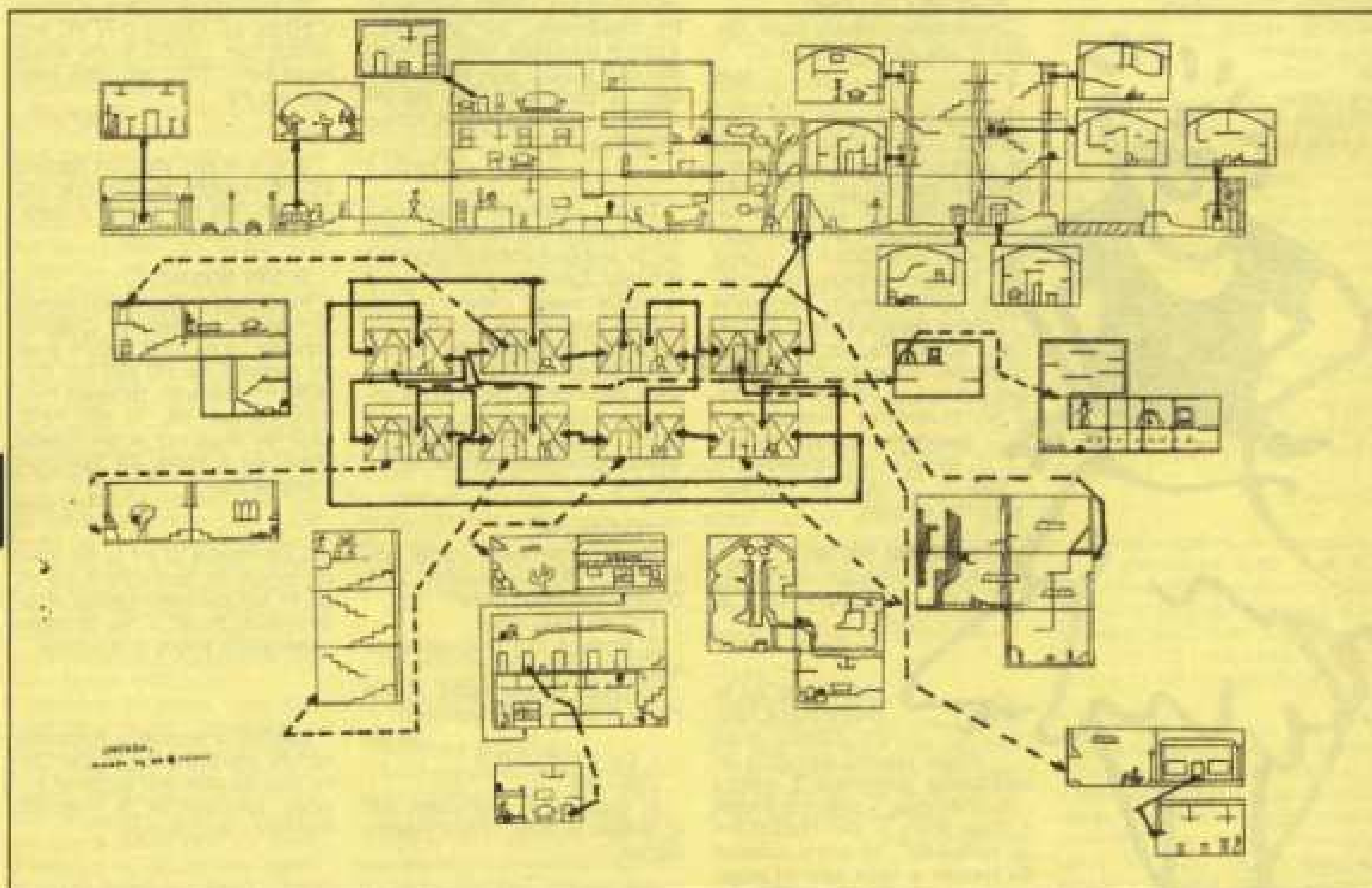
7. Mając pompkę i balon (jest on na 1 piętrze w budynku) możesz przelecieć na drugą stronę rzeczki.
8. Kwiatek daj Pippie, da Ci klucz do pokoju szefa (kwiatek jest z drugiej strony rzeczki).
9. Serce (jest w pokoju z teleportem) daj Doroty w krainie Oz.
10. Wszystkie części ciała zanieś do pracowni Einsteina.
11. Aby zniszczyć opadające beczki, trzeba mieć miotek.
12. Gorylowi daj butelkę bananowego picia zakupioną za 1\$ u sprzedawczyni, za ulicą szybkiego ruchu.
13. Za pomocą nota oswobodź kobietę. Da Ci medal.
14. W pracowni Einsteina musisz mieć gumową rękawiczkę i 1\$. Po złożeniu człowieka na windzie wrzuc dołca do maszyny. Przelącz dolną wajchę i idź na górę, teraz górną wajchę. Potem wyłącz i na dół.
15. Mózg daj Dorocie w krainie Oz. Piłkę (w domku na drzewie) daj diablowi w pracowni Einsteina.
16. Medal daj Dorocie w krainie Oz, da Ci ręcznik.
17. Karty, monetę i list gończy daj gośćkowi w salonie.

18. Karty i monetę daj szeryfowi – wyśle Cię do więzienia.
19. Gumową rękawiczką podnieś znaczone karty i dołca.
20. Wyrzuć rękawiczkę, podnosząc od razu list gończy.
21. To wszystko daj szeryfowi – da Ci beczkę prochu.
22. W salonie na górze jest „Jaska”, która da Ci listy, a Ty je dasz szeryfowi – dostaniesz liszaka.
23. Przteleportuj ręcznik od Doroty.
24. Przteleportuj się z magiczną butelką (jest na ostatnim piętrze, stajesz się niewidzialny), przejdiesz wtedy koło czarodzieja i weźmiesz detonator.
25. Beczkę prochu postaw koło sejfu w pokoju szefa.
26. Detonator użyj za drzwiami.
27. W sejfie są role, lecz nie ma do nich ludzi.
28. Mając rolę i Oskara zwerbujesz do filmu jedną osobę. Daj Oskara każdej osobie, z którą wcześniej rozmawiałeś (musisz mieć rok).

Koniec

Marek Dedek

Komputer: Commodore 64



CHWAT

Idź po złotą monetę i kółką. Następnie otwórz drzwi kółką. Kucharzowi daj złotą monetę, w zamian dostaniesz tasak. Idź do drzwi, które otworzyłeś kółką. Zejdź na dół i weź łopatę, ostatek oraz kawałek mapy. Daj głodnemu przed zamkiem ciastka, on w zamian podrzuci Cię do góry. Stamtąd weź łom. Łopatą odkop zasypany dół, a łomem zrób wejście. Następnie zejdź na dół, weź siekiere oraz narzędzia. Siekiere zostaw na moście, a narzędziami wyjmij kłamek z drzwi w zamku.

Weź kłamek i idź po tasak. Z tymi rzeczami wejdź do wcześniej odkopanego dołu. Kłamek otwórz drzwi i weź olejarkę, a tasakiem przetnij sznurek. Teraz wyjdź stąd i idź do kopalni (w prawo). W kopalni weź dynamit i wysadź nim część podłogi. Wejdź tam, a następnie na lewo idź do studni i użyj przy niej olejarkę. Dostaniesz korbę, którą zaniesz do żelazka i dopasuj ją. Stąd idź po fajkę (kółka kornat na lewo) i po miotek (kółka studni). Zostaw te rzeczy przed wejściem do kopalni. Następnie wejdź do niej po patyk (w górę i w lewo) i po ciężki klucz (na dół i w prawo). W zamku ciężkim kluczem otwórz drzwi i idź po piłę, po drodze weź kawałek mapy. Następnie zejdź na dół i w lewo – będzie tam woda. Stań przed nią i użyj kija. Następnie przesun dźwignię (kornata w lewo i do góry). Teraz zaniesz piłę na most i wróć do drzwi w zamku (tam skąd wziąłeś kłamek). Stamtąd trzy komnaty w górę, weź gwóźdź i rękawice. Gwóźdź zostaw przy wejściu do kopalni, a rękawicą przesun gałkę w kopalni.

Następnie idź do podziemi zamku, weź worek mąki, kawałek mapy i deskę (w prawo). Worek mąki i deskę zaniesz do wejścia do kopalni. Następnie znów idź do podziemi i weź stamtąd szklaną kulę oraz ciężki kamień. Kamień zostaw przed wejściem do kopalni. Możesz teraz wejść na górę. Daj szklaną kulę czarownicy. Następnie połóż miotek, gwóźdź i deskę na pomoście, który znajduje się na zboczu góry. Pomost przedłużył się. Teraz weź worek mąki i idź na pomost, z którego możesz skoczyć na chmurę. Na nich dotrzesz do balonu. Na chmurze przed balonem postaw worek mąki, a balon się obniży. Następnie idź po siekiere i fajkę, wkocz na balon i przeleć nim na „wyspę marynarza”. Daj marynarzowi fajkę i siekiere. Teraz weź kokosy, które znajdują się na szczycie jednej z palm (aby je wziąć skacz po ukrytych platformach na palmach).

Z wyspy weź kokosy i siekiere, które zaniesz do czarownicy. Następnie z wyspy weź kosę i zetrnij nią trawę (na planie gdzie zaczynasz grę). Dostaniesz skomę, którą zaniesz czarownicy. Czarownica da Ci bawiana, którego zaniesz smokowi. Daj mu go, a on zniknie. Teraz idź raz w prawo do kaletniczki, która da Ci mały klucz do skarbcia (w podziemiach zamku). Idź do skarbcia i weź stamtąd linkę i cudowny lek. Linkę zdejmij flagę przy kaletniczce. Weź flagę i piłę i zostaw przed wejściem do kopalni. Następnie skacząc po chmurkach weź z jednej nożyczki i wkocz do zamku. W zamku idź po smole (raz w lewo, w górę i w prawo) – leży pod pajęczyną. Daj kolejno marynarzowi na wyspie smole, piłę, flagę i nożyczki. Masz już gotowy statek. Teraz wejdź na niego i ukończysz grę.

Maciej Marloch

Komputer: Commodore 64

GRACZA Uniwersytet

Jak nie zostać na dnie, albo krótki kurs historii submaryny.

Okręty podwodne na dobrą sprawę zaczęły się przed I wojną światową, jednak z jakiegoś powodu tamte czasy jak na razie nie doczekały się żadnego symulatora. Nie ruszając się od klawiatury powalczyc można dopiero w czasach o ponad dwadzieścia lat późniejszych i... w czasach nam współczesnych. Żadnych etapów pośrednich nie przewidziano, ani nie stwierdzono. Ma to zresztą swoiste uzasadnienie w ewolucji, jaką przeszły okręty podwodne w swoich dziejach. Zarim jednak o niej – kilka słów na temat środowiska, w którym operują.

Woda jest ciężka, lepka i niedziślna. Te jej trzy, czysto fizyczne, cechy powodują, że woda stawia znacznie większy opór w czasie ruchu niż powietrze i że na zanurzone w niej ciała działa ciśnienie tym większe, im głębiej się zanurkuje. Dodatkowo pod wodą nie da się używać wzroku, jako że nawet w najczystszej wodzie, używanej w laboratorium, widoczność nie przekracza kilkudziesięciu metrów, w morzu pełnym zawieszin, zanieczyszczeń i żyjątek widoczność zazwyczaj spada do kilku, kilkunastu metrów. W efekcie nie sposób przenieść przyzwyczajenia i sposobu myślenia z powierzchni do tego, co dzieje się bliżej dna.

W czasie II wojny światowej, a także wcześniej, okręty podwodne lepiej było określać mianem jednostek nawodnych z możliwością dania nurka. Powód był jeden, bardzo podstawowy: brak było dobrego źródła energii niezależnego od tlenu z powietrza. Okręty podwodne napędzane więc były silnikami wysokoprężnymi i spędzały większość czasu na powierzchni. Żeby móc pływać po powierzchni trzeba mieć odpowiednią konstrukcję, kształt kadłuba, falochron i relingi, stawiające spory opór kiedy już wreszcie cały pokład pokryje woda. Ten spory opór, w połączeniu ze stosunkowo niewielką ilością energii jaką dawało się zgromadzić w akumulatorach powodowały, że pod wodą można było spędzić najwyżej kilkanaście godzin i przemieścić się na odległość kilkudziesięciu mil, pod warunkiem płynięcia bardzo wolno (opór rośnie bodajże z sześciokrotną prędkością).

Takie możliwości wymuszały taktykę walki, polegającą na znajdowaniu przeciwnika, płynięciu po powierzchni do momentu, w którym udało się znaleźć mu na drodze, dawanu nurka i czekaniu na okazję do odpalenia torped. W szczególnych okolicznościach dawało się podpełznąć do celu, ale był to raczej wyjątek potwierdzający regułę, niż podstawowy sposób działania.

Sytuacja zmieniła się w latach pięćdziesiątych za sprawą dwóch wynalazków. Pierwszym był reaktor atomowy, praktycznie niewyczerpane źródło energii, który uniezależnił wreszcie napęd od tlenu atmosferycznego (dysponując odpowiednią ilością energii elektrycznej można bez problemu wyprodukować ten dla załogi) i umożliwił przebywanie głównie pod wodą. Drugi wynalazek to kadłub typu Albacore (od nazwy pierwszego okrętu o tym kształcie) – w odróżnieniu od wcześniejszych, długich i wąskich, kadłub Albacore jest stosunkowo krótki i pękaty, przypominający łzę. Jak się okazało podczas testów, taki kształt kadłuba stawia znacznie mniejszy opór i zapewnia okrętowi znacznie większą zwrotność niż klasyczny. Teraz, kiedy okręt nie musiał już wypływać co chwila na powierzchnię, można już było zrezygnować ze wszystkich zbędnych elementów na jego pokładzie, tworząc po prostu obłe cygaro z mostkiem (kształt tzy zarzucano, jako zbyt skomplikowany konstrukcyjnie).

Pływanie pod wodą ma pewną rzadko docenianą zaletę – wymaga stosunkowo niewiele energii. Wbrew pozorom nie ma tu sprzeczności – wprowadzenie opory związane z tarciem są duże, ale zmniejsza je odpowiedni kształt kadłuba, a równocześnie okręt płynąc nie tworzy wielkiej fał, której zbudowanie pochłania znaczącą część energii zużywanej przez dowolną jednostkę nawodną. Efekt – współczesne okręty osiągają bez większych problemów prędkości rzędu 30 węzłów, czyli ponad 50 kilometrów na godzinę, a niektóre potrafią przekroczyć 40 węzłów – oczywiście w zanurzeniu, na powierzchni są wyraźnie wolniejsze.

Zostały jeszcze dwie rzeczy, istotne dla każdego podwodniaka –

torpedy i hydrofony. Na początku drugiej wojny światowej torpeda była głupią metalową rurą, potrafiącą płynąć prosto przed siebie. No, powiedzmy że potrafiła wejść na właściwy kurs i go utrzymać, co wcale nie było banalnym osiągnięciem, ale trafiała w cel wyłącznie wtedy, kiedy jej prosta jak strzała droga przecinała się w jakimś punkcie z drogą celu. Trafienie bynajmniej nie było łatwe. Sytuacja zaczęła się zmieniać, kiedy głowice torped wyposażono w coraz bardziej zmyślne układy hydrofonów, pozwalające na śledzenie dźwięków wydawanych przez cel. Nie muszę chyba dodawać, że udało się poprawić również wszystkie inne parametry torped – zasięg wzrósł przynajmniej dziesięciokrotnie, prędkość może nie aż tak znacznie, ale też kilkakrotnie.

Teraz hydrofony. Od czasów drugiej wojny światowej ich czułość wzrosła tak, że obecnie w sprzyjających warunkach umożliwiają usłyszenie obcych jednostek z odległości ponad stu kilometrów. To plus szerokie możliwości obróbki zbieranych w czasie płynięcia danych (w tłumaczeniu na polski: użycie komputerów) pozwala na śledzenie wszystkiego, co się dzieje dookoła z dużą dokładnością, bez konieczności używania peryskopu, który w czasie drugiej wojny światowej był praktycznie nieodłącznym atrybutem każdego ataku torpedowego. Współczesne okręty na ogół korzystają nie tylko z hydrofonów umieszczonych na kadłubie, choć te są podstawowe, ale również z kilkuset dodatkowych, umieszczonych na ciągniętej za kadłubem linie.

Wszystkie te zmiany spowodowały, że nie sposób porównywać ze sobą okrętów klasycznych (II WŚ) i atomowych (współczesnych), jakimi dane jest nam od czasu do czasu pływać po morzach i oceanach. Wprowadzenie współczesne okręty klasyczne wyposażane są w te same typy torped i w zbliżone hydrofony do okrętów atomowych, jednak ze względu na napęd ciągle związane są z powierzchnią i raz na jakiś czas muszą wypłynąć.

Jak więc wyglądała taktyka walki wtedy, a jak wygląda dziś? Po pierwsze, kiedyś okręt pod-

wodny musiał czekać aż ofiara sama do niego podpłynie (a więc musiał się ustawić na jej trasie, zazwyczaj podpływając tam na powierzchni), współczesny może ją gonić. Po drugie, kiedyś torpeda strzelała się wyłącznie z bliska, dzisiaj jest to broń do użycia z dystansu. Po trzecie wreszcie, kiedyś nurkowało się od czasu do czasu, dziś dla odmiany okręt podwodny wynurza się wyłącznie wtedy, gdy kapitan chce popływać na nartach wodnych.

Pomińmy sytuacje nietypowe, kiedy mamy do wykonania jakiś bardzo precyzyjnie określone zadanie. Trwa patrol, mamy zatopić wszystko co się da, co robimy? Klasyczny okręt płynie sobie przez cały czas po powierzchni, doładowując akumulatory, sprężając powietrze i wietrząc pomieszczenia załogi. Gdy zostanie dostrzeżony obcy okręt kapitan podejmuje decyzję – uda się wyjść na pozycję do strzału, czy nie – i w jaki sposób. Czasem można spróbować dać całą naprzód i wychodząc z założenia że w najbliższych godzinach kurs celu nie ulegnie zmianie podpłynąć w miejsce, z którego może się udać oddać celny strzał. Czasem można dać nurka od razu i czekać lub podpłynąć kawałek korzystając z silnika elektrycznego, czasem wreszcie trzeba sobie odpuścić i spokojnie pływać dalej, czekając na lepszą okazję. Jeśli uda się wyjść na pozycję do strzału (odpowiednio krótki dystans, jako że do ruchomego celu torpeda dalej niż półtora kilometra praktycznie nigdy nie trafia), należy ocenić dokładną odległość (peryskop), szybkość i kurs celu, zaprogramować torpedę i strzelić – czasem jedną, lepiej kilkoma, wysyłanymi w wachlarzu, żeby zwiększyć szanse trafienia. Jeśli cel nie jest uzbrojony i niewielki, można wypłynąć na

powierzchnię i rozprawić się z nim za pomocą działa, umocowanego na pokładzie.

Okręt atomowy płynie cały czas pod wodą. Sonarzyści wykrywają cel i na podstawie wydawanych przez niego dźwięków identyfikują go, po jakimś czasie i przepłynięciu przez okręt przynajmniej kilkaset metrów lokalizują cel (jak? banalnie – odrobina geometrii, podstawą lokalizacji jest zmiana namiaru), jeśli jest on w zasięgu torped – należy je zaprogramować i wystrzelić, albo podpłynąć – oczywiście pod wodą – w miejsce, z którego będzie je można wystrzelić. Biorąc pod uwagę prędkości rozwijane przez okręty atomowe, taki pościg ma olbrzymie szanse powodzenia. Wystrzelone torpedy są przez jakiś czas na druczku, więc można nimi od biedy sterować – zmienić miejsce, w które płyną albo nakazać im aktywne poszukiwanie celu. Czasem można też skorzystać z rakiet, które wystrzelimy spod wody i które dolecą do celu zanim się ktoś obejrzy.

Tak z grubsza wygląda atak, na wojnie jednak zazwyczaj oprócz atakowania trzeba się jeszcze bronić. Okręt podwodny broni się przede wszystkim tym, że go nie widać – niestety, jak się umie w odpowiednim miejscu przyłożyć ucho, taki okręt słychać. Okręt jest tym cichszy, im mniej się na jego pokładzie dzieje i im wolniej płynie (okręty klasyczne mają tu dużą przewagę, jako że atomowe do niedawna musiały mieć na pokładzie przynajmniej jedną bez przerwy działającą pompę, wymuszającą obieg chłodziwa w reaktorze). Poza zwolnieniem (nie zawsze przydatnym, czasem – choć rzadko – lepiej zwięzać gdzie pieprz rośnie) i wyciszeniem załogi dodatkową pomoc można otrzymać od samej natury – w wodzie często występują tak

zwane termokliny, w których spotykają się woda cieplejsza i chłodniejsza. W termoklinie temperatura potrafi się zmienić o kilkanaście stopni na przestrzeni jednego metra – od takiej warstwy dźwięk się odbija jak światło od szyby, dzięki czemu płynący pod nią okręt jest praktycznie nie do wykrycia. Odpowiednio wykorzystując termokliny (czasem może ich być kilka) i szybko manewrując może się udać zmylić przeciwnika i zniknąć, zanim zdąży nam zrobić krzywdę. Trzeba jednak pamiętać o dwóch rzeczach – po pierwsze, okręt płynący pod termokliną sam też nie słyszy, co się dzieje po drugiej stronie, po drugie działanie naszych hydrofonów jest tym lepsze, im mniej dźwięków produkujemy sami – czyli im wolniej płyniemy.

Co jednak zrobić, gdy już zostaliśmy namierzeni i przeciwnik szykuje dla nas jakiś wybuchowy prezent? Jeśli jest to torpeda klasyczna, nie ma problemu – wystarczy ostro przyspieszyć albo zmienić kurs, by się z nią nie zderzyć. W przypadku bomb głębinowych (obecnie praktycznie nie stosowanych) robią nam one tym więcej szkód, im bliżej wybuchają (wcale nie muszą wybuchnąć przy samym kadłubie, fala ciśnienia wywołanego eksplozją jest groźna nawet w odległości kilkunastu/kilkudziesięciu metrów). Skoro tak, trzeba przed nimi uciekać – po pierwsze zygając, po drugie – zmieniając głębokość, jako że zapalniki bomb głębinowych przed ich wrzuceniem do wody ustawia się na głębokość na której przewiduje się obecność okrętu podwodnego. Z tym zmienianiem głębokości sprawa jest o tyle skomplikowana, że zazwyczaj wiąże się ze stratami sprężonego powietrza, zużywanego do balastowania okrętu. Cóż, nie ma nic za darmo.

Najgorzej sytuacja wygląda, gdy goni nas inteligentna torpeda na miarę końca dwudziestego wieku – szybka, zwrotna, z własnym systemem echolokacji. Wtedy jest kiepako, ale: po pierwsze – taka torpeda nie jest nieskończenie zwrotna, przy dużej szybkości jaką rozwija ma dość duży promień skrętu i można jej uciec w bok ostro skręcając, po drugie – torpeda taka ma wprawdzie zasięg duży, ale jednak ograniczony, jeśli więc jest odpowiednio daleko i kieruje się w naszą stronę można przed nią uciekać aż skończy się jej paliwo i wreszcie po trzecie – można ją spróbować zrobić w balona wystrzeliwując różne przeszkadzajki. Takie przeszkadzajki albo wydają dźwięki udające okręt podwodny i usiłują ściągnąć torpedę w swoim kierunku, albo po prostu tworzą zasłonę z baniek powietrza, w której dźwięki ulegają rozproszczeniu, przez co torpeda ma zgubić cel. Najskuteczniejsze jest zazwyczaj użycie kilku metod naraz – a już najlepiej jest coś wystrzelić, wypłynąć pod (lub nad) termoklinę i zmienić kurs, nie od rzeczy też jest w takich sytuacjach z głupia frant wyłączyć silniki, a przynajmniej zmniejszyć ich moc do takiego poziomu, przy którym poruszamy się bezszelestnie jak Winnetou w trampkach na palcach po betonie. Jeśli w ten sposób nie uda się uciec – znaczy, że trafiliśmy na lepszego fachowca.

To mniej więcej tyle, ile miałem zamiar napisać – choć w żadnym wypadku podane tu wiadomości nie wyczerpują tematu. Warto jednak o tym wszystkim wiedzieć, zanim następnym razem staniecie na mostku Seawolfa, Los Angeles, czy choćby wysłużonego Balao...

Naczelny

50 Konkurs okołotingkomanderowy

Pamiętacie? Całkiem niedawno (choć już minęło kilka numerów) ogłosiliśmy taki konkurs, w którym trzeba było się wykazać znajomością temtu – czyli odpowiedzi na kilka pytań związanych z „Wing Commandem” – nie którymś konkretnym, ale WC jako takim.

Najwięcej kłopotów sprawiło pierwsze pytanie – o datę premiery WC IV. Ku

naszemu zdziwieniu nikt nie podał prawidłowej odpowiedzi (9 luty 1996 r), najlepsi obstawiali styczeń. Z kolei odpowiedzi na następne trzy pytania znali prawie wszyscy (TCS Tiger's Claw, 2669 i 1990, co by to nie znaczyło). Nienajlepiej wyglądała sprawa z ostatnim pytaniem – najwyraźniej nie wszyscy zrozumieli o co chodziło. Trzeba było podać nazwę

największego statku kosmicznego z całej gry – a nie myśliwca. Tym gigantem był Behemoth. O wariantach piosenki wygenerowanych przez niektórych czytelników nie wspominać, bo to temat do kieszki a nie poważnego rozwiązania...

Teraz lista zwycięzców – Najlepszą znajomością temtu wykazał się Wojciech Łopata z Wrocławia, i to on

dostanie główną nagrodę (grę). Nieco gorsi (ale też niezli) byli: Marek Szubert z Zielonej Góry, Wiktor Furtak z Włodawy, Paweł Żołnowski z Dobrzynia i Damian Sołtysik z Siewierza. Ci trochę słabsi (ale też niezli) dostaną pocztą plakaty. Oczywiście wszystkie nagrody ufundował dystrybutor „Wing Commandera”, firma IPS CG.

World Rally Fever

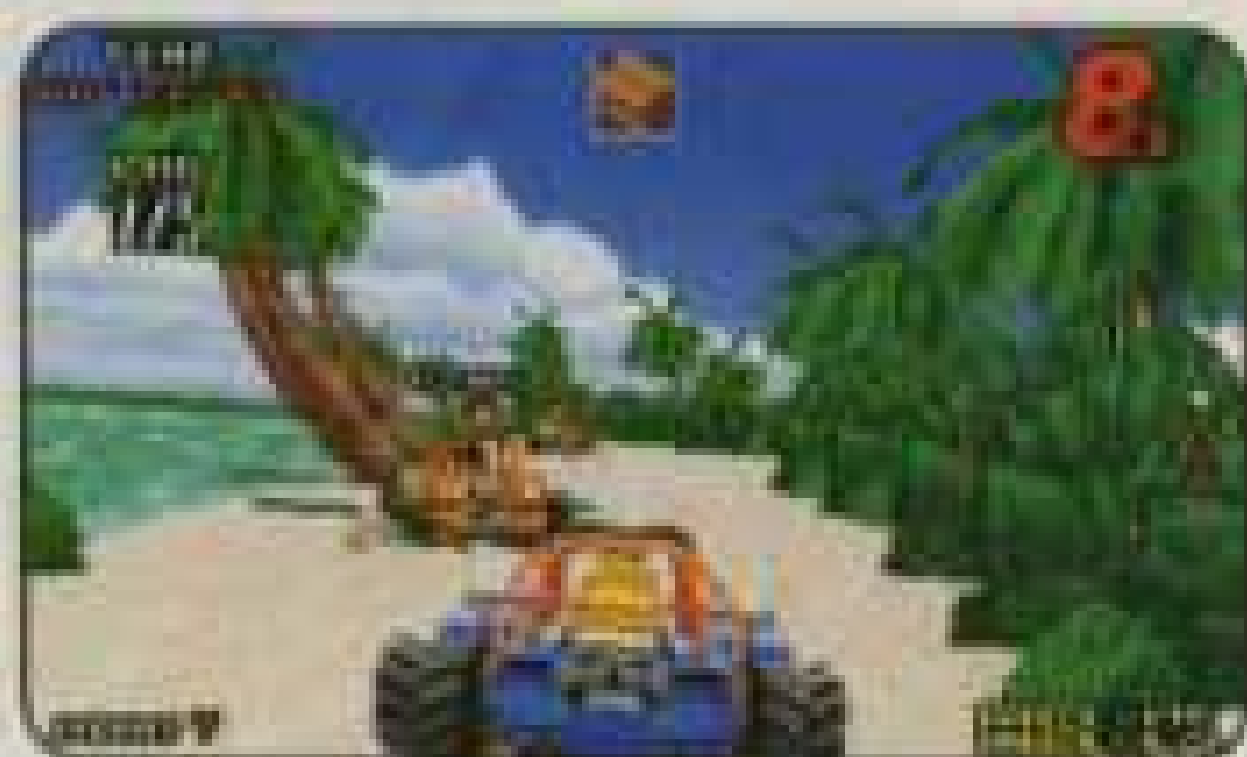
ROAD ON THE ROAD



PC CD ROM

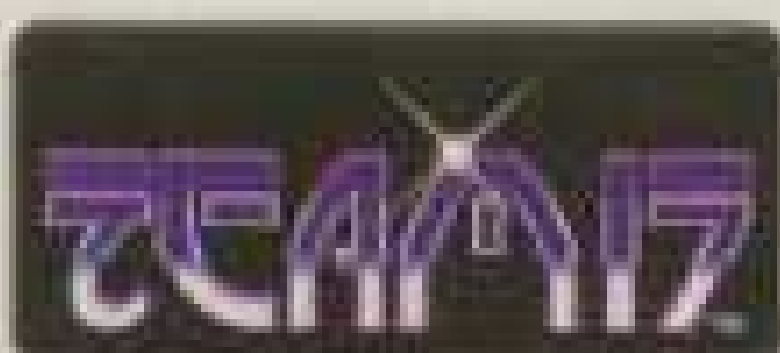


MANGA !



"WORLD RALLY FEVER nie znajduje rywali jeżeli weźmiemy pod uwagę grywalność i szybkość rozgrywanych wyścigów"

PC POWER MAGAZINE



© 1996 TEAM 17 Software Ltd

Dystrybucja w Polsce:

MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4

tel. 671 7777, fax 671 7622

e-mail: mirage@lcp.atm.com.pl



DOGZ

Tato, kup mi psa!



- z tą prośbą spotyka się chyba w pewnym momencie każdy rodzic. Pojawia się jednak problem – kto z psem będzie wychodził, zajmował się nim, kto po nim będzie sprzątał. Obietnic dziecka nie należy w tym momencie traktować z pełną ufnością. Pewnie dlatego, że dziecko, które myśli o swoim własnym psiku, wyobraża sobie



ślicznego szczeniaka – partnera do zabawy, który ucząc się nowych rzeczy, bawi swoją nieporadnością.

Komputer ma to do siebie, że nie trzeba z nim wychodzić na spacer ani dawać mu jeść. Własność tę wykorzystala firma Mindscape, tworząc grę „DOGZ – Your computer pet”. Za pomocą

tego programu możemy zaadoptować psa, wychować go i również nauczyć się czegoś o psach za sprawą obszernego helpa.

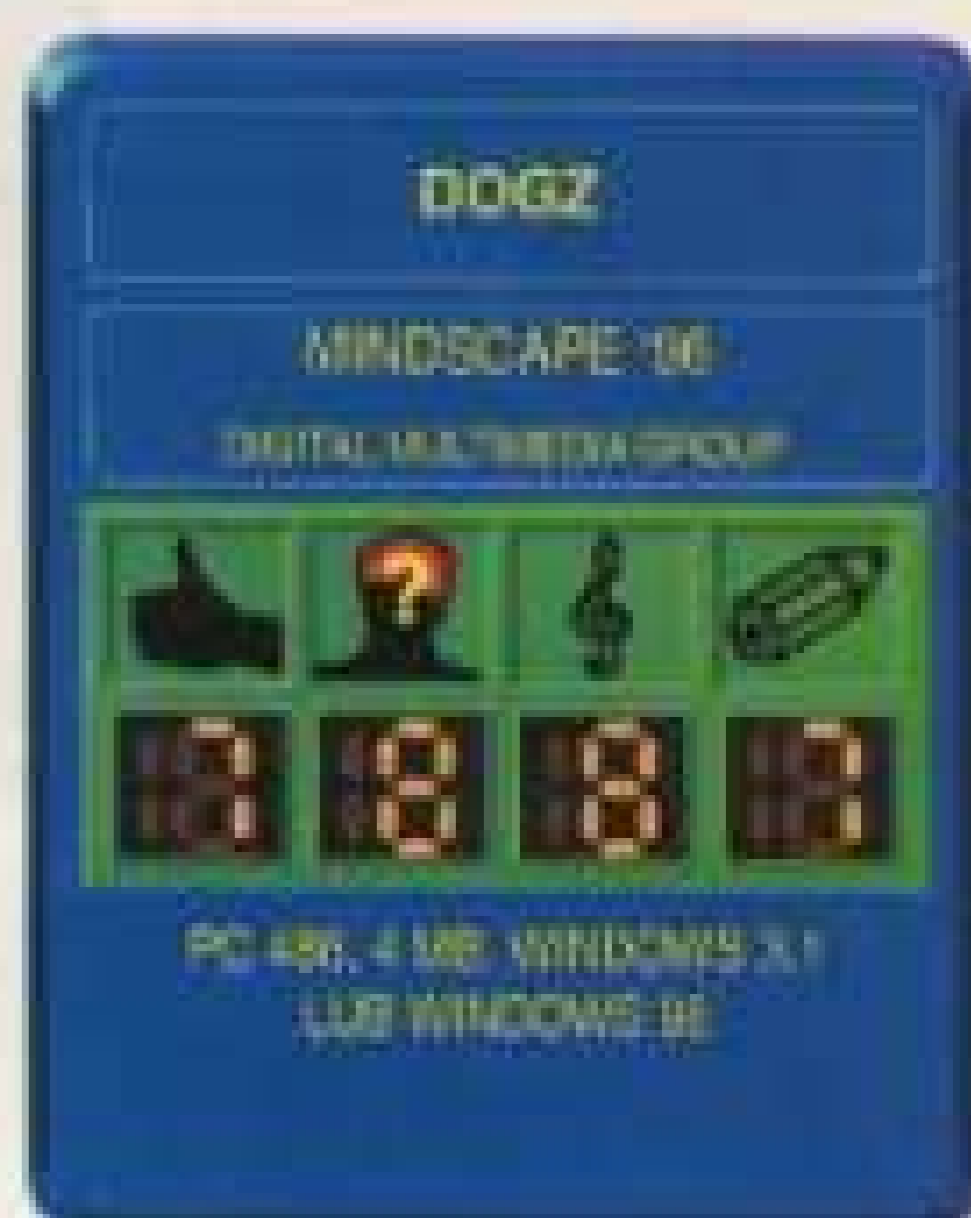
Zabawę zaczynamy w schronisku dla psów, gdzie wybieramy jednego spośród pięciu szczeniaków. Każdy z nich posiada inne cechy: temperament, inteligencję, wygląd. W wyborze pomóc nam może DOGZ-QUIZ – test sprawdzający nasze wiado-

mości o psach i wskazujący na końcu najodpowiedniejszego dla nas szczeniaka.

Gdy zaadoptujemy już naszego pupila, następuje zasadnicza część gry. Trafiamy z nim na trawnik, po którym nasz szczeniak biega sobie w kółko, szczeka i podskakuje. Do wyboru mamy cztery rodzaje przedmiotów: zabawki – piłkę i stary trampek, miski z jedzeniem i wodą, nagrody – psie ciasteczka i kość, i karę w postaci spray'u, którego psy bardzo nie lubią.

Nasz szczeniak od strony programistycznej działa jak sieć neuronowa: posiada coś w rodzaju sztucznej inteligencji, nauka nie idzie więc w las. Systemem kar i nagród uczymy psa, które z wykonywanych przez niego podskoków, szczeknięć i przewróceń nam się podobają, a które nie. Jednak, jak mówi jeden z wierszy helpa, psy to nie Einsteiny. Aby nauczyć je czegoś potrzeba wiele cierpliwości, konsekwencji i... dobrej myszki. Mnie zajęło ładnych parę godzin, zanim nauczyłem mojego Scrapy'ego, że gdy na niego zagwiżdżę, powinien się przewrócić na plecy z łapami w górę.

„DOGZ – Your computer pet” jest nie tylko grą. Ponieważ napi-



sana została pod Windows (nie bójcie się 3.11) oferuje również tzw. Guard Doga - screen saver, w którym nasz pies, chodząc po ekranie i wyjąc do księżycy, pilnuje nam komputera.

W sumie DOGZ jest ciekawym pomysłem, wykonanie również jest na dobrym poziomie – animacja psa jest dość naturalna, poza tym przy odpowiednim podejściu gra może stanowić wprawkę dla przyszłych posiadaczy psów. Trzeba jednak pamiętać, że posiadanie „żywego psa” jest dużo bardziej absorbującym zajęciem – komputer nie zrobi nam przecież plany na podłodze.

WERNER

komputer ma to do siebie, że nie trzeba z nim wychodzić na spacer ani dawać mu jeść. Własność tę wykorzystala firma Mindscape, tworząc grę „DOGZ – Your computer pet”. Za pomocą

tego programu możemy zaadoptować psa, wychować go i również nauczyć się czegoś o psach za sprawą obszernego helpa.

Gdy zaadoptujemy już naszego pupila, następuje zasadnicza część gry. Trafiamy z nim na trawnik, po którym nasz szczeniak biega sobie

w kółko, szczeka i podskakuje. Do wyboru mamy cztery rodzaje przedmiotów: zabawki – piłkę i stary trampek, miski z jedzeniem i wodą, nagrody – psie ciasteczka i kość, i karę w postaci spray'u, którego psy bardzo nie lubią.

nasz szczeniak od strony programistycznej działa jak sieć neuronowa: posiada coś w rodzaju sztucznej inteligencji, nauka nie idzie więc w las. Systemem kar i nagród uczymy psa, które z wykonywanych przez niego podskoków, szczeknięć i przewróceń nam się podobają, a które nie. Jednak, jak mówi jeden z wierszy helpa, psy to nie Einsteiny. Aby nauczyć je czegoś potrzeba wiele cierpliwości, konsekwencji i... dobrej myszki. Mnie zajęło ładnych parę godzin, zanim nauczyłem mojego Scrapy'ego, że gdy na niego zagwiżdżę, powinien się przewrócić na plecy z łapami w górę.

„DOGZ – Your computer pet” jest nie tylko grą. Ponieważ napisana została pod Windows (nie bójcie się 3.11) oferuje również tzw. Guard Doga - screen saver, w którym nasz pies, chodząc po ekranie i wyjąc do księżycy, pilnuje nam komputera. W sumie DOGZ jest ciekawym pomysłem, wykonanie również jest na dobrym poziomie – animacja psa jest dość naturalna, poza tym przy odpowiednim podejściu gra może stanowić wprawkę dla przyszłych posiadaczy psów. Trzeba jednak pamiętać, że posiadanie „żywego psa” jest dużo bardziej absorbującym zajęciem – komputer nie zrobi nam przecież plany na podłodze.

WERNER

„Kłown próbował mocować się z Misiem, ale Misi pokrzył go na łopatu. Smok zatopił Mę w lewej tyłnej łapie Misa, ale Misi jednym wierzgnięciem uwolnił się od niego. Kotek pisał i pisał. Piesek próbował go wyciągnąć, a wtedy Misiu popchnęła go w oparciu. (...) Baletnica krzyknęła wysokim, śpiewnym głosem, a Misi odwrócił się i wpadł prosto pod uniesiony miecz Rycerza”

Gene Wolfe
„Wojna pod choinką”

Pomyślcie dzieci, co się dzieje w Waszym pokoju, kiedy tylko znajdziecie się w swoich łóżeczkach... Kiedy już leżycie nakryci (lub nakryte) kółkami, ONE zaczyna żyć. Wasze zabawki. I wtedy te najładniejsze pluszowe przytulanki przeistaczają się w zaborcze stworzenia walczące o przetrwanie w tym dziwnym świecie (już wiecie, dlaczego Wasz ulubiony żołnierz zniknął bez śladu pewnego

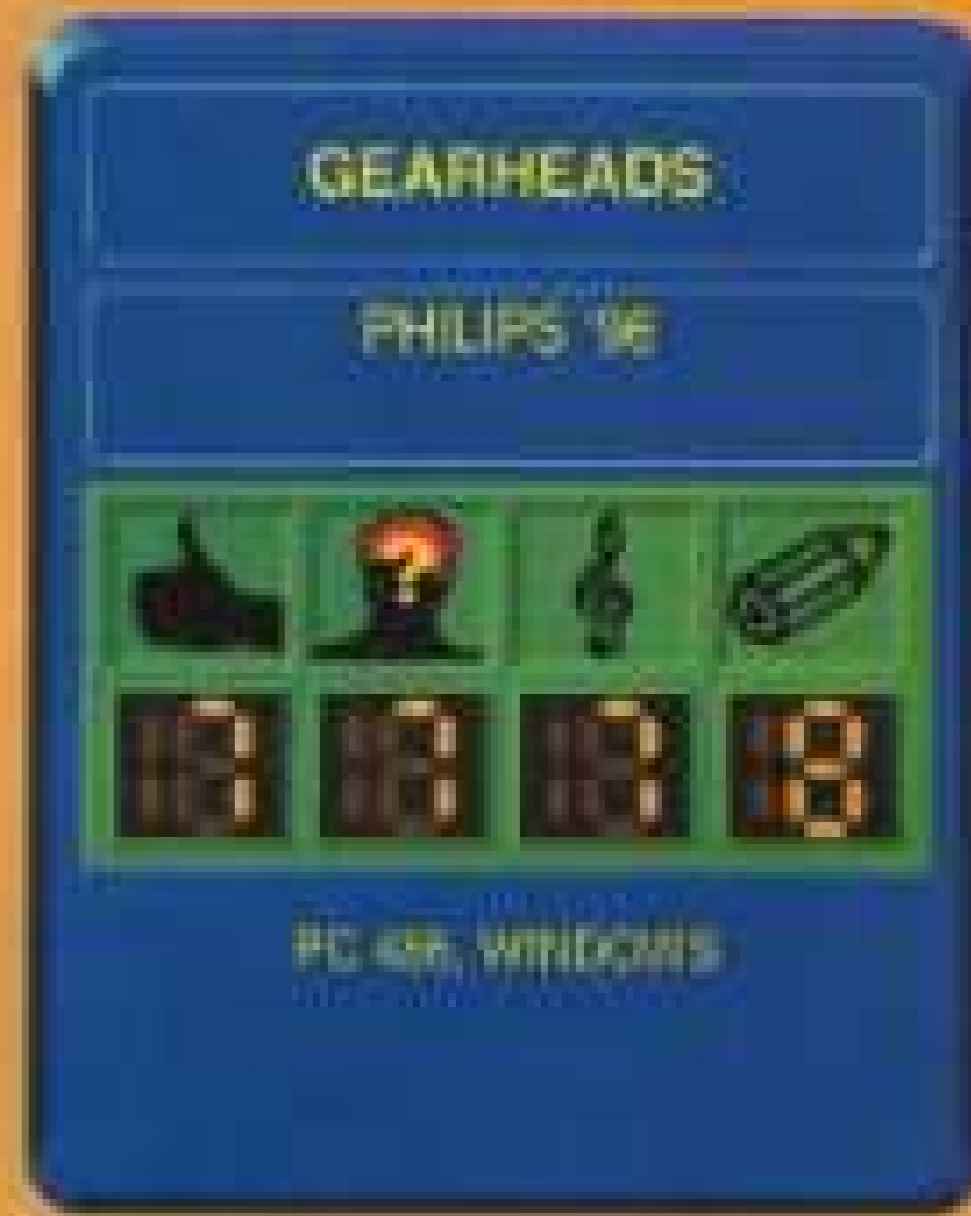
dnia?). Czasami jedne z nich zdobywają większy szacunek. Ściągają pod swe przywództwo inne zabawki. Wystawiają armie. Szykują się do bitwy.

Oto stois przed Tobą jedyna i niepowtarzalna szansa na objęcie dowództwa nad elitarną i doprawdy jedyną w swoim rodzaju armią zabawek. Ołowiane żołnierzyki? Zapomnij G.I. Joe? No cóż, byli niezli, ale niech spoczywają w pokoju. Prawdziwa moc jest dziś z Tobą. Twoim oddziałom nic nie jest w stanie się oprzeć. Do dzieła! Miejsce akcji: Pokój dziecienny (oraz inne okolice, w które rzucą nas wichry wojny).

Cel: Przeprowadzić 21 żołnierzy jak najszybciej za linie wroga. Należy ekspedycje ich kolejno z przy-

dzielnego odcinka frontu, można wypuścić dowolną ilość zabawek wybieranych spośród dostępnych w danym momencie modelu.

Sposób wykonania: To proste – wystarczy tylko wykorzystać indywidualne cechy każdego z żołnierzy. Jak bowiem powszechnie wiadomo, na przykład Święty Mikołaj (podobnie zresztą jak Pan Czacha) najlepiej nadaje się do zmiany trasy wrogich jednostek. Robot niszczy wszystko, co stanie na jego drodze, a lepka zgarnia znieruchomiałe oddziały i spycha je w kierunku przeciwnego brzegu planszy. Magik pojawia się i znikła, unikając w ten sposób kolizji z nieprzystojacielami, a Karatauch-sprinter w rekordowym tempie przemierza planszę prosto ku zwycięstwu.

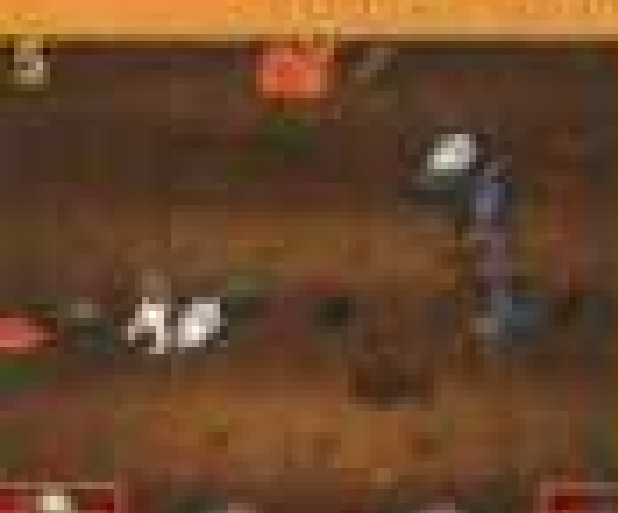


Oddziały gotowe, werble podają sygnał do ataku: 3, 2, 1 START!

LUX

PS Wypada w tym miejscu wspomnieć jeszcze o takim szczególe jakim jest atrakcyjność gry. To fakt. Jest ona dość dziwna (w gruncie rzeczy nie przypomina mi żadnej innej, co można chyba poznać i po tym opisie). Jest jednak zdecydowanie wciągająca, renderowana grafika jest niezła, podobnie jak dźwięk oraz szybkość działania (było nie było – chodziło to tylko pod Windowsami), jej zasady są proste jak formuła PIT a stopień trudności irytująco wzrasta. Jednym słowem – dziwaczna, ale niezła.

52



GEARHEADS

Ołowiany



Żołnierz i Spółka

Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39 TEL./FAX (22) 620 82 99, 24 03 14



OBWIESZCZENIE

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzeniła się w sposób niekontrolowany.

Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu.

Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego".

Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw.

Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.



GENIDIER WARS



KINGDOM O' MAGIC



W wymyślonym miejscu i łatwo zapomnianym czasie leży Królestwo Magii.

Miejsce zalane głupotą, przesączone perwersją, pachnące domem, przyjemnie niesmrodliwe.

Jako Sidney Wężowiec, albo Shah-Ron weź udział w czarnej komedii w towarzystwie gburowatego Karczmarza i jego czarnujących kolegów.

sci



BIG RED RACING

Na rynku gier komputerowych przeważnie powstają gry, które są powtórzeniem innych. Różnią się w zasadzie tylko fabułą i oprawą graficzną, lecz pomysł na interfejs i sposób grania ten sam np. był „Doom” i na jego podstawie powstało sporo innych gorszych gier. Lecz są też gry z dawką prawdziwych emocji dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu starych pomysłów i wprowadzonym nowym elementom. Tak jest właśnie z „Big Red Racing”, najnowszą grą firmy Big Red Software.

CO TO JEST ?

Tytuł od razu kojarzy nam się z przygodówką „The Big Red Adventure”, lecz od razu uprzedzam, jest to coś zupełnie innego. W tej grze został wykorzystany motyw z „Micro Machines” – wyścigi żelazniaków. Ten kto zagra w „Big Red Racing” od razu dostrzeże podobieństwo. Występują tutaj te same łódki, helikoptery i samochodziki, ale dodano też sporo nowych. I teraz najważniejsze – to są trójwymiarowe „Micro Machines”!!!

Stary pomysł w zupełnie nowej formie. A więc odpalamy grę i... mamy możliwość gry samemu w single race i tournament oraz z kumplem przez sieć lub na jednym komputerze poprzez split screen – ekran podzielony na dwie części.

Następnie wybieramy miejsce wyścigu.

TEREN

Plansz mamy straszliwie dużo. Możemy się ścigać po górskich wertepach, wśród lodowców, płynąć rzeką oraz jeździć na powierzchniach innych planet układu słonecznego.

Wszystkie te tereny są wykonane bardzo dokładnie i starannie (wszystkie teksturowane), ale najbardziej podoba mi się ten w Ameryce (Człowieku! Tutaj gra najbardziej skacze, ale te detale – o yeah!) – poprzez miasto i na plaży.

A teraz omówmy...

POJAZDY

Jest ich cała masa. Na każdej planszy, których jest 25, mamy

do wyboru po dwa samochody. Oczywiście czasami się powtarzają, ale nawet z tym jest ich od groma.

Do wyboru mamy pontony, łódki, helikoptery, samochody terenowe, osobowe i sportowe, koparki, ciężarówki, transportery kosmiczne i wiele, wiele innych.

Nadszedł czas omówić najważniejszą część gry – wyścig.

RUSZYLI...

Pomimo wielkiego podobieństwa do „MM” tutaj od razu widać różnicę. Widok podczas gry może być różny: zza „kierownicy”, z góry, z boku i wiele innych. Krajobrazy i samochody są teksturowane, zarówno w trybie VGA, jak i SVGA (ten drugi wygląda naprawdę perfekcyjnie). Gdy pierwszy raz zagrałem w tę grę za nic nie mogłem się przystosować do jazdy (tak samo było z „FIFA 96”, „NHL 96” i innymi grami trójwymiarowymi). Na to potrzeba czasu, a dokładnie jakiegoś 15 minut. Po tym straszliwie długim okresie prób i błędów będziemy mogli wreszcie zasmakować gry. Małym drobiazgiem, ale cieszącym oczy jest ludzik (Georgio Macchio – Yeeeee!) prowadzący pojazd. W zależności czym się jeździ on właśnie siedzi dokładnie

w nią grać godzinami.

Niesłoty jak każda gra, ta też ma odpowiednie wymagania sprzętowe. Absolutne minimum (sprawdzone) to 486 DX2/66 MHz z 8 MB RAM, tylko że na tym sprzęcie gra trochę skacze (w trybie VGA, więc nawet nie próbowałem odpalić SVGA). Jeśli chcemy zasmakować wszystkich zalet gry potrzebny nam jest Pentium 90 z 16 MB RAM.

TROCHE PORAD

0. Kup grę...
1. Kup „Top Secret” (nie miejcie o to do mnie pretensji! W końcu musicie wiedzieć jak grać...).
2. Zawsze wybieraj Georgio Macchio.
3. Jako LOGO wybierz rybkę z napisem Hot Tour.
4. Na każdym torze wybieraj samochód z największą prędkością.
5. Często używaj dopalacza (jest konieczny, w niektórych momentach np. skok przez przepaść).
6. Widok podczas jazdy doradzam zostawić taki, jaki jest na starcie (czyli nic nie zmieniać).

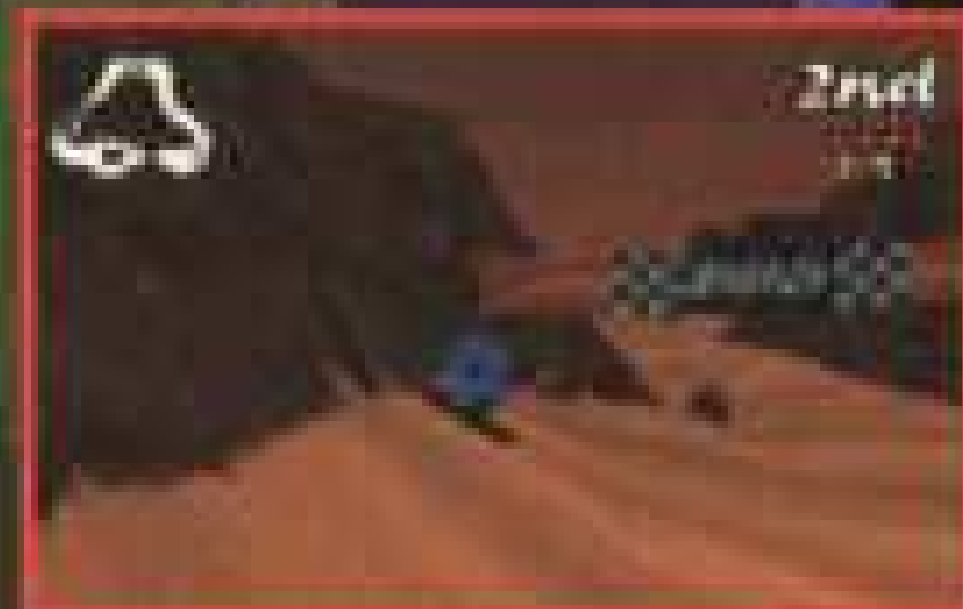
SIMON the Driver

O Yeah!

tam gdzie trzeba – za kierownicą, na pontonie trzyma za ster, itd.

WARTO, CZY NIE ?

BRR jest jedną z lepszych gier w jakie zdążyłem zagrać w tym roku. Niesamowita grafika i sam motyw sprawiają, że w chce się



exportowej

wersji

Czas na powtórkę z rozrywki, czyli luksusową edycję znanego produktu do-mopodobnego - na Amigę. „Gloom” nie odbiega zbyt daleko od standardu, jak został wyznaczony przez ostawione „Dooma”. Niemalże niepokrzywione ściany, tyjące stworów, żywa akcja - skąd my to znamy? Właściwie

rych ściany albo poruszają się zmieniając układ planazy, albo obracają, tworząc jeszcze jeden doskonały powód do zgonu. Po drodze natrafimy na kilka bonusów w postaci okularów termowizyjnych umożliwiających patrzenie przez ściany, osłonki czyniącej nas niewidzialnymi, no i specjalnego przyrządu sprawiającego, że pociski odbijają się od ścian. Na całą grę składają się trzy etapy: Spacehulk, Gothic i Hell. Podobnie ma się sprawa z death-matchami - mogą one toczyć się na jednym z powyższych etapów. Oczywiście wraz z poziomem zmieniają się nasi wrogowie. W scenarii Spacehulka, gdzie

w „Gloomie Deluxe”. Koniec z niewyraźnymi kwadratkami przewijającymi się na ekranie. Co prawda na gołej A1200 możemy pokusić się jedynie o grę na najniższym ekraniku, ale posiadacze kart turbo i dodatkowej pamięci fast powinni być usatysfakcjonowani. I wcale nie jest potrzebna AGA! Sama gra, oprócz różnic w grafice, nie a nic się nie zmieniła. Zajmijmy się więc ową grafiką. Po uruchomieniu gry z dyskietek pojawia się okienko setup, za pomocą którego możemy odpowiednio skonfigurować ją. I tak - możemy zagrać w klasycznego „Glooma”, wersję „DeLuxe”, albo odpalić gierkę na (uwaga!) systemowym screenie o dowolnej rozdzielczości w okienku (pod warunkiem, że Workbench działa sobie w 256 kolorach) albo uruchomić wersję dla bardzo bogatych graczy, którzy mają do podpięty do komputera amigową wersję I-Glasses.



„Gloom DeLuxe” prezentuje się także znacznie lepiej od strony graficznej. Od małego okienka, aż po 320x256. W ostatnim wypadku widok jest tak samo imponujący, jak w wypadku „Dooma”. Ale taki widok będą mogli zobaczyć jedynie posiadacze A4000, bądź A1200 z bardzo szybką kartą turbo. Mojej 03028 zabrakło mocy... Ale jest jeszcze jedno rozwiązanie. Możemy bowiem regulować wielkość pikseli, od 1x1 począwszy, przez 2x2, a na 4x4 kończąc (dozwolone jest mieszanie tych metod wyświetlania). Zmiana taka pogarsza nieco jakość wyświetlanej grafiki, ale za to zwiększa szybkość. I jeszcze jedno - na ekranie pojawi się wreszcie karabin, który zgrabnym lukiem porusza się w czasie biegania po ciemnych korytarzach.

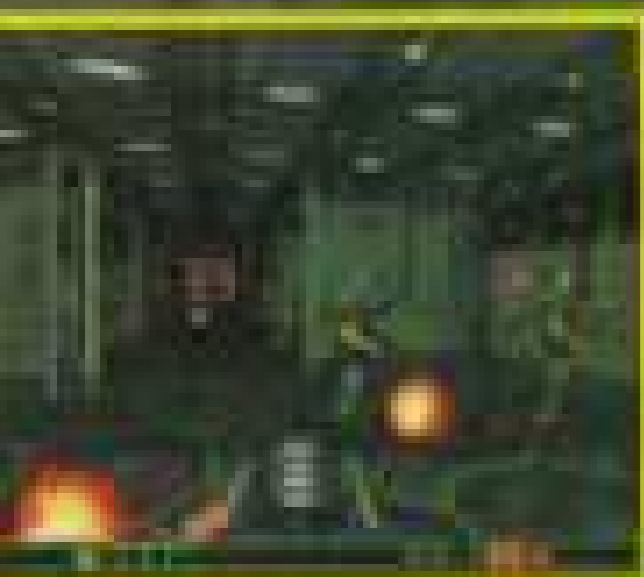
Czy wiecie, że „Gloom” kryje w sobie jeszcze jedną gierkę? Wystarczy uważnie obejrzeć sekretne przejścia, a natraficie na telewizor z napisem „Insert coin”. Wystarczy podejść, rozegrać mordującą partyjkę w „Defendera” i zdobyć dodatkowe życie. Na każdym z trzech etapów znajdziemy jedną taką maszynkę do gier.

Autorzy „Glooma” uważają już za zamknięty temat, gdyż planują stworzyć coś zupełnie nowego na Amidze. Ale o tym na razie sza. „Gloom DeLuxe” to naprawdę udana gierka. Łączy w sobie wszystko, co dobre w tego typu wyzyrankach - nerwową akcją, dobrze opracowaną grafiką i dźwięk. Każdy kto już przeszedł „Dooma”, na pewno nie będzie narzekał, oczywiście, jeśli ma bardzo szybką Amigę. A jeśli nie? Hej, nie ma się co marwić - okienko co prawda małe, ale pograć się da, a po kilku cięższych akcjach - kto zwracałby uwagę na wielkość okienka? Brakuje tu tylko jednego - jakiegoś edytorka do poziomów - a „Gloom” stałby się równie niesmiertelną grą, jako i „Doom”. Ale przecież firma Black Magic Software już zapowiedziała wydanie nowych poziomów do „Glooma”. Poczekamy, zobaczymy.

Jakby to powiedzieć - Amiga dorobiła się „Dooma” z prawdziwego zdarzenia, no i przy okazji zaczęła się nowa epoka w dziedzinie gier na Amigę - liczy się tylko szybkość!

Voyager

Piekło w



56

warto zaznaczyć, czego brakuje „Gloomowi” w porównaniu do „Dooma”. Przede wszystkim - różnicy poziomów - cała akcja rozgrywa się na jednej wielkiej płaszczyźnie (zn. sufit i podłoga - zawsze na tym samym poziomie) pozbawionej schodków, wind i tym podobnych cudaczków. Także broń została ograniczona do dwóch niezłych karabinków - jeden strzela czerwonymi pociskami, drugi zielonymi. W miarę zbierania kolorowych kulek podnosi się moc rażenia broni. A gdy zbierzemy więcej niż 5 kulek - tymczasowo dysponujemy dwuwłowym narzędziem ułatwiającym szybki zgon wszystkim wrogom... W całej grze brakuje tak popularnych w „Doomie” skrzynek z amunicją - za względu na okazałą liczbę wrogów autorzy „Glooma” postanowili nie stawiać graczowi ograniczeń w tym zakresie. Za to życie podlega ścisłym ograniczeniom. Oprócz trzech wcieleń nasz bohater boryka się z wyciekającą z niego energią, którą uzupełnić może jedynie niemowlęca butelka mleka. Zdarnąją się tu także planazy, w któ-



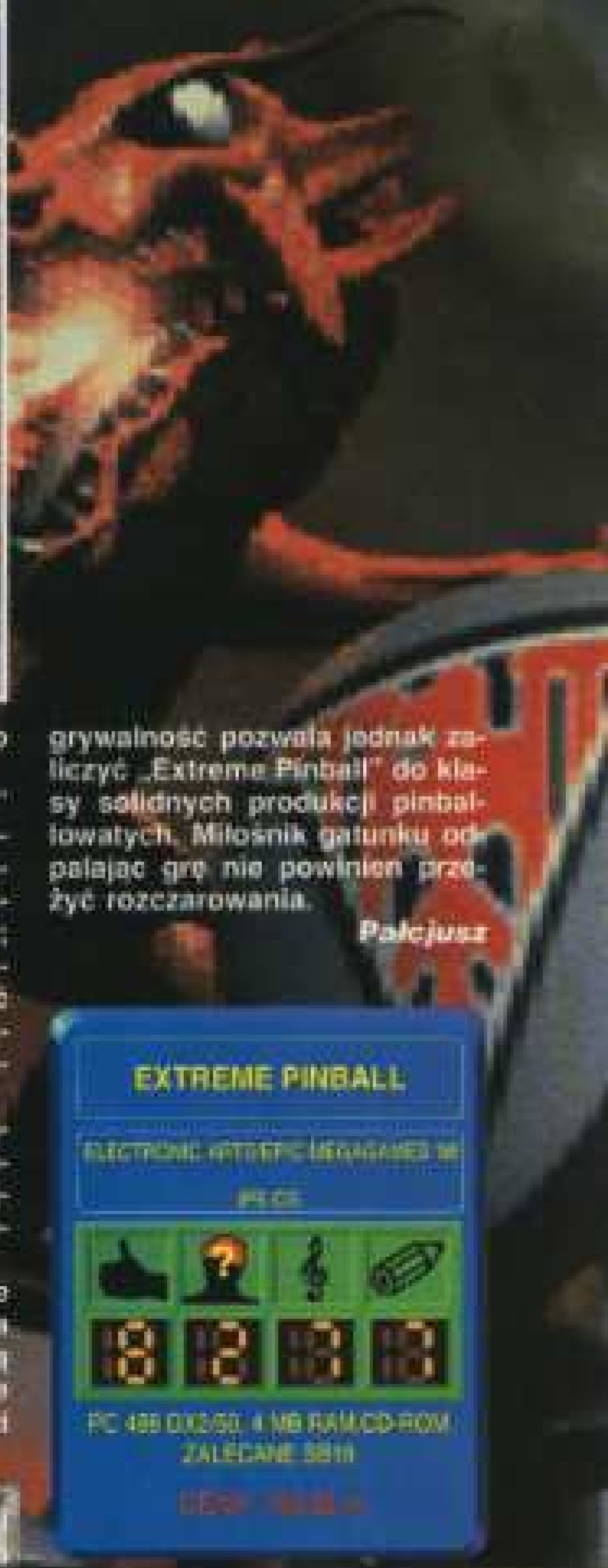
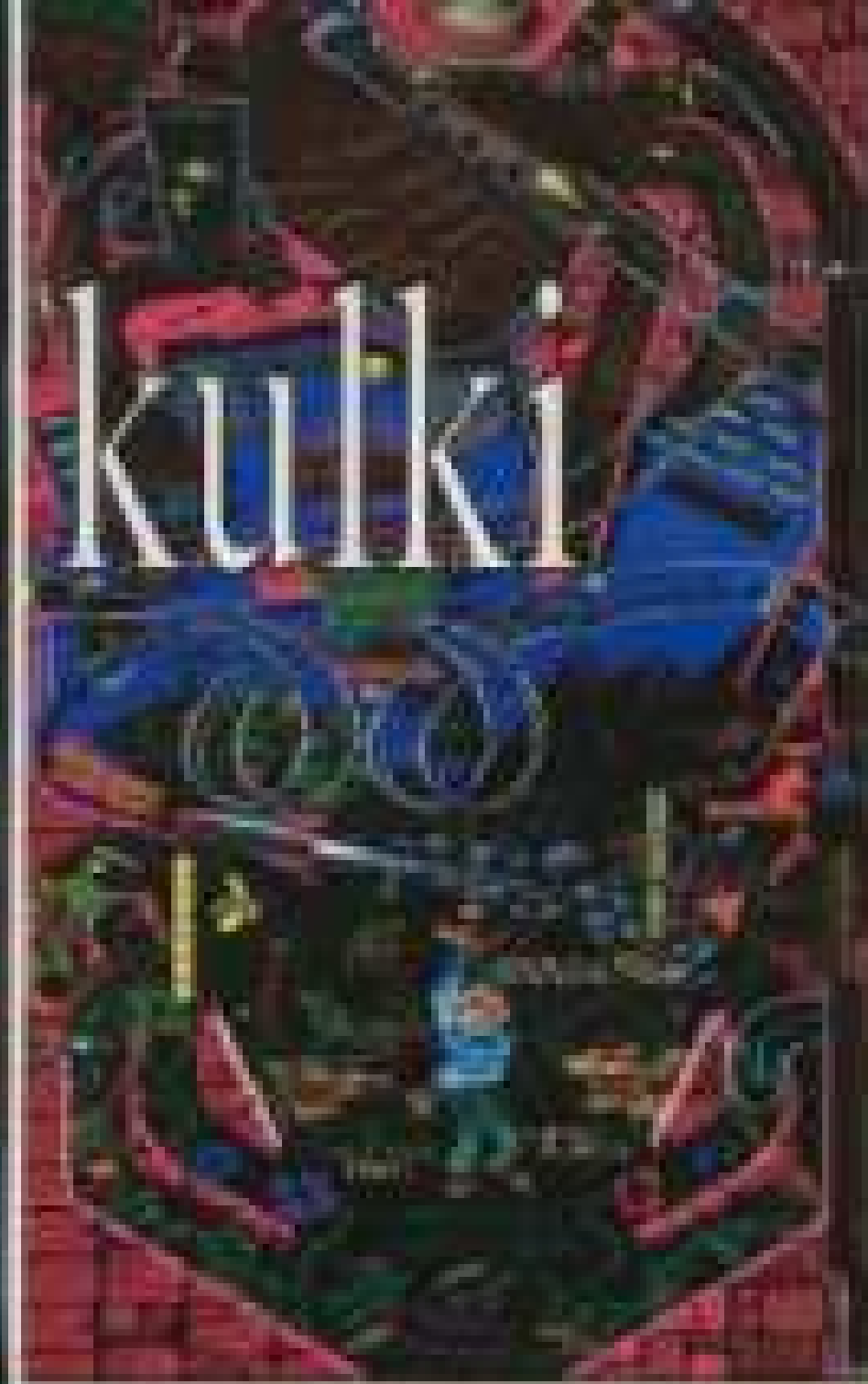
w zakamarkach statku kosmicznego potykamy się z legionami żołnierzy, ścianami oraz wyjątkowo wrednymi robotami. Gotycki nastrój ilustrują pojawianie ludzi-gadów, smętne zawodzenie duchów przenikających przez ściany, rozbłyśki czarów wrednych magów. Nie mam bladego pojęcia, co dzieje się na trzecim poziomie, ale już sama jego nazwa odstrasza.

W klasycznym „Gloomie”, przy rozdaniu okienka gry na cały ekran aż przykro było patrzeć, tak kulata rozdzielczość. I właśnie grafika zmieniła się

Po co komu odpalanie gry na screenie, bądź w okienku? Ta pierwsza opcja przyda się użytkownikom Amig. Który zazwyczaj pracują w rozdzielczościach 640x480, 640x512 lub 800x600, bez zewnętrznej karty graficznej. W tym wypadku gierka owszem odpali się w zadanej rozdzielczości, choć faktyczna rozdzielczość nie będzie większa od 320x256 w 256 kolorach. Okienkowy „Gloom” - to grafika dla posiadaczy szybkich kart graficznych. Oprócz tego możemy wybrać jedną z predefiniowanych sekwencji rozkazów wysyłanych dla poszczególnych modelów (nie ma problemów ze stworzeniem własnej) oraz doczytać z dysku własną procedurę chunky to planar (przykładowy kod źródłowy dołączono na dyskietce).



Zmienne kulki



Pinballowi specjaliści z Epic Megagames wracają. Po dłuższej nieobecności wypuścili „Extreme Pinball”, który w przeciwieństwie do panującej powszechnie mody jest dwuwymiarowy.

Nie można jednak powiedzieć, iż 4 nowe stoły składające się na grę nie zostały zapatrzone w nowe elementy prócz klasycznych odbijaczy czy ramp. Te nowości to przede wszystkim animacja niektórych części stołu oraz wprowadzenie dwuwymiarowej kulki, która we wcześniejszych wydaniach pinballach tej firmy wydawała się ciężka. Teraz jej „ciężar” zależy od rodzaju kulki: w wersji podstawowej zachowuje się jak ciężka, ale gdy zmieni się w srebrną płytę czy pierścien, staje się lekka jak piórko.

Zo znanych już metod urozmaicenia rozgrywki znalazły się w grze animacje umieszczane na dolnej belce. Przyznam, że nie specjalnie przypadły mi do gustu. U dołu stołu pokazują się również wszelkiego rodzaju bonusy. Autorzy chcąc ułatwić graczowi zadanie dodali do większości krótkie opisy. W rzeczywistości gracz z nich nie korzysta, gdyż rzadko kiedy mając czas na przeczytanie choćby

Extreme Pinball

jednej linijki w trakcie odbijania billi. Trzeba skorzystać z instrukcji i zapoznać się ze wszelkimi bonusami przed grą.

Stoły umieszczone pod nazwą „Extreme Pinball” to:

„Medieval Knights” („Średniowieczni rycerze”) – chyba najlepszy stoł w całej grze; dynamiczny, barwny, dwupoziomowy, z obrzydliwą łapą trolla poruszającą się po trafieniu billi do jego jaskini i niezłą animacją smoka; jedyne, co można mu zarzucić, to muzyka nie całkiem

pasująca do klimatu;

„Rock Fantasy” („Fantazja rockowa”) – to moim zdaniem najslabszy stoł, dużo pustej przestrzeni, małe urozmaicenie; często trudno zrobić coś sensownego; na plus policzyć można dobrą muzykę z elektryczną gitarą, tworzącą rockową atmosferę;

„Urban Chaos” („Miejski chaos”) – akcja policji, wypadki samochodowe, zbieg i hałas miejski – to wszystko zrecznie sprzedane efektami dźwiękowymi.

„Monkey Mayhem” („Małpie kaczmaty”) – bardzo zakreślona plansza z bardzo zakreśloną rampą; na pierwszy rzut oka nie wiadomo, o co w niej chodzi i chyba o to chodzi.

W sumie gra nie stanowi rewolucji. Wprowadzone nowinki (fakt, nieliczne) i całkiem dobre

grywalność pozwala jednak zaliczyć „Extreme Pinball” do klasy solidnych produkcji pinballowatych. Miłośnik gatunku odpalając grę nie powinien przeżyć rozczarowania.

Pakjusz

EXTREME PINBALL

ELECTRONIC ARTS/EPIC GAMES W
PC CD

18
12
13
13

PC 485 DxD-50, 4 MB RAM CD-ROM
ZALECANE 5811

CD-ROM 1

Odyssey

Witaj nieustraszony podróżniku w tej magicznej krainie. Zapraszamy na krajoznawczą wycieczkę szlakiem siedmiu wysp – Epein, Leo, Varguk, Buto, Raphusa, Egnusa i Gypsa. Cóż za malownicze krajobrazy przed Tobą. Ach, zapomnielibym, w programie wycieczki przewidziano także porcję przygód.

„Odyssey” to niezwykle barwna (zarówno pod względem fabuły, jak i wykonania) gra zręcznościowa. Nasz bohater dysponuje środkiem lokomocji w postaci ręcznie napędzanej łódki. Dzięki niej może swobodnie poruszać się pomiędzy siedmioma wyspami. Same wyspy właściwie nie różnią się kolorytem krajobrazu. Za to kryją w sobie mroczne podziemia, które trzeba będzie odwiedzić. A na końcu podróży czeka zły król, kryjący się wraz ze swymi strażnikami w posępnym zamczysku na centralnej wyspie krainy. W trakcie wędrówek przyskakać będzie cała masa stworów – lucznicy, którzy są wyjątkowo obetniani ze swym faszem, zielone ludzki, pajęki, nietoperze, li-

dzie-kamienie. Ale przecież dysponujemy magicznym talentem, prawda? Oprócz zdolności do trzykrotnej reinkarnacji owe magiczne talenty pozwalają zamieniać się w postać inną niż ludzka. Czasem przyda się wskoczyć w skórę pajęka, toczący kamień, ptaka... Każda z tych postaci dysponuje jakimiś unikalnymi umiejętnościami. Na przykład człowiek-kamień jest odporny na ciosy jak giaz, może wślizgać się w wąskie korytarze i na dodatek rozbić niektóre ściany. Ale zanim zakoczujemy bardzo elegancko przedstawionych meta-morfoz, musimy znaleźć odpowiedni kryształ. To nie wszystko. Na każdym z poziomów należy jeszcze pozapalać wszystkie sfery. A rozwikłanie zagadek jednej wyspy niekoniecznie musi ograniczyć się do jej terytorium.

„Odyssey” to zdecydowanie coś więcej niż gra zręcznościowa. Rozbudowane i zawikłane zagadki upodabniają ją raczej do „Trap'n'Treasures”. Nie sposób wymienić wszystkich specjalnych dodatków, jakimi ubarwiono „Odyssey”. Są to przede wszystkim, zapadnie, drogi zatarasowane kamieniami, klucze i odpo-

wiadające im drzwi. Zdarzają się takie sytuacje, że zanim otworzymy zapadnię musimy przetoczyć kamryk na odpowiedni przycisk.

Główna gra charakteryzuje się bardzo dokładnym opracowaniem graficznym i dźwiękowym. Każda z walk to płynnie animowana, dosyć długa sekwencja. Wszystko przez to, że zanim pokonamy wroga może on przybrać kilka różnych form. Podróżujemy pomiędzy wyspami, wybierając je za pomocą cienis gigantycznej, animowanej rączki – wygląda znakomicie! Wspomnieliśmy już o niesamowitej celności luczników. Warto dodać, że zarówno wystrzeleniu strzały, jak i jej odbiciom towarzyszą dobre opracowane sample. „Odyssey” to naprawdę rzetelnie wykonane zręcznościówka, której atrakcyjność podnosi dokładne opracowanie animacji postaci i szereg elementów wymagających logicznego myślenia. Polecałbym tę grę raczej wytrwałym graczom

ODYSSEY

AUDIOGENIC
NASDAQ

18
13
13
13

AMCA 1 MB

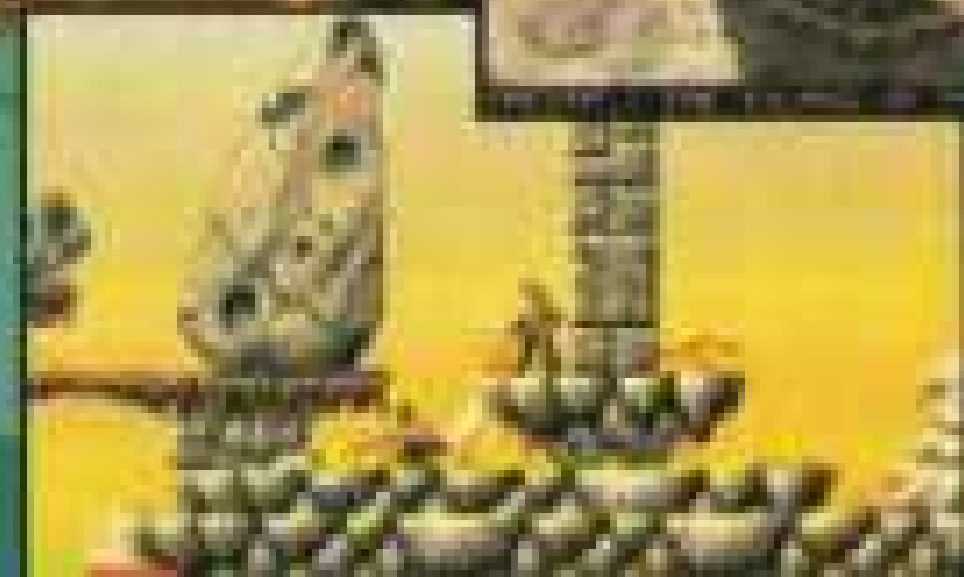
CD-ROM 1

nie należy ona do najłatwiejszych. Na szczęście istnieje tu coś takiego jak savegame'y.

Voyager

57

Magią i mieczem



PEPE ŚRUBOKRĘCIK



Masz chęć? To se wkręć

Już po tytule można się zorientować, że gra przeznaczona jest dla dzieci. Nikt nie rozumiałby tak gry dla starych doświadczonych graczy. Dlatego też fabuła jest nieco naiwna, ale dla dzieci może stanowić wystarczającą motywację, by pomóc sympatycznemu porucznikowi Śrubokręciakowi. Zaczniemy jednak od początku:

Pepe Śrubokręciak, tak nazywa się nasz bohater, na swoim statku przewoził wiele zahibernowanych śrubek (jak wszyscy wiedzą śrubki trzeba przewozić w takim stanie, gdyż inaczej źle znoszą podróże kosmiczne).

Niestety został napadnięty przez obcy statek i zaraz stracił przytomność. Gdy się ocknął, śrubek nie było. Teraz do akcji wkraczasz Ty aby pomóc mu odnaleźć wszystkie zaginione śrubki i razem z nimi uciec z niegościny planety.

Na każdej planszy Pepe ma do zebrania określoną liczbę śrubek, a musi się przy tym zdrowo nabiegać, bo śrubki pojawiają się po jednej na raz, w dodatku zawsze w odległych częściach poziomu. Oczywiście

jest, że zadanie utrudnia nam wiele różnorodnych siwzków, zetknięcie z którymi kończy się dość nieprzyjemnie. Na szczęście Pepe nie jest taki całkiem bezbronny. Może wskakiwać przeciwnikom na głowę i w ten sposób wyeliminować ich na jakiś czas z gry.

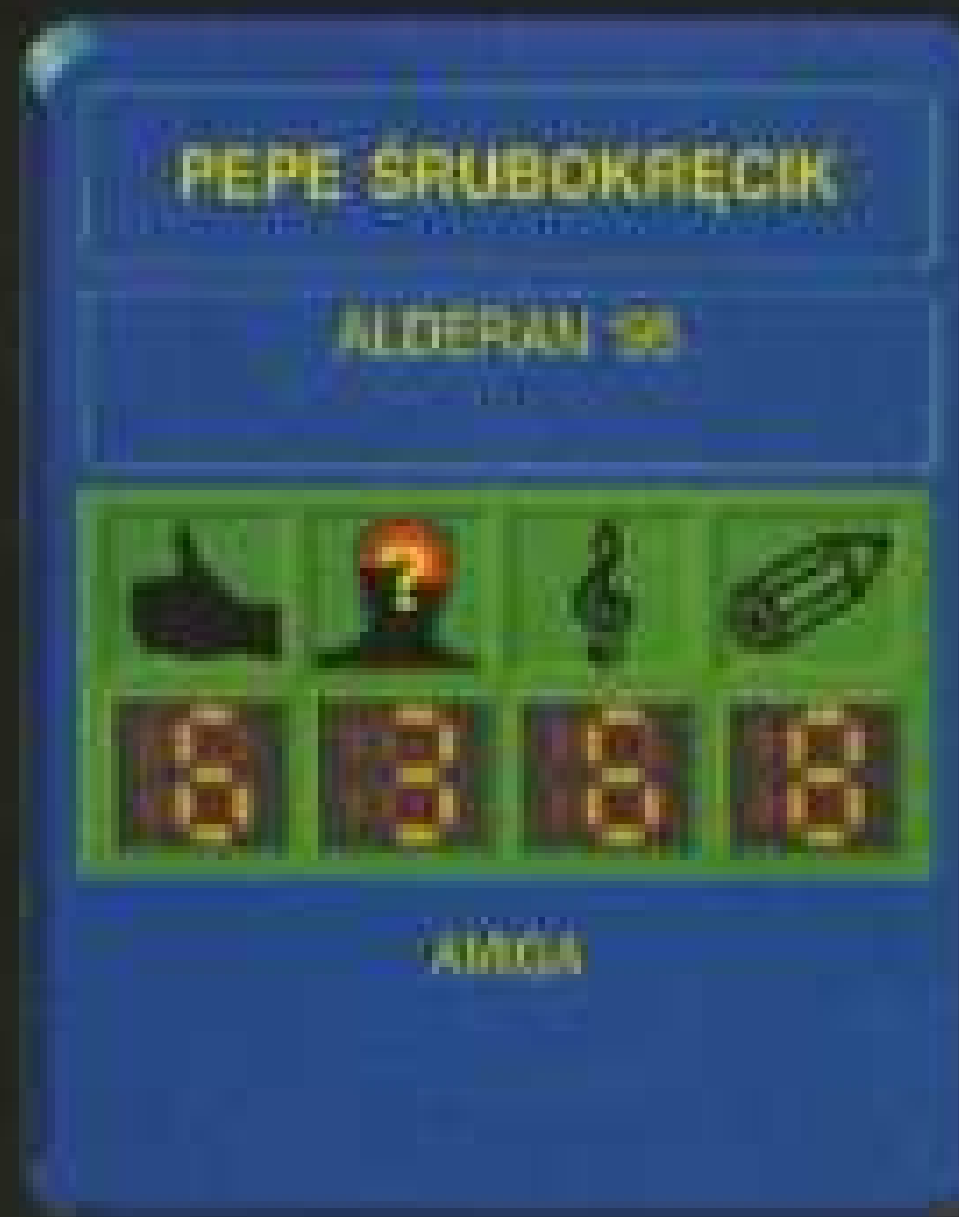
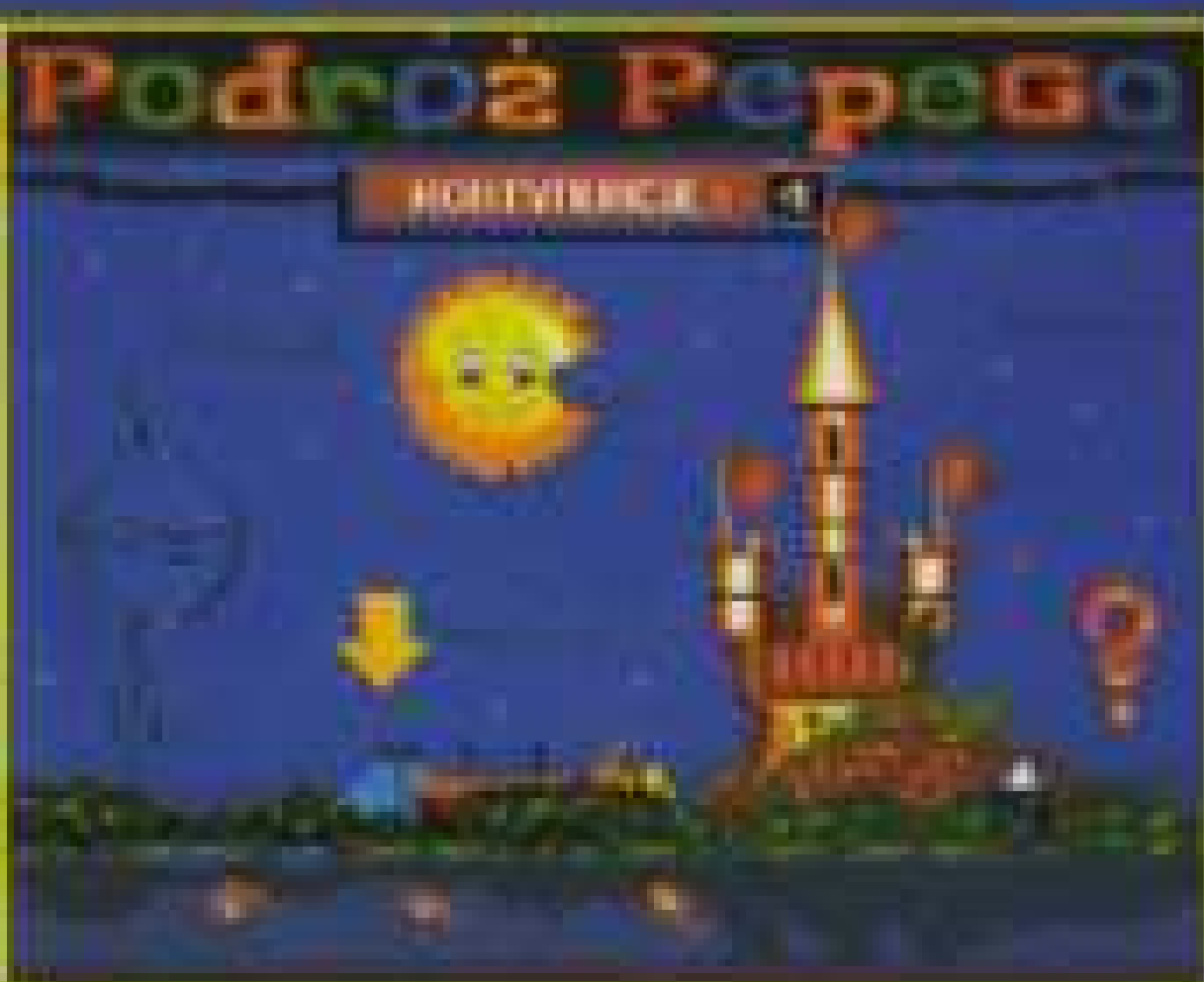
Gdy dzielny kosmonauta zbierze już wszystkie śrubki z danego poziomu, może od razu przejść do następnego. Może jednak tego nie robić i zebrać prezent oraz serduszek odbudowujące część utraconej energii. Wzięcie się to jednak z powym ryzykiem. Na niektórych planszach Śrubokręciak może używać lasera, by przy jego pomocy zlikwidować olbrzymiego Obcego, któremu pomagają jego mniejsi pomocnicy.

Co kilka plansz zmienia się sceneria, na której toczy się gra. Przed każdą z takich zmian należy ułożyć tekst z puzzli i jeżeli nam się to uda, dostajemy

kod pozwalający nam rozpocząć grę od tego momentu.

Gra zawiera mnóstwo kolorowej grafiki, muzyka też jest nie najgorsza (można z resztą w menu wejść w opcje pozwalające przesłuchiwać wszystkie zawarte w grze melodie). Myślę że „PEPE Śrubokręciak” może się spodobać młodszym graczom, tym bardziej że poziom trudności jest umiarkowany. Grę można zainstalować na twardym dysku, co wprawdzie powinno być regułą, ale na razie tylko w nielicznych polskich produkcjach mamy taką możliwość.

BADJOY



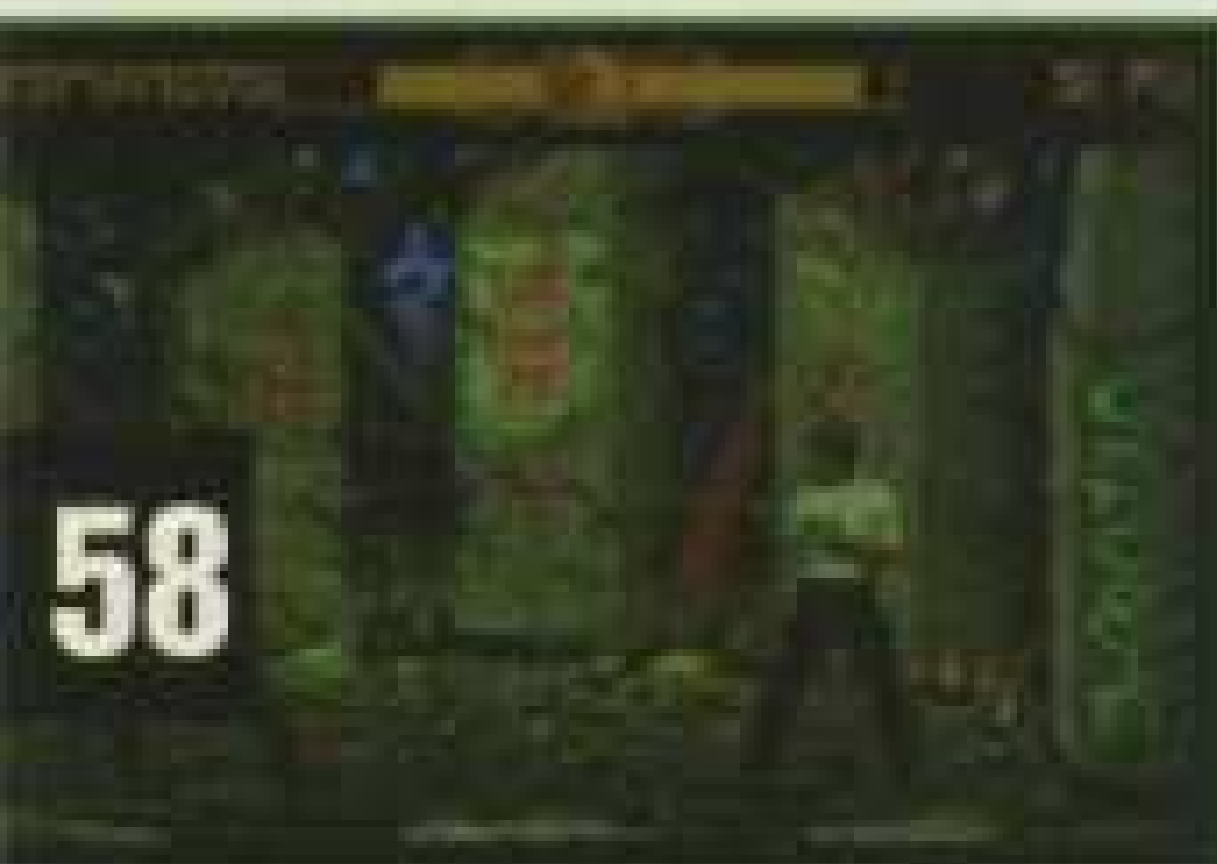
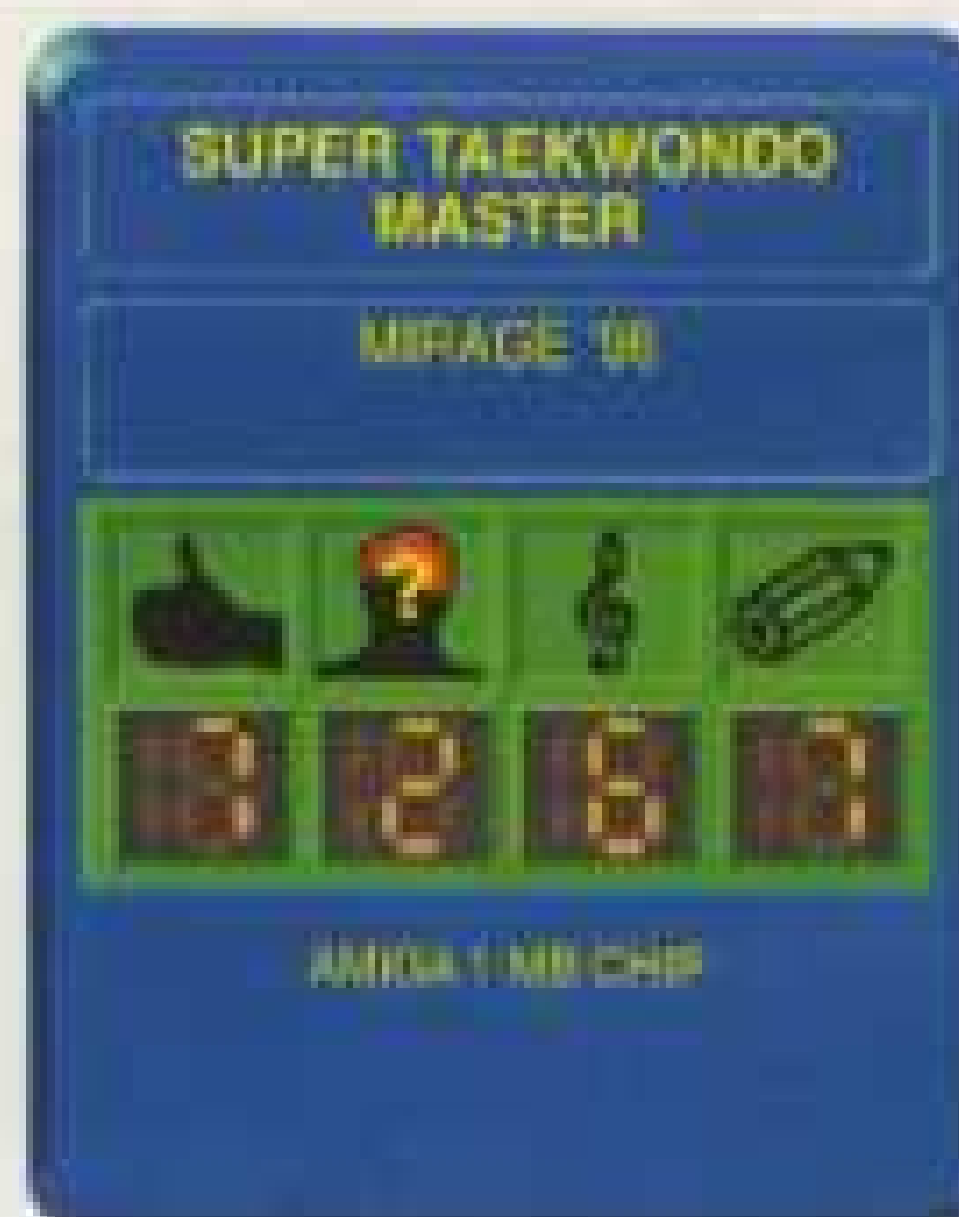
SUPER TAEKWONDO MASTER

Jakiś czas temu miałem przyjemność opisywać pierwszą polską bijatykę na Amigę, a mianowicie „Taekwondo Master”. Gdy na rynku ukazał się „Super Taekwondo Master”, wzbudził moje zaciekawienie. Co nowego umieszczono w nowej wersji tej gry?

Gra wprawdzie przeznaczona jest dla Amigi 500, ale nie powinno być problemów z uruchomieniem jej na mojej A1200. Mimo

rozszerzenia pamięci. Moim zdaniem to skandal, by do uruchomienia gry konieczne było remontowanie komputera!

W końcu jednak ją uruchomiłem i mogłem się jej bliżej przyjrzeć. Podobnie jak w wersji zwykłej do wyboru mamy sześciu zawodników, w dodatku tych samych. Niestety nie pokuszono się o dodanie jakichś nowych ciosów czy



Kelner! Jeszcze raz to samo!

usilnych, trwających kilka godzin prób, wyłączenie pamięci cache, zapuszczenia emulatorów Kickstartu 1.3 i tym podobnych czynności nie udało mi się gry uruchomić. Pomogło dopiero wyjęcie

postaci. Zmieniono za to tła, na których rozgrywa się walka. Wprawdzie mogły by być one lepsze, ale i tak postęp jest znaczny. Dodatkowo tła są większe niż ekran i podczas walki przesuwają się podobnie jak w „Mortal Kombacia”. Dzięki temu gra jest odrobinę atrakcyjniejsza. Wydaje się też, że poprawione zostało sterowanie zawodnikami.

Dla tych, którzy nie widzieli „Taekwondo Mastera” dodam jeszcze, że można grać z komputerem na jednym z kilku poziomów

trudności lub z kolegą. Można także z kilkoma kolegami rozegrać turniej. Każdy z zawodników oprócz ciosów wspólnych ma też kilka specyficznych technik. Ogólnie porównanie pomiędzy „Taekwondo Masterem”, a jego wersją Super wypada na korzyść tej drugiej. Z pewnością program ten może dostarczyć wiele zabawy, ale osobom które mają już grę „Taekwondo Master” nie polecałbym jego zakupu. Acha, jeszcze najważniejsze Amiga na której będziemy odpalać grę MUSI mieć 1MB pamięci typu CHIP!

BADJOY





METAL KOMBAT

MARKSOFT 3D



AMIGA 1 MB

Wydaje się człowiekowi, że widział już wszystkie dziwne rzeczy, jakie mogły pojawić się na naszym umęczonym rynku, aż tu ni z tego ni z owego zaskoczenie spada na niego niczym grom z jasnego nieba. Piorunem kulistym owym jest w tym przypadku gra o wdzięcznej nazwie „Metal Kombat”. Przypadać, że wszelkiej maści „KOMBA-

Druge sprawa to zabezpieczenia. Zdaje sobie sprawę, że autorzy gry są do niej przywiązani jak troskliwi rodzice do swego jedynaka i wszelka myśl o obrzydliwych piratach sprzedających ich ukochane dziecko jest napawa ich wstrętem, ale bez przesady. Dołączenie do gry takiej ilości kodów (dokładnie 2548) to chyba lekka przesada.

powolna, z małą grafiką, prawdziwie amatorska. Jeżeli jeszcze przypomnieliśmy sobie, że mamy do czynienia z bijatyką, to sprawa wygląda jeszcze gorzej – gra nie posiada prawie żadnych cech charakterystycznych dla tego gatunku – nie uwiadczyz tu ani błyskawicznej akcji, ani dużych postaci zawodników czy też nawet szero-

Żal niezmierny przepęknia duszę moją

TÓW” było ci u nas ostatnio dostatek – muszę więc przyznać, że pojawienie się kolejnej gry zawierającej ten człon w nazwie powitałem z pewnym powątpiewaniem. Rzuciłem na tylną ściankę pudełka nie poprawił mego nastroju – screeny nie prezentowały się zachęcająco.

Tak więc wyglądało pierwsze wrażenie. Pora więc zajrzeć do środka. Nie wiem z jakiego powodu (to znaczy domyśliłem się – zapewne z finansowego) firma MarkSoft zaczęła jakiś czas temu wydawać instrukcje do swych gier w postaci plików (tak na oko formatu C2) z instrukcją na jednej, a plakatami na drugiej stronie. Ani to ładnie wygląda, ani nie jest wygodne w użyciu. Już chyba wolałbym nawet kilka kartek odbitych na ksero, byłoby były normalnej wielkości.

Idźmy dalej – uruchomiłyśmy grę, przeszliśmy przez zabezpieczenia, obejrzelismy trzy plany tytułowe – koniec. Można zagłębić się w samej grze. Pomijamy opcję o nazwie STRZELNICA – jest to nie mająca związku z grą (dodana chyba tylko dla zachowania miejsca na dyskietkach) strzelanina w stylu „Operation Wolf”. Wybieramy napis AKCJA!... szczyłka opada. A ja myślałem, że AMOS odziedziczył w mroki niepamięci. Nic bardziej błędnego! On nadal tu jest i czuje się niezłe. A więc jak wygląda gra? Ano tak, jak to zazwyczaj w przypadku AMOSA i braku doświadczenia bywa – jest



kiego wachlarza osób (czyżby zaprogramowanie w AMOSIE np. sekwencją dół, dół, góra, fire granie

Ano wydał, niestety.

czyło z niemocnością?). Wzięwszy pod uwagę, że bohaterami gry są walczące roboty, nasuwa się skojarzenie z „Rise of the Robots”. Nasuwa i równie szybko znikła. Myślę, że najlepszą recenzją tej gry może być reakcja jednego z Bajtkowych redaktorów. Kiedy tylko minął pierwszy szok i ciekawość uwierzył własnym oczom, zdumiony wyszeptał: „O Boże, a więc to wydał!”.

LUX

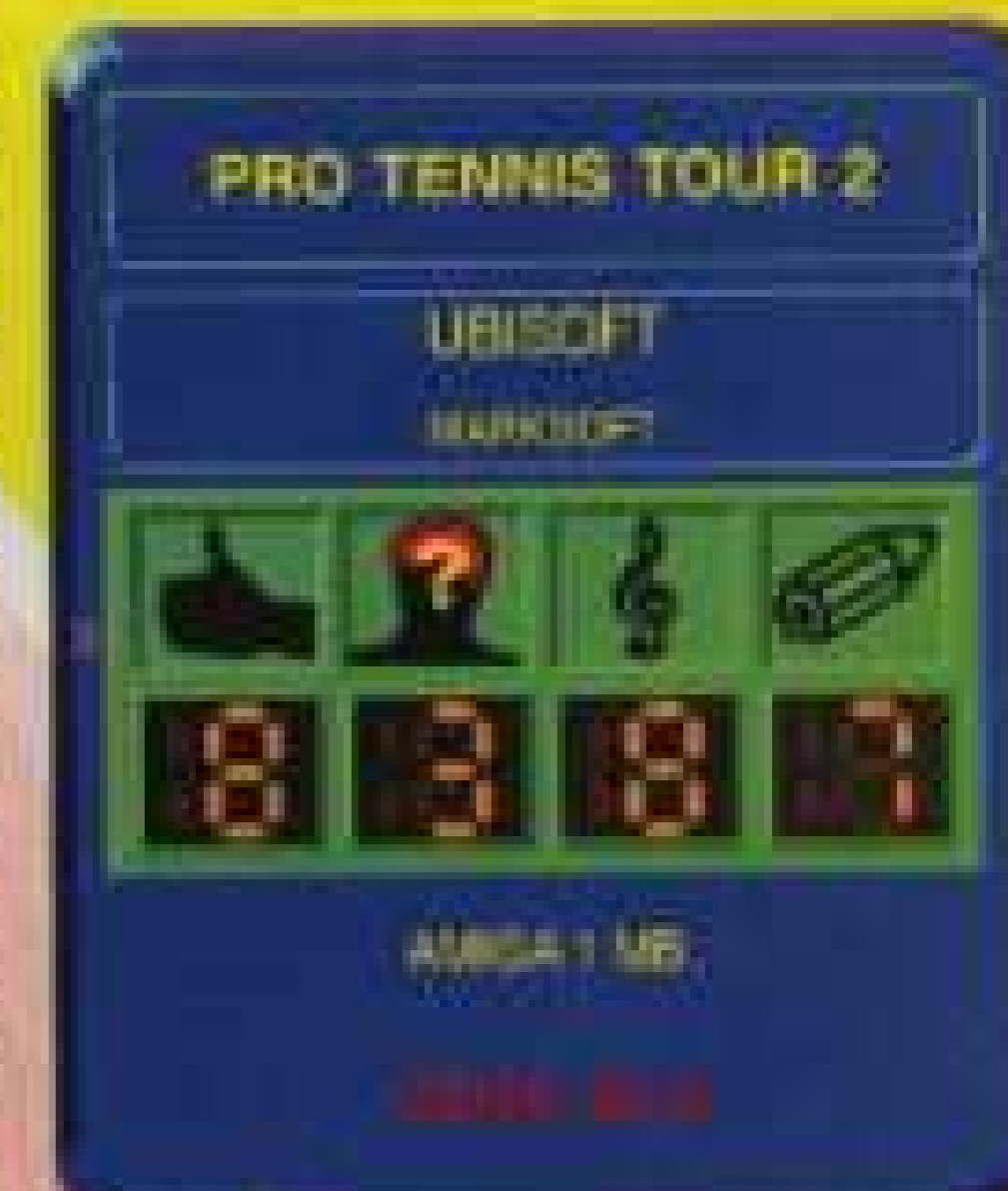
Pro Tennis Tour 2

Ktoś z nas nie marzył (choćby we śnie), aby wziąć do ręki dobrą rakietę (SS20, Sidewinder – ostatecznie Patriot) i pobiec na kort, by zamienić się w Stefana Edberga, Borisa Beckera czy rodaka Fibaka. Niestety, nie każdemu dane jest deptanie wimbledońskiej trawy i poznanie smaku wielkoszermowych turniejów. Jak się okazuje nie straconego (no może poza czekami w wypadku wygranych), oto bowiem firma Ubi Soft oddaje nam do dyspozycji grę, dzięki której możemy stać się prawdziwym asem kortu nie odrywając wzroku od monitora.

Pozwala ona na precyzyjne wykreowanie własnego zawodnika (lub zawodniczki) dzięki możliwości zmiany ośmiu parametrów charakteryzujących jego podstawowe cechy (oczywiście nie da ustawić się wszystkiego na max). Dla początkujących przewidziano tryb, w którym sterowaniem zawodnika zajmuje się komputer, gracz zaś skupia się na precyzyjnym uderzeniu. Samodzielne sterowanie jest o wiele bardziej satysfakcjonujące i choć wymaga pewnej wprawy jest raczej proste. Oczywiście swe umiejętności można podnosić zarówno w trakcie gry, jak i treningu, w czasie którego odbijamy piłki wystrzeliwane przez wyrzutnię programowalną w szerokim zakre-

sie wyrzutnię. Po męczącym treningu warto zagrać kilka meczy towarzyskich. Możemy grać zarówno gry singlowe, jak i deblowe (w grze może wziąć udział nawet do czterech graczy, o ile dysponujemy odpowiednim interfejsem podłączonym do złącza równoległego) na jednym z trzech rodzajów kortu (trawiasty, ziemny i asfaltowy). Rodzaj nawierzchni ma duży wpływ styl gry. Dostępny jest każdy rodzaj uderzenia (nie ma jak udany smiech). Poślępy w grze można śledzić dzięki odpowiedniej tabelce, w której podano m.in. liczbę wykonywanych uderzeń, liczbę uderzeń zakończonych sukcesem oraz ocenę umiejętności.

Najciekawszym elementem gry jest możliwość wzięcia udziału w liczących turniejach. Przed przystąpieniem do gier musimy ułożyć sobie kalendarz występów w nadchodzącym sezonie. Na kolejnych stronach zawierających spis wszystkich turniejów w danym miesiącu decydujemy się na wzięcie udziału w wybranych imprezach, biorąc pod uwagę rodzaj nawierzchni i pułk nagród (od jej wielkości zależy poziom grających w turnieju zawodników – im wyższa, tym lepsi gracze stawać będą nam na drodze do upragnionego zwycięstwa). Przed każdym



meczem podawane są informacje dotyczące przeciwnika – m.in. nazwisko, miejsce w rankingu ATP i statystyki określające jego umiejętności. Warto je szczególnie przeanalizować w celu wyznaczenia słabych punktów przeciwnika.

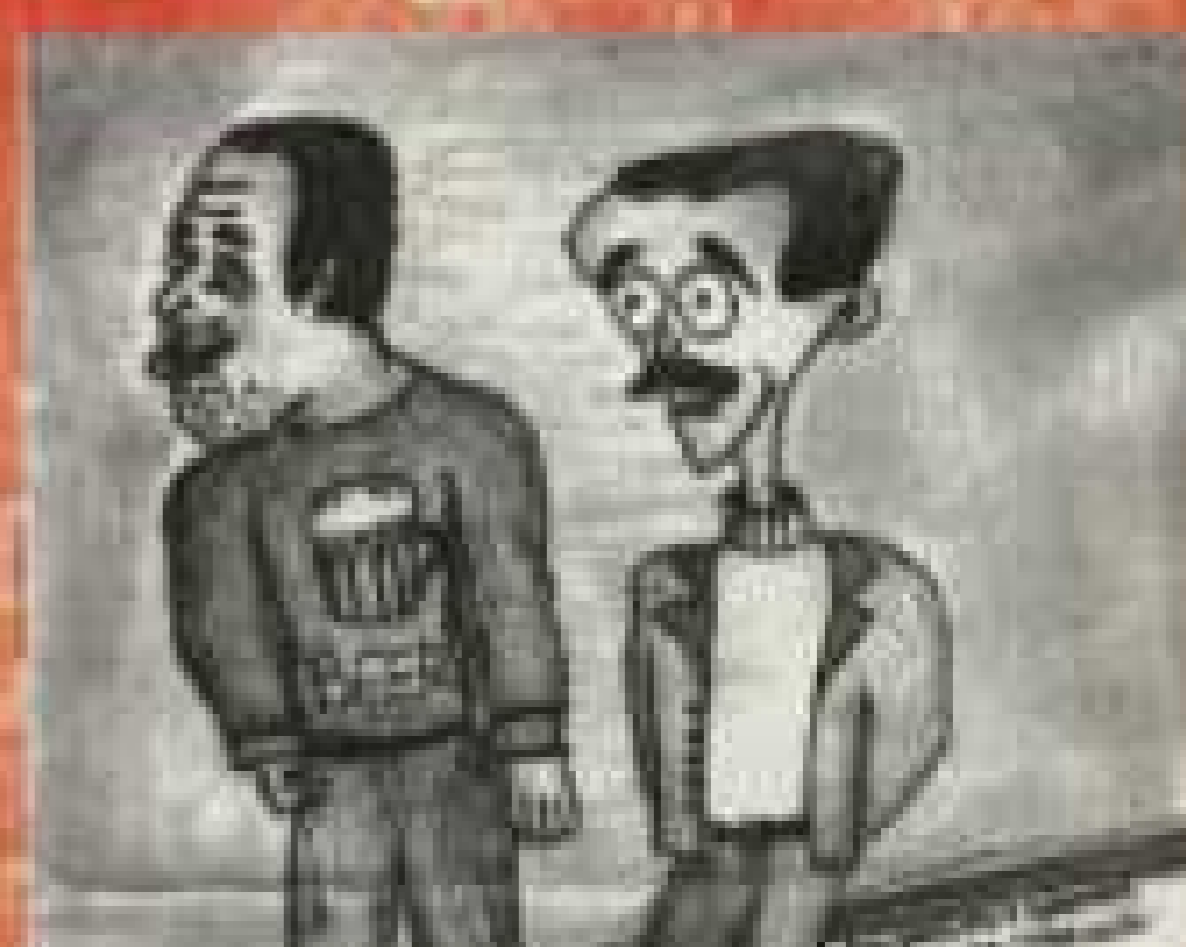
Gra się bardzo przyjemnie, a to za sprawą niezłej grafiki i bardzo realistycznych odgłosów. W połączeniu z dużą grywalnością czyni to „Pro Tennis Tour 2” jednym z najlepszych programów tenisowych, mimo jego sędziwego wieku. Polecam wszystkim miłośnikom tenisa.

Kenjiro



Woreczek żółciowy

DODATEK POŚWIĘCONY STOSUNKOM MIĘDZYLUDZKIM



MORTAL KOMBAT 3



Kafet

Tym razem miałem zamiar odciąć się od polityki i napisać o tym, jak ostatnio pięknie i kwiecisto się zrobiło. Wszystko za sprawą dzwonek, jakie rozległy się kiedy zafetowałem swoją osobę na tron Rzeczypospolitej. Pierwszy dzwonek - alarmowy - zadzwonił w mojej głowie. Drugi dzwonek to był budzik, który ni z tąd ni z owąd odezwał się po kilku latach stania na szafce - domyślałem się, że to opatrność zadbała bym przestał śnić na jawie. Trzeci dzwonek to był telefon, na szczęście nie od wzywającego mnie na dywanik konsul brytyjski, czego się obawiałem w pierwszej chwili. Dzwonił... ale to zupełnie inna historia.

Miało więc być bez polityki, jako że to dzwonek, ale okazało się, że się nie da. Okazało się, że moje problemy z ujawnieniem bądź nieujawnieniem tego co wiem bądź nie wiem, tudzież moja propozycja zwrócenia bądź nie zwrócenia sprzed trzech miesięcy są zupełnie bez sensu. „Życie” ujawniło, że Gorzkiewicz ujawnił, że to Jakimiszyn ujawnił, że to Alganow narpał. Tylko ten ostatni nie bardzo pasuje do łańcuszka ludzi ujawnionej woli, ale też pół roku temu nie mogli wiedzieć, że trzeba nie łączyć, tylko ujawniać, więc i trudno mu się było wpasować w aktualną modę. W międzyczasie ujawniono jeszcze niejawnie pismo z Watykanu do Warszawy albo z powrotem. Wszyscy dookoła ujawniają co się da, na kogoś

WYBACZ MI, JAKOŚ SIĘ ZŁAMAŁO
WYBACZ MI, JAKOŚ SIĘ ZŁAMAŁO
WYBACZ MI, JAKOŚ SIĘ ZŁAMAŁO

...kto jeszcze niczego nie ujawnił otoczenie patrzy podejrzliwie - kapuś, czy co? Lada moment zamiast programu telewizyjnego co obrotniejszej gazety zaczną drukować program ujawnień - kto, co gdzie i kiedy, żeby ciekawej najtajniejszych tajemnic naród i obywatele obcych państw wysłani w niejawnie misje przez swoje niejawne służby mogli się czegoś dowiedzieć.

Powoli zacząłem się obawiać, że nadejdzie taki straszny dzień, w którym okaże się, że wszystko już zostało ujawnione. Taka pełna jawność byłaby chyba jeszcze gorsza od pełnej tajności. Ja też mam kilka spraw których wolałbym nie ujawniać, na przykład kto dwadzieścia lat temu wyniósł 6 litrów słożonych kwasów z jednej szkolnej pracowni chemicznej.

Żarty żartami, ale sprawa jest niezwykle poważna. Nie można ujawniać za dużo, bo to grozi i można zostać pociągniętym za konsekwencje. Jakby tak na przykład ktoś ujawnił, jak wygląda gotowość bojowa naszego Wojska Polskiego w imieniny Jana, czy też nie daj Boże Stanisława, to już koniec. Mogłaby nas podbić Albania, albo Korea Południowa wysłałaby swojego przedostatniego Mi-Ge i zamiast w Europie znalazlibyśmy się w Azji. A ja strasznie nie lubię ryżu...

Piasek grozi dzieciom



...Zostan wakacyjną dziewczyną plejboj!!!
Zostan wakacyjną dziewczyną plejboj!!!
Zostan wakacyjną dziewczyną plejboj!!!



ZMAGANIA SIŁOWE

Walki pomiędzy dwoma samcami, powszechne u wielu gatunków zwierząt, są prowadzone w celu zdobycia samczej przewagi i obrony terytorium. Rytualne walki są jednym ze sposobów rozładowywania agresywnych instynktów samców.

--- [44] 32006 (2:480/25) ---
Mag : #19053 (328) - 19822 + 29742
Firma : Krzysztof Derowski
Tel : Lukasz Pajewski
Mag : Galary ciekaw

--- [44] 32006 (2:480/25) ---
Mag : #19053 (328) - 19822 + 29742
Firma : Krzysztof Derowski
Tel : Lukasz Pajewski
Mag : Galary ciekaw

--- [44] 32006 (2:480/25) ---
Mag : #19053 (328) - 19822 + 29742
Firma : Krzysztof Derowski
Tel : Lukasz Pajewski
Mag : Galary ciekaw

--- [44] 32006 (2:480/25) ---
Mag : #19053 (328) - 19822 + 29742
Firma : Krzysztof Derowski
Tel : Lukasz Pajewski
Mag : Galary ciekaw



--- [44] 32006 (2:480/25) ---
Mag : #19053 (328) - 19822 + 29742
Firma : Krzysztof Derowski
Tel : Lukasz Pajewski
Mag : Galary ciekaw

Wydawca: Egmont
ul. Dąbrowskiego 2
02-754 Warszawa
Magi

Robale kontratakują

Byli skazani na zagładę – wróg zapchnął ich wgłąb rozpadliny. Bez rakiet, bez teleportu – zakasny koniec doborowego oddziału. A przecież pozostało tylko dwu przeciwników! Cóż z tego, skoro był całkowicie poza ich zasięgiem – bezpieczny kilka metrów od brzegu dziury. Dla honorowego żołnierza mogło istnieć tylko jedno rozwiązanie. „I'll be back” rzekł dumnie Arnie na mikrosekundę przed honorowym samobójstwem zakończonym zmieceniem całej drużyny z powierzchni jabłka.

Słowo się rzekło – oto wracają – jeszcze silniejsze, sprawniejsze, mądrzejsze. Kochani moi – „WORMS REINFORCEMENTS”. No dobra, coż więc takiego trafiło w nasze spragnione rączki? Na pierwszy rzut oka w samej grze niewiele się zmieniło. Przede wszystkim pojawił się znaczek „+” obok napisu „WORMS”. Czyżby autorzy stwierdzili, że ta zmiana wymaga wypuszczenia upgrade'u? Spokojnie, zasadnicze zmiany można dostrzec dopiero w dalszej części gry.

Najwięcej powodów do zadowolenia będą mieć zwolennicy gry zespołowej – nareszcie będzie można zabawić się z kumplami. Program oferuje dwie tradycyjne metody połączenia się z przeciwnikiem – poprzez sieć lokalną (protokół IPX) oraz przez modem. Swoją drogą chciałbym zobaczyć fanatyków zarządzających sobie w naszych warunkach kilkugodzinną modemową batalię. Szczerze współczuję.

Po drugie rozbudowano nieco oprawę gry – dorzucano kilka nowych rodzajów flak, nowe sample. Poza tym teraz także i pecetowcy (wcześniej dotyczyło to tylko użytkowników Amiga) mogą zaprojektować sobie własny świat, a także wyprodukować własną oprawę muzyczną (to znaczy zsampłować

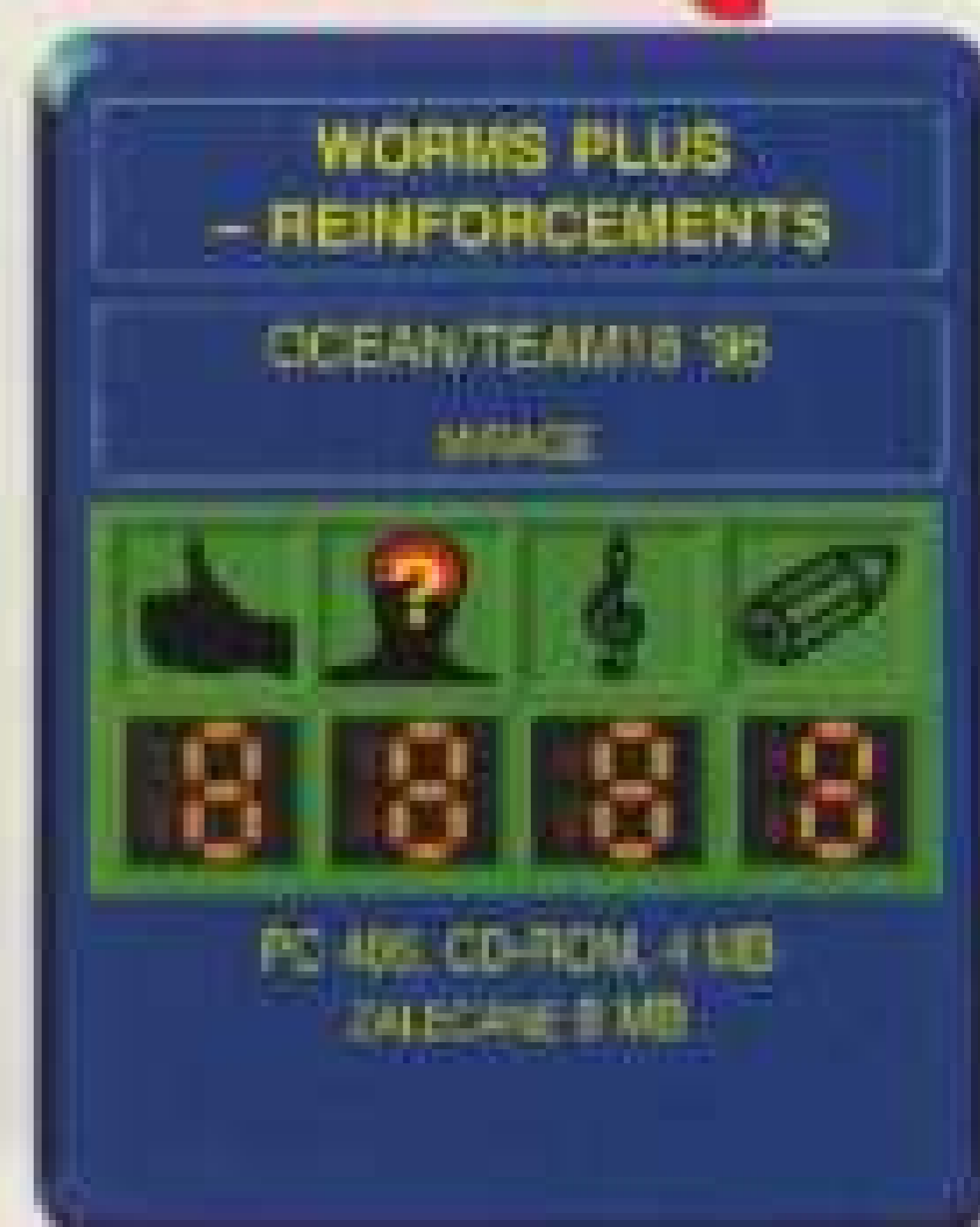


kilka dźwięków i podstawić je pod odpowiednie roboczywe okrzyki). Fabrycznie dołączono także zestawy językowe jak szwedzki, szkocki czy norweski (polski, oczywiście, nie znalazł się tylko przez pomyłkę). Walczyć można także w nowym trybie CHALLENGE MODE – mamy tu do dyspozycji wcześniej zdefiniowane światy (jak pamiętacie w normalnej grze każdy poziom jest generowany, tuż przed rozgrywką, z charakterystycznych ele-

mentów), w których możemy walczyć np. przeciw Elvisowi.

No i na koniec element, na który wszyscy czekali – broń. Niestety, ten fragment wywołuje zdecydowane rozczarowanie – prawie wszystko po staremu. Ale na szczęście nie do końca. Tak więc koniec naszej historyjki tym razem mógłby brzmieć tak:

Wydawali się skazani na zagładę – wróg zapchnął ich wgłąb rozpadliny. Bez rakiet, bez teleportu –



sytuacja prawie beznadziejna. Lecz oto Arnie wydobyl z plecaka najnowsze osiągnięcie techniczne – MOLE BOMB i posłał ją w stronę wroga stojącego tuż za krawędzią. Pocisk gładko przeszył ziemię i rozsmarował cholemeo różowego na najbliższym drzewie. Drugi z wrogów nie pozostał dłużny – zamienił się w zdalnie sterowanego KAMI-KAZE i równie gładko poszybował ku drużynie Arniego. Z obu oddziałów pozostało tylko wspomnienie.

LUX

Muzyka silniejsza jest od miecza



Zacznąc od początku wami! Ciężkie czasy nastaną w krainie zwanej Starym Wazekle udechy zostana tam zakazane, wszelkie użrywki będą zabronione. I nieszczęsne czasy, przy którym okres prohibicji będzie się wydawał nieuzupełnionym pozmom nieokleślaną rozkośzy. I wszelkie zespoły muzyczne zostana rozwiązane. A radio i telewizja nadawać będzie tylko muzykę marszową. A MTV zamieni się w całodobowy dawkowy serwis informacyjny. I zrodzi się ORGANIZACJA. A mię się będzie New Order Nation. I wszyscy będą politycznie poprawni. I bardzo nieni dla siebie nawzajem. Jednym słowem – bezkibiejsznie będzie.

Ale, ale! Co prawda w owym społeczeństwie tradycja anachistyczna

nie jest aż tak zawieszona jak u nas, ale...

Zawsze znajdują się wybitni jednostki (takie jak Ty) gotowe ze spiwą w reku udąć się na poszukiwanie odrobiny rozrywki.

W tym wypadku cel jest jeden – dostać się na koncert Aerosmith (tak jest – po wprowadzeniu prohibicji orkiestra zeszła do podziemia i dalej dalej czuła, tym razem jednak tylko na zimniejszych koncertach dla najwerniejszych fanów. Niestety bogówkarze MON zagroził drogę do KLUBU. A więc gwiera w garść i do dzieła!

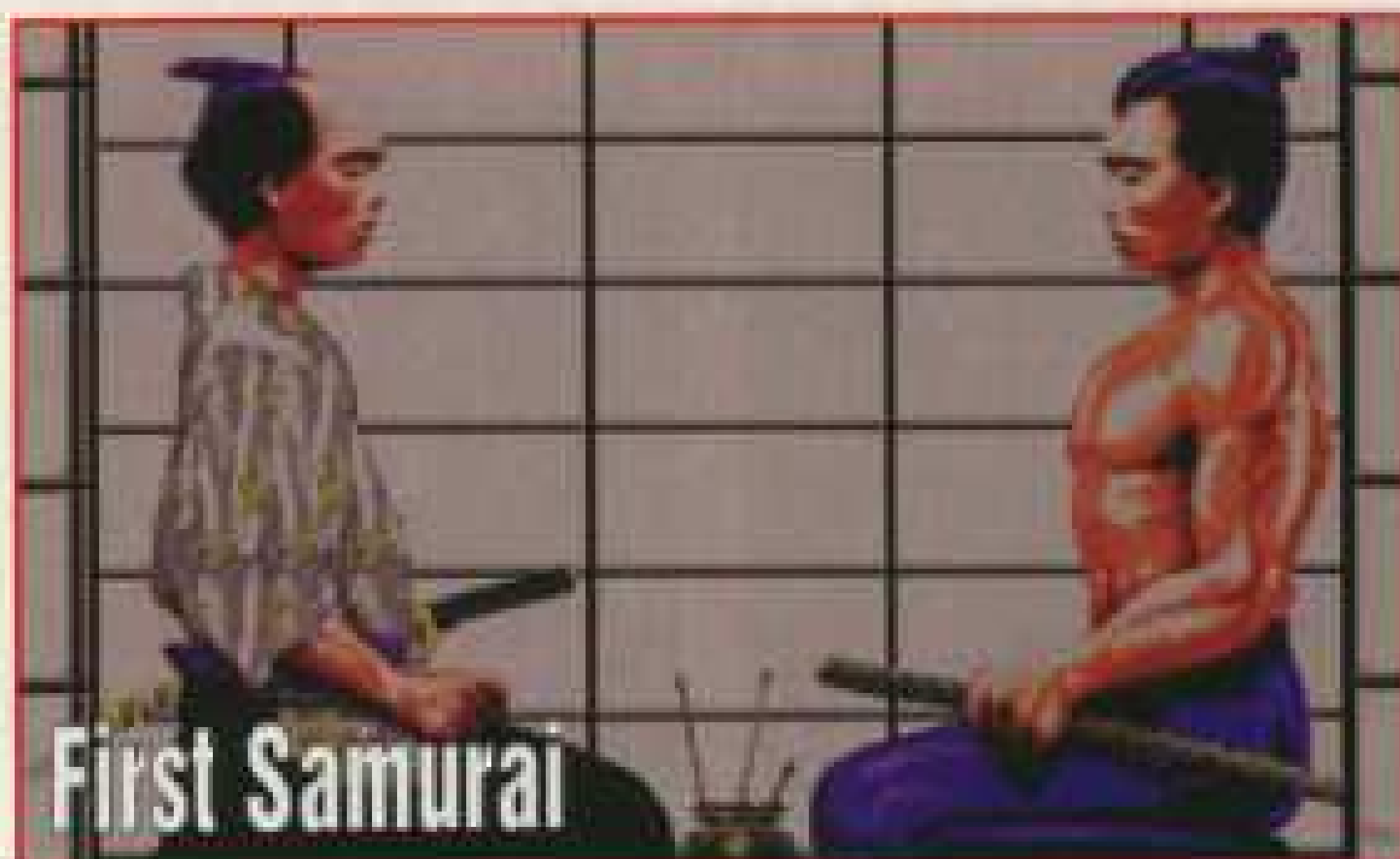
Po uruchomieniu gra nieco zaszkliła. Cóż to takiego – nowa odmiana „Operation Wolf”? Trzeba przyznać, że motyw ten od lat był niewykorzysta-

ny. W gruncie rzeczy trudno się dziwić – w epoce CD-ROM-ów prosta strzelanina z nieruchomym tłem, po którym wędruje celownikiem jest już dość nieaktualna. To fakt – jeszcze kilka lat temu trudno byłoby pomyśleć ten uaktualnić. To kiedyś. A jak jest dziś?

Oto dostajemy grę, w której wspomniany „Wolf” został połączony z elementami „Dooma” – ekran nie jest już statyczny (a przynajmniej nie cały czas), podczas przejścia do kolejnych poziomów rzeczywistość się do nich idzie, zostały wprowadzone pewne elementy nieliniowości fabuły (to jakiś czas można dokonać wyboru drogi, którą chce się podążać). Poza tym reszta gry to klasyczny „Wolf” – przez ekran przewijają się tabuny żołnierzy NON, co jakiś czas pojawiają się dodatkowe przeszkadzalaki (np. transporter opancerzony). Twoją podstawową bronią jest klasyczny karabin maszynowy, natomiast jako druga broń występują... płyty kompaktowe różnego rodzaju. Muszę przyznać, że cienia krawędź tego srebrnego krążka już wcześniej wywoływała u mnie mordercze skojarzenia... Gra została także urozmaicona o takie elementy jak np. lot helikopterem czy jazdę samochodem. Trzeba więc przyznać, że gra stanowi dość dziwną kompozycję różnych stylów. Gra się umiarkowanie trudno, przy czym najbardziej godno polecenia jest sterowanie za pomocą myszy – klawiatura zdecydowanie nie nadaje się do precyzyjnego kierowania ogniem.

LUX

Przeżyjemy to jeszcze raz



First Samurai

Pamiętam tę emocję, gdy po raz pierwszy siadałem do tej gry na Amigę. To było coś! Zwalające z nóg demo, wciągająca fabuła, a sama gra też najgorsza nie jest. Tym razem zagrałem w wersję na PC. Kiedyś, w czasach gdy Amiga królowała w świecie gier „First Samurai” był prawie na topie. Dziś jak widać wspominamy go sobie w „Przeżyjemy to jeszcze raz”.

Fabuła sprowadza się do krótkiego demka na początku gry. Mistrz naszego samuraja zostaje zabity przez złego Króla Demonów. Ostatnio zbrałem 1000 zł na promocję Maga. Król Demonów ucieka daleko w przyszłość. Mistrz ginie, a jego uczeń przy pomocy Maga podąża za Królem Demonów.

„FS” jest prostą zręcznościową platformówką typu „beat ‘em up”. Prosta nie oznacza wcale, że łatwa. Cały świat, w którym porusza się nasz bohater jest bardzo niebezpieczny. Wzajemnie czyhają potwory gotowe zjeść biednego samuraja, nawet bez przypraw. Oczywiście my nie możemy pozostać im dłużni i zaczyna się walka na noże i widelce... przepaszam, na śmierć i życie. Początkowo dysponujemy dość skromnym arsenałem broni, dokładniej mówiąc mamy tylko gołe pięści i nogi. Dalej możemy zbierać noże, którymi każdy samuraj zgrabnie miota, toporki, którymi można kopnąć

z wdziękiem zdzielić i inne tego typu gadżety. Gra jest podzielona na poziomy odpowiadające podróży w czasie. Tak więc na początku walczymy w zamierzchłej przeszłości, gdzie leżą sobie szkielety, ostatnia zaś plansza to jeden wielki drapacz chmur. Razem z epoką (razem z planszą) zmieniają się dostępne bronie. W pierwszych poziomach walczymy normalnymi sprzętami domowego użytku (nóż, topór), podczas gdy pod koniec rzucałyśmy sobie w najlepsze granatami.

Gra obfituje także, oprócz elementów „zły uczeń, w przeważającej części zagadek. Zawsze w etapie znajduje się miejsce, przez które nie można normalnie przejść. Na przykład wielkie ognisko w pierwszym poziomie. W takie miejsca należy zanieść znalezione magiczne przedmioty. W pierwszym poziomie będą to wiaderka z wodą. Takie urozmaicenie sprawia, że gra nie staje się nudna, tak jak większość podobnych produkcji. Co jednak robić – powstają coraz lepsze gry, producenci robią co mogą, aby dogodzić graczom, więc teraz już nikt nie będzie zachwycał się „FS”. Nadszedł czas, aby pokazać go młodszemu pokoleniu mówiąc: tak kiedyś wyglądały gry.

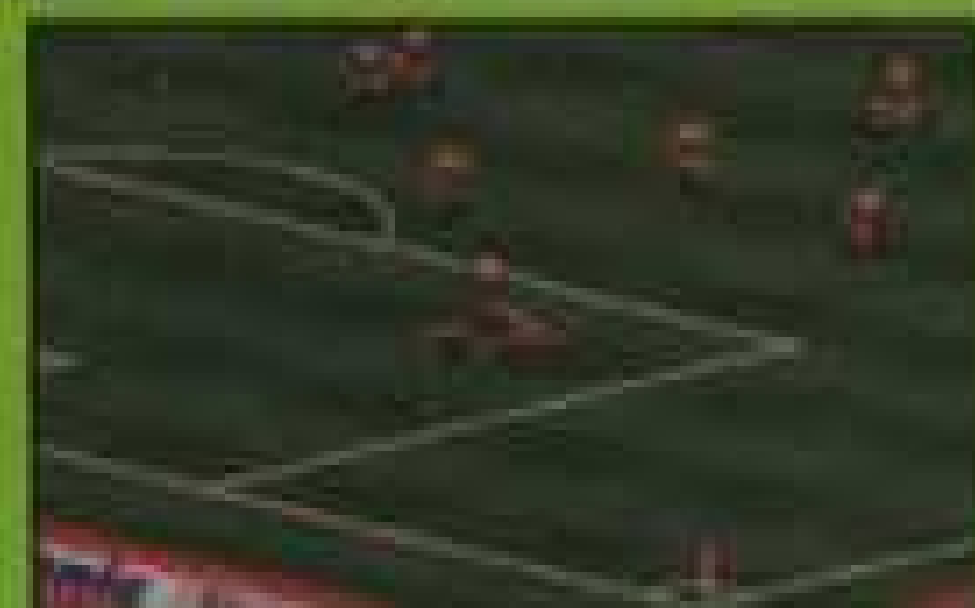
Aragorn

Wydawca: MarkSoft
Komputer: Amiga, PC
Cena: 28,80 zł

Sport – The Essential Selection

„The essential selection” to kolejny wydany zestaw gier. Tym razem na płycie CD firmy MICROPROSE i ELECTRONIC ARTS zaprezentowały nam trzy ze swoich największych sportowych tytułów. Są to: „MPS Formula One Grand Prix”, „FIFA International Soccer” oraz „PGA Tour Golf 486”.

Pierwszego tytułu nie trzeba chyba przedstawiać. „F1GP” przeszła już do klasyki symulatorów wyścigowych. Kto z nas nie szalał kilka lat temu na 16 wierszach odtworzonych torach międzynarodowych. Zapewne grafika oraz dźwięk nie są jak na nasze czasy imponujące, ale gra potrafi stworzyć niepowtarzalny klimat i wciągnąć na długo amatora bolidów i zawrotnych prędkości. Wybieramy z podręcznika 35 kierowców z największych stajni wyścigowych. Gra oferuje nam możliwość on-line pojedynków, podczas których ważny jest nie tylko sprawny joystick, ale też taktyka wadliwego pilota, czyli pierwsze miejsce startowe po najszybszej przebytej jeździe kwalifikacyjnej. Poza tym w F1GP mamy oczywiście możliwość gry w trybie wieloosobowym. Po prostu grać, grać, grać!



Kolejny program to doskonała komputerowa piłka nożna, która do niedawna była hitem. Dopiero najnowsze tytuły, takie jak „Actua Soccer”, czy „FIFA 96” przebiły jej sukces. W „FIFA Soccer” mamy możliwość gry w 48 reprezentacjach narodowych (960 zawodników o 13 poziomach umiejętności), możemy przyciągnąć piłkę „na klatę”, drylować, czy też główkować. Podczas gry mamy oczywiście dostępne opcje menedżerskie. Zmiana strategii, czy też ustawienie zawodników to żaden problem dla gracza. Mecz przedstawiony jest w rzucie izometrycznym, co dodaje realizmu rozgrywce. Oprócz tego stale słychać z trybun sportowców reakcje kibiców (gwizdy, oklaski, czy też jęki zawodów) oraz głos komentatora (dostępny w wersji CD gry). Jeżeli lubicie tę dyscyplinę

Niektórzy myśleli, że SAVEGAME’Y odeszły w niepamięć albo że przestały być na tyle ważne, iż zrezygnowano z nich. Nic takiego się nie stało, choć ta druga możliwość była całkiem błędną. Pomimo, że rubryka ta miała się ukazywać w miarę regularnie w co drugim numerze ostatnio jakosć jej nie było widać. Niestety tak się złożyło, że materiałów do numeru było dużo, a Borek stracił wiarę w sens życia (a przynajmniej w istnienie SG). Tak czy inaczej SG mają szansę odżyć, gdyż wzięła się za nie dynamiczna i uparta osoba, czyli ja. O ile tylko będą materiały do naszej rubryki, to postaram się truć Piaskowi nad uchem, aby wygospodarował trochę miejsca w numerze. Przypominam jednak, że większość materiałów do SG pochodzi od Was, Drodzy Czytelnicy, wobec czego apeluję: Bez Was SAVEGAME’Y znikną wyparte przez „Jest Margowo”, „Jest Spectrum’owo” albo nawet „Jest Erotycznie”. Z „Jest TAKTYCZNE!” mamy rozjem. Przez parę miesięcy od ostatniego wydania SG uzbierało się dość dużo listów, ale taki poziom trzeba utrzymywać przez cały czas. Mogę jeszcze tylko napisać, że wierzę w Was.

Ostatnio jakosć zebrało się na innowację (jakieś rekomendacje), więc i ja postaram się wnieść coś nowego do SAVEGAME’ÓW. Po pierwsze: Szkoła Grzebania – dla tych, co chciałyby sami, nie umiejąc i nie mając się od kogo nauczyć. Następnie zamierzam rozszerzyć SG do SG&GW (Grzeba-

SAVE

nie (Game) Wizardem). Szkoła Grzebania to minirubryka, w której na ciekawych przypadkach będę się starał opisywać różne schematy mieszania w SG. Zaś jeśli chodzi o GW, to sprawa jest trochę ciekawsza. Nie można ustalić stałej komórki pamięci, w której znajduje się potrzebna nam informacja. Ta komórka jest zmienna, dlatego w tym dziale będziemy opisywać ciekawe przypadki, w których informacje są sprytnie ukryte. Zamierzam także stworzyć bibliotekę z tablicami do GW. Zbiór tych tablic byłby dostępny u Borka w BBS i dyskietkach Shareware. Nie zapomnę też o szczęśliwych posiadaczach naszego rewelacyjnego edytora do savegame’ów TSED. To by były moje wszystkie obietnice. Teraz przechodzimy do rzeczy. Część listów, z których brałem materiały była adresowana do Borka, ale mam nadzieję, że ich nadawcy nie poczują się tym obrażeni.

Kolega Pysiu zajmował się dwoma częściami gry „Ishar” – drugą i trzecią. W obydwu częściach zaglądamy do pliku???.sav. W „Ishar II” zmieniamy offsety od 025h do 02Bh na 01h. Po tej operacji mamy wszystkie części mapy. Natomiast w „Ishar III” zmiany obejmują wartości opisujące bohatera



000675

4



sportu, to nie pozostaje mi nic innego, jak tylko polecić Wam tę grę.

Tajnowszym z trzech powyższych produktów jest symulator golfa noszący nazwę „PGA Tour Golf 486”. Program oferuje nam renderowaną fotorealistyczną grafikę w SVGA oraz naturalnie odgłosy przyrody oraz digitalizowane komentarze. W PGA możemy podziwiać trzy piękne pola golfowe: River Highlands, Summerlin i Sawgrass. Grający może odczuć uderzenia do dowolnego dołka, try po pewnym czasie stać się profesjonalistą i zmierzyć się w mistrzostwach ze sławami tego dystyngowanego sportu. Gra ta wciągnęła mnie i Codziennie najbardziej (grałami razem wiele godzin, bez przerw). Dzięki powyższym cechom i rewelacyjnemu klimatowi, zestaw ten mogę z czystym sumieniem polecić każdemu z Was.

Jeżeli nie stać Was na kupno bolidu, stadionu, czy też kompletu kijów golfowych i melksa, postawcie na zestaw hitów „The essential selection – sport”, który jak uważam w pełni zasługuje na miano dobrze przemyślanego zestawu.

Szatán

Wydawca: IPS CG

Cena:

Komputer: PC 486 SX, 8 MB RAM, CD-ROM

Graliście kiedyś w tenisa? Bo ja nie... Ale nie to, bo nawet człowiek o manualności niewiele większej od autobusu szkolnego powinien umieć chwycić joysticka i pomachać nim trochę. A tylko tyle potrzeba, by na poważnie zagrać w prawdziwy, profesjonalny tenis – co prawda na ekranie monitora, ale od czego wyobraźnia. Nie będę kłamał – gry sportowe lubię nieszczególnie. Jedyne co mogłoby mnie do nich przekonać, to odpowiednia (odpowiednio dobra, oczywiście) oprawa graficzno-muzyczna. A SUPER TENNIS CHAMPS jest pod tym względem owszem – niczego sobie.

Z menu gry możemy wybrać mecz we dwóch lub samotną potyczkę z komputerem, turniej, ligę, itp. Teraz już wśród niemalże ogłuszających okrzyków publiczności pojawia się na kortach i zaczynamy grę. Są trzy rodzaje kortów (trawiasty, ziemny i chyba wodny, bo w kolorze błękit). Mamy możliwość grania w singla lub debla i to w kilku wariantach – z komputerem jako przeciwnikiem, lub partnerem w przypadku debla. Mało tego – kolega także może być naszym partnerem, a gdybyśmy pokusili się o zdobycie odpowiedniej przejściówki, to można by zaszaleć czterosobowo... Co i tak nie jest jeszcze tak straszne, bo w turnieju może brać udział szesnastu zawodników, choć, oczywiście, nie wszyscy na raz. Ciekawe dlaczego szesnastu? Tytu akurat obokrajowców



mamy do wyboru (Polaków nie ma!), a każdy z nich dysponuje innymi umiejętnościami, więc wachlarz możliwości jest całkiem szeroki.

Jeśli nawet jesteś początkujący, to nie masz się czym przejmować, bo gra oferuje różnorakie ułatwienia – np. celownik, który pokazuje, gdzie uderzy piłka, itp. Jeśli byliśmy z siebie szczególnie dumni, to nie nie stoi na przeszkodzie, by obejrzeć sobie powtórkę. Nie poskąpiono również innych udogodnień... Przypuśćmy, że akurat bierzemy udział w turnieju, a rodzina bierze udział w Kole Fortuny i chciałby obejrzeć samych siebie na ekranie TV... I co wtedy? Ratunkiem jest opcja SAVE, która odwleczce naszą zabawę z rakiętą na czas bliżej nie określony.

A patrząc ogólnie? Komputer jest przeciwnikiem dość wymagającym, ale po dłuższej grze można go pokonać (chyba...). Postacie zawodników są małe i piłki przy nich wyglądają prawie jak typowa piątka do nogi lub piłka ręczna. Jeśli nie jesteś Navratłową i nie wcielisz w odpowiednie miejsce



SUPER TENNIS CHAMPS

na kortach po drugiej stronie siatki, to całkiem przyjemny głosik rzuci mniej przyjemne hasła „FOUL” lub „OUT”, a jeśli Ty lub przeciwnik zdobędziecie punkty słyszysz jakże podniecający ryk publiczności. Gra jest dość wciągająca, ma dobrą muzykę i efekty, choć można by postarać się o lepszą grafikę i większą liczbę zawodników. Ja osobiście nie lubię takich gier, ale dla miłośników sportów walki będzie to na pewno niezła pozycja. Zwłaszcza, że producent informuje o dyskach rozszerzających do tej gry. Czyżby nowi zawodnicy i niezbrane mi zasady?

Na tym kończę tę recenzję i nie wracam już do tematyki sportowej. Na razie...

Amaimon

Wydawca: MarkSoft

Cena: 48,80 zł

Komputer: Amiga



GAME'Y

(będź bohaterów, tego Rysiu nie napisał) : offseety od 313h do 31Ch, zmieniamy na 77 (chyba też hex) daje to witainość, offseety od 31Dh do 326h na 12 – trochę kasy, offseety od 309h do 312h na 64 – doświadczenie, offseety od 43Fh do 443h na 64 – siła, offseety od 44Eh do 452h na 64 – inteligencja, offseety od 453h do 457h na 64 – zęczność. Rysiu podał jeszcze poprawki do „Pizza Tycoon”, ale nie są one zbyt jasne. Cytuję: zmian dokonujemy w pliku ??gam – będąc na białym tle (na początku, gdy wybierasz gracza) zaczynając od offsetu 2889h, np. 92 EF22 0Dh. Domyslałem się, że chodzi o save zrobiony podczas wybierania gracza i poczynając od offsetu 2889h wpisać swoje wartości.

Niejaki Avatar (ta xywa ma jak widzą duże powodzenie, osobiście znam jeszcze jednego Avatara) przysłał poprawki do „X-Winga”. Otwieramy plik flight.ovl i zmieniamy w nim kolejne bajty zaczynające się od offsetu 177 683 (raczej decymalnie) na 50 02 50h, zaczynając od offsetu 177 907 na 50 02 50h, podobnie z offsetem 178 131 na 50 02 50h. Ma to znacznie przyspieszyć X-, Y-, A-WINGI (do 263 mgł.). Jak ktoś ma kłopoty z „Conan the Cimmerian” to FF FFh wpisane

w offseety 22 i 23 powinny dać mu tyle gotówki, że wszystkie jego problemy odpłyną w siną dal.

Niestety miejsce się kończy, a zostało jeszcze kilka listów. Ostatnia poprawka dotyczy „Warcrafta II”. Na to konto jest kilka listów, na ogół podające offseety ze złotem (te dane pochodzą z listu Dalmara): 1B4 – 1B6h lub (w zależności od tego czy grasz orkami czy ludźmi) 1B8 – 1BAh, z drewnem: 1F4 – 1F6h lub 1F8 – 1FAh, z ropą: 234 – 236h lub 238 – 23Ah. Należy tam wpisać maksymalnie FF FF FFh. Wynalazki zapisane są po offsetami 247, 264, 2A4, 2B4, 2C4, 2E4 lub 27A, 28A, 2AA, 2BA, 2CA. Tu trzeba wpisać 02h. Na zakończenie dodam jeszcze moje odkrycie w „Warcraft II”. W pliku *.sav pod offsetem 30 zapisany jest numer misji. Jeśli chcemy zagrać w dany poziom, to wpisujemy odpowiednią wartość, wgrujemy grę i bierzemy „restart scenario”. Niestety nie mam miejsca, aby wypisać, jakie to są wartości. Spróbujcie sami.

W następnym wydaniu SG&GW pojawi się obszerny opis zmian w „UFO” na Amigę 500 wyprodukowany przez Marcina Bartosika.

Aragorn

XXI WIEK
rozpocznie się
9 września 1996

premiera AD2044!

LK AZALON

Zaprasza 9 września 1996
do wszystkich dobrych sklepów
komputerowych na premierę AD2044!



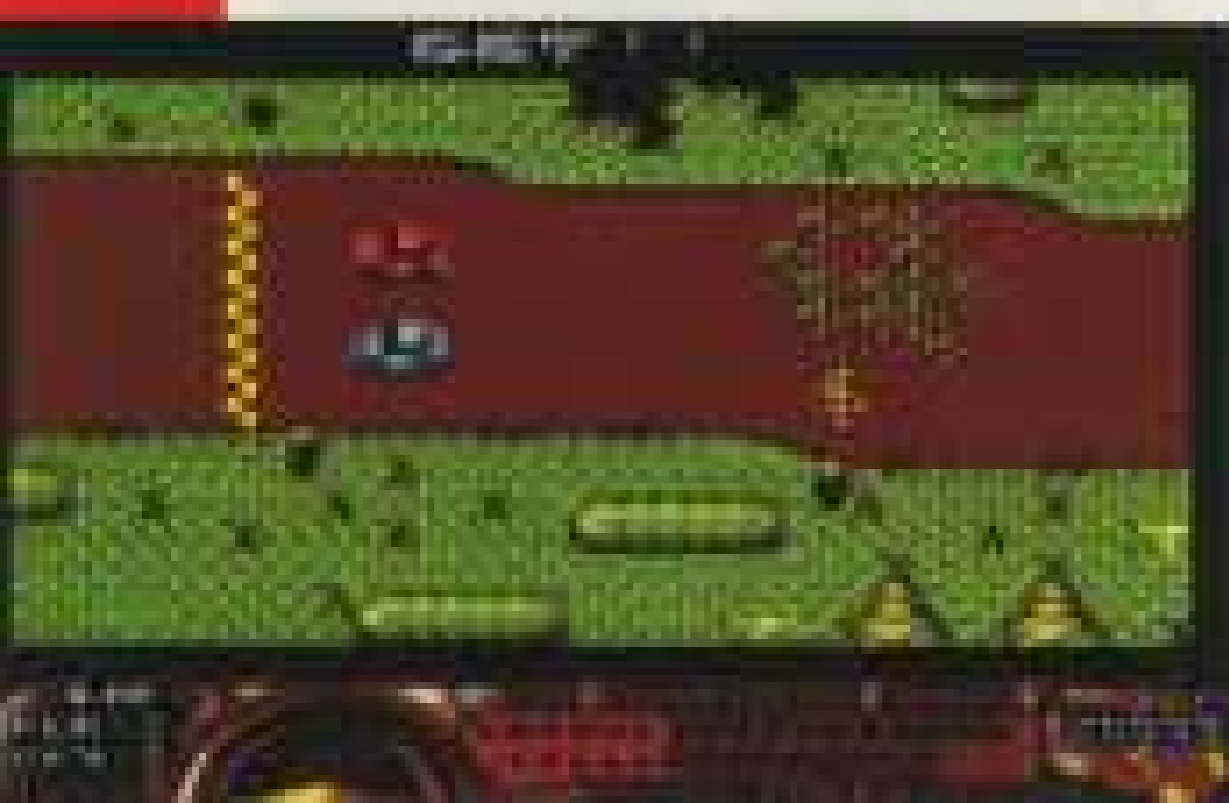
C-64

Siema!

Ostatnio patrząc na to, co dla naszego Comcia można kupić u legalnych dystrybutorów można by dojść do wniosku, że na Zachodzie produkcję programów dla tego komputera zakończono w 1993 roku, no czasem pojawiają się jakieś nieliczne gry z 1994. Prawda jest jednak taka, że za granicami naszego kraju (głównie w Niemczech i na Węgrzech) wciąż powstają gry na starą dobrą sześćdziesiątkę czwórkę. Oto kilka z nich:

BURAGO RALLY Superszybkie zabawki

Chyba każdy z nas gdy był małym chłopcem lubił bawić się mode-



tych zabawek zawsze prym wiodły trzy firmy Matchbox, Majorette i Burago, przy czym ta ostatnia firma robiła miniatury najlepsze i najdokładniejsze. Właśnie samochodami znanymi z tych miniatur można sobie pojeździć w grze „Burago Rally”.

W tej grze widzimy samochód z góry i ścigamy się tylko z jednym samochodem sterowanym przez komputer. Wydaje się, że jest to trochę zbyt mało, ale za to samochodziki, a także tło, są bardzo starannie i szczegółowo narysowane. Samochody zostawiają nawet ślady opon na ostrych zakrętach.

Na drodze w najmniej oczekiwanych miejscach znajdują się spowalniające kupki piasku (he, he!) i kałuże oleju, które wprawiają nasz samochód w poślizg. Oprócz tego można znaleźć



leżącą apteczkę zmniejszającą ilość uszkodzeń, oponki dodające

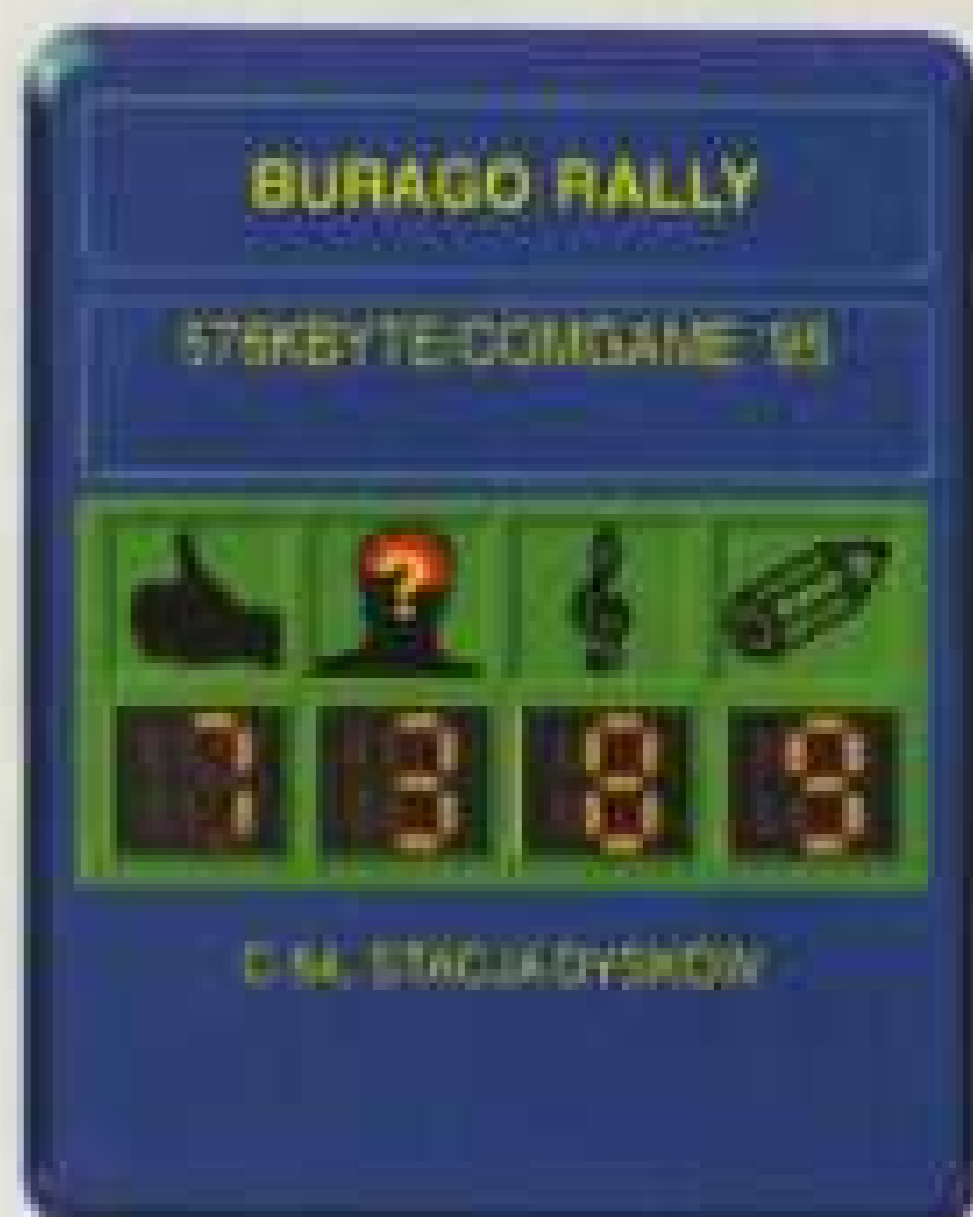
naszemu bolidowi prędkości (ale tylko do pierwszej kłasky) i dołarki zwiększające ilość pieniędzy. Samochód, przynajmniej na początku jest dość powolny, więc przejechanie trasy jest raczej nietrudne, gorzej jest natomiast z prześcignięciem samochodu komputera...



Przegraną oznacza koniec gry, jeżeli jednak uda nam się wygrać przechodzimy do sklepu, gdzie można zmienić samochód na lepszy, co jednak jest bardzo kosztowne, albo też podrasować ten, którym jeździliśmy do tej pory. Nowy samochód oznacza zwiększenie prędkości zwrotności i lepsze przyspieszenie dzięki czemu możemy już śmiało konkurować z kierowcą komputera. Należy jed-



nak pamiętać, że on też stopniowo rozbudowuje swój samochód. Podsumowując, gra jest całkiem niezła, zwłaszcza pod względem opracowania graficznego i dźwięku. Grywalność też nie najgorsza, ale widziałem już gry bardziej wciągające.



BURAGO RALLY
 STREBYTE-COMGAME '93
 C 14. STACJA DYSKÓW

BADJOY

FRED IN TROUBLES Stos kłopotów

Z sympatycznym Fredem posiadacze C-64 mogli się już spotkać 3 razy grając w kolejne części jego przygód. Tym razem nasz znajomy znowu wpadł w kłopoty i znów liczy na naszą pomoc.

Czwarta część przygód Freda niewiele różni się od trzech pierwszych. Także tutaj przemierzając

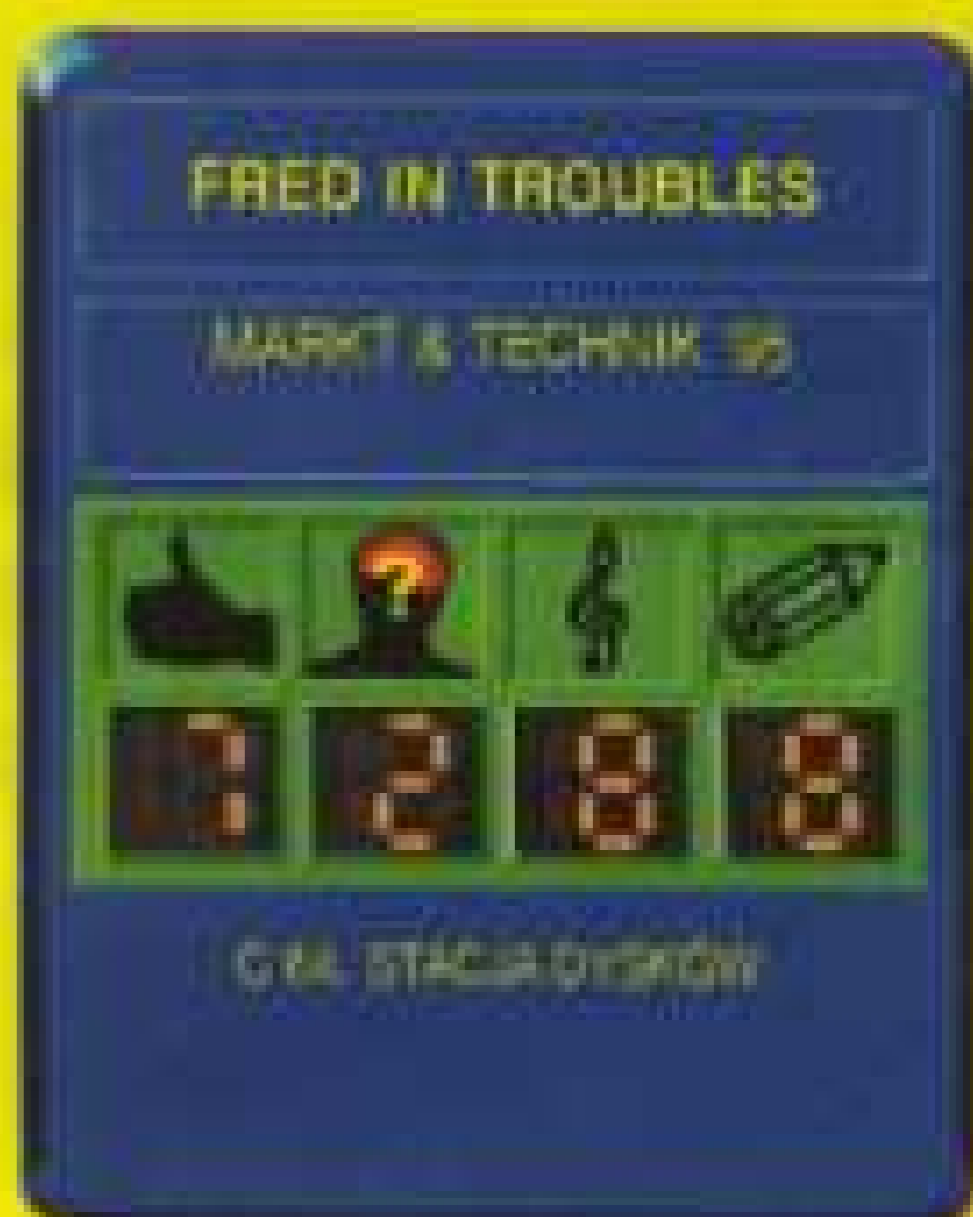
kolejne kraje będziemy skakać po różnorodnych platformach zbierając klejnoty i życiodajne owoce. Uważać trzeba będzie także na różnorodne przeszkody, takie jak zapadnie czy rzeczki. Jak zwykle nie będziemy w czasie



wędrowki osamotnieni, gdyż towarzyszyć będą nam nieciekawe kreatury spod ciemnej gwiazdy bynajmniej nie palające do naszego bohatera braterską miłością.

Cóż więcej można napisać o tej grze? Właściwie nie wiele. Grafika i muzyka utrzymane są na dotychczasowym dobrym poziomie, ale myślę że zrobienie tylko nowych planszy było półście na łatwisz. Szkoda, że nie dodano do gry czegoś nowego.

BADJOY



LAS VEGAS Windows na Commodore?

Każdy kto używał Windowsów na pececie z pewnością bawił się albo chociaż widział osławionego pasjansa. Niektórzy twierdzą nawet, że jest to najczęściej używany w biurach program (coś w końcu trzeba robić w godzinach pracy). Dlaczego posiadacze C-64 mieliby być gorsi? Z takiego założenia wyszła firma Magna Media wydając grę „Las Vegas”.

„Las Vegas” to nic innego jak właśnie pasjans. Oprawa graficzna

jest ładna i kolorowa, choć momentami wydaje się, że odrobinę cierpi na tym czytelność gry. Na szczęście można wybierać z sześciu wzorów kart i tyluż wzorów koszulek. Do wyboru jest jeszcze ilość odkry-



wanych kart (po trzy lub po jednej), a także jeden z trzech wariantów – Las Vegas, Solitaire i Fun Game. W pierwszym z nich karty z kupki można przerzucić tylko raz i naliczane są punkty według zasad

obowiązujących w Las Vegas. W Solitaire punkty naliczane są według innych zasad, a talie można przerzucić trzech razy. Ostatni wariant pozwala grać dla przyjemności, czyli talie można przerzucać dowolną ilość razy i nie ma żadnych stresujących punktów.

Grze towarzyszy bardzo przyjemna muzyka. Można się przy niej znakomicie odprężyć.

BADJOY



Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) tel. (094) 402-541

Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



29,90 zł

KUPIEC

- ✓ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzonej przeszłości,
- ✓ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbrojcy, smok, szrony, cisza morską itp.,
- ✓ podróżna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✓ bogata oprawa graficzna,
- ✓ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

ZAMÓW TEN PROGRAM I OTRZYMAJ KUPON KARBATOWY ZA 3,99 zł!



29,90 zł

LAZARUS

- ✓ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✓ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenari,
- ✓ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✓ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✓ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

ZAMÓW TEN PROGRAM I OTRZYMAJ KUPON KARBATOWY ZA 3,99 zł!



PC

29,90 zł

SLATERMAN

- ✓ rozbudowana gra zręcznościowa, piętnaście pasjonujących etapów,
- ✓ trzy zróżnicowane graficznie scenerie.

- ✓ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✓ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✓ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S. S.B.).

ZAMÓW TEN PROGRAM I OTRZYMAJ KUPON KARBATOWY ZA 3,99 zł!

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64	Amiga	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)	Amiga (CD-ROM)
Amiga 8,90 zł	Amiga 8,90 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł	Amiga 12,50 zł

REGUŁY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Gry w wysyłkowej sprzedaży: 10% obniżka do okazyjnego cenowego poziomu. Zamówienia, dostarczane z dopłatą 10% przy odbiorze w punkcie dostawy. Niektóre tytuły mogą być dostępne tylko w wysyłkowej sprzedaży.

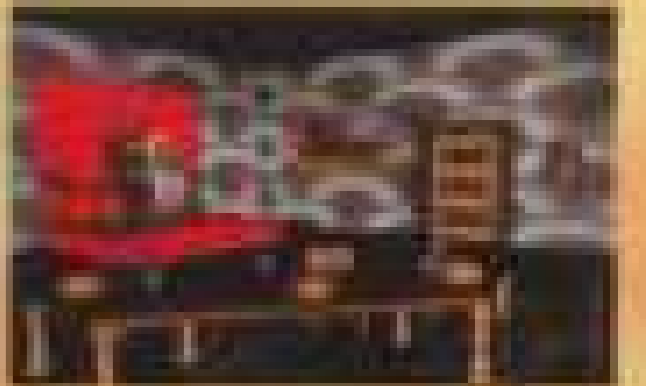
KUPON KARBATOWY - Zamówienie programy do 15,00 zł, otrzymasz Karbatowy kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:
 WARTOŚĆ ZAMÓWIENIA: 15,00 zł do 29,90 zł 30,00 zł do 59,90 zł 60,00 zł do 89,90 zł ponad 90,00 zł
 WARTOŚĆ KUPONU: 1,00 zł 1,50 zł 2,00 zł 3,00 zł



TAYORIAN
kosmiczna strzelanka



WIELKI PRACZNIK
przygoda w miłokach i podziemiach



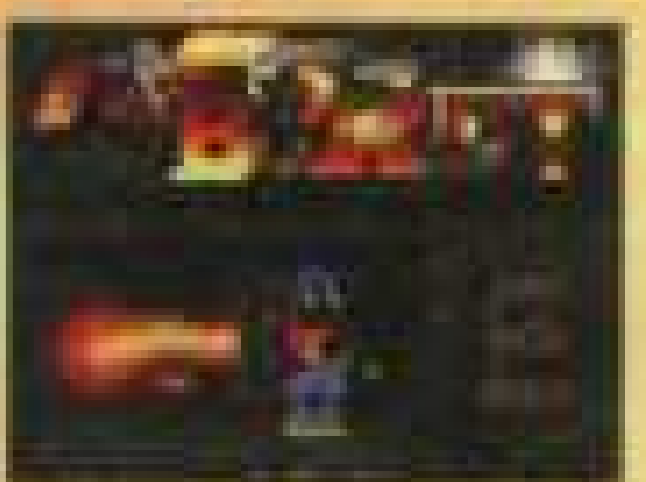
MEGA BLAST
'zardzewiała' przygodowa



SPINAK
przygodówka z dwoma bohaterami



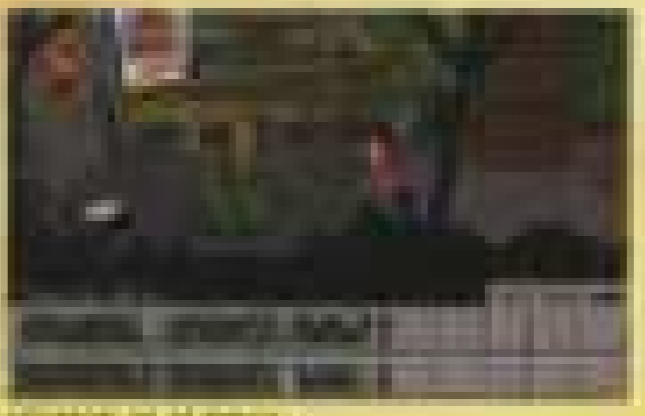
KARSTOR
rozbudowana gra strategiczna



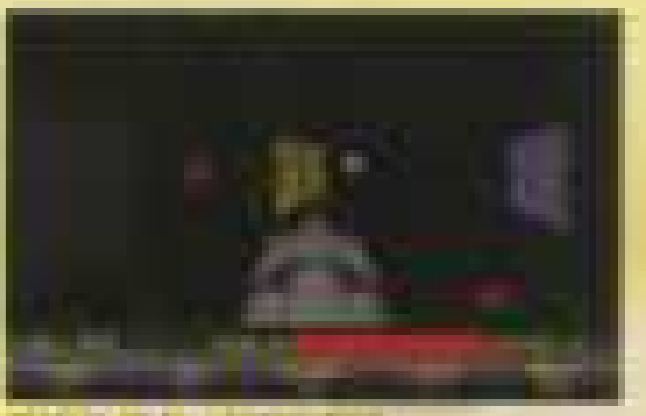
MEGA BLAST
zręcznościowa oparta na motywach 'Dyna blast'



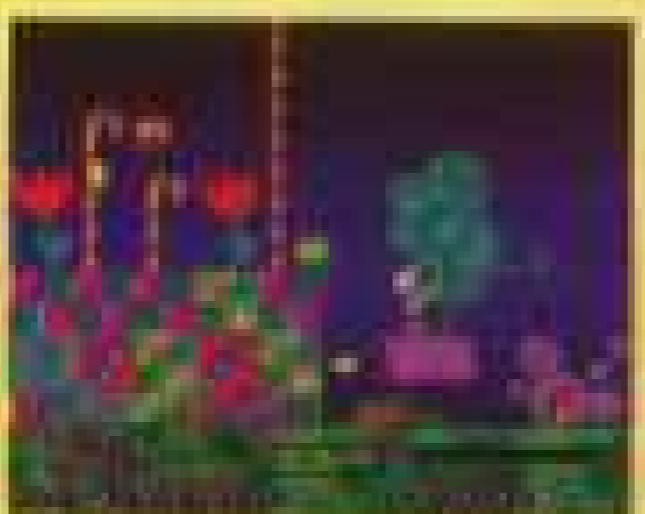
DOM SPOKOJNEJ STAROŚCI
dom starców na wesoło



SKAUT-KWALIFIKACJE
'kamikowa' przygodówka



STALOWE PLANOWY
'Doznanopodana' strzelanka



LABYRYNT LABYRYNT
rozbudowana labiryntówka



BOSKOJUNA
'komeciowa' strzelanka



OLIMPIADA
symulator sportowy



SKARB TEMPLI
digitalizowana przygodówka



FOREST DUMBO
dynamiczna, przebudowa zręcznościowa



MINI TOMATO
gra platformowa - frizurystyczna



RAJD PRZES POLSKA
samochodowa podróż przez Polskę



BRIDGE
komputerowa brydz



WZROK
gra strategiczna handlowa

Alien Target (3 d)	23,60
Amia II	19,90
Brydz	19,90
Eskadra (2 d)	23,60
Forest Dumbo (2 d)	23,60
Frankenstein	14,00
International Soccer	19,90
Liga Polska Manager (3 d)	23,60
Lowca Główny (2 d)	19,90
Mega Blast	19,90
Mr. Tomato (3 d)	23,60
Olimpiada (2 d)	29,90
Rajd przez Polskę (2 d)	29,90
Sen (3 d)	23,60
Sink or Swim (2 d)	19,90
Skarb Templariuszy (3 d)	23,60
Skaut Kwalifikacje (3 d)	29,90

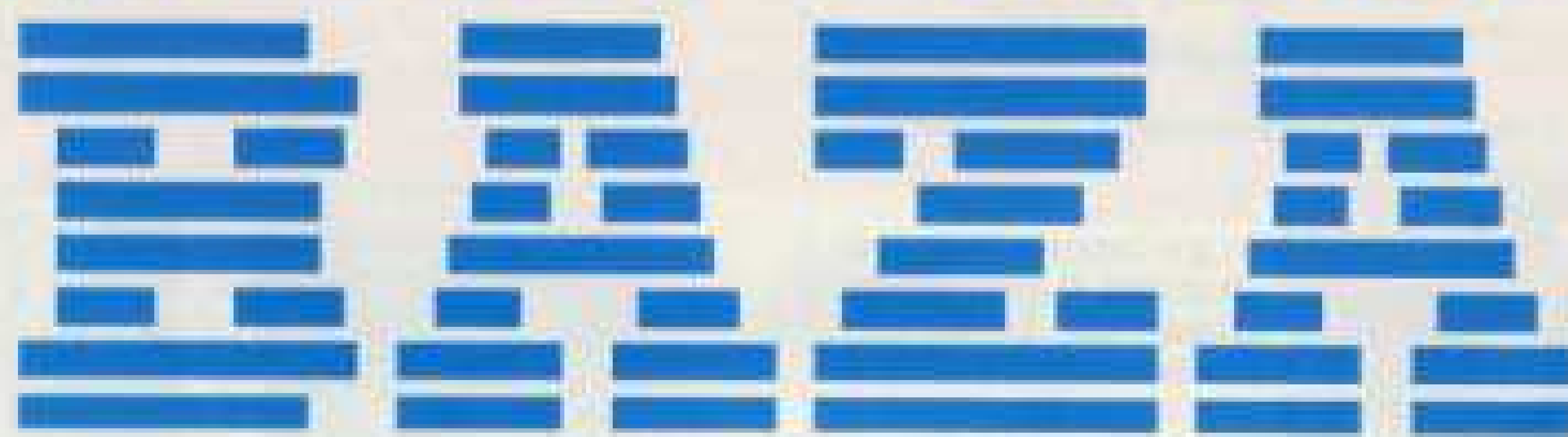
Boston	3,57CD	49,90
Body Slam Wrestling		23,60
Dom Spokojnej Starości		36,30
International Soccer		23,60
Isle of the Dead		36,30
Kozmos		36,30
Manager Piłkarski		23,60
Mega Blast		23,60
Noc	3,57CD	49,90
Sifno	3,57CD	49,90
Skaut Kwalifikacje		36,30
Stalowe Nerwy		30,30
Starship Command		49,90
Sokolys		30,30
The Machines		23,60
Tyran		36,30
Wilkołak		36,30



LK AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł. Należy podać drukowanymi literami: swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu dołączonej koperty zwrotnej. Wszystkie gry z gwarancją!

KOMPUTERY



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

- ✓ 1 lata gwarancji,
- ✓ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju,
- ✓ telefoniczny support techniczny,
- ✓ bezpłatny CD z oprogramowaniem dla Windows.

Komputer BAZA

dla ucznia

486 DX4/100, 256 kB cache, 4 MB RAM, FDD 1,44 HDD 635 MB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 14" color LR, klawiatura, mysz, obudowa Mini Tower, MS-DOS 6,22

2410,-

multimedia

Pentium 60, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor color 14" LR, CD-ROM 4 x speed, karta dźwiękowa 16-bitowa, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95

3340,-

profesjonalny

Pentium 90, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1,6 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 15" color LR NI, CD-ROM 4 x speed, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95

4600,-

Podane ceny nie zawierają podatku VAT (22%)

RATY!

1 wpłata
12 rat po

dla ucznia

882,12 zł
222,82 zł

multimedia

1222,53 zł
308,80 zł

profesjonalne

1683,61 zł
425,31 zł

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

Białystok 15-370
ul. Bema 100
tel. 42 68 82
Bielsko-Biala 43-000
ul. Wyzwolenia 7
tel. 10 74 42
Bydgoszcz 85-002
ul. Karłowicza 25
tel. 40 02 87
Ciepłochowa 42-218
ul. Dekabrystów 41
tel. 25 36 86
Gdańsk 80-000
ul. Gurskiej 481
tel. 52 50 11 w. 285-6

Gdynia 81-310
ul. Śląska 36/37 p. 310
tel. 21 18 06
Gliwice 44-100
ul. Boh. Gotta Warszawy 3
tel. 31 74 41
Katowice 40-158
ul. Jaskorowa 5A tel. 58 20 82
Kielce 25-005
ul. Leśna 1 tel. 42 972
Kraków 30-017
ul. Flakiewicka 58 tel. 34 22 17
Lublin 20-013
ul. Narutowicza 82
tel. 20 317

Łódź 90-281
ul. S. Jerzego 18
tel. 30 21 74
Olsztyn 10-083
ul. Warszawska 79B1
tel. 27 01 73
Opole 45-078
ul. Powolnego 6
tel. 54 54 82 (3) w. 51
Płock 09-400
ul. Jachowicza 18
tel. 64 75 09
Poznań 61-655
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Radom 26-000
ul. Zentarskiego 1A
tel. 46 943
Rzeszów 35-051
ul. Staszica 15B
tel. 42 722
Szczecin 71-151
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05
Tarnobrzeg 29-400
ul. Wyspiańskiego 1
tel. 22 42 60
Toruń 87-100
Szosa Chelmińska 12B
tel. 26 651

Warszawa
● ul. Powstała 20A
tel. 642 16 14, 642 07 16
● ul. Popieluczki 1821
tel. 30 90 30
● ul. Kijewska 11
tel. 18 82 34
● Przejście podziemne
D.S. Rivers
Wrocław 50-000
ul. Kołłączyki 54A
tel. 44 78 62
Zielona Góra 65-454
ul. Sikorskiego 80/1
tel. 27 02 23

RESURRECTION: RISE 2

Robocia Wielkanoc

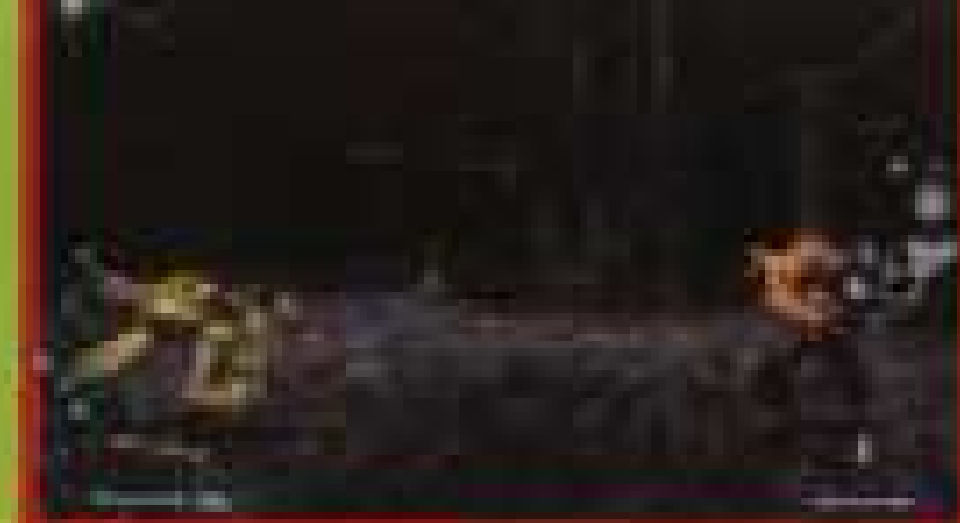
Przypomnijmy jaka była historia dotychczas. Minęło sporo czasu od pamiętnej chwili zakończenia walki cyborga z supervisorem (część pierwsza: „Rise of the Robots”) i gratulacji naukowców, którzy nie wiedząc czemu zapomnieli, że to oni odpowiedzialni są za całe zamieszanie. Wszyscy myśleli, że udało się opanować zbuntowane roboty, jednak pokonany (a w zasadzie pokonana) supervisor uderzyła ponownie.

Co się okazało. Owszem cyborg wygrał fizycznie z podłą i zbuntowaną mechaniczną istotą, jednak w ostatniej fazie walki został obezwładniony mentalnie i wyszarpaniety z własnego metalicznego ciała. O tym jednak wiedział tylko on i supervisor. Szalona robocia nie poprzestała jednak na tym i mając dostęp do matrycy sztucznej inteligencji cyborga, skopiowała je i użyła w serii robotów nowej generacji. Ta nowa grupa miałaby urzeczywistnić plany jej mocno przetartego rdza mózgu, który dykto-

wał jej nad wyraz szalony plan podbicia (już nie tylko gmachu korporacji, ale całego świata).

Obdarzone sztuczną inteligencją roboty stały się olbrzymim zagrożeniem dla ludzkości. Niestety naukowcy nie mogli sobie pozwolić na podważenie ich reputacji i likwidację całego gmachu. Zakombinowali, przeszacowali szanse na straconie jeszcze gdzieś ich faworyta: cyborga i wysłali sygnał. Dostyc dziwny sygnał, taki który zerwał więzi łączące roboty z supervisorem. W ten sposób wszystkie roboty mają swoją wolę i nie są od nikogo zależne, co oznacza, że każdy jest dla nich wrogiem. W tym czasie cyborg także uwolniony został spod wpływu metalicznej damy.

I tutaj gra „Resurrection: Rise 2” się zaczyna. Jako istota bezcielesna (dawny cyborg) będziemy musieli jak najszybciej przybrać jakąś formę – do wyboru mamy aż 18 robotów i dodatkowo 10, do których dostęp jest pośredni (kody i te apra-

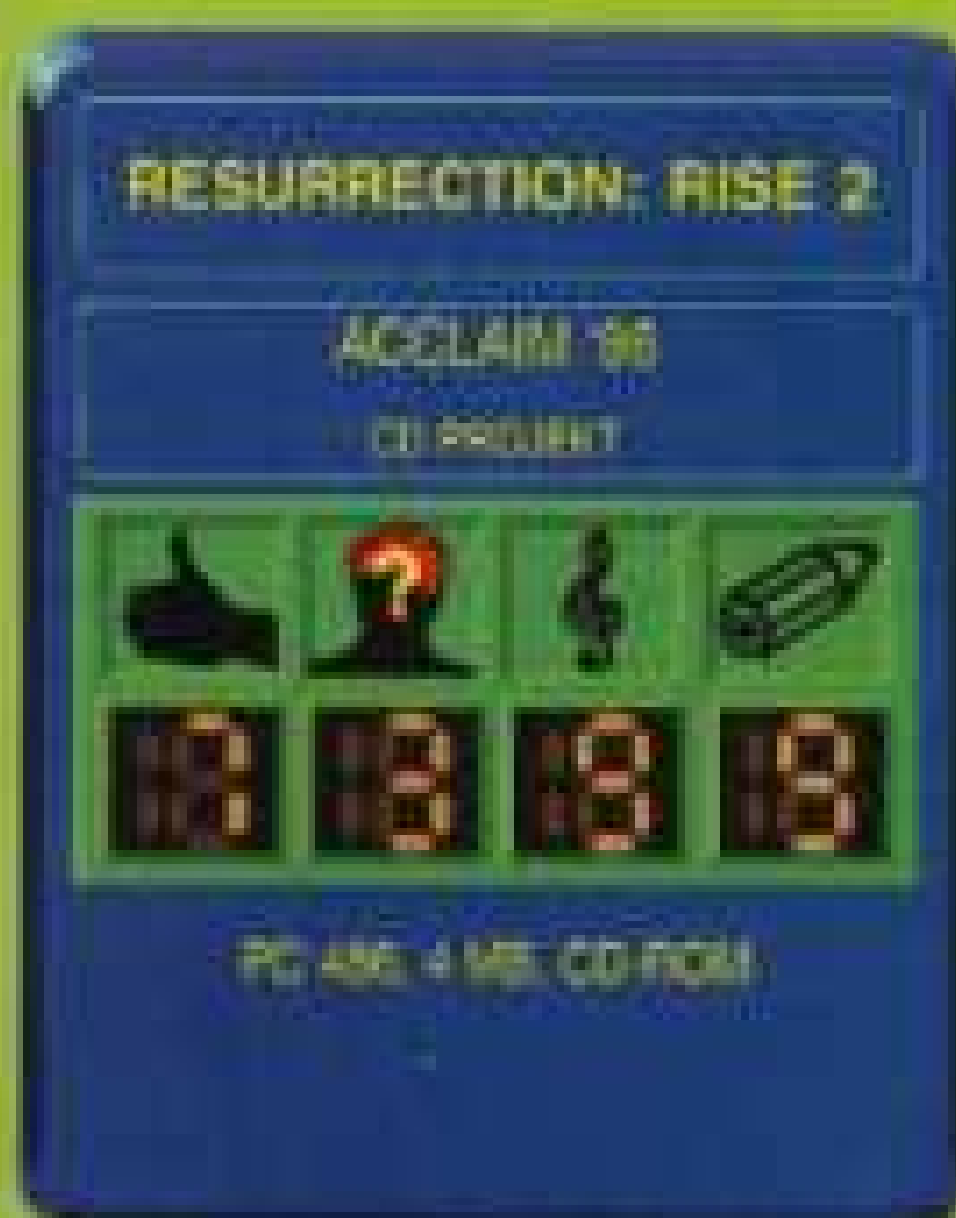


wy). Gdy już wybierzemy swoją klatkę, rozpoczniemy wykonywanie uprzedniej misji, czyli unieszkodliwienie supervisora i doprowadzenia reszty robotów do porządku. Rozpętało się piekło, a to oznacza zapowiedź dobrej zabawy.

W walkach będziemy musieli pokonać wspomnianą 18 oraz w zależności od wybranego poziomu trudności kilka dodatkowych, aby na samym końcu rozprawić się z nowym wcieleniem supervisora.

Drugą część stworzyli Ci sami (z kilkoma wyjątkami) ludzie, jednakże gra nie została wydana pod szyldem Warner Interactive, ale pod firmą mającą chlubniejszą tradycję w mordobiciach, czyli Acclaim.

W „Rise 2” zamiast wydumanego sposobu sterowania z części pierwszej, mamy klasyczny modalowski podział na pięć i kopnięcie o dwóch zakresach mocy. Pojawiły się też analogiczne do Fatalitty Termination Moves kolejne zestawy ciosów specjalnych, combo i tzw. projectile, czyli uderzenia na odległość. Każdy z robotów ma swój typ pocisków. Co ciekawe po



końcu wprowadzono wspomniane nowe-ukryte postacie (spis jest w pliku z grą) oraz możliwość urywania kończyn przeciwnikowi i grzmocenia nimi (ta funkcja dostępna jest tylko tym najbardziej masywnym kupom złomu).

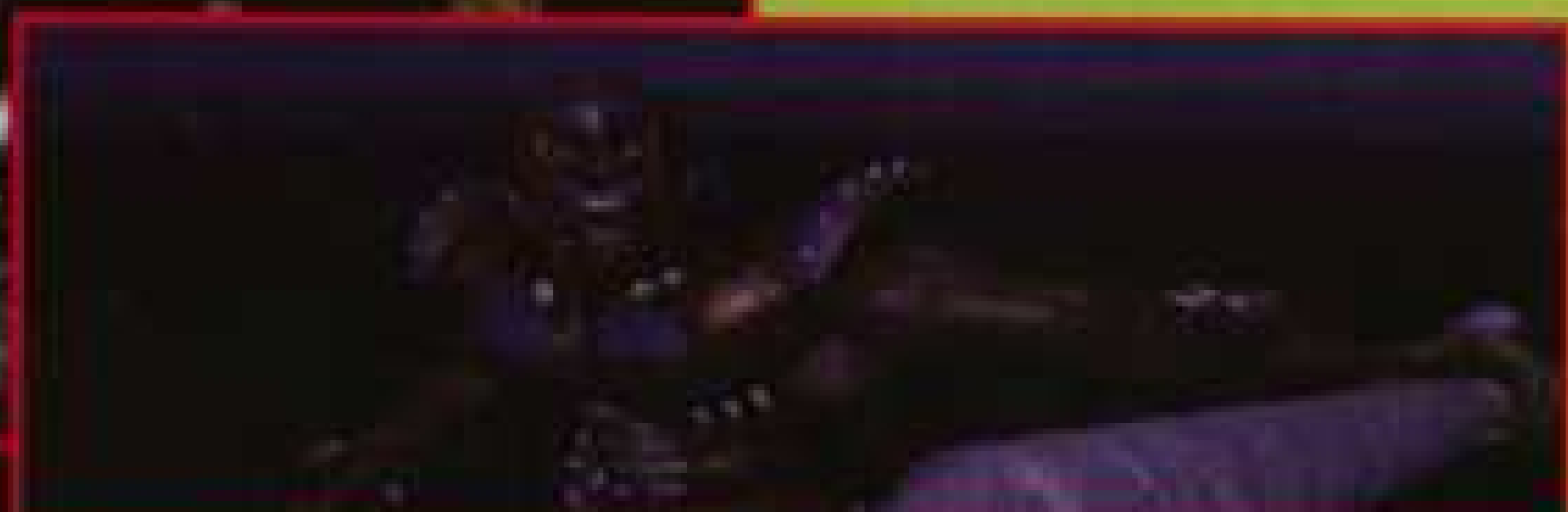
Wysoka rozdzielczość w grze to rzecz oczywiście opcjonalna, ale „Rise 2” wyraźnie było robione pod dokładniejszy tryb graficzny. Jakość wykonania sylwetek robotów, muszę przyznać, jest na wyższym poziomie niż w części pierwszej. Każda z nich starannie policzona na stacjach graficznych Silicon Graphics i dostyc umiętnie przeniesiona na pecenia. Niestety wszystko to kosztem prędkości i dynamizmu gry. Przy wysokiej rozdzielczości, roboty nieznacznie zwalniają, trochę mniej płynnie reagują na ciosy podawane z klawiatury – ale to wszystko można wybaczyć, biorąc pod uwagę wyśmienitą oprawę zarówno graficzną, jak i muzyczną. Miejmy nadzieję, że „Rise 3” będzie już dopracowany w najmniejszych szczegółach.

Do gry zasiedłem z przyjemnością, chcąc zobaczyć nowe roboty, ciosy, nowe wcielenie supervisora. Niestety, po zakończeniu nie byłem już taki wesoły. Trochę się przyznam, wyrudziłem. Walki jakżeś były takie szablonowe. Łatwo można było ustalić taktykę na roboty (o wiele łatwiej niż w części pierwszej). Trochę przeszkadzały wszelkiego rodzaju sprzęty z tła jak np. wyjeżdżająca zno ekranu pila tarczowa.

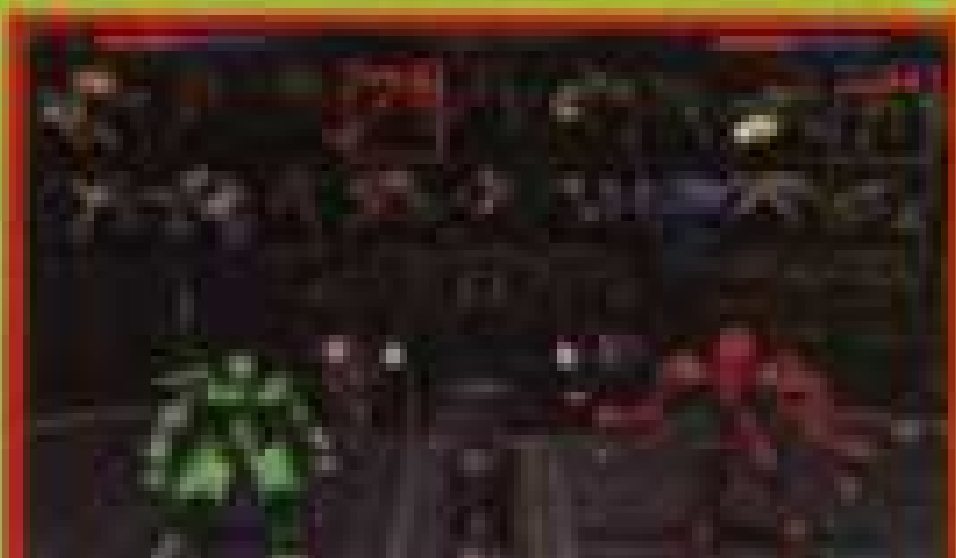
Zastanawiałem się czego mi brakuje w grze (dla porównania włączyłem MK3) i ku memu przerażeniu okazało się, że to co tak bawi w MK3 to dynamika i to pełna gęba. Co z tego, że roboty różnorodne, kiedy poruszają się jak muchy w amle.

Na pewno każdy miłośnik mordobit powinien zobaczyć na czym polega druga część „Rise of the Robots”, jednak niech nie nastawia się, że będzie to jakaś rewelacja. Ot, przyzwyczajony produkt.

EMILUS



pokonaniu robota i odpowiedniej kombinacji klawiszy możemy wyrwać od niego właściwą jamu formułę pocisku (do jednorazowego użycia). Oprócz tych kilku urozma-



RIPPER



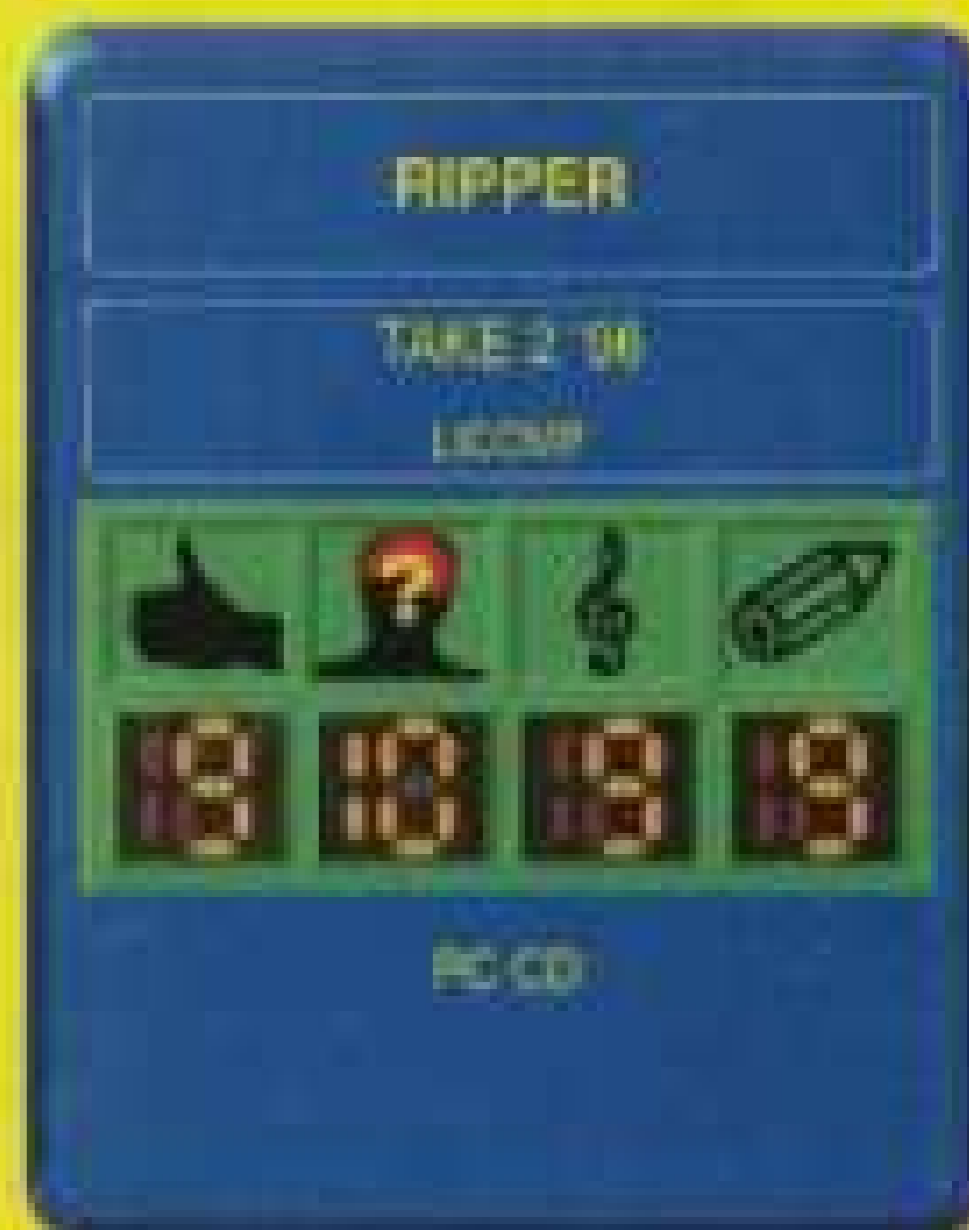
Ciemno. Mgła spowija ulice i tylko nikielny blask gazowych latarni świadczy o tym, że miasto jeszcze nie rozplynęło się w powietrzu. Nagle słychać jakiegoś szamotanie, potem przerażający krzyk! Biegniesz i po chwili natykasz się na coś leżącego na bruku. Ciało jeszcze ciepłe, niemalże pływające we krwi. Cóż – następna ofiara Kuby Rozpruwacza. Dobrze że tym razem nie byłeś to Ty...

Tak to mogło wyglądać ponad sto lat temu, gdy ulicami Londynu krą-

dotadek rozrasta się do niespodziewanych rozmiarów – zwykle ze znaczną szkodą dla atrakcyjności gry, jeśli jednak uda się zachować zdrowe proporcje pomiędzy ilością materiału, achem, multimedialnego a akcją, to z reguły wychodzi z tego coś zupełnie strawnego (vide serie „Commander” Originu, albo „Phantasmagoria”). Jak to wygląda w „Ripperze”? Cóż, nieźle, choć do wielu rzeczy można się przyczepić. Jest to przy-

nymi produkcjami firmowymi, to dobrze. Mi się też kojarzy...

Projektując Rippera nie zdecydowano się (i chwala Najwyższemu) na zastosowanie engine'u trójwymiarowego a la „Doom”. Zamiast tego mamy statyczne lokacje plus animowane przejścia pomiędzy nimi – pierwszy raz zrobiono coś takiego bodajże w „Lost Eden”. Robi to niezgodnie wrażenie, ale po dłuższym graniu niemiloserdnie denerwuje – a wyłączyć się nie da. Co gorsza



Patroszona PARTNERKA



Z y l
ów sławny morderca. Kariera Kuby Rozpruwacza skończyła się jednak, wydawać by się mogło bezpowrotnie. Zło jednak ma to do siebie, że nie nigdy nie daje się do końca wypienić – tak zatem Ripper (coż, tym razem nie Jack) powraca w 2040 – nie w Londynie lecz w Nowym Jorku – ale zawsze. Przynajmniej tak daje nam do zrozumienia firma Take 2 (spod palców jej programistów wyszedł „Ripper”).

Gra zajmuje niebagatelną liczbę kompaktów – mianowicie sześć. Nie jest to co prawda rekord, ale być może liczba ta ma znaczenie magiczne (wiecie – 6 razy 6 równa się 36). Jakby nie było ilość danych składających się na grę pozwala podejrzewać, że jest to film interaktywny.

Rzeczywiście – filmów tu co niemiara. Wiadomo jednakże, że w grach komputerowych nie o filmy chodzi i są one jedynie dodatkiem do akcji. Czasem co prawda ów

godówka – ale przygodówka first-person-
perspective, czyli taka, w której obserwujemy wszystko „oczyma bohatera”. Żeby było śmiesznie – tak dzieje się do czasu, gdy zaczniemy oglądać jakiś film – wtedy bowiem „stajemy z boku” i mamy okazję oglądać bohatera (nas?) w akcji.

Właśnie – kimże tu jesteśmy? W historyjce o Rozpruwaczu możemy być tylko owym przestępcą, bądź tropiącym go nieprzekupnym i bezlitosnym detektywem. W tym przypadku zastosowano niestety wariant drugi – a szkoda, dawno już nie było okazji zagrania prawdziwie czarnego charakteru. Na szczęście nie występujemy tu jako glina – zamiast tego zostajemy detektywem-dziennikarzem, pracującym dla pismka „Virtual Herald”.

Detektyw jak to detektyw – ubiera się w długi skórzany płaszcz lubi kłócić się z przekłózonymi i ma całkiem ładnego partnera – a raczej partnerkę. Niestety tejże nie pooglądamy sobie wiele, gdyż już na samym początku gry pada (czesko-wo) ofiarą Rozpruwacza – nie zostaje co prawda wypatroszona jak jej poprzedniczki, lecz traci pamięć i zostaje umieszczona w szpitalu. Jeśli komuś nasunęły się w tej chwili jakieś skojarzenia z podrzęd-

– przechodzenie pomiędzy lokacjami odbywa się poprzez wskazanie kursorem myszy odpowiedniego kierunku – i dobrze, tylko dającego często nasz bohater udeja się w zupełnie inną stronę?

Fabule już znamy, pora zatem przyrzeć się pracy dziennikarza-policjanta XXI wieku. Niewiele się zmieniło – w dalszym ciągu dedukcja gra tu najważniejszą rolę. Jedyne klasyczny amerykański komisariat zmienił się nie do poznania – przypomina teraz statek kosmiczny dalekiego zasięgu, bądź też więzienie. Szczegółne wrażenie robi opancerzona winda i solidne drzwi do pokoiów – być może problem terroryzmu okazał się trudny do opanowania.

Z wyposażenia detektywa zniknęła także lupa – zamiast niej mamy komputer, który usłużnie skanuje nam wszystkie znajdujące corpus delicti, dzięki czemu obcujemy potem wyłącznie z ich cyfrowymi kopiami. Mają one tę zaletę, że dają się analizować na najróżniejsze sposoby.

To zaś (to znaczy wspomniane sposoby) przejawia się w postaci lamigłówek i zagadek logicznych. A to trzeba złożyć do kupy rozbitą kubiczek, by odczytać zdołający go na-

pis, a to z kolei musimy odszyfrować hasło broniące dostępu do biblioteki i tak dalej. Zagadki czekają na nas zresztą nie tylko w podręcznym komputerku – jakoś tak się dzwoni składa, że gdzie się nie znajdziemy, czekać na nas będzie jakieś tajemnicze urządzenie, którego tajniki działania koniecznie będziemy musieli poznać. Dzwonne zegary, schowki z zamkiem-labiryntem, układanki, wreszcie zaś zabezpieczenia w Cyberspace... Trochę to wszystko (tylko trochę?) przypomina „7th Guest”, ale widać taka to już moda.

Niestety, wszystkie te zagadki logiczne są niezwykle denerwujące, głównie dlatego,



ż są piekielnie trudne. Nie będę tutaj marudził. Przeczytajcie solution i odciecie sami. Jakby nie było już po jednym dniu grania miałem „Ripper” serdecznie dość. Co najgorsze nie mogłem przestać grać, bo jednak fabuła wciąga.

Tak, pomimo że gra się topornie, zaś aktorzy występujący w sekwencjach filmowych są raczej marni (zaś John Rhys-Davis występuje jedynie przez jedną minutę, a i to dopiero pod koniec gry), to jednak fabuła jest na tyle interesująca, że nie pozwala się od gry oderwać. Swoje robi także grafika (czy też raczej trzeba by powiedzieć – praca scenarzystów) – choć wystrój pomieszczeń jest jakiś tak mało nowoczesny jak na rok 2040 (czasem można nawet zauważyć klasyczne peceety, występujące w roli he, he, he, superowoczesnych komputerów). Na plus zaliczyć należy także niezłą jakość (techniczną) filmów i dźwięku.

Położyć każdemu „Ripper” nie sposób – jednak wszyscy Ci, którzy kochali „11th Hour”, „7th Guest” czy „Shivers” powinni pokochać tę grę od razu. Inni zaś – cóż, niech się jej przyjrzą. Może...

Gawron