

ISSN 1079-5549, ISSN 1087-4700

magazyn fanów gier komputerowych, grudzień 1996

# TOP SECRET

cenę 3,00 zł (30.000 starych złotych 73)

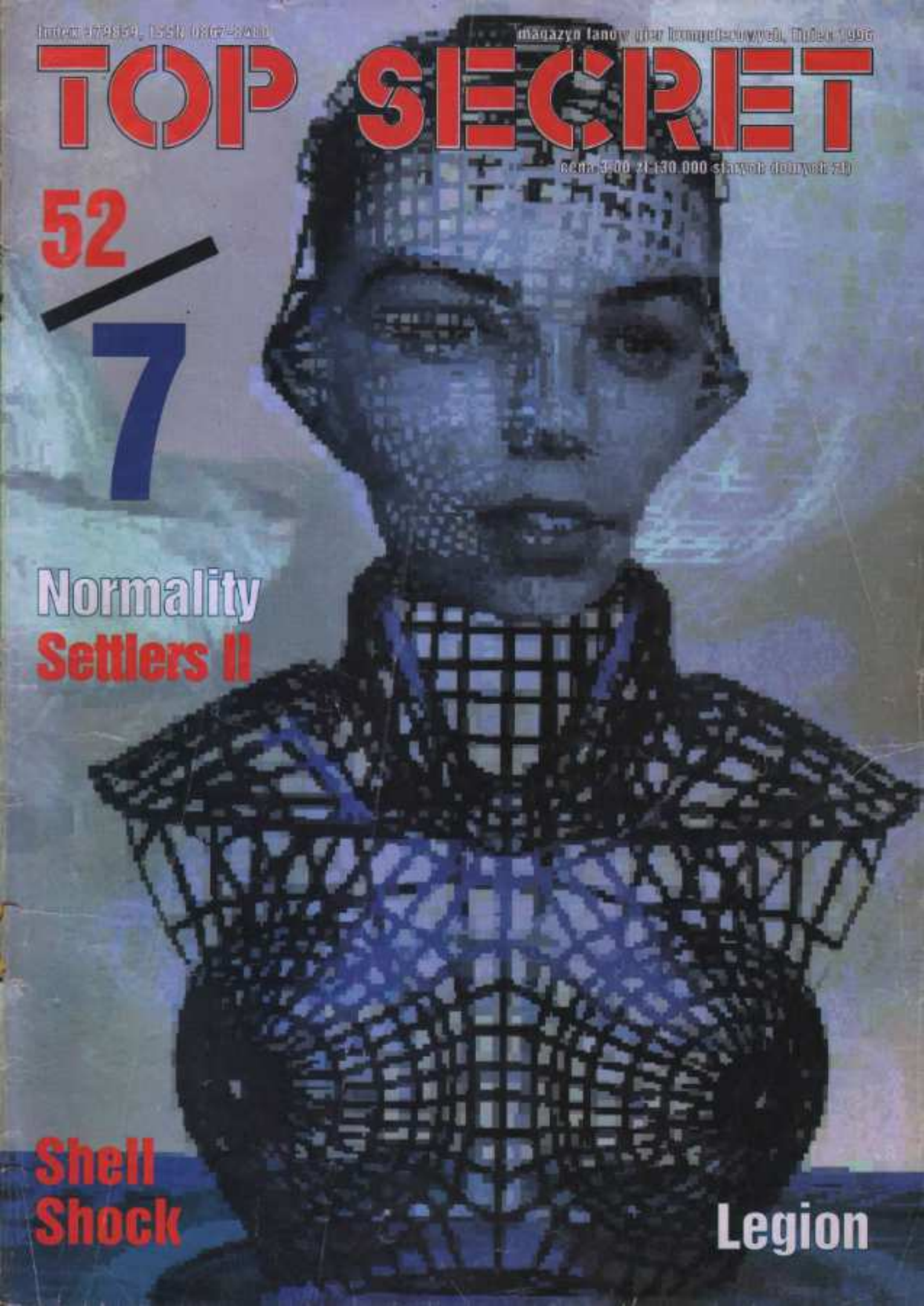
52

7

Normality  
Settlers II

Shell  
Shock

Legion





...NAGLE ZAATAKOWAŁ GO TĘM RODZAJEM ZWIECZONYCH CZYTELNIKÓW...

...DZIĘKI SWOJEMU REFLEKOWI ORAZ ZNAJOMOŚCI SZTUK WALKI UDAŁO MU...

...SIĘ OBRONIŁ, JEDNAK NAGLE POJAWIŁ SIĘ JAKIS NINJA CZY NINJA (MOŻE NAWET LAST)!

BOREK JAK ZWYKLE SZEDŁ PO PRACY NA PIVO, GDY...



NATAMYM ŚWIECIE



TO TY SIĘ USPOKÓJ FRAJERZE INACZYNIEM ZAPRZESTAŃ MI TYCH KNOWAŃ BO COFNĘ WAM WĄSZE PRENUMERATY...

NIE ZROBISZ TEGO ???!

AI OWSZEM HE HE HE



WYKONANIE: J. W. 1984





**PANZER DRAGOON ZWEI** - Książka jest sobie na porównanie z innymi. To zdaniem tak ma się spodobać, że postanowiliśmy wydać tę grę. Istotnym także podobnie się rozwinęła gra, ponieważ Książka i niezwykła grywalność, tak więc nie ma się co dziwić, że gra otrzymała **REKOMENDACJĘ!!!**

**CONQUEST OF THE NEW WORLD** - najpierw gra tak wciągnęła Sir Haszaka, że niepostrzeżenie było na nim wyszukać ten tytuł na stronie, aby od niego odebrać. Biorąc postanowił spróbować na on w niej także widać... W tym momencie mieliśmy dwóch czytelników z głową. Jednymyśliby przyznał **REKOMENDACJĘ!!!**

# Menu

Aces of the Deep	PC	58
Angel Devil		23
Arcade America	PC	16
Asari Karta	JAGUAR	36
Brydł	AMIGA	57
Caveman Volleyball	PC	62
Classic Board Games	AMIGA	57
Gomex		2
Conquest of the New World	PC	30
Demon Blue	CDI	64
D	PC	68
D		23
Duke' em All	PC	15
Ekadzi	AMIGA	53
Freedom Thunder Hawk 2	PSX	40
Firing	PC	65
Gold Hunter		49
Gracza Kąpek Internetowy		17
Hang On GP '96	SATURN	38
Humans 3	PC	14
Johny Bazookatona	PSX	41
Josephine	PC	56
Jurassic Park	PC	62
Konkurs Nintendo - rozwiązanie		36
Konkurs Ultramedów - rozwiązanie		15
Laced Tiles	CDI	64
Legion	AMIGA	29
Lista Przebiegów		42
Listy		48
Manic Karts	PC	9
Monkey Island 1		23
Snaz	ATARI	65
NBA Jam '96	JAGUAR	36
NBA Live '96	PSX	40
Nerves Of Steel	PC	52
Normally	PC	12
Normally		24
Nowości		4
Panzer Dragoon Zwei	SATURN	38
Pikarski Poker	ATARI	64
Posidon Planet		49
Power Drive Rally	JAGUAR	37
Rajd Przez Polskę	AMIGA	54
Ridge Racer Revolution	PSX	40
Robotica	SATURN	38
Rwa Kulszowa		60
Sevix Game		59
Seek & Destroy	PC	63
Sega Rally	SATURN	38
Setlers 2	PC	32
Sexy Six	ATARI	64
Shell Shock	PC	67
Speed Haste	PC	8
Spiky In Transylvania		48
Spis treści		3
Storm	PC	14
Swirus	PC	52
Swirus		25
Tipsy & Kody		19
Tey Story	MEGADRIVE	36
Track Attack	PC	11
Uniwersytet Gracza		50
Vikings	PC	34
Virtual Fighter 2	SATURN	39
Virtual Chess	PC	16
Warcraft II	PC	27
Witchaven II	PC	10
Wstępniak		4



**Normality** - specyficzny świat, wciągająca, pełna szczegółów grafika, walny engine i nieporównalnym sukcesem - o tym pisze Dzik w relacji z niemożliwie niesamowitego świata.



**D** - Światła znowu relacji z pierwszą przygodówką, która wprowadziła kłosa do świata grywalności dzięki z gier archaicznych.

**LEGENDA:**  
 czerwone - opisy gier.  
 czarne - inne.  
 Na górze spis alfabetyczny, a po prawej nie.

**Za miesiąc wyda się:**  
**„Quake”** - czy będzie tegodni następcą Duke'a? Luke spróbuje odpowiedzieć na to pytanie przyglądając się shareware'owej wersji gry.

**„Legends”** - razem z Badjoem odbędziemy podróż przez 5 epok by przez kolejny uratować świat.

**„Desert Wolf”** - sprawozdanie z kabiny super myśliciela przedstawił Voyager.

**„World Rally Fever”** - superszybkim samochodem będzie mknąć NadMANGANien, który opiszę tę mangową grę.

**„Battle Grounds: Waterloo”** - następna część znanej sagi. Gawron po raz kolejny spróbuje rozstrzygnąć największą dziejową-światową bitwę.

**„Cyber Jutas”** - prezydentem był Jędrni nie chcą, ale muszą - Haszak nie musi, ale chce w dodatku napisze co o tym myśli.

- 2 **Comix** - co? mix?
- 3 **Spis treści** - jakby ktoś go jeszcze nie zauważył
- 4 **Wstępniak**
- 4 **Nowości**
- 6 **Speed Haste**
- 8 **Manic Karts**
- 10 **Witchaven II**
- 11 **Track Attack**
- 12 **Normality**
- 14 **Humans 3**
- 14 **Storm**
- 18 **Duke' em All** - kolejne spotkanie
- 15 **Konkurs Ultramedów** - rozwiązanie
- 18 **Virtual Chess**
- 16 **Arcade America**
- 17 **Gracza Kąpek Internetowy**
- 19 **Tipsy & Kody**

- 23 **Angel Devil**
- 23 **D**
- 23 **Monkey Island 1**
- 24 **Normally**
- 25 **Swirus**

- 27 **Wstępniak**
- 29 **Listy**
- 30 **Conquest of the New World**
- 32 **Setlers 2**
- 34 **Wstępniak**

- 36 **Tey Story**
- 36 **Manic Karts**
- 36 **NBA Jam**
- 36 **Konkurs Wstępniak** - rozwiązanie
- 37 **Power Drive Rally**
- 38 **Sega Rally**
- 38 **Robotica**
- 38 **Hang On GP '96**
- 38 **Panzer Dragoon Zwei** - smokiem po rzebie
- 39 **Virtual Fighter 2**
- 40 **NBA Live**
- 40 **Ridge Racer Revolution**
- 40 **Freedom Thunder Hawk 2**
- 41 **Johny Bazookatona**

- 42 **Lista Przebiegów** - nowe Listy na miesiąc
- 46 **Listy** - o czym ludzie piszą
- 48 **Spiky In Transylvania** - czytelnicy nadesłali
- 49 **Gold Hunter** - czytelnicy nadesłali
- 49 **Posidon Planet** - czytelnicy nadesłali

- 50 **Uniwersytet Gracza**
- 52 **Swirus**
- 52 **Nerves Of Steel**
- 53 **Estada**
- 54 **Rajd Przez Polskę** - małuchem po autostradzie
- 57 **Brydł**
- 57 **Classic Board Games** - warcaby i co? jeszcze
- 58 **Josephine**
- 58 **Aces of the Deep**
- 59 **Save Game** - nauka grzebania
- 60 **Rwa Kulszowa** - pokręcani mają głos
- 62 **Caveman Volleyball**
- 62 **Jurassic Park**
- 63 **Firing**
- 63 **Seek & Destroy**
- 64 **Demon Blue**
- 64 **Laced Tiles**
- 64 **Pikarski Poker**
- 64 **Sexy Six**
- 65 **Snaz**
- 67 **Shell Shock** - czuigowe reggan
- 68 **D** - nastala ciemność

Jest MATTYCHWIEJ solution

Play and play - czyli konsola



## Muj wydawca

Wakacje nie zmieniły woli głębokich, strukturalnych przemian, jakie chcielibyśmy systematycznie wprowadzać w redakcji. Ponieważ ostatnio wielkich zmian było niewiele, postanowiliśmy wziąć swój los w cudze ręce i zdecydowaliśmy zmienić wydawcę. Jeszcze nie wiemy, kto to będzie, ale jak jest decyzja, to i jakiś wydawca się znajdzie. Tak naprawdę nie wiemy, co to zmieni, ale kiedy Stanisław August Poniatowski podpisywał Konstytucję 3 Maja też tego nie wiedział (i miał chłopaka pecha). Grunt, że będą zmiany i to wielkie (przynajmniej w stopce).

W wielkiej polityce szykuje się parę niespodzianek, ale napiszemy tylko jedną, bo ona jest najważniejsza z punktu widzenia graczy: nie wszystkie firmy produkujące i dystrybuujące gry w naszej ojczyźnie milej zamykają swe podwoje na skobel udając się gromadnie na południe naszego kontynentu. Z zapowiedzi wydawniczych wynika, że zarówno IPS, Li-comp, jak i Mirage staną się sprawcami pojawienia się w lipcu i sierpniu wielu tytułów (jakich – patrz „Co nowego?”). Cieszy to, bo ciągle chodzenie po górach czy pływanie po i w jeziorach może się w końcu przejeść.

Podobnie zachowują się zresztą producenci na świecie. Do niedawna wydawanie czegośkolwiek podczas wakacji traktowane było jako tragedia i dlatego jeśli już coś się obsunęło z czerwca, najczęściej było wydawane we wrześniu. Teraz firmy same zakładają wydanie czegoś w lato. Ciągłe nie jest to ilość zwalająca z nóg (co innego Święta Bożego Narodzenia), ale i pewnie nigdy nie będzie (święto 22 lipca zanim miało szansę upowszechnić się na całym świecie, zostało u nas zniszczone, a i tak nie dawano podczas niego prezentów, co zdyskwalifikowało je jako święto handlowe).

Jak by nie patrzeć na działalność naszych krajowych dystrybutorów i nie naszych zagranicznych producentów, należy ją ocenić po raz pierwszy podczas wakacji pozytywnie. Nie oznacza to jednak, że nie powinniśmy korzystać z uroków pogody i przyrody, czegoż życzy pozostając zawsze na posterunku redakcja TS.

Do druku zatwierdził Triunwirat w osłabionym składzie 150%.

**Emilusz**  
(50%; drugie 50% w telewizji)  
**Sir Haszak** (100%)

P.S. Właśnie przyjęliśmy do wiadomości z niejakim zdumieniem, że TS drożeje o 20 groszy. Wszystkich serdecznie za to przepraszamy i oznajmiamy, iż nie maczaliśmy w tym paków oraz nie mamy z tego żadnych dodatkowych przychodów jako autorzy.

# CO NOWEGO?

Firma Grenth Interactive po udanej symulacji piłki nożnej dołącza do niej symulację golfa. Podobnie jak piłka na zachrywać się trójwymiarowością i realizmem. Do

dispozycji będziemy mieli dwa szczegółowo odwzorowane pola, które będziemy mogli oglądać w 10 różnych ujęciach kamery. Aby podziwiać gry słabiej oglądane trzonemaj trójwymiarową było pełne, nasza nagrywka będzie na bieżąco komentowana przez Petera Alfesa, mistrza golfa, który na z półną 32 lat komentował grywkę golfowe dla BBC i producent za-



pejnia, że nagrane w tym celu 12000 słów wypowiedzi jest zawarte na taśmie i bez powtórzenia. W grze możliwy będzie pojedynek kilku graczy, a także w miarę

postępów systematyczne plecie się na liście rankingowej.

Gra zostanie wydana w wersji na Saturna, PlayStation (II kwartał 96) i PC CD (II kwartał 96). Jeśli w ogóle będzie sprzedawana w Polsce, zajmie się tym firma Li-comp (na razie z planów wydawniczych tej firmy nic takiego nie wynika).

**Pakujusz**



Firma 21st Century Entertainment zapowiada niebawem wydanie nowego pinbola. Naprawdę nie został przez UDS, grupa ze Szwecji, i z wyglądu przypomina dipacowane graficznie stary „Pinball Fantasies”. Do wyboru będą 4 stoly: „The Dream Factory” (przeniesiony się do Hollywood), „Balls & Balls” (bazujemy oddać w meczu baseballa), „Aquatic Adventure” (przeniesiony wśród zatopionych wraków) i „Devil Run” (wyścig z Paryża do Dakaru). W Polsce dystrybutorem programu będzie firma MarkSoft.

**Pakujusz**

## Absolute Pinball

Podczas Halloween Twój wąż, niedoceniony wynalazca, uruchamia swój nowy wynalazek, który robi dziurę w niebie, a to staje się prostą drogą na Ziemię dla zaawansowanych cywilizacji Obcych. Widok Ziemi z powietrza na biało nie doli przybytników – sami są biali niczym dachy. Tak zaczyna się przygodówka firmy Gametek, w której po raz kolejny będziesz miał za zadanie ocalić przed zagładą nie spodziewającą się niczego ludzkość.

Podczas gry przemierzysz wielki dwór tajemniczy las, kryte dziurki, zobaczysz 1000-letnią mumię, podobno świetne sekwencje podwodne i statek Obcych. Autorzy chwalią się tym, że będzie można używać niemal wszystkich przedmiotów znajdujących się na ekranie.

Gra powinna się ukazać latem, a w Polsce jej dystrybutorem prawdopodobnie zajmie się firma Li-comp.

**Pakujusz**



## Alien Incident

## Bud Tucker in Double Trouble



Jako Bud Tucker, w dzień rozpoczęcia piły, a w nocie awantura Profesora młodzi odnalazł jego nagrywki wynalazek. Sierżego Profesora również, bowiem został on porwany wraz z wiadomymi innych przemysłów przez Dłha Taka, kasera Oczułka. Tak oto przedstawiła się jako nowa konwencja przygodowa na PC-CD wydana przez Matti Studios. Bud Tucker ukazał w wersji całkowicie spolszczonej (w tym dźwięk i napisy) Optima B5 naprawdopodobnie w września. A polonizacja przebiegała w grze jest sporo zabawnych dialogów.

**Pakujusz**

Nowy „Chaos Engine” wykorzystujący już kodu AGA zachował dawny charakter strzelanki, choć znacznie więcej w nim elementów strategicznych. Konkurując w nim będziemy z dużyką komputerów lub drugiego gracza w wyścigu o punkty i atrakcyjne zamówione przez barona Portague (ten tak eksperymentował z czołem, że w końcu skonstruował maszynę, która wynurzyła się spod kontrola – Chaos Engine) oraz trzeba wszystkie naprawić. Zdobycie punkty będą się zamieniały co jakiś czas w dodatkową siłę, pozwalając łatwiej eliminować potwory i regenerować pracownika. Żołnierze będą mogli zdobywać specjalne umiejętności wpływające na ich wykorzystanie zdrowia, niewi-



## Chaos Engine 2

czalność lub na przeciwnika (zmarła nie, spowodowane nichów).

Gra najprawdopodobniej nie będzie sprzedawana legalnie w Polsce.

**Pakujusz**

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

**REDAKTOR NACZELNY:**  
Marcin Borkowski (bork@ms.com.pl)

**REDAKUJE ZEPSOŁ**  
**STALE WSPÓLPRACUJĄ:**

Kamil Dzielanowski, Piotr Gwaryniak, Pani Emil Leszczyński, Piotr Leszczyński, Darek Michalski – korespondent (haszak@ms.com.pl), Rafał Piasek – sekretarz redakcji (piasek@ms.com.pl), Tomasz Przyjarski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (tjpi@ms.com.pl)

**WYDAWCA:**  
**WYDAWNICTWO BAJTEK** ©

ul. Służby Polowej 2,  
02-784 Warszawa (02) 644-77-37

Dział reklamy: (02) 644-77-37

Wymiary reklam:

60mm x 35mm – 1/16 strony (pozam.)

60mm x 125mm – 1/4 strony (pion.)

184mm x 125mm – 1/2 strony (pion.)

90mm x 255mm – 1/2 strony (pion.)

255mm x 250mm – 1 strona

DTP: Studio DTP Wydawnicze

(02) 644-77-37

**DRUK:** Zakłady Graficzne sp. z o.o.,

ul. Okuliz 5, 04-020 Pisz

Ridaję nie odpowiada

za treść ogłoszeń.

Makład: 130.000 egz.

Dziur redakcyjny: czwartek 12-18

BBS: 24h, +48 (2) 6788783

2-46025, 144-48018, 115-4804-4

**INTERNET:** http://www.afm.com.pl/TS

Wpłaty na prenumeratę przyjmie:

„RUCH” S.A. Oddział Krajowy

Dystrybucji Paryż,

00-690 Warszawa, ul. Towarowa 5E,

Konto: PBK XIII Oddział Warszawa

370044-18551

© Wydawnictwo Bajtek 1996





## The Chessmaster 5000

Przed 10 lat miało od ukazania się pierwszej wersji „Chessmastera”, najwyższa klasa gier szachowych na komputerach PC-CD. Teraz firma Maxis, która wydała ten tytuł, postanowiła wydać go w wersji PC-CD. Dzięki temu Maxis może być pewna, że ten tytuł będzie dostępny dla wszystkich posiadaczy PC-CD. W tym celu Maxis postanowiła wydać go w wersji PC-CD. W tym celu Maxis postanowiła wydać go w wersji PC-CD.

grań silniej od dotychczasowych. Nowy „Chessmaster” rozpatrując się posiada 2.000 wariantów otwartych rozgrywek, w tym wiele z nich to 200. Do programu dołączono także polską polską szachową z asystentem 37.000 partii wyposażoną w mechanizm przeszukiwania, ułatwiający poszukiwanie słabych ruchów, dat, wyników czy wariantów debiutu. Dodano także nowe doświadczenia, przede wszystkim w formie gry. Wznowione były one na charakterach mistrzów szachowych. Program powinien okazać się w lipcu.

Sir Hazzak

Opis tej gry w wersji dla PC gości już na naszych łamach. Tym razem wspomniemy o nim z okazji ukazania się na polskim rynku wersji na komputer Amiga 1200. Za to wydarzenie odpowiedzialna jest firma MarkSoft. Dla niewtajemniczonych dodam, że w tej nawiązaniu zamiast mistrzami Martial Arts walczymy potężnymi potworami przypominającymi dinosaurusy i gigantyczne melny w rodzaju Tytusa... o przepraszam, King Konga.

BADJOY



## PRIMAL RAGE

I znów jako Kyle Katarn masz przed sobą trudne zadanie. Masz powrócić na siodło Jedi przed użyciem sił drzemających w ciemnościach w Dolinie Jedi. To zadanie skłoni Cię do własnej mocy, przesłoniętej przez ciemność. Musisz zdecydować czy opowiedzieć się po ciemnej stronie uzyskując wielką moc, czy po jasnej – przeciwstawiając się złą. Tyle więcej. Od strony technicznej „Dark Forces II” będą miały już opcję gry w sieci, a także możliwość dokształcenia postaci kierowanej przez gracza w trakcie kolejnych misji poprzez zdobywanie punktów doświadczenia tak dobrych jak i złych.

## Dark Forces II: JEDI KNIGHT

Gry wydana przez Lucas Arts i przeznaczona na PC-CD w Polsce sprzedawcą będzie najprawdopodobniej IPS CG.

Pałeczka



24.06. pojawił się drugi odcinek „Quake”. Internetowe łowcy przeszły przez przesłanie, bo każdy go chciał mieć tylko mógł. Co prawda na razie gra rozpowszechniana jest w wersji shareware, ale w dodatku z numerem 0.91, co sugeruje, że prace wciąż trwają. To co zobaczymy, wygląda bardzo dobrze z wyjątkiem niektórych elementów (o nich w krótkiej recenzji na miesiąc). Powinno być gry z całą symulacją dla Pentium (minimum P166), wszystkie posiadacze 486 (ja też!) będą musieli opłacić nie smutkiem, ale ciepłą umiarkowaną najniższą rozdzielczością (tutaj tego gra chodzi wstecz).

Pałeczka

## Quake



Mniej czasu dekadencie i najnowszym trybkiem podłączonym do 8-bitowych komputerów (jedną z nich był ten sam tytuł przez Daleya Thompsona). Tym przeznaczony na platformę PC-CD z Windows 3.11, ma zachować wspomnianą grafikę. Jako jeden z 5 zawodników startasz w zawodach w dziedzinie kontynuacji skrajnych się na dekady (m.in. skoki o tyczce, sprint, skoki w dal, rzut dyskiem) walczyć o tytuł najlepszego atlety na świecie.

Gry w Polsce rozprowadzić będzie firma MarkSoft.

Sir Hazzak

## Daley Thompson's World Class Decathlon

Właśnie dzięki firmie Licomp pojawiła się w potężnych sklepach gra będąca następcą osławionego „Universal Military Simulator”, zrobiona zresztą przez ten sam zespół. Premiera nie obyła się bez małego skandalu: główny autor Ezra Sidran stwierdził, że wersja która poszła do sprzedaży jest niezdebuggowaną beta, czarna szybko zaprzeczył zarzuty Gametek, dystrybutor, jak i Intergalactic Development, który przygotował grę.

Sama gra to podróż w czasie przez pola bitew od czasów starożytnych po I wojnę światową przedstawiona w wysokiej rozdzielczości, rozgrywana w czasie niemal rzeczywistym i wsparta rozbudowaną dokumentacją dotyczącą przebiegu starć, uczestniczących w nich wojsk i innych istotnych elementów.

Gra przeznaczona jest dla komputerów PC-CD.

Sir Hazzak



## THE WAR COLLEGE

Po sukcesie „Warcrafta II” i wydaniu do niego dodatkowych scenariuszy Blizzard nie zasytował graczów w popiele. Ich kolejna gra, tym razem RPG, zapowiada się nadal interesująco (uczyszczamy to także od niektórych ludzi z branży, nie sprzedających tego produktu w Polsce) wprowadzając gracza w świat mrocznego fantasy. W lochach ciągnących się pod miastem czai się wspomniane w legendach Zło, które musisz wyplenić. Po drodze znajdziesz różne rodzaje broni, skarby, a może nawet przyjaciół gotowych pomóc Ci w zadaniu.

Dystrybutorem gry w Polsce na platformie PC-CD będzie CD Projekt. Premiera powinna mieć miejsce latem.

Pałeczka

## Diablo



„Czy nie chcesz być władcy? W Wnie Cielobog nigdy nie miałeś władzy? Tak w świecie ultragigantycznej potężności „Command & Conquer” wyglądałby ten świat. Niezwykle wiele dla Ciebie Red Alert i zachodzą demokracja. Na rzecz najgłębszych i najgłębszych zmiany dwa razy większe od tych z „C&C” skądś będziecie operacjami takowymi, i takimi i powiększonym. W Twoim świecie grupa się bombowców, niszczących i odde podwójnie, krasnoludki. Dla Ciebie pracować tak było oddanie, spełnia i satysfakcja. Rozbudowane

## Red Alert

zostały opisy sedrowe. W „Red Alert” zmierzysz się będzie z 6000 6000.

Dystrybutorem gry wydanej w formie PC-CD będzie w Polsce IPC-CD. Premiera „Red Alertu” zapowiadana jest na październik.

Sir Hazzak



## X-Car

Poż koniec roku dzięki firmie Bethesda wybraliśmy się na wyścigi samochodowe rozgrywane na komputerach PC wyposażonych w CD-ROM. Nie sądzimy jednak, że kierowcą możemy być, jak już naszymi podwładnymi na trasach, ale tak, która dopiero wchodzi z dwoma kółkami. Jedźcie się będzie po ponad 80 trasach (z tego 4 będą studyjny do testowania osiągnięć samochodów), czasem w dwuosobowym trybie. Do wyboru będzie 1 z 15 samochodów, każdy będzie miał swoje zalety i wady. Jego wady i zalety można będzie korzystać poprzez kupno i ustawienie poszczególnych części.

Pałeczka

W czerwcu powinna się pojawić (i się nie pojawiła) będzie według ostatnich doniesień w sierpniu) nowa gra strategiczna, której akcja rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym. Tym razem dowodzić będziemy robotami mającymi własne osobowości decydujące o tym, jak zachowują się na polu bitwy. Przez 20 poziomów walczyć będziemy wojkami wyposażonymi w 6 rodzajów broni ręcznej i 11 pojazdów oraz stacjonarnych punktów ogniowych. Najwyraźniej firma Virgin, która niedawno zakupiła ten produkt, chciała zapewnić miłośnikom swojego głównego konkurenta mającej



ukazać się na jesieni kontynuacji „Command & Conquer”.

Jeśli nic się nie zmieni, grę przeznaczoną dla PC-CD rozprowadzić będzie w Polsce firma IPS CG.

Sir Hazzak





Dysponujesz zasobami i supermo-  
cnościami, wyznaczasz bierzący status  
dowódcy, kierujesz polityką impery-  
um narodową swego państwa, słowem  
władztwo służy w prezydenta Stanów  
Zjednoczonych. Oczywiście wiąże się  
to z koniecznością zachowania papu-

berności. Przez rozwiązywanie me-  
dzynarodowych konfliktów drogami  
dyplomatycznymi możesz użyć woj-  
ska, wspomaganego przez siły zbroj-  
ne armii. Wszystko to odpowiada  
wspaniałej przygodzie produkcji firmy  
Empire dotknijącej w sferze pol-  
miki dawnym tytułowi „Balance of  
Power”.

Jak jest z realizacją tej nowej gry  
strategicznej przeznaczoną dla PC-  
CD napiszemy za miesiąc, bowiem  
„CyberJudea” ukazał się właśnie  
w Polsce nakładem firmy MarkSoft.

Sir Maszak

Rowan Software znane z symulatorem  
„Dawn Patrol” przygotowuje na ję-  
ngliźnie nowy symulator lotu z czasów I Woj-  
ny Światowej. Jego główną zaletą ma  
być realizm. Na najwyższym poziomie  
zostaną oddane wszystkie cechy posz-  
cześniejszych samolotów (w sumie 6 ty-  
pów; np. „Sopwith Camel” będzie  
bardzo niestabilny i będzie miał  
trudności do skrócenia w prawo).  
Prócz tego odwzorowano skrupu-  
larnie niewielki odcinek frontu,  
nad którym będzie toczyć się akcja.  
Do tego nasze sukcesy nie  
pozostaną bez wpływu na postępy  
naszych woiak.

## Flying Corps

Dystrybutorem gry przeznaczoną na  
PC-CD będzie w Polsce firma MarkSoft.

Paćjusz



## Lands of Lore 2

W świecie do stworzył gry RPG firmy  
Westwood, „Land of Lore: The Throne  
of Chaos”, wcielasz się w Luthera,  
przemiętnego syna czarodzieja Armi  
Glenwood. Przewierając ławej pełen  
okropności starasz się znaleźć Staro-  
żytną Magię, nadmierając się z różną  
szkółką. On od przyrodzonym władzy.

„Lands of Lore 2: Guardians of Destiny” ma powstać trójwymiarową grafiką, szczer-  
nie przedstawiającą potworki, które napotkasz podczas wędrówki oraz dźwię-  
kiem. Według zapowiedzi producenta, firmy Virgin, gra powinna ukazać się na PC-  
CD w listopadzie.

Paćjusz

## Bawiliśmy się

Cj było, było. Z okazji wydania pięćdziesiątych numerów tudzież na okoliczność ko-  
ńczących wyczerpanie dyplomów w konkursie na najlepszą grę roku ubiegłego, zorganizo-  
waliśmy małe przyjęcie. Of tak, na sto osób, w którym nie chodziło o to, żeby komukolwiek  
zaimponować, ale żeby się spotkać i pogadać, przy planie na przykład (słone orzechy  
też były). Rozesłałmy zaproszenia między różnych mniej lub bardziej zaprzyjaźnionych,  
a czasem nawet całkiem konkurencyjnych, po czym nerwowo udaliśmy się do warszaw-  
skiego pubu Sherwood i siadaliśmy w drzwiach, czekając aż nadejdą. I nadeszli.

Golici było sporo, jak zeszłej planowaliśmy, więc nie będziemy wszystkich wymieniać  
— ale kilka nazwisk padnie. Zjawili się przedstawiciele konkurencji, w tym kilku znanych  
wzorniej z naszych łamów, taki na przykład Alex albo Jacek Piekara. Przybyli szefowie  
i pracownicy IPS-u, CD-Projektu i Mirage, nie zabrakło masy naszych byłych, aktualnych  
i — być może — przyszłych współpracowników. Zjawili się także Junior i CSL, ostatnio  
wprawdzie niezbyt słynni, ale kilka lat temu na awięt sposób sztandarowo postaci gief-  
dy i nie tylko. Ogólnie — byli niemal wszyscy, którzy być powinni. Zabrakło niestety Mar-  
cinia Przaszyskiego i Waldka Nowika, których zatrzymały kłopoty z drukarnią. Nie było też  
pewnego faceta, którego imię za darmo pisać powinno było ścignąć choćby z antypo-  
dów, ale cóż — nie przyszł, sam sobie winien.

Tuż przed rozpoczęciem imprezy Borek i Maszak udzielili krótkiego wywiadu Emilowi,  
wylepającemu w banerach telewizji Polonia 1. Telewizja kończyła także w trakcie imprezy,  
łapiąc tak smakowite kąski, jak wyypianie się Naczelnego podczas wyczerpania dyplomów  
(pomylił mu się bledkowi wydawcy różnych gier). Na szczęście koniec końców cała  
wyprawa udało się załatwić, a obdarowany dyplomem nie tan co trzeba zapowiedział  
prezenterce szacownego kawałka papieru we włoskie rękaw. Więcej szczegółów nie be-  
dzia, bo Naczelnym się wstydił i ma czerwone uszy.

W trakcie imprezy odbyło się kilka meczy  
bildenowych, w których brali udział ci i oni,  
a nawet owa, piwo płynęło do kufki i szła-  
nek równym strumieniem, a muzyka z trum-  
dem usłowała się przebić przez gąszcz  
ciał i gwar rozmów. Krótki mówić: fajnie  
było, szkoda że się skończyło. O czym in-  
formujemy naszych czytelników z kuletkim  
łódka na głowie, wychodząc z założenia, że  
życie redakcji żyje tam narodzi, a kto nie wy-  
pije, nie będzie musiał do ubikacji.

Redakcja

## VIDA X - DATE GIRL



Są takie kobiety, obok  
których żaden facet nie  
jest w stanie przeżyć obo-  
jętnie. Do takich właśnie,  
pięknych i miłych kobiet  
należy VIDA. Dzięki firmie  
MarkSoft wszyscy użyt-  
kowcy Amigi będą mie-  
li szanse spróbować ją poderwać. Gra wydana zostanie w dwóch wersjach — na  
Amigę i Amigę z kośćmi AGA.

BADJOY



## HELIOSFERA

Wdziąc ci daję się na lic-  
nych bazarach można dobrać  
do smoczka. Za pozwy mają  
dopłaty do handlu. Swoich all  
w tej dziedzinie, tyle że w nie-  
co większej skali (konkre-  
niej, można spróbować gąpka  
w grę „Heliosfera”. Wzrost  
nie w niej w kosmicznego kup-  
ca oblatującego w otaczają-  
cym słońcu. Gra  
w wersji na Amigę została wy-  
dana przez MarkSoft.

BADJOY

To już wróciła część (czwartej nie było) opowieści o Larrym Lefterze, podbijającym  
z rekordową szybkością serca niewiedzę. Tym razem Larry trafi na statek, oczywiście  
wypelniony po brzoję przedstawicielkami picił przeciwnie. Zapytany o fabułę gry,  
jej autor, Al Lowe, odpowiedział: „Chętnie bym opowiedział, gdyby takowa była”. Mów-  
jąc nieco powściągliwie nie zabraknie spe-  
cjalnego humoru, wielu animacji i mu-  
zyki granej przez Mlesza Davisa. Zosta-  
nie też zmieniony interfejs użytkownika.  
Nowy będzie wykorzystywał wiele ele-  
mentów zaczerpniętych z Windows 95.

Sierra On-Line będąca producentem  
gry plansuje wydanie nowej części „Lar-  
rigo” pod koniec tego roku.

Paćjusz



## Leisure Suit Larry 7: Yank Hers Away

## Kącik firmowy

### Polska

IPS CD. Wśród wakacyjnych propozycji firmy można znaleźć następujące tytuły: „Formula 1  
Grand Prix 2”, „Citizens” Microprose, „Silent Thunder” i „Urban Runner” Sierra, „Seaheads”  
i „Haunted House” firmy Philips Media, „Dungeon Keeper” i „Darkening” Originu oraz „Holmes  
i Rose Tatro” i „AH-64 Longbow” Electronic Arts. Wszystkie tytuły zostaną wydane na PC-CD.  
Ze starszych tytułów EA uważa się „HFA Soccer”, „Syndicate+”, „Swat Team” i „Michael Jordan  
in Flight” (wszystkie gry prócz „Syndicate+” w wersjach na PC-CD i PC 3.5). W wyroku pat-  
rzyszna umowy IPS-u z Maxtem ukazał się klasyczny symulacja: „Sim City”, „Sim Earth”, „Sim  
Farm”, „Sim Ant” oraz gra ekonomiczna „A-Tank”.

Mirage. Podczas wakacji próci gier wymierzonych w „Co nowego?” na firmowych półkach  
powinny pojawić się na PC-CD m.in. przygodówki „Touche — przygody piętego muskietera” fi-  
my US GOLD z całkowicie spolszczonymi tekstami (bawie mówione nadal są po angielsku),  
również całkowicie spolszczone „Smieszne historie”, wyliczki „The Big Red Racing” (PC-CD), zna-  
na z Amigi nowelanka „Franko” (PC 3.5), do której dodano nową grafikę. We współpracy z IPS  
CD wydano ostatnie także seria dobrych i nie tak znawczy starych gier na PC-CD. Znajdą się  
wśród nich „Sam & Max”, „Great Naval Battles”, „Rise of the Triad”, „Indiana Jones and the  
Falls of Atlantis”, „Under the Killing Moon” oraz „Eye of Beholder III”.

### Świat

Microsoft. Firma wypuściła wersję beta programu Direct3D opracowanego, który z akce-  
leratorów 3D jest zainstalowany w komputerze PC. Jeśli okaże się on wystarczająco skutecz-  
ny, spowoduje to masowe wykorzystywanie możliwości tych akceleratorów w grach, co zbliży-  
łoby graficznie produkcje powstałe do tych z PlayStation czy Saturna. Dotąd przegranił nie  
pasł programów korzystających z akceleratorów 3D ze względu na brak ustalonego ich jed-  
nego standardu.

Fraxia Software. To nowa firma Gida Mniem, twórcy m.in. „Civilization”. Założył ją wspó-  
ł z Jeffem Beggsem i Brianem Reynoldssem, którzy wraz z nim opuścili Microprose. Firma  
jeszcze nie mówi o żadnych tytułach, ale jej skład jest obiecujący, zwłaszcza dla miłośników  
strategii.

Activision. Firma podpisała umowę z Universal Pictures na ekranizację gry „Spycraft: The  
Great Game”. Trwają już prace nad scenariuszem.





## Deus

Gra przenosi nas o niemal dwa wieki w przyszłość, gdzie bezpieczeństwo jest pojęciem niemal nieznanym. Po rozciągnięciu się granic poznania i opuszczeniu kosmosu ogarniająca Aeon World Exploration postarowała się o świat tylko najwykreszajemy i miłość. Zaprzestala też logowania przedsiębiorców. Zaraz potem pojawił się supergenialny obywatel kryminalista. Ty jesteś jednym z tych i tutaj na małą planetę Aobade opuszczasz przez plecak depozytów. Twym zadaniem będzie zabawa kot i przywołanie tym samym porządku. Tyle legenda.

Gama gra, stworzona przez firmę Simons znaną z produkcji serii „Jurassic” i „Rotator’s Republic” ma być połączeniem przygód, strzelania, a nawet RPG. Grać będzie widział świat oczami karłowatej w grze postaci. Przemierzaj planety z jej bajkami, gliczaniem, kopaniem, domami i jakosia grzeć



chodzenie, skakanie, szlaganie się czy wspinanie można także pływać trzeba będzie budać kosmiczne lokacje, wędrować skrytka przepięknie i zabrać sobie przedmioty, taci, amunicję. Na drzewie słone ponad 40 tysięcy różnych wynalazczymi wrogów tworzących technikę podobną do „Toshidena” czy „Tekken”. Wśród nich znajdą się min. pterodaktyl, yll, krasnolud, pianie, ale także roboty czy tybory.

Uznaniemem ma być możliwość włączania tybu RPG, w którym zepsze się wiele współczynników opisujących bohaterów i zmieniających się w zależności od tego czy się walczy, płk, opłi czy nawet od tego jak jest ubrany.

Gra przeznaczona dla komputerów PC CD zostanie w całości opublikowana przez jej dystrybutora na Polskę – firmę Misaq. Na rynku powinna pokazać się we wrześniu, równie z premierą brytyjską i niemiecką.

### Polcjuż



## Olympic Series

Rozpoczęły się Igrzyska Olimpijskie, nie mogło więc zabraknąć nowych gier im poświęconych (ostatnia jaka się pojawiła nazywała się „Barcelona ’92”). US Gold przygotowała krótką serię w skład której wchodzi „Olympic Summer Games” oraz „Olympic Soccer”. Obie gry wykonano techniką fotografowania postaci w ruchu i przenoszenia tego obrazu na komputery, uzyskując w ten sposób efekty podobne do tych z „FIFA Soccer” i „Actus Soccer”. Grafika opracowywana była na komputerach Silicon Graphics.

W „Olympic Summer Games” będziemy mogli wybrać jeden z trzech trybów gry (wśród nich pełny turniej olimpijski).



Prócz samotnej walki z komputerowymi przeciwnikami przewidziana jest gra po sieci dla 8 osób. Zawody można oglądać z wielu ujęć kamery. Realizacja ma być także komentatorzy, relacjonujący na bieżąco wydarzenia na stadionie.

„Olympic Soccer” ma podobno łączyć najlepsze cechy dwóch najlepszych dotąd symulatorów piłki nożnej „FIFA Soccer 97” i „Actus Soccer”. Na ile jest to prawdziwie zwerifikujemy jak tylko dostarcimy grę do ręki. Naprawdę jednak będziemy mogli zagrać jedną z 32 drużyn narodowych na jednym z 8 stadionów.

Dystrybutorem obu gier będzie firma Misaq. W Polsce powinny one ukazać się już w lipcu.

### Polcjuż



I kwietnia firma Origin przeprowadziła sesję pytań i odpowiedzi z swoim nowym produktem z serii „Ultima”. Grać mogli po raz kolejny rozkoszować się zaprawioną wypracowaną grafiką i porażką przygody w Belfer Lorda Belfera. Tym razem było to jednak dla nich przyciśnięcie nie mający sobie równych, gdyż do wyprawy stawali równocześnie ponad 250 strażników.

Ta co nie tak dawno temu wydawało się fantazją z odległej przyszłości, nagle stało się rzeczywistością, realizującą rzeczywistość za sprawą nielimitacji od wydania „Ultima II” (niektórzy twierdzą, że to Richarda Garriota, „Ultima Online” jest bowiem internetowym MUDem, tyle że ma oparcie na innym silniku, ale nie supergrafice w rozdzielczości 640x480).

Po zainstalowaniu programu na swoim dysku gracz łączą się z serwerem i generował swoją postać wybierając imię, płeć, siłę, zręczność, inteligencję, kolor skóry, włosów i trykoci, sily za chwilę, prawie nagle, ale za to z precyzją, zarysował się w wir przysięgi.

Planuje do produktu trwałego się wspaniale. „Ultima Online” trwa się 24 godzinny (niektórzy planują) wieloletnim światem przygody, który będzie zmieniał się i rozrastał. Gra będzie sama generowała treści, rozmiary i reagując postacie. Śmiało można będzie ogłaszać jako charakterystyki, dla napędzanej doświadczeniymi pojawi się możliwość budowania własnych zamków i wynajmowania imię, by im broniła. Gra nie podzieliła, o małej łódź dozwolad.

czynie, będą wykonywać silniejsze miase, w czasie których powinni być wspaniale się tu szczytami potęgi. Dla potężnych mogą się powożącymi gwiazd, tak jak w prawdziwym świecie, jakim ma ambicję stać się nowy produkt wieloosobowy Richarda Garriota.

Jedną z piękniejszych cech „Shattered Legacy” będzie możliwość, a nawet konieczność współpracy z innymi graczami. Połączenie się będzie czyste jedynie sposobem na przetrwanie piętarzonych się w nieprzyjaznym świecie niebezpieczeństw.

Wypada na to, że nastąpił przełom, że wkroczyliśmy nową erę. By pograć za jakiś czas w „Ultima” będzie potrzebna jednak napowód potężnego komputera, gdyż wersja pre-alpha była pobierana wolno na najzwyklejszych Pentiumach.

Diabeł





## SPEED HASTE



tylko, jeżeli nie zdążyasz w odpowiednim momencie nogi z gazu, to czeka Cię bliższy kontakt z poboczem. Sa-

tykować gry. Jest ona po prostu nieco niekonsekwentna. Tak jakby autorzy nie mogli się zdecydować, czy

# Rozrywkowy symulator

Coś jakby ostatnio przychliło na trasie. Już człowiek przyzwyczaił się do tych dwóch-trzech wyścigów miesięcznie, a tu nagle i niespodziewana posucha. Było nie było, ostatnie hity, takie jak „The Need For Speed” czy „Screamer” okazały się pod koniec zeszłego roku. I choć zapewne jeszcze przez długi czas to one właśnie będą wytyczały kierunek rozwoju wyścigówek, to dla prawdziwego fanatyka każdy z tych tytułów może starczyć zaledwie na kilka tygodni. Potem zaś nadochodzi nas ochota na coś nowego...

Wszelkiego rodzaju symulatory, jak wszyscy wiemy, dzielą się na dwa zasadnicze rodzaje – poważne i dla jaj. Poważne – wiadomo – superrealizm, superwymagania, superpoziom trudności. Jak ktoś chce, to niech gra. Mnie tam jakoś nie pochodzi konieczność zmiany ogumienia czy też regulacja wysunięcia spojlerów przed każdym okrążeniem. Wolę poczucie szybkości, wiatr śmigający we włosach, niezniszczalny wóz i przeciwników znikających w tylnym lusterku. A co z produktami z pogranicza? Ano, mamy właśnie do czynienia z jednym z nich.

Z całą pewnością nie jest to typowy symulator Formuły 1 – dostępne są także normalne samochody sportowe (STOCK). Ściągać można się w dwóch powszechnie przyjmowanych kategoriach – na czas lub też przez trzy okrążenia. Poza tym stan-

dard – przejazdy testowe, pojedynczy wyścig lub też mistrzostwa. Dla amatorów zabaw grupowych dostępne są też oczywiście gierki przy użyciu kilku komputerów połączonych bezpośrednio, przez sieć lokalną lub za pośrednictwem modemu.

Zanim przejdziemy do samej gry słowo o konfiguracji. Tryb graficzny – oczywiście VGA lub SVGA. Ta druga (jakże by inaczej) – przeznaczona jest raczej dla Pentium i większej ilości pamięci. Poza tym można także regulować wypięnienie teksturami otoczenia trasy, jakoś odwzorowania samej nawierzchni, ilość elementów znajdujących się na poboczu oraz głębie ła. Wydaje się natomiast, że dystrybutor przeżywał wielkie rozterki podczas przygotowywania tej gry do sprzedaży. Naklejką znajdującą się bowiem na pudełku głosi bowiem, że niezbędna konfiguracja powinna zawierać 4MB RAM. Z instrukcji natomiast wynika, że to minimum wynosi 8MB (co jest zresztą zgodne z prawdą). Pochwała natomiast należy się za przyzwolony opis tworzenia BOOTDYSKU oraz niezbędnych zmian w plikach konfiguracyjnych.

No, nareszcie można przejść do meritum: 3, 2, 1, START! Jeżeli wybrałeś Formułę 1, pierwszą rzeczą, jaka rzuci Ci się w oczy, będzie łatwość prowadzenia maszyny – doskonale trzyma się drogi, gładko bierze wszystkie zakręty. Nie ma mowy o jakichkolwiek potłuczach. Czasami

mochody sportowe natomiast zapewniają więcej emocji – wpadają w potłuczki, są trudniejsze do utrzymania na trasie. Prędzej czy później jednak każdego czeka konflikt z elementami wystroju drogi. I co? I nic – zero uszkodzeń, mamy więc do czynienia z niezniszczalnym samochodem. Niby nic szczególnego – znany to przecież z innych gier. Ale tam, jeżeli zgodnie z zamierzeniami twórców gra miała być czysto rozrywkowa, dodawane są właśnie rozrywkowe elementy – różne wysokości, góry, dolki, mosty, tunele, zbieżna broń powstrzymująca przeciwników...

W tym przypadku natomiast – posucha. Nie jest to oczywiście wyrabiający nerwowo odruchy ciągłego skrętu w lewo „Indianapolis 500”, ale trasa jest jednak wyjątkowo mało urozmaicona. Tory są oczywiście zróżnicowane pod względem poziomu trudności (3 możliwe), ale to jednak trochę za mało. W dodatku trasy dla F1 i zwykłych wyścigówek są takie same. Bez przesady! Takim samochodem chciałoby się wyjechać na jakąś bardziej atrakcyjną i niebezpieczną trasę niż dostępna dla szachowych bolidów. Poza tym samochody są także jakiegoś wyjątkowo statyczne. Wydawać by się mogło, że kontakt z przeszkodą przy prędkości 250 km/h powinien zakończyć się nieco bardziej efektywnie niż tylko lekkim zarzuceniem samochodu, nadal zresztą gotowego do kontynuowania jazdy. Nie chcą tu jednak kry-

nąć w stronę realności czy też czystej rozrywki. Gra się zresztą nieźle, zwłaszcza, jeżeli ktoś oczekuje po grze symulacji, a nie fajerków, a wymierzone niedociągnięcia zbytnio mu nie przeszkadzają.

Znalazła się w grze natomiast pewna innowacja. Chodzi mi o ciekawy sposób obserwacji pojazdu podczas wyścigu. Trzy widoki są standardowe – akcję możemy obserwować siedząc w kabinie, widząc mu „na ogonie” lub też obserwując z pozycji śledzącego helikoptera. Czwarty tryb natomiast to coś niezwykłego. Możliwe jest bowiem sterowanie samochodem przy ciągle zmieniającym się miejscu i odległości kamery. Dotychczas coś takiego było możliwe jedynie podczas odwarzania powtórek z przejazdu. Wzroście jest zabójcze. Ciągłe uleganie zmianie sposobu obserwowania samochodu. Najpierw jest to np. obraz z kamery śledzącej jazdę naszego wozu, następnie widok z pozycji statycznego, wysoko umieszczonego obserwatora widzącego duży odcinek trasy, po chwili natomiast obraz zmierza się w półsekundowe ujęcie przekazywane z kamery znajdującej się tuż przy wirazie. Polapanie się w tym wszystkim oraz, co ważniejsze, utrzymanie kontroli nad pojazdem stanowi nie lada sztukę.





## Manic Karts

I oto znowu mamy wyścigi samochodowe. Tyle tylko, że po wysypie takich rzeczy jak „Screamers”, czy „Fatal Racing” przyszedł pora na coś innego. Tym czymś są wyścigi gokartów.

### START

Po odpaleniu gierki ukazuje nam się dość ładnie wykonane intro. Przedstawia ono wyścig dwóch gokartów. Do tego dochodzi czadowa muzyka zapisana na płycie jako AUDIO. Następnie naszym oczom ukazuje się menu, którego styl jest bardzo podobny do tego ze „Screamera”.

Po skonfigurowaniu wszystkiego (rozdzielczości, siły głosu, itd) możemy rozpocząć grę.

Mamy do wyboru: pojedynczy wyścig, krótki sezon, długi sezon i puchar. Na początek radzę wziąć udział w pojedynczym wyścigu, ponieważ gra jest trudna i aby startować w mistrzostwach trzeba trochę potrenować.

Do wyboru mamy aż 16 torów np. Londyn 1, Londyn 2, Detroit 1, New York 1, itp.

### GO!

Zaczynamy w dość zatłoczonym miejscu. Każdy z uczestników ma ten sam pojazd. Nasz jest widoczny od tyłu. W ten sposób widzimy tylko tył głowy i samochodu. Na szczęście widok z kamery można zmieniać. Nie tak jak „Big

Red Racing”, gdzie pojeźdź można było obserwować z każdej strony. Tutaj mamy tylko dwa ujęcia kamery: z boku pod kątem; z boku toru – z tej kamery widać najefektowniej. Niestety, prowadzenie pojazdu z widoku innego niż początkowy jest niemożliwe.

Bardzo fajną rzeczą jest możliwość potrącania wszystkiego mało stabilnego tj. znaków drogowych, barier, itp.

### GRAFIKA

Grafika w „Manic Karts” jest po prostu prawie perfekcyjna! Można grać w trybie VGA i SVGA. Polecam ten drugi, tym bardziej, że chodzi płynnie już na 486 DX4/166MHz (jak podrasować swój zegar do takiej częstotliwości już coś pisałem, a jeżeli nie – napiszę).

A więc pięknie wyglądają samochody i budynki. Wszystkie teksturowane, kolorowe i w ogóle. Do tego dochodzi krajobraz, który na każdym torze jest inny. Ludzie jak byście zobaczyli Australię... tam nawet można zjechać na plażę, na której widać pulsujące fale. Stoi budka ratownika.

# Szalone wózki

brakuje tylko opcji opalania się. Po prostu cudol!

### MUZYKA I DŹWIĘK

Jak już wcześniej wspominałem muzyka jest nagrana na płycie w formacie AUDIO, przez co jej jakość jest ekstra. Do niej dochodzą wspaniałe efekty dźwiękowe. Człowieku! Gdybyś słyszał te odgłosy miasta, ryk syren policyjnych, szum silnika samochodu... Tego po prostu nie da się opisać! Ta gra tętni życiem!

### REALIZM

Realizm w tej grze jest średni. Samochód zarzuca na zakrętach, jak się za szybko jedzie, po wjechaniu do wody samochód zwalnia, ale jest to gra bardziej zręcznościowa.

### TRYBY GRY

Walka w mistrzostwach lub podczas całego sezonu pozwala spędzić przed komputerem wiele męczących godzin. Dlatego, że gra jest naprawdę trudna i postawiono tu bardziej na zręczność palców niż realizm jazdy. Dlatego jeżeli ktoś z Was wygra ciężki sezon lub puchar, to składam mu gratulacje, ponieważ jest to niezwykle trudne zadanie.



### PODSUMOWANIE

Gra „Manic Karts” zasługuje na ocenę bardzo dobrą, ale jeszcze nie celującą. Składa się na to parę drobiazków, które jednak bardzo by się przydały w grze.

A więc nie podobalo mi się to, że jazda widziana pod innym kątem kamery niż początkowy jest niemożliwa (co prawda tych kamer i tak nie było dużo). Szkoda, że wszyscy posiadają taki sam samochód. Przecież po jakimś czasie może nam się znudzić mały, czerwony gokart. To były te gorsze strony gry. Teraz podsumujmy te dobre.

Nie widziałem jeszcze tak dokładnie dopracowanych torów tak pod względem grafiki jak i pod realizmu (np. wspomniana przeze mnie plaża). Należy też pochwalić autorów za muzykę i efekty dźwiękowe, które są po prostu super. Dodatkowymi plusami gry są: możliwość gry przez sieć oraz obaluga VR. Nic tylko grać.

**SIMON**





**N**ie żyła już. Rzucił okiem na jej podłgę jaskinie. Ze szczelin w podłodze wydobywał się dym. Wiedźma nie żyje, zaraz wybuchnie wulkan – trzeba wracać do domu.

W wiosce oczywiście uczyła połączona z porządną libacją. Obudził się rankiem dnia następnego, z potwornym bólem głowy. Coś było nie tak. W wiosce nikogo nie było.

# Bliskie złoto



Witchaven II

a nad nią krążył smok. Wyładował koło niego i jakby nigdy nic przedstawił się. Powiedział, że Cirae-Argoth, siostra zabitej przez niego wiedźmy chce się na nim zemścić, odbierając mu bliskich. Jeszcze możesz ją powstrzymać.

Intro robi wrażenie. Zgrabnie przedstawia fabułę, wciąga. Mój kolega stwierdził, że gdy ogląda się takie filmy, to aż chce się grać. Zgadzam się z nim w zupełności. Trzeba przyznać, że fabuła łączy się w miarę dobrze z grą i nadaje jej odpowiedni, mroczny klimat.

To tyle jeśli chodzi o intro. Ważniejsze jest jak prezentuje się gra. Pierwsze co się rzuca w oczy to jej wymagania sprzętowe. Co prawda aby ją uruchomić mieć wystarczy 486 DX2/56 i 8 MB RAM, dla niskiej rozdzielczości (320x200), ale aby uzyskać w miarę płynną grę w HI-RES (640x480) trzeba mieć Pentium, 16 MB RAM i dobrą, najlepiej 2-megową kartę graficzną. Czemu zawdzięczamy tak wysokie wymagania? Przede wszystkim bardzo starannej i ładnie wykonanej grafice. Wszyscy przeciwnicy są trójwymiarowo renderowani i wyglądają bardzo dobrze. Poziomy mają bardzo skomplikowaną

budowę, która dorównuje niemal „Duke Nukem”.

Oczywiście nie może zabraknąć też przeciwników do zabijania. Trochę szkoda, że nie są oni zbyt zróżnicowani (niektórych różni tylko posiadana broń). Jeśli są przeciwnicy, to musi być i broń. I tutaj mamy spory wybór. Jest dziesięć broni różnego rodzaju (miecze, sztylety, toporki, a nawet luk), przy czym możemy wykopać każdą broń w magicznej studni, która nada naszej broni specjalne właściwości (płonące strzały, zamrażający miecz itd.). Na brak z pewnością broni nie możemy narzekać.

Ponadto okazuje się, że nasz bohater nie jest zwykłym zabijaką, ale wyspecjalizowanym wojownikiem-magiem. Może posługiwać się całą gamą różnych czarów. W instrukcji wszystkie są szczegółowo opisane, więc powiem tylko, które mi się podobały najbardziej: Open Doors – otwiera drzwi znajdujące się bezpośrednio przed bohaterem, genialny czar; Nuke – zabija wszystkich słabszych przeciwników w promieniu 30 stóp, w kluczowych momentach niezbędny.

I to jeszcze nie koniec. Na każdym poziomie porzucane są różne przydatne rzeczy.

Broń, zbroje, magiczne napoje, klucze. Najważniejszy przedmiot to Pentagram. Musisz go znaleźć i zanieść na pole z podobnym pentagramem, aby otworzyć przejście do następnego etapu. Na końcu czeka Cię przeprawa z Cirae-Argoth. I oczywiście godnie intra zakończenie. Zajmuje ono na kompaktce 60 MB!!!

A poziomy? – słyszę jak pytaacie. Po pierwsze są duże, po drugie są skomplikowane, po trzecie jest edytor do własnych plansz! No, nareszcie ktoś pomyślał i zrobił. Jest to trzeci edytor do poziomów dla gier FPA (First Person Action). Pierwszy był „DOOM” potem długo nic nowego nie było, następnie pojawił się edytor do „Quake’a”, trzeci jest do „Witchavena”. Nie jest on zbyt prosty w obsłudze, ale jest.

Można samemu (lub z kolegami) zaprojektować dobry poziom do gry po sieci (choć nie wiem czy miałbym odwagę odpalić „W2” po sieci nawet w LO-RES). Instrukcja obsługi edy-



POISONED

188

tora znajduje się w pliku RE-ADME.TXT.

Na koniec muszę napisać kilka słów oceny dla „W2”. Nie będzie to proste. Gra jest z jednej strony świetna – doskonała grafika i bardzo dobry dźwięk (te wrzaski zabijanych ludzi – brr), ale z drugiej strony trzeba mieć naprawdę dobry komputer, aby rozkoszować się nią w wysokiej rozdzielczości. Z „Witchaven 2” w pełni zadowoleni będą tylko użytkownicy porządných maszyn.

Aragorn





## Track Attack

Już stoją na linii startowej, silniki wyją jak oszalałe. Mechanicy patrzą z przerażeniem na maszyny, które już za parę chwil będą się nadawały jedynie do generalnego remontu.



„Track Attack” to gra dla wszy-  
stkich amatorów szybkich samo-  
chodów. Dym i pisk tartakowanych  
opon będzie towarzyszył każdemu,  
kto zdecyduje się w nią zagrać.  
Przyznaję, że nie jest to najwię-  
szy pomysł (wysokie samochodowe  
były nawet na małe Atari), ale pro-  
dukt w nowym i dobrym wykonaniu  
cieszy oko. „TA” z wierzchu trochę  
przypomina sławnego „Megarace”.  
Na szczęście w „Track Attack” nie  
jest wpleciona żadna fabuła. „Mega-  
race” nie był zły, ale szybko znie-  
chędziłem się – jedna z tras okazała  
się dla mnie za trudna. Gdyby nie  
to, że udało mi się tak zamieszać  
w savegame’a, że mogłem zaczy-  
nać od dowolnej trasy, szybko od-  
rzyłbym „M” na półkę. W „Track  
Attack” mamy do wyboru dwanaście  
różnych tras, ułożonych według  
swej trudności, od najłatwiejszej „Speed  
Burn” (jeden okrąg) do „najtrudniejszej”  
„Hyper Quake” (dwie ósemki krzyżujące  
się w kilku miejscach i parę skoczni). Mo-  
żemy zagrać w sezo-  
nie, gdzie będziemy po kolei poka-  
nywać trasy usiłując dorównać  
świetnie jeżdżącemu komputerowi.  
No nie stoi także na przeszkodzie  
stwierdzenie obojętni wszystkie trasy  
w dowolnej kolejności. Wystarczy  
użyć opcji „Race Venue”, bądź  
„Practice”. Jeśli już jestem przy  
opcjach, wypada coś o nich powie-  
dzieć. Tak więc mamy możliwość  
ustawienia poziomu trudności, wiel-  
kości ekranu, na którym będzie wi-  
doczny wyścig, jasność tła (kon-  
trast) oraz gry po kablem, po sieci,  
bądź przez modem. Przyznam się  
szczerze, że jeszcze nie wypróbo-



walent tej opcji. Dla zabawy może-  
my przemalować nasz samochód,  
albo nawet zmienić go na inny (in-  
ny kształt i właści-  
wości – są 4 modele)  
lub założyć sobie,  
aby prędkość była  
pokazywana w mi-  
lach lub w kilome-  
trach na godzinę.  
Jeśli mamy ochotę  
posłuchać w czasie

jazdy muzyki z ulubionego kom-  
paktu, to mamy do tego sprytnie  
urządzenie: tak zwany odwarzacz  
samochodowy. Gdy go włączyłem  
po raz pierwszy zacząłem klikać na  
dziwnych ikonkach, gdy nagle wy-  
sunęła mi się szuflada od CD-ROM-  
u w komputerze (widocznie wcisną-  
łem EJECT). Byłem na to zupeł-  
nie nieprzygotowany i zdrowo mnie  
to wystraszyło.

Zdecydowanie najciekawsza jest  
gra w sezonie. Zaczynamy od  
prawda z kiepskim samochodem,  
ale w miarę upływu czasu i kolej-  
nych wyścigów nasze auto będzie

coraz lepiej wyekwipowane. W każ-  
dym z wyścigów towarzyszy nam  
trzech rywal (wyjątek to pojedynki,  
w którym mamy tylko jednego prze-  
ciwnika). Gdy ci mił panowie i pa-  
nie (kobiety także się udzielają  
w naszej lidze) mają nam coś do  
zakomunikowania w czasie jazdy,  
wykazuje nam jego wizerunek  
w lewym górnym rogu ekranu. Jest  
to trochę dekoncentrujące, zwię-  
szcza gdy wchodzimy w 270 stopnio-  
wy zakręt.

W sumie gra jest bajecznie  
prosta. Należy po prostu przele-  
cieć parę razy dookoła toru i nagro-  
da jest nasza. Rewelacja! Nawet  
za czwarte miejsce jest niezgo-  
szenie nagroda (bardzo mądrze jak  
sądzę, gdyż uzyskanie czegoś  
więcej niż czwarte miejsce przed  
dużym treningiem wydaje się  
niemożliwe). W czasie pomiędzy  
wyścigami może się zgłosić do  
nas jakiś nuhniak, aby zapropono-  
wać zakład o jakąś większą sumę.  
Do odważnych świat należy!  
Można w ten sposób nieźle zero-

bić na frajerach. Jak już uzbieramy  
trochę mamonny, to zapewne zech-  
cemy ją zapewne jakoś sołdnie  
zainwestować. Na początek pro-  
ponuję kupić opony. Na początek  
jest to najlepsza inwestycja, a ko-  
rzyści podwójne: nie tylko nie roz-  
wolamy się na każdym zakręcie  
(korzyści materialne – nie trzeba  
się w domu reperować) i szybciej  
doganiamy przeciwników (także  
korzyści materialne – wyższe miej-  
sco, więcej kasy).

„Track Attack” jest bez wątpienia  
dobrą grą. Grafika w czasie wyścigu  
nie jest szokująco dobra, ale to  
sprawia, że na wolniejszych kom-  
puterach „TA” chodzi w miarę  
przyzwoicie. Menu są natomiast  
zrobione w jakimś dziwnym trybie  
graficznym i wyglądają przepięknie.  
Muszę przyznać także, że muzyka  
jest całkiem ładna, a odzwyci-  
k przeciwników, gdy nas mijają lub  
my mijamy ich daje grze sporo ży-  
cia. Pomagają bardziej się wczuć  
i darzyć uczuciami (raczej tymi ne-  
gatywnymi, zwłaszcza jeśli któryś  
z zawodników specjalnie działa  
nam na nerwy) nie straszące prze-  
ciwko. Dawno także nie wi-  
działem takich pokręconych torów.  
W niektórych pojawiają się ukryte  
przepręta, a w innych, wręcz prze-  
ciwnie – od czasu do czasu poja-  
wiają się na środku drogi przeszkody  
(nie zapomnę jak pierwszy raz  
przywiałem w blok betonu, który  
zjechał na drogę tuż przede mną;  
wałkujęm aż miło). Polecam „Track  
Attack” każdemu marzycielowi wyścig-  
ów, a zwyczajniemu wyjadaczowi  
mogę jedynie napisać: zagraj i sam  
zobacz, a nuż się spodoba?





**O**d dłuższego czasu Gremlin elektryzował nas wieściami o przygodówce „Normality Inc.”, która wyposażona w engine 3D dawać graczowi miała wielce kuszącą swobodę eksploracji pełnego detali środowiska. Tytuł zgubił gdzieś w ciągu miesięcy swoje „Inc.”, ale oto wreszcie mamy „Normality” na warsztacie.

Kiedy ogląda się pełen detali pokój głównego bohatera Kenta, serce rośnie i nie dzieje się to bynajmniej dlatego, iż ścisły zdradzają odciski butów właściciela. To te bącznie kolorowe wnętrza i pełno sprzętów wokół do podziwiania. Obserwując świat oczami naszego herosa możemy obracać się dookoła oraz spoglądać w dół i w górę. Przeszukując ekran kursorem natrafiamy na podpisane przedmioty, wciśnięcie teraz prawego klawisza myszy przywołuje na ekran interfejs-lalkę voodoo. Korzystając z części jej ciała możemy spojrzeć – wywalenie gał, przemówić – opadnięcie szczęki, zabrać coś – dłoń prawa, użyć – chwytak w ręce lewej, bądź otworzyć – tu następuje rozprucie brzucha.

Cena za tę niewątpliwą atrakcyjność jest jednak wysoka. Podczas gdy w dołkach dogrywanie nowego poziomu nie było uciążliwością (rozprostowujemy w tym czasie nadgarstki, ocieramy pot z czoła), potwornie długie czasy dogrywania w przygodówce frustrują niezmiernie, szczególnie w sytuacji, gdy czasami trzeba dolaadowywać pojedynczy pokój. Kiedy więc Kent wychodzi ze swojego małego apartamentu na ulicę, czeka nas piętnaście sekund wyczekiwania na grę, podczas gdy bohater tupiąc spogląda na zegarek, bądź też podąża do celu wewnątrz błękitnego wina.

Wysokiej rozdzielczości grafice samej gry towarzyszą efektowne cut-sceny. Prawie każdą udaną, bądź nieudaną czynność w na-

szym trójwymiarowym środowisku przerywają tchnące realizmem animacje, z których najlepsze przywodzą na myśl „Toy Story”.

Akcja „Normality” dzieje się w antyutopijnym świecie-mieście zwanym Neutropolis, w którym przykładowy obywatel ma za zadanie siedzieć w domu i oglądać telewizję. Na około hasła wzywają do normalności, policja zgarnia za gwizdanie na ulicy, a wszystkim rządzi jakiś tam wielki brat. Nasz bohater, któremu trudno się dostosować do większości otrzymuje tajemniczy list-wezwanie od ruchu oporu...

Dałej wszystko zmierza do rozwikłania tajemnicy dziwnej apatii ludności i obalenia reżimu. Mamy więc muzykę rockową i młodzieżową anarchię, której symbolem jest nieco złowieszczy wygląd pokroju głównego bohatera. W końcu wszystko kończy się ogólną balangą-popijawą, a Kent rzyga do klozetu.

Zagadki, utrzymane w konwencji głupawej, są w „Normality” miejscami niezbyt logiczne np: mamy ciężarówkę, a w niej więźnia do uwolnienia, drzwi z tyłu są zamknięte, a w szoferce siedzi dwóch policjantów. Co robimy? Odprowadzamy smród z naszej łazienki do szoferki używając rury, policjanci zwlewiają. Wszystko w porządku, tylko dlaczego tylne drzwi są teraz otwarte?

Gra sama nie jest śmieszna bezpośrednio – nie ma rozbrajających gagów, jednak karykату-





NORMALITY

# Adventure dla doomomaniaków

rainość i bezsens akcji pobudza do śmiechu. Kreacja głównego bohatera budzi sympatię, nieszety mamy z nim kontakt jedynie w cut-scenach, bo przecież w grze musimy się w niego wczuć, a nie go obserwować. Przeważnie też wydaje się trzyosobowy ruch rewolucyjny eksploatujący Kenta, który w zasadzie sam dokonuje przewrotu. Niezrównany jest również błażeński rockman Brian Deluge, który ukrywa się jako sprzedawca w sklepie, (mówiący pocieszonym cockneyem, z którego dworuje sobie Amerykanin Kent), zaś w siedzibie rewolucjonistów siedzi sobie milczący w rogu na podłodze w swoim rockowym ubranku z paskiem z kłami i czapką i pisze na kłanie teksty swych rockowych hymnów „my car's got no wheels, but I'm still rollin', yeah”.

Oddzielne słowa polittowania należą się muzyce, ale być może jest to chwyt artystyczny, gdyż ta tortura jest przecież ową „elevator music”, którą Kenta torturowano w więzieniu, a nie rockiem Deluga,

którego słuchamy zaledwie w trzech trzech cut-scenach.

Podsumowując, „Normality” to gra interesująca technicznie. Jest w jej prezentacji nowatorskość, krok w stronę urealniania przeżycia, który należy docenić, nawet jeśli jest się zwolennikiem klasycznych gier przygodowych. Obserwowanie przygody oczami bohatera jest szczególnie ważne w grach role-playing, gdzie idąc odczuwa się nierówność terenu (było tak np. w „Ultimie Underworld”), bądź warunki atmosferyczne. W „Normality” jednak pożerająca pamięć i obciążająca nadmiernie procesor grafika generowała rozstrajające przerwy w grze, a świat, w związku z zastosowaniem pełnego 3D miał się rozstrząsać, skurczył się, gdyż zmniejszono liczbę lokacji. Koniec końców „Normality” jest jednak grą dobrą, widowiskową i zasługującą na w miarę pochlebną recenzję.

Na koniec wypada powiedzieć parę gorzkich słów o naszym rodzimym polskim wkładzie w ów produkt Gremlina. Oryginalnie

gra została wyposażona w kolorowy manual, który zawierał wskazówki dla tych, co się w grze zaoleli. Początkowo wykładano w nim kawę na ławę (zrob to, użyj tego z tamtym), by dalej mówić w coraz bardziej zawołowany sposób, bawiąc się w gry słowne.

Tu wkroczył do akcji nasz tłumacz.

Pracę takiego człowieka wyobrażam sobie w ten sposób, iż przed przystąpieniem do tłumaczenia ów gra w „Normality” (w wersji idealnej, będący jego chlebodawcą, a gry dystrybutorem, Licomp dostarcza mu otrzymane od Gremlin Interactive Ltd. solution przygodówki). Zagrawszy nie powinien on popełnić wtedy niedorzeczności, których się w rzeczywistości dopuścił.

To, że nie zagrał, obciąża Licomp. Co więcej tłumacz nie sprostał wielu grom słownym, nie tylko z powodu, że nie grał w „Normality”, ale prawdopodobnie także dlatego, iż trudny tekst przerósł jego możliwości.



Pewne dość śmieszne „nieścisłości” jak nazwanie biurka bluzem, a drzazgi cienkim paskiem błędą wobec innych wpadek. „A bracket in the works”, dla przykładu, to nie „kątownik z warsztatu”, gdyż w grze nie ma żadnego warsztatu, tylko chodzi tu o jeden z wielu zawartych w instrukcji żartów językowych (ang. „spanner in the works” oznacza przyczynę niepowodzenia). Inny fragment: „Needs good COGnitve process. The factory has two that might do the job, you'll need a step up to get the small one though” przetłumaczono: „W fabryce są dwa przedmioty, które mogą się przydać. Wystarczy ten mniejszy”. Primo, tłumacz nie zrozumiał, że owe przedmioty to COGs, czyli koła zębata, a co więcej w swej radośnie translacyjnej twórczości napisał nieprawdę.

W podsumowaniu, niech ta kolosalna wpadka będzie ostrzeżeniem dla dystrybutorów: wymagać, by tłumaczący rozumieli, to co tłumaczą, a więc mieli do czynienia z produktem, a nie tylko z oryginałem instrukcji, która go opisuje, oraz zatrudniać fachowców, którzy nie będą tłumaczyć na żywca i tworzyć zdań-połoworków. W przypadku „Normality”, albo tłumacz powinien był grać, albo nie tłumaczyć w ogóle tego fragmentu instrukcji (na szczęście w pudełku jest przecież wersja angielska).

Na zakończenie wypadałoby powiedzieć coś optymistycznego, cytując więc naszego tłumacza: „Gryz odłotowy wążek i przeżuwaj grafikę podczas gdy Twój mózg owinie się wokół zagadki, która jest większa niż suma wszystkich jej części”.

Dixie



## HUMANS 3: EVOLUTION – LOST IN TIME



# (pre)historia i czasy obecne – ery myślenia

Na początku były lemingi, które zaliczane są już do klasyki. Potem nastal czas ich klonów, a były to takie gry jak „Creepers”, „Humans” 1 i 2. Tyle tylko, że te drugie odbiegały trochę od lemingów. Tutaj mieliśmy zespół naszych przodków liczący od kilku do kilkudziesięciu ludzików. Celem gry było mimo wielu trudności doprowadzenie wszystkich członków brygady do wyjścia. Co w tym było nowego?

Praktycznie nic, poza jedną, bardzo ważną cechą gry.

Mianowicie tutaj mogliśmy kierować każdym ludzikiem osobno, podlegał on nam całkowicie i nie wykonywał żadnej czynności bez naszej wiedzy (w lemingach ludziki np. cały czas chodzili i nie zależało to od nas). To była ta nowość.

W „Humans 3” nic się praktycznie nie zmieniło. Grafika VGA,



przeciętna muzyczka... ale jest coś co sprawia, że gra nie daje nam spać po nocach. Tym

czym jest logika połączona ze strategią. Ludzie... tego po prostu nie da się opisać! Powiem Wam szczerze, że miałem kłopoty z przejściem pierwszego poziomu. No dobrze, ale teraz powiedzmy coś więcej o samej grze i jej elementach zręcznościowych, a nie tylko o myśleniu.

### ZACZYNYMY

Po odpaleniu gierki pokazuje się nam średniej jakości intro przedstawiające atak pracownika na przybyłego z kosmosu ufołodka oraz odłot tegoż osobnika w przestrzeń kosmiczną. Nic dodać, nic ująć. Kolejna część „Ludzi” będzie dziać się na obcej planecie.

### NO I CO ?

W samej grze nic się praktycznie nie zmieniło. Poziom graficzny ten sam, muzyka też nie zachwiała. Bardzo przyjemny jest interfejs gry. Postacią poruszamy się po prostu klikając myszką w odpowiednim miejscu, a czynności wykonujemy klikając prawym przyciskiem myszy na prawej klawiszu. Jeżeli powtórzymy to na lewej klawiszu, przełączymy się na inną postać (jeżeli takowa istnieje).

### KAMIEŃ ZOSTAŁ RZUCONE...

„Humans 3” jest grą, której się szybko nie skończy. Starczy ona na kilka tygodni. Polecam ją szczególnie tym, którzy lubią i potrafią myśleć logicznie.

SIMON

Pamiętacie taką śmieszna gierkę „Dr Riptide”? Była (to znaczy jest) na którejś z naszych dyskieciek shareware. W sumie nie skomplikowanego – pływa się małą łodzią podwodną, strzela się do rybek, czasem trzeba wypuścić małego robota (badałże nazywał się Alvin), by wpłynąć w jakąś wąską dziurę i tam zrobić co trzeba. Całość zajmowała jedną dyskietkę, albo nawet pół.

Dlaczego piszę o tamtej grze a nie o „Stormie”? Ano dlatego, że poza zmianą nośnika (CD) i jego liczebności (trzy sztuki) większych różnic między tymi dwoma gramami nie widać, przynajmniej od strony koncepcji. Tym razem pływamy – nie zgadniecie – małą łodzią podwodną, strzelając do różnych przeszkadzajek. Od czasu do czasu musimy – nie uwierzycie – uwolnić... no nie, nie robota, tylko nurka, który może wpłynąć w jakąś dziurę lub przepłynąć przez lawicę ryb blokującą nam przejście.

Skąd więc te trzy kompaktki? Po pierwsze, w grze jest od groma bardzo dobrych anima-

cji w wysokiej rozdzielczości – są filmiki na początku tłumaczące po co i dlaczego w ogóle gdzieś płyniemy, są filmiki w trakcie, zapoznające nas z sytuacją lub wprowadzające w nowe okoliczności, zapewne są też filmy na końcu, pokazujące jak to koniec końców udało nam się zniszczyć przeciwnika. Tego ostatniego nie wiem, bo nie starałem się dojść do końca – zaliczyliśmy z Młodym kilka pierwszych etapów, dość podobnych, choć za każdym razem co innego stanowi utrudnienie – raz jest to brak czasu, raz brak tlenu, kiedy indziej konieczność wymyślenia jak się przedostać przez lawicę ryb (strzelaj do rekinów OD RAZU, kiedy tylko zaczniesz płynąć). W sumie nie było nudno, ale też żadna rewelacja – ot, taka fajna zręcznościówka.

## STORM

Najgorsze, że niewiele więcej da się o tej grze napisać, nie łajac wody. Gra jest z cyklu „cały czas w prawo”, sprawnie – choć nie bez potknięć – zrealizowana. Najgłupsze potknięcie dotyczy nurka, który – zgodnie z podaną powyżej zasadą – potrafi płynąć tylko w prawo, więc kiedy płynię w lewo płynie tyłem...

W chwili kiedy to piszę nie znamy jeszcze ostatecznej ceny gry, więc trudno mi ocenić jak się będzie miała jej jakość do ceny. Obawiam się (w oparciu o informację o trzech płytkach), że jak na swój niski stopień kompilacji „Storm” może być zbyt drogi. Cóż, wyjdzie w praniu.

Robaquez



# BUL, BUL, BUL...



# DUKEM ALL

Z materiałów, które od Was nadchodzą, można złożyć nie jedną, a trzy rubryki: i nie na pół, a na dwie kolumny każda. Aż strach zaczynać, bo nie wiadomo, czy lepiej zepnąć zabawę podając od razu wszystkie kody, czy może lepiej najpierw napiisać jak pogrzebać w konfiguracji, a może zacząć od sekret placów? Po krótkim myśleniu zdecydowałem się na to trzecie, kodami jeszcze zdążymy sobie popisać zabawę. Dzisiaj porcja materiałów od Goro z Ostrowca Świętokrzyskiego (coś nam ostatnio się Ostrowiec zaktywowało). Nadmieniam, że nie Goro jeden nadesłał tyle dobroci, Miko też, Jacek M. z Torunia, Wojtek O. z Nowego Sącza, Marek L. z Nowej Sól, Marusz K. z Łodzi, Jacek P. ze Zbierska, Adam L. z Warszawy – wszyscy przysłali takie elaboraty, że samego czytelnika starczyłoby na tydzień... Koniec marudzenia, sięgamy do mięska. Dzisiaj szef kuchni poleca zraz, czyli poziom raz:

1. Zaraz po rozpoczęciu poziomu wskocz na brązową paczkę, a z niej na pochyłą ścianę. Stamtąd wskocz na poziomy podest pod napisem „Innocent”. Pobekaj 3 sekundy. (RPG, Dukematch: bezniesowna lokacja, dobrze widoczna z zewnątrz, zainstalowana kamera).

2. Z tej samej pochyłej ściany wskocz do okna (czarny prostokąt). (Amunicja do RPG, Dukematch: Chaingun, system kamer, kamera, można się przed nią ukryć tylko na łóżku).

3. W pomieszczeniu 2. zadziałaj na płakat z blondynką. (Steroids, Dukematch: jak ktoś mariał, to niech się tam schowa).

4. W hallu głównym rozwal kozę i nacisnij na ścianę w miejscu, gdzie stał kozę. Można też wskoczyć na kozę i próbować tego samego. Po kilku próbach powinno pojawić się przejście po lewej (od zegara). Dostaniez się tam jetpackiem lub działając na podłogę pod przejściem. (Armor i przyćmienie zamykający wejście. Dukematch: niezła kryjówka, śledzący tam gracz odgrywa rolę boga, jeżeli kumpel otworzy Ci drzwi możesz je szybko zamknąć. Kamera w hallu nie dobiega do tego miejsca. Jedyńm minusem jest brak dostaw amunicji).

5. I - w kłbku rozwal kanał wentylacyjny i przejdź przez niego. II - w sali projekcyjnej zadziałaj na ścianę obok ściany z gaśnicą. (Amunicja do shotguna, Dukematch: system kamer, nawet niezła kryjówka, ale nie jak rozwalac przedwiniaka).

6. W salonie gier uruchom Duke Nukem, spójrz 20 stopni w prawo (szybko) (Holoduke, Dukematch: można się tam schować, choć upić ciężko).

7. W sali projekcyjnej wskocz na projektor. Po prawej stronie od kina tajne przejście. (RPG, Dukematch: nieciekawego, można odwiedzać tylko po amunicji).

8. Gdy już puścisz film, strzel w dolną część ekranu. (Jetpack, amunicja do shotguna, Dukematch: chaingun, system kamer. Odwiedzać tylko po amunicji).

To były tajne przejścia udokumentowane. I, opatrzone komentarzem „A sekret placów”. Oprócz tego istnieje kilka innych. Oto one:



9. I - dorwij jetpacka i lec nad palmę. Spróbuj wlecieć w drugi rząd okien nad krawędzią przed palmą (w jego lewą część). II - z pomostu koło przełącznika zeskoocz na krawędź w stronę wyjścia do miasta. Idź dalej i dojdź do palmy, na którą wskocz. Następnie skocz w stronę okien. (RPG, shotgun, chaingun, pipebomb... Dukematch: ruleś! Najlepsza skrytka na tym etapie. Można młócić na zewnątrz, jesteś niewidoczny. Jeżeli kolega Cię wyczuje czolgając się, przejdź w kąt pokoju koło telewizora. Dopaść Cię może tylko z miejsca, gdzie jest atomik health albo pipebomb. Świetna na amatorów).

10. W korytarzu prowadzącym do windy (która jedzie do salonu gier) jest kozę. Wskocz na niego i podskocz. W czasie lotu w najwyższym punkcie wciśnij spację. Powtórz manewr (bez specji). (Nightvision, apteczka i pipebomb, Dukematch: Można się niezłe schować i podpuszczać kumpła do wizyty w salonie gier, a potem traktować go bombką).

Tyle tajnych miejsc. Czas na tekiety dla dwóch graczy, czyli jak przechytrzyć tajniaka:

1. Nie stosuj taktyki walki totalnej, bo długo nie pociągniesz.
2. Staraj się ganiać przeciwnika i w dogodnym momencie wystrzelić rakietkę prosto w twarz.

3. Nie strzelaj w placy, to dezerwuje.

4. Skorzystaj z miejsca 9. Jeśli nie masz lepszego pomysłu.

5. Zaczaj się w miejscu często odwiedzanym, np. hallu (4.).

6. Stojąc pipebomby. Możesz rzucić ich kilka (wystarczy Ctrl,5, Ctrl,5, Ctrl,...). Naciśnięcie guzika powoduje detonację wszystkich bomb. Jest to dobra taktyka w salonie gier (obstaw trzy wyjścia i czekamy ichowani w miejscu 6).

7. Zasypuj przeciwnika komentarzami, np. „Choć do salonu, zabawimy się!”. Przeciwnik podaje, a my zastawiamy bombką i czekamy sobie w miejscu 10.

8. Jeśli widzisz bombkę i nikogo wokół, spróbuj przez nią przebiec. Jeśli przeciwnik jej nie zdetonuje, dochodzi ona do Twojego arsenału.

Uwaga: w kwestii podpisu. Informuję, że Kameleon Super jak to kameleon zmienił kolory i już nie jest kameleonem. W dniu dzisiejszym dokał o ruku.

## Jeszcze Tak! Sobie

Wśród tych, którzy nadesłali przemysłonia o Duke'u wylosowaliśmy Michała Frydryszaka i Marka Lisa. Zgodnie z ich życzeniem otrzymają pełną wersję „Duke Nukem 3D”.

# Konkurs TS i firmy UltraMedia – rozwiązanie

Pora na rozwiązanie konkursu, w którym nagrody będące częściami multimedialnego komputera ufundowała firma UltraMedia.

Zanim jednak ogłosiły zwycięzców przyjrzyjmy się pytaniom. Nie wszystkie były tak banalne, jak to się niektórym wydawało, ale w sumie o to chodziło, żeby się wydawało. Na kilkaset odpowiedzi, które przyszły było tylko 11 prawidłowych!

W pierwszym pytaniu chodziło o komputer multimedialny firmowany przez UltraMedia. Nazywa się on Orkan-5, a nie P100 Multimedia, jak odpowiedziało niemal 85% uczestników konkursu. Naj-

wyrażniej nie chciało im się sięgnąć po PC Magazine 4/96, w którym był jego test (pisaliśmy o tym we wstępie do konkursu).

Z drugim pytaniem dotyczącym piama o grach, które jako pierwsze wydało 50 numerów nie było żadnych problemów. Wszyscy wybrali nasz tytuł i słusznie.

Trzecie pytanie o sterowniki w Windows 95 nie okazało się już takie łatwe. Prawidłową odpowiedzią było częściowe zgodzenie się z twierdzeniem, iż Windows 95 mają programowe sterowniki do urządzeń PnP. W większości przypadków mają, lecz urządzenia nie-

typowe, czy pojawiające się na rynku po premierze Windows 95 korzystają już z własnych.

W pytaniach czwartym (o największą firmę na ulicy Nowogrodzkiej w Warszawie) i piątym (o grę zajmującą najwięcej płytek CD) należało wskazać odpowiednio firmę UltraMedia i grę „Phantasmagoria” (tu spora część się myliła podając „Wing Commandora IV”).

A oto zwycięzcy, którzy nie tylko mieli szczęście odpowiedzieć poprawnie na pytania, ale także wylosować nagrody:

1. Grzegorz Graczyk z Zambryc – Radio Track
2. Marek Czmielowski z Opola – Communication System
3. Marcin Samiczek z Kielc – moduł wavetable
4. Jacek Skup z Kielc – Gold 16
5. Artur Zaleski z Siemiatkowa – napęd CD GoldStar 4x
6. Piotr Wrona z Gdańska – Multimedia Speakers System

Wszystkim uczestnikom w imieniu naszym i firmy UltraMedia gorąco dziękujemy za udział w konkursie, zwycięzcom gratulujemy. Nagrody zostaną przesłane pocztą.





## VIRTUAL CHESS

....W grze ostatniej, w której figury mogą wykonywać ruchy rozmaite i dziwaczne oraz posiadają różną i zmienną wartość, złożoność uchodzi mylnie (błąd nader pospolity!) za głębię. Uwaga ma w niej ogromne znaczenie. Dość, by osłabiła na chwilę, by coś się przeoczyło, a wyniknie stąd porażka lub przegrana. Ponieważ posunięcia możliwe są nie tylko różnorodne, lecz także niejednakie co do swego znaczenia, przeto prawdopodobieństwo owych przeoczeń wielce się pomnaża; i w dziewięciu wypadkach na dziesięć wygrywa raczej gracz uważniejszy niż bystrzejszy..." - Edgar Allan Poe

W taki oto sposób E.A.Poe przedstawił nam swoją leżącą na temat szachów. Trochę ma racji, ale ja i tak uważam, że szachy to gra wymagająca myślenia.

### CO TO JEST ?

"Virtual Chess 95" to jak sama nazwa wskazuje "wirtualne" szachy pod Windows 95.

"VChess" znajdują się na jednym CD. Same szachy zajmują coś około 35MB zaś reszta wypełnia animacje. Na lamach

naszego piśma "Virtual Chess" już były opisywane z tym, że była to wersja pod Windows 3.1.

Czego można się po nich spodziewać? Po pierwsze niezłej teksturowanej grafiki 3D i wysokiego poziomu komputera.

Teraz może trochę więcej o samej grze. A więc gramy za pomocą c a

myszki.

Dzięki systemowi WIN95 możemy sobie potwierdzać całą masę okienek i przywoływać je z listwy w odpowiednich momentach. To jest jedno udogodnienie w porównaniu z poprzednią wersją. Widok na planszę możemy przybliżać, oddalać, obracać, itp. Po prostu trójwymiarowość. Możemy grać z kolegą, komputerem w zwykłe



pojedyncze spotkanie lub cały turniej.

### PODSUMOWANIE

"Virtual Chess 95" to jedno z lepszych szachów dostępnych na rynku. Od swojej poprzedniej wersji wiele się nie różni, posiadają kilka udogodnień. Jeśli ktoś uwielbia grać w szachy i chce sprawdzić swoją inteligencję (jak to pragnie uczynić Aragorn) to gorąco polecam ten produkt.

SIMON

# Bezlitosny goniec

## ARCADE AMERICA

Firma "7th Level" zastąpiła po takich grach jak "Tuneland" bądź "Battle Beast". Były to produkcje przeznaczone dla młodszej części graczy. Tak samo jest z nową grą tej firmy "Arcade America".

### WAKE UP!

Fabula jest strasznie banalna i dziwaczna.

W pewnym miejscu w Ameryce stał sobie domek. Mieszkała w nim

pewna liczba dziwnych stworów. Gdy pewnego dnia jeden z nich zasnął, reszta z nich próbowała go obudzić. Skutkiem tego było wysadzenie części kontynentu w powietrze i rozrzucenie stworów po całym kraju. Nasz bohater zbudzony hałasem postanowił odnaleźć swoich przyjaciół.

I tu zaczyna się gra.

### COME ON!

Wędrujemy po wielu miastach Stanów Zjednoczonych i ratujemy swoich kolegów, a odbywa się to w różny sposób np. podczas walki bokser-

skiej musimy bezpiecznie przejść po drabinkach do wyjścia (jedno z drugim ma tak dużo wspólnego, że aż się nie można nadziwić, ale to jest urok tej gry).

Jedyną wadą jaką dostrzegłem jest brak tekstów podczas gry. W ten

sposób musimy się dobrze wkułchiwać w dialogi wymawiane przez bohaterów.

### OD STRONY TECHNICZNEJ...

Grafika jest starannie wykonana i wyświetlana w trybie SVGA, na-



tomiał sam motyw graficzny zaczerpnięty z "Battle Beast". Do tego dochodzi nastrojowa muzyczka i synteza mowy. Gierka chodzi tylko pod WIN95.

### AND WHAT NOW?

Uważam, że jest to dobry produkt przeznaczony dla młodszej części publiki. Jeśli ktoś ma młodsze rodzeństwo lub dzieci w wieku do 12 lat to gorąco polecam!

SIMON

16



# Felek i przyjaciele



# GRACZA KĄCIK INTERNETOWY

Dzisiaj dość nietypowo, bo zamiast jednego konkretnego tematu będzie miała siećka, ale to dlatego, że chcemy poruszyć kilka niezależnych spraw. Po pierwsze, dość regularnie zarzucać nam w swoich listach, że podajemy mało adresów, że w kąciku mieści się ich raptem kilka zamiast kilkadziesiąt... Cóż, uważamy, że ilość niekoniecznie przechodzi w jakość, ale żebyście sami mieli się okazję przekonać, czy warto posiadać dużo adresów, czy też może lepiej dysponować tylko kilkoma, za to dobrymi, dzisiaj porcja dla DOO-Mowiczów – przeróżne strony, lepsze i gorsze, z różnymi rzeczami – edytorami, WAD-ami, wszystkim czego tylko dusza może zapagnąć. Powodzenia w przedzieraniu się przez tę dzunglę informacji, zebranych przez Matheusa.

Pełna (i uaktualniana) wersja podobnej listy znajduje się na ser-

werze ftp.cdrom.com, znaleźć ją też można w listach dyskusyjnych z serii rec.games.doom.\*.

Teraz druga sprawa, w pewnym sensie wynikająca z pierwszej. „DOOM” już się niejednemu przejeżdżał, nie żeby nie dawalo się w niego grać, ale w końcu ile można – zwłaszcza (to takie zwierzątko, jak wiadomo gołąb siada blisko okna, a zwłaszcza na parapecie), że pojawiła się bardzo dobry inna gra – „Duke Nukem”. Mamy kącik poświęcony Dukowi, więc nie będę się tu w tym miejać na ten temat teraz rozpisywać, ale dwa adresy podam. Pierwszy, to samo źródło źródeł – czyli BBS Apogee (<http://www.apogee1.com>). Jest to dość ciekawa rzecz, jako że nie często spotyka się w Internecie klasyczny BBS, z logowaniem, hasłami, lokalnymi konferencjami i tak dalej – tu jest właśnie tak. Zasady korzystania są takie same jak w każdym

BBS-ie, trzeba się zalogować jako nowy użytkownik i od tego momentu ma się dostęp do wszystkiego – można pościągać sharewarowe wersje ich gier, obejrzeć zdjęcia zalogi itd. Fajne, choć nie rewolucyjne – ale w końcu źródło źródeł...

Drugi adres dukowo-nukemowy, to <http://www.thend.com/dah/duke3d>. To już nie jest żadna strona oficjalna, ale wielka i rozbudowana jak się patrzy. Nowe poziomy, stare poziomy, cheaty, edytory – wszystko, czego dusza zapagnie. Wygląda na to, że ktoś ma dużo czasu i pieniędzy, jako że nie widać żadnego innego zastosowania tego samego serwera, ale w końcu nie nasze to zmartwienie, korzystajmy, pókiśmy młodzi.

I trzecia, ostatnia sprawa. Jak na razie nie trafiliśmy nigdzie na grę internetową z prawdziwego zdarzenia – taką żeby rzeczywiście był do niej potrzebny Internet, i żeby bez sieci



i związanych z nią technologii gra nie miała sensu. Pewne próbkę tego, co można zrobić (ale dalekie jeszcze od tego, co rzeczywiście oferuje taka Java na przykład), pojawiły się w UHU (<http://www.uhu.com>) – co by to nie znaczyło i gdzie by to nie było, można tam zagrać w wersję Asteroidów (taka sobie, Java mi się wieszaj) i w Webversi – czyli reversi albo też Oteko. Zabawa całkiem niezła, nawet jeśli nie ma żadnego znaczenia, czy przeciwnik jest gdzieś daleko, czy też jest nim kupiony za własne, ciężko zarobione pieniądze procesor w Twoim własnym komputerze.

**Matheus,**

[matheus@idserv.waw.ids.edu.pl](mailto:matheus@idserv.waw.ids.edu.pl)

**Borek,**

[borek@mi.com.pl](mailto:borek@mi.com.pl)

Z przedostatniej chwili: IPS CG otworzył właśnie swój sklep internetowy mieszczący się pod adresem <http://www.ipscg.waw.pl>, w którym będzie można wydać swe ciężko zarobione pieniądze na dobra pierwszej potrzeby, czyli gry komputerowe. Z okazji otwarcia przewidziane są liczne atrakcje (m.in. kupując będzie można otrzymać liczne plakaty reklamujące gry, które już się ukazały lub ukazą; będzie można także otrzymać specjalne pudełko „Ripper” z magnetycznym uchem!)

## BBS

Znowu kilka słów – niestety, ciągle jeszcze nie są to dobre wiadomości. O ile udało się pokonać 95% kłopotów, o których pisałem miesiąc temu, system w dalszym ciągu nie jest do końca w porządku. Z niezrozumiałych (nie tylko dla mnie, tak dziwnych objawów jeszcze nie widzieliśmy jak wydawnictwo długie i szerokie) powodów system wieszaj się dość regularnie – wyłącznie wtedy, gdy uruchamiana jest kopia interpretera poleceń (czyli np. każdy batch uruchamiany z wnętrza BBSu ma spore szanse go powiesić). Żeby nie było żadnych wątpliwości – dysk był przeformatowany, system zainstalowany po raz kolejny, więc to nie o to chodzi!!! Sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana, jak na razie nie bardzo wiadomo jak to ugryźć... Póki co jestem cały czas w Warszawie, więc system nie wisi nigdy dłużej niż kilka godzin, ale idą wakacje i zaczynam się powoli bać.

**Wasz SysOp**

<http://www.idsoftware.com/>  
<http://toomgate.us/buffalo.edu/>  
<http://www.g3intensive.com/>  
<http://www.mantis.co.uk/doom/>  
<http://www.oversoft.com/>  
<http://www.ypn.com/games/2/859.html>  
<http://www.ypn.com/games/2/862.html>  
[http://www.yahoo.com/Features/Games/Computer\\_Games/Title/Doom/](http://www.yahoo.com/Features/Games/Computer_Games/Title/Doom/)  
<http://www.maltrk.com/~sola01/doom.html>  
<http://www3.hmc.edu/~kelly/doomdoom>  
<http://www.cis.tau.edu/~tm/doom.html>  
<http://www.ecs.wvu.edu/~hincin/doom.html>  
<http://www.ons.net/~qj/doom.html>  
<http://www.magnat.net/bam/Doom.html>  
<http://www.Posterlan.com/doom.html>  
<http://www.tach.net/pub/doom.html>  
<http://haven.kis.com/~bookers/Doom.html>  
<http://www.blog.com/~chler/>  
<http://www.cs.tlne.edu/~ward/doom.html>  
<http://norden1.com/~balbyk/havets.mash.html>  
<http://www.cw.warwick.ac.uk/~phuel/>  
<http://www.nie.net/~mrdoom/>  
<http://www.nia.nlog.br/sarai/areas/japaris/Welcom.html>  
<http://www.mnqport.net/~ptrah/doom.html>  
<http://www.edward.warlington.edu/~hodges/doom2.html>  
[http://www.world.computers.com/homepages/The\\_Williams/](http://www.world.computers.com/homepages/The_Williams/)  
<http://www.rdgames.com/pa/software/doom.html>  
<http://www.zensoft.com/Raven/Haven.html>  
[http://www.pac.edu/~bgustaf/mcdoom\\_park.html](http://www.pac.edu/~bgustaf/mcdoom_park.html)  
<http://www.i.net/~dqaid/doom/doom.html>  
<http://www.pavilion.co.uk/b00/>  
<http://www.best.com/~hyle/darebook.shtml>  
<http://www2.igadnet.com/~scd/idgames/>  
<http://hans.earthlink.net/~doome/>  
<http://www.digartus.net/~KingSteve/doom2.html>

<http://www.teleport.com/~pococ/>  
<http://www.msn.com/~petele/haven/haven.html>  
<http://www.cen.usc.edu/~c9038/simpdoom/>  
<http://www.unl.edu/~home/1206/class01/haven/>  
<http://www.literog.com/~symon/levi.net.html>  
<http://www.island.net/~lenny/http://www.oris.com/~gala/doom.html>  
<http://www.linedev.com/linefeed/alek/daio/dmatch.html>  
<http://yojo.co.monash.edu.au/~dbiggs/>  
<http://www.tel.uwa.edu/~igans/DOOM.html>  
<http://ipw.usa.pipeline.com/~poupa/doom.htm>  
<http://www.stone.net/~nbreaden/pages/quasite.html>  
<http://users.acf.com/mee0015/>  
<http://www.netcom.com/~teambf/>  
<http://doomgate.cs.buffalo.edu/~wilfars/>  
<http://www1.lanl.ac.uk/~esash1/doom/>  
<http://www.welch.jhu.edu/homepages/samoy/>  
<http://hansback.net/http://www.wab.com.com/delv/>  
<http://mcmrmo.usnc.nl/doom.html>  
<http://www.geopages.com/hollywood/2299/tpcod.html>  
<http://malle1.fsu.edu/~mwikerna/doom.html>  
<http://www.pcg.org.au/~dean/>  
<http://unix.hacka.arizona.edu/~heretic/havetic.html>  
<http://www.geopages.com/hollywood/1757/>  
<http://www.berve.com/Spook/doom/7734/doom/7734.html>  
<http://www.cybercity.dk/users/cc02112/home.html>  
<http://www.geopages.com/5/Icon/Valley/2145/>  
<http://users.acf.com/ryan/bdf/hand/hambuff.html>  
<http://www.geopages.com/icon/valley/2136/>  
<http://www.pubic.edu/~ermsmk/doom.html>  
<http://www.oris.com/~drlte/>

<http://www2.best.com/~amcmr/brnhexan.html>  
<http://www.worldaccess.nl/~redhouse/doom2.htm>  
<http://205.195.115.68/html/doom/>  
<http://www.msnlink.net/~ef05/>  
<http://www.gamers.org/wf/>  
<http://www.cdweb.net/users/gborey/>  
[http://www.usa.net/~mudshamir\\_king.html](http://www.usa.net/~mudshamir_king.html)  
<http://www5.ios.com/~thetdoompage.html>  
<http://www.maverick.org/maverick/twobc.shtml>  
<http://www.cs.mcgill.ca/~matias/invasion/invasion.html>  
<http://www.sound.net/~cylinder/>  
<http://members.aol.com/wedpage/page.html>  
<http://www.netne.net/showcase/zer/doom.htm>  
<http://juniorwebat.org/~rgp/>  
<http://www.devlab.com/~conos/index.htm>  
<http://server.berkeley.edu/~thomas/deathmach/>  
<http://chat.carleton.ca/~pderbyshury.html>  
<http://www.math.purdue.edu/~dewit/DOOM/doom.html>  
<http://www.asimo.com/~ntomasz/Doom/WADCheats.html>  
<http://www.amartink.net/~ast/>  
<http://www.vivanet.com/~pecora16/dwyp/dwyp.htm>  
<http://www.umich.edu/~gregdthe.html>  
<http://www.monifore.ug.ac.be/~qinet/games/doom-en.html>  
<http://www.stud.monifore.ug.ac.be/ftp-mono/volver/>  
<http://www.agi.net/pub/collections/DOOMEd.html>  
<http://www.mnmutants.com/~rene/gad/main.html>  
<http://caritas.cs.utah.edu/~au/cd-309/>  
<http://www.wolfsnet.com/~obaf/index.html>  
<http://www.ai.mit.edu/people/jright/demos.html>  
<http://www.unl.edu/~home/eg253/hof002/drapede/>  
<http://www.cs.utl.edu/~huth/p/imp/imp/edtr.html/http://www.pennet.com/~insleep/>  
<http://www.geopages.com/hollywood/2258/>  
<http://www.cs.ohio.edu/~blood/rlad.html>  
<http://www.bcs.rus.ac/~slakill/dmar.html>  
<http://www.oxford.nl/~jwocvel/>  
[<http://www2.best.com/~amcmr/brnhexan.html>  
<http://ftp.cdrom.com/pub/idgames/>  
<http://ftp.ost.edu/pub/doom/>  
<http://ftp.informagic.com/pub/neros/doom/>  
<http://ftp.uwp.edu/pub/games/4/50/minor/>  
\[http://ftp.neros.acf.com/pub/pc\\\_games/doom/\]\(http://ftp.neros.acf.com/pub/pc\_games/doom/\)  
<http://ftp.gamers.org/pub/games/0/games/>  
<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames/>  
<http://ftp.dunham.com/pub/macos/games/0/games/>  
<http://ftp.civacom.jp/pub/doom/>  
<http://ftp.usnet.h/pub/idgames/>  
<http://ftp.linix.be/mimiv/igames/>  
<http://ftp.h-berlin.de/pol/macos/games/doom/>  
<http://ftp.urz.uni.halleberg.de/pub/games/id-neros/>  
<http://fxur.tu-graz.ac.at/pub/ideofswar/>  
<http://ftp.kth.se/pub/games/doom/>  
<http://ftp.su.se/se/pub/0/games/0/games/>  
<http://ftp.su.se/se/pub/macos/0/games/>  
<http://redstone.edu.au/PC/games/DOOM/>  
<http://ftp.dtc.edu.au/pub/0/games/0/games/>](http://www.prima.ru/vd/home/slop/u-n.html/http://</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

<http://ftp.idsoftware.com/idsoft/>  
<http://sunsite.unc.edu/pub/L/mav/games/doom/>  
<http://sunsite.lm.edu/pub/2/muc/games/>  
<http://en.won.purdue.edu/pub/doom/>  
<http://pub194yund.sun.com/pub/doom/>  
<http://ftp.adveer.com/pub/doom/>  
<http://ftp.mantis.co.uk/pub/doom/>





## 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 pozwoliła obom płciom zacząć zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normalizującego wpływu naturalnych przeciwieństw.

Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.



**GENIDER  
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 gburzatego Karczmarza i jego czarujących kolegów.



## Tytuł na lipiec

No tak, mamy wakacje. Czy wiecie co to słowo oznacza? WAKACJE!!! Nie rozumiem więc co tutaj w ogóle robicie. Zamiast leniuchować pod jakimś drzewkiem, nad wodą, jeziorkiem czy morzem, zamiast chadzać sobie po górach i lasach, chce się Wam czytać taką rubrykę jak TnT? Podziwiam!

Dość tego, cięsz się, że przy pisaniu kodów zaczęliście się stosować do moich wskazówek. Dzięki temu możemy uniknąć źle wydrukowanych kodów. Najmieszniejsze jest to, że przy pisaniu komentarza do numeru 4/96 w edytorze widziałem duże „Z” jako przekreśloną, a w druku ukazało się już jako Z z kropką na górze. Nie przewidziałem tego faktu i dzięki temu dostałem kody, w których odróżnienie Z (zet) od 2 (dwójki) następowało przez dopisanie kropki nad Z. Fajnie!

Chciałbym jeszcze powitać na łamach miłośników konsoli Sony PlayStation, którzy bardzo szybko rosną w siłę. Mam nadzieję, że nie ustaniecie w pracy i będziemy dostawać od Was coraz więcej materiałów. Trzymajcie się!

Dean

### PS. Zasyłane w Fido:

Był sobie gościu, który miał opiekować się kilku godzin dzieckiem. No nie w telewizji był mecz, więc gościu wsadził dzieckowi na uszy słuchawkę, podłączył do adaptera i poszedł oglądać.

Wraca po 90 minutach, a tu dziecko stoi, tłucze główką o ścianę i krzyczy: „Chcę!!! Chcę!!! Chcę!!!”. Gościu zdziwiony bieżąc słuchawkę, zakłada, a tam:

„...Czy chcesz usłyszeć bajeczkę? ...khrh... Czy chcesz usłyszeć bajeczkę? ...khrh... Czy chcesz usłyszeć bajeczkę? ...”

## AMIGA

**APHIXA / J.A.M.** (Kuba Szczepaniak)  
Rzeczal bosem na 1 godzinę topade (2-3 sek. przytoczenia) i (pud.) Potem zap anoka - myjbaso się w białozowych rękawach 3-D.

**CYTADLA / DIM** (Dariusz Makowski)  
Ota wyzobolki, wóczy jeszcze nie przelżył gry Cytađela, podaj kody:

1. Was Acton Reptay'a i rżwał zabezpieczane przed tym baidzitem.  
2. Monitorze przeniesie sek. 2 - 568 (INTE-NA.3) - i przehyń! sprawdzanie klawidury Jak się jeszcze trochę pobudzić, to otrzy-  
masz następujące kody:  
Energia: K8BMORMS (późni od kiedy byłem bardzo mały obra rpe mi śmieciwały).  
Antunja: HOTNBSZ.  
Przechodzenie przez ślony: (DAH),  
Mapa: LORIDN.  
Następny poziom: KTIARA.  
Cala pomba: ALBABA.  
Niesmiertelność: netyAmość HOTKHN.

**DARKMERE / J.A.M.** (Kuba Szczepaniak)  
W sklepie obaj gwanym przez brodzacza (to

zawsz na początku gry), wóczy z baidzanyfaję lub ten tywowy z nieszczę. Po wyprow, wyjdź z pomieszczenia. Po około 2-3 sekundach wróć do sklepu i znowu wyjdź. Po 2 sek. wróć do. Zwróć uwagę na tabliczkę (musisz trochę poróżbiować).

**LOST PATROL / MIKE**  
W wiosce zadawaj pytania na zasadach słów kruczych, np: AMMO FOOD, VIETCONG.

**SAVAGE / MIKE**  
Wpisz: BRUISER - niesmiertelność.

**SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96 / KOOPER**  
Przed meczem można zobaczyć drużynę poszczególnego i wybrać jednego zawodnika, wtedy jego „głowa” zacznie mrugać. W czasie meczu pojawi się nad nim kwadrat. Puknij Ci to kwadrat go „przypróżnić”.

**WORKS / B.** Sokółka  
1. W czasie gry wóczy P (pauza), a następnie wstaw ESC. Ustawisz bójce menu, w którym możesz zrobić prawie wszystko, np: możesz sprawić, że wszystkie piłki będą miały po 1 stopień energii.  
2. Sposób na zrobienie własnej planazy w tej grze!

Napiętni stornaj takie jak dysk, dla którego dać nazwę „LEVEL\_DISK” (napisz to kłopotliwie z dużymi literami). Potem wójni program gr. „Dziwna Puz” i ustaw tryb 8-kolorowy i zacznij rywać swoją planazę. Pamiętaj, że czarna kolor będzie tym (początkowo) planazy. Po narysowaniu obrazka zmien rozdzielczość w opcji „Page size” na „640 na 360”. Następnie zapisz swoją obróbkę, ale tak, żeby po nazwie obrazka nastąpił przez Ciebie była kropka, a bezpośrednio po niej „WFM” z dużymi literami. Nazwa obrazka też musi być napisana dużymi literami. Później wóczy grę „WORKS” i w opcji RECORD na ostatniej stronie jest opcja CHANGE LEVEL\_DISK. Kliknij na nią, a zapisz się pominięciowa doba - nie przelżyj się. Po zapaleniu komentarzową doły wóczy dysk z zapisanymi obróbkami. Ponownie kliknij na opcję CHANGE LEVEL\_DISK. Po wywołaniu wyszł z opcji RECORD i zacznij grę. Po pojawieniu się zarysów planazy wóczy prawie przystak myszy i wpisz nazwę swojego obrazka, ale bez kropki i rozszerzenia „WFM”. To wszystko - graż na własnej planazy.

Uwaga: to działa na A800 / A500, nie wiem czy sprawdzi się na A1200. Nie jestem także pewny, czy zamiast rozdzielczości 640 na 360, nie powinno być 960 na 360.

## PC

**DESCENT 2 / Jacek Kubiak**  
Wpisz podczas gry:  
ZINGERMANS - niesmiertelność,  
MOTHERLODE - dodatkowi rodzaje broni,  
ALIFALAFEL - ścieżnica,  
EATANGELOS - 100% celność pocisków,  
CURRYGOAT - wyciągnięcie klucza.

**HEREN / Janusz Sawicki**  
Jak mając „Herena” pogadać w „DUANE’a” - zacznij grę jako CLERIC na najwyższym stopniu trudności - w pierwszym pomieszczeniu wóczy na drzwiach; - idź do drzwi 1 raz, po 10 sek. idź do 4 razy, po 10 sek. 5 razy, po 10 sek. idź do 6 razy; - po skłonięciu ukłonięciu zapisz grę w pierwszym słowie jako: SESAMC SHPT PLEASE;  
- po powrocie do gry wóczy szydło: ALPO-ROFLPFOHOPLA.

**FURYS / Janusz Sawicki**  
TRYMEDON - niesmiertelność,  
MUTFF - 30 sek. niesmiertelność,  
ICUNCMO - 30 sek. niewidzialność,  
LIVTLUF - wrodości turbo,  
GRVTLUF - 1000 jednostek turbo,  
SDBMOKN - 850 jednostek turbo,  
PACKIN - bron n. k.,  
FRAMEIT - kłoda kłatek armaczników,  
UPDUSTO - przypieszcza grę,  
SCOFFET - szydłokop,  
JUMPHIT - kończy poziom,  
TUFENUF - wóczy

# Tipsy & kody

**TWOORMITI** - przepiękne do poziomu 8.

**MAGIC CARPET 2 / Jacek Kubiak**  
Podczas gry napisz 1. WINDY. <ENTER>.  
Następnie kombinacje z ALTEM:  
F1 - więcej czarów,  
F2 - więcej man, F3 - zabicie przeciwników,  
F4 - zniszczenie zamków przeciwników,  
F5 - zniszczenia balonów przeciwników,  
F6 - uziorniana,  
F7 - zabicie poboczn, F8 - punkty doświadczenia,  
F9 i F10 - wypróżnij ser,  
Shift - C - skafiarzenie leveli,  
Shift - D - skafiarzenie speed.

**POLANE / Eufemiusz & Natchadama**  
Jeżeli nie macie jeszcze wybudować pałady, to nie strasz, z lotnią przychodzą wrogowie postaw najgorszy budynek i nie rozpaczyj, jego budowy. Wrogowie będą wrogami się nad postawianymi w stopy balami do budowy. Wtedy możesz ich ładnie zabić wóczy od tyłu.

**SKAUT KWATERMASTER / Howling Fox**  
Jeśli nie macie ochoty na dekodowanie efektu Morse'a na tabliczkach, podajcie kodki w formacie:

Tablica w zamkach:  
DO ROZBIJANIA ATOMU FOD BRAMA ZAMKU PRZYDCA CI SIE MLOTEK OGRADMI ZROBIONY Z KARTKI PAPIERU  
odm to wgrapy iakowitwne. Uwaga: trzeba je najpierw wykonać od lewej strony.  
Tablica w kłociach:  
TURYSTA POTRAFI UGOTOWAC Z JAGOD ELKIBR SKOCZNOŚCI PRZYDATNY NA PRZYSTANKU  
(aby walczyć do komentarza).

**TERMINATOR - FUTURE SHOCK / Janusz Sawicki**  
Podczas gry przyciskaj ALT, naciskaj „J”, zwróć uwagę na wpis:  
BANDAO - amunicja i zdrowie,  
FIREPOWER - broń i amunicja,  
ICAKTSEE - rozstrzyganie wóczy,  
NEKOMMISSION - przepiękne do następnej mój SUPERZAD - zwiększa siłę rozstrzyg. UZ,  
TURBO - przyspiesza grę.

**THESE PARK / Wojciech Sikowski**  
Podczas negocjacji z dostawcami, pracownikami, itp. gdy chcesz zawrzeć zgodę trzymaj wciśnięty lewy klawisz myszy na prawej głowie. Zawsze się uda.

**TRANSPORT TYCOON / Mi Anek (KTOS)**  
Jeżeli taka misja nie spacie się na wybrzeżach drogi, to postaw na niej kilka bry, a następnie przejdź budowaniem - w ten sposób wyeliminuj drugą bryz problemu.

**TRANSPORT TYCOON / Wojciech Sikowski**  
Jeśli konkurencja ma silnie rozwinięty transport samochodowy, to można go wyeliminować. Na drodze przeciwnika zbuduj fury (w poprzedzi) i obok ZBR. Następnie w ZBR zbuduj lokomotywę (jakąś taniochę) i wypuść ją na tor. Gdy wyjadzie i zasklepi na przejeździe zacznij migać, zatrzymaj lokomotywę. Komputer jest na tyle głupi, że nie będzie próbował wybudować objazdu.  
WORKS / X.D

Kilka rad na zwycięstwo z komputerem:  
1. Jeżeli komputerowi zostają dwa robotki, to podkop się pod pierwszego, a drugi strzelaj z góry trój śwojęgo.  
2. Próbaj nad robotkami kompletnie drabiny - wystarczy, że strzel, a straci punkty.  
3. Komputer nie wóczy mi i lepiej na nie wchodzić.  
4. Podczas Reptay'a wóczy lewy przystak myszy, a może się zmieć wynik.

## ATARI XL/XE

**DRACONUS / T.M.**  
SELECT + START + OPTION + Fire = niesmiertelność.

**LODE RUNNER / T.M.**  
Control + Shift + F - zycie,  
Control + Shift + A - wyjście z dołu,  
Control + Shift + U - następną planazę,  
Control + Shift + R - koniec gry.

**ZYBEX / T.M.**  
Jeśli grając we dwójkę, to troch pierwszy graż zbiera to, co zestrzelił drugi i na odwrót.

## COMMODORE 64

**ARKTYCZNE POLOWANIE / Sigitas**  
Jako kod wpisz: BOCCER, a potwory Cię nie zjadą.

**ASTERIX / MAB**  
Ody zobaczysz smoczycy wznajdź się w wóczy, mając klucz, każde wyjdzie i wejście powiększa ilość band.

**BATMAN THE MOVIE / MAB**  
Przechodząc po jednym żyłku zabij się dwa razy - pod koniec czwartego etapu - 500 000 punktów.

**BURMISTRZ / MAB**  
Linia 296 to żywioł, a 294 to broń.

**GRUD / VERAX**  
Po misjach: X = losz.  
POKE 33077, X - woda,  
POKE 33078, X - ogień,  
POKE 33079, X - prąd,  
POKE 33080, X - kłoda,  
POKE 33081, X - niewidzialność,  
POKE 33082, X - pole,  
POKE 33083, X - czas.  
Nieograniczony kłoc.

POKE 33085, 0 - woda, ogień, prąd,  
POKE 33086, 0 - niewidzialność,  
POKE 33087, 0 - pole,  
POKE 33088, 0 - czas,  
POKE 33089, 0 - murze,  
SYS 5120 - reset.

**FALCON PATROL / MAB**  
Wpisz:  
POKE 16764,38; POKE 16706, 2  
Ułożom przez RUN i jesteś nieśmiertelny.

**FETRIS / VERAX**  
Po misjach:  
POKE 22019, 175 - niesmiertelność,  
SYS 2840 - reset.

**FIGHTER BOMBER / Truskawka Boys (Kornat & Ładzi)**  
Nie wóczy swojego zrna, tylko wóczy KY-LIE - to bezpośrednio nad olejem.

**FIRST SAMURAI / MAB**  
Eskopowa amunicja zatrzymaj grę i naciskaj jednocześnie U + H + N + M + K + SPACE.

**FRANKENSTEIN / Beryl**  
Znasz grę i wpisz:  
POKE 34741, 165  
SYS 32768  
Będziesz miał niekuchnązłą się energię.





**SAUNTLIGHT 3 / Psycho-Billy**  
SHFTLOCK - nie uruchomisz czar - musisz znaleźć fotobowli falconik.

**DIANA SISTERS / Psycho-Billy**  
Po lewej 8 (z robotem - szpiegi jest taje przajęcie do 11. Gdy pojawi się wienka przed ostatnią komnatą (z botami) musisz drugą opiekę - spadnie kamień. Wskocz na pok. zbierz kamery, wejdź na pianistę celuj w gościa i podłóż.

**BOONES / Artur Smacki**  
Po wgraniu tybitowego segmentu (dla stacji dysków) przed uruchomieniem wpisz: POKE 2913, 180 - niezmienność, SYS 5083C - uruchomienie.

**GREAT COURT / Bery**  
Jesteli mierzysz, dawaj maksymalnie w bok. Komputer ma małe szanse na odebranie.

**GWIEZDNY MANAGER / Bery**  
Na początku waz krajcy 90 tys. \$. Sądz tak. Ciy uniewinni lub odwiezisz kilka dni.

**GWIEZDNY MANAGER / Szlach**  
Jesteli potowiesz zastawke Ciala, a Ty nie masz wody, to strasze spirob na odbicie swojej pianety w jedny nardzie. Wejdź do menu "Jaszony" i wybierz zastawioną pianetę. Klikaj na "atak na wroga" i wtedy pignaj się menu z silny atak, którą możesz wysłać do odbicia pianety. Zamiesz jak normalnie wyobad skrośną (jednostkę celową, po prostu nacisnij na „+“ i wtedy zaczniesz naciąć sila bojowa armii, którą wyobad. Uwaga! Przy tym tyku gra czasami się zawiesz.

**HOSTAGES / VANDALL**  
Teroryzacja mozna zrobić w jacy np. przedstawia po ganych dniach, a „wejdź” jednym z grupy odwrzawowej grójnie na dow.

**HOT SHOT / Psycho-Billy**  
SYS 2078 - uruchamianie gry.

**KARI WARRIORS / Artur Smacki**  
POKE 19288, 10 - niezmienność, SYS 8589 - reset.

**INFILTRATOR / VANDALL**  
Jeśli zakończysz bitwę (bitanki, to goście zobacz Cię dopiero jak na nich wpedzisz, ale wtedy nie pokazuj papierów, tylko w powiększeniu potoków ch przetransami gazowymi, a na zewnątrz grom.

**INTERNATIONAL KARATE / Ota**  
Woklajac klawisze Z + X + G + Spacja, zobaczysz pokaz walki pięciu wojowników.

**MANIAC MANSION / VANDALL**  
Jak dostać się do lezaka w basenie - Musisz jedną wielką pochlęczyć na odwrzawkach (przed listewką), potem obrzucić wielką kule przed domem i dojść do zaworu, który nie trzeba odłączyć. Druga osoba musi już czekać obok drzwi i gdy woda się obrzuci, wejdź na nią, znajdziesz tam list niu.

**MECHANICUS / VANDALL**  
Na pierwszym stole jest coś, co proponuje trójka: kiedy zaprzę się z prawej strony, nacisnąć F1, a kula wyobad tak, aby odbić się od nogi i wpaść do uruchamiacza obrotu (1000 pkt).

**OLIE AND LISA / Ota**  
Przezczas gry walczyć po kole wazystobie Mawisz. Duzzy stają się nieszkodliwe.

**P.R. HAMMER / VANDALL**  
Nawidze kody do poziomów znajdują się w HISCORE, jako imiona lub nazwiska.

**RAMBO 3 - 1 / Truskawka Boys - (Korrad z Lond)**  
1. Aby wyobadził przed w drzwiach nacisnąć na kole w czasie w 1 bodyniku.  
2. Żeby nie wpaść na minę w drodze do drugiego bodyniku, idź pod murem.  
3. W drugim budynku jest stam widoczny

wtedy, gdy masz założone okulary na podczarwie.

**RESCUE / VERAX**  
Po wstąpieniu  
POKE 50195, 173 - niezmienność, SYS 37120 - reset.

**ROBOCOP / Artur Smacki**  
Na początku 5 wejdź do połowy strażników i zestrzel Thuga.

**SCENE ADVENTURE / MAB**  
Wytobaj kolejno odpowiedzi:  
D, A, A, B, B, C, B, C, D, B, A, D - wyrok ponad 100%.

**STRIKE FLEET / Bery**  
Rakiety woda-woda zmuszysz strzelając ze statku, do którego są przeciwnicy, najlepiej w odległości 25 - 30 km. Jeżeli dostaniesz torpedy od wody podwodnej, nie gani jej statkiem, tylko wyobad skrośną. WYPRZEDZ U-bota - dopiero wtedy wyobad skrośną torpedy. Nie strzelaj torpedami z odległości większej niż 85 km, gdyż U-boat jej minie, a Ty straszisz dużo czasu.

**WEST BANK / Bery**  
Za trudno? Wyobad, że zmierzysz przy pomocy mentora: A 311AD DEC 88F na LDA A 88F, co da Ci niezmienność.

**WRESTLING SUPERSTARS / Bery**  
Każdego pokonasz odbijając się od bandy i dając Fire + górę. Graj z Golden Boy'em nie daj się depnąć do bandy.

## KONSOLE CD32

**BANDHEE / Grzegorz Gmuddek**  
Wpisz się do NIGHTCORE jako MARY WHITEHOUSE, a będziesz mógł przetrwać sobie do tyłów i zbierz podział gry. Jeśli wpadiesz się jako KANNUADE KREW, stajesz się niezmiennością, a dodatkowo będziesz mógł przekonywać lewicy za pomocą przyrządów na jypadzie, którymi graj skrośną płytkę CD przetrwać się powoli.

**DIGGERS / Grzegorz Gmuddek**  
Na ekranie wyobad: strzelił kursor na wyraz FUJIALE i woda czerwony przyrząd. To samo zrobi wskazując kursorem CHONGKREE i DEENA, a zdobędziesz dostęp do każdej klatki (także do tych ze znakami zapytania).

## GAME BOY

**HYPERLODE RUNNER / Młody Japczyński**  
Po naciśnięciu START - pauza, + SELECT - pokazuje się cała pianeta.

**MARIGLAND 2 / Młody Japczyński**  
Naciśnijąc dół + A można rockować kamienie, na których się stoi.

**PPEDREAM / Młody Japczyński**  
Gdy się ubiły wymagane minimum rpi (DIST 0), można nacisnąć SELECT - woda popływa szybko.

**TERMINATOR 2 / Młody Japczyński**  
Aby pokonać robota na kofurze 1 i 3 pianety należy:  
- nacisnąć strzałę w dół po bokach ekranu,  
- potem strzelać w górę częścią „głowy”,  
a gdy ona wylęci w powietrze, strzelać w dół częścią,  
- następnie strzelać w miejsce, z którego wylęciały bomby.

## NINTENDO

**BOOMERANG KID / SONIK**  
Z taje poziom:  
1. SHARK CITY - na pierwszym drzewie, na przedostatniej gałęzi skocz w lewo.  
2. SHARK FIN CREEK - gdy stajesz na zniekającej platformie, nie ruszaj się, dopóki nie zniknie.

**DOUBLE DRAGON / RAYDEN**  
W pierwszej pianicy bę tylko piątka, a zdobędziesz dwa punkty doświadczenia.

**FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE / RAYDEN**  
Kiedy jedziesz do boku, trzymaj wciśniętą Turbo A i Turbo B - wymiana opon trwa 4 sekundy.

**IRONSWORD WIZARD & WARRIORS 2 / Wojtek Jędrzejewski**  
Złote obiekty:  
Wine Level: GOLDEN EGG - wzy z prawej strony góry. Dostać je ptakowi, który siedzi na szczycie z lewej strony góry.  
Water Level: Jaki znalezek GOLDEN FLY, wyskocz na szczyt drzewa z prawej strony i użyj zaklęcia WATER SPOUT.  
Fire Level: wejdź do komnaty zbudowanej z złotych skał i użyj zaklęcia FLEET FOOT: Skocz, dając naciskając przycisk A. Wskocz na prawy korytarz, gdzie znajduje się GOLDEN CROWN.  
Odnalezienie złotych obiektów jest konieczne do ukończenia gry.

**MECHANIZED ATTACK / Wojtek Jędrzejewski**  
Możliwość przejścia tej gry:  
Wariant A:  
1. Na morzu  
2. Plaża  
3. Dżungla nocą  
4. Jaskinia  
5. Poziom  
6. Baza  
Wariant B:  
1. Na morzu  
2. Plaża  
3. Wodospad  
4. Czołg  
5. Jaskinia  
6. Baza  
Wariant C:  
1. Na morzu  
2. Plaża  
3. Dżungla nocą  
4. Jaskinia  
5. Czołg  
6. Samokoty  
7. Baza  
Wariant D:  
1. Na morzu  
2. Plaża  
3. Wodospad  
4. Poziom  
5. Kanaly  
6. Samokoty  
7. Baza  
Wariant E:  
1. Na morzu  
2. Plaża  
3. Wodospad  
4. Czołg  
5. Kanaly  
6. Poziom  
7. Baza  
Wariant F:  
1. Na morzu  
2. Plaża  
3. Dżungla nocą  
4. Jaskinia  
5. Czołg  
6. Kanaly  
7. Poziom  
8. Baza  
Wariant G:  
1. Na morzu  
2. Plaża  
3. Wodospad  
4. Poziom  
5. Samokoty  
6. Dżungla nocą  
7. Jaskinia  
8. Poziom  
9. Baza

**MEGA MAN 4 / Rensik**  
Na niektórych pianicach znajdują się niesiebie (także od w tym stylu) pozaki z energią. Zbierz je, ale tylko w jednej pianicy, następnie strzelać w wszystkie życie. Wzrosty kontruz, zebrane punkty będą nadal wśród Twojego arsenatu, a w miejscach, które odwiedziłeś, pojawią się nowe. Zrob tak kilka razy, najlepiej na pianicy Soul-mana - jest ich tam najwięcej.

**POWER BLADE 2 / Ramok**  
START, potem krzyżak w dół i ponownie

START - jesteś zwycięzcom (także, nie?)

**RAD RACER 2 / Wojtek Jędrzejewski**  
1. Zjedźką przedostatni do zera. Przytrzymaj przez kilkanaście sekund dół, a potem nie puścić go wciśnij A - bez rozpoznania się uzyskasz maksymalną prędkość.  
2. Gdy nie dojedziesz do mety, wskazuje mapka trasy i informacja o długości przejeżdżanej jej części. Naciśnij START - ukazuje się ekran tylny. Wciśnij lewą jednoznacznie A i START - możesz kontynuować rajd od trasy, na której się znalazł.

**ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES / MASTER (GAME)**  
W obozie, kiedy spoglądasz MARION (jest przy wejściu), nie podchodź do niej, bo strażnik DUNCANA wraz z przedmiotami przez niego niesionymi przez Petara, ale trzeba je oddać AZEMOWI.  
W lochach i zabierz Piotrowi miecz i idź w stronę rękę ROBINOWI - Peter i tak niedługo odejdzie, a miecz jak znalazł. Tak samo trzeba zrobić z przedmiotami niesionymi przez Petara, ale trzeba je oddać AZEMOWI.  
W lesie 1 raz przy wybie LITTLE JOHNNA jest jakby grób. Wejdź i użyj Młotek z nazwą Chest - jest narzędzie Radoi. Wejdź do Playera i użyj go (USE). Teraz wyjdź z Playera i zabierz RED POTION.

**SOCCER SIMULATOR / SONIK**  
Gdy strzelisz karnego, nacisnij odpowiednio A i B.

## PEGASUS

**BIG NOSE THE CAWMAN / Mr Awak (KOS)**  
Grając w tę grę łatwo zapomnieć co gdzie można kupić (wskazywać kolory). Oto więc krótki koniekt 2 pianicy skrośną na lewo:  
DOUBLE CLUB - 5 kofci  
FAST CLUB - 5 kofci  
AUTO CLUB - 5 kofci  
FAST CLUB - 5 kofci  
FAST STONNING - 5 kofci  
POWER STONES - 5 kofci  
Skrośną w środku:  
JUMP SPELL - 4 kofci  
HARD SPELL - 6 kofci  
LIGHT SPELL - 10 kofci  
QUICK SPELL - 10 kofci  
SLOW SPELL - 5 kofci  
Skrośną na prawo:  
EXTRALIFE - 15 kofci  
JUMP SPELL - 4 kofci  
DOUBLE CLUB - 3 kofci  
DOUBLE STONE - 3 kofci  
FAST STONNING - 3 kofci

**BOOMERANG KID / R. KECMAN**  
Walcij SELECT i trochę przytrzymaj - zmierz bez czekania na koniec czasu.

**CHIP AND DALE / Paweł Chmielewski**  
Gdy niekiedy skrośną, nacisnij dół. Bofaber schowa się w skrośną, jest to jednak jednokrotna kolona igdy jakiś pies lub coś tam innego wleci na skrośną, znika wzmian i rój.

**CHIP AND DALE 2 / Młody A.D.**  
Na poziomie z ramem, grając wó dwójkę, idź aż do brzojki przycisku złożonej z trzech metalowych kwadratów. Niech jeden lewiz zakoczy do wody, a pojawi się Terja potwór na brzojce w góry. Zaskocz na podłóż, drzwi się otworzą, a stopień wyobad będą dwa identyczne podłóżniki. Niech obydwie potwory staną na nich, wtedy grójca nura będzie - wejdźcie do niej, a zgrajcie w zół dekadwego w koszu.

**DICK TRACY / Marusz Gąpiewski**  
Na 3 poziomie dowody przestępców są w nr: 3C, 5D, 7A, 7D.  
Na 4 poziomie: 1C, 1A, 2C, 6D, 6J.  
Na 5 poziomie: 1C, 3H, 6C, 6D.  
Bandźdor do uruchomienia poziomu 5 - 1D, poziom 4 - 6J.

**DELIVERIT CASTLE / Hugo**  
Gdy grójca, w drugim jypadzie poprzyobad A lub B.  
**FANTASTIC ADVENTURES OF OZZY / Mr Awak (KOS)**  
Jeżeli napokasz przepaść, która jest za szeroka, aby ją przeskoczyć, walcij przycisk B - D-







# Tipsy & kody

## ABBYS COMMODORE 64

Otry

1. PARAMOLAGES
2. COFFEX
3. BRIGMAN
4. THEDEEP
5. DEEPCORE
6. 27064596

## ADDAMS FAMILY 2 - PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT PEGASUS

R. KOEMAN

- HJ6HR - 3 SERCA  
FJ6HN - 4 SERCA  
6-81K - 5 SERC  
GJ516 - uratowana 1 osoba  
G-77[C] - uratowane 2 osoby  
6T67F - uratowane 3 osoby  
6R5HL - uratowane 4 osoby  
Po wpisaniu 6R5HL  
wejdź w drzwi przy których  
stoi - ostatnie kurdki.

## AMAR STORY GAME BOY

Dok GENiusz

1. LISUEURO
2. NINTENDO
3. ROBSONIS
4. OUTRUNT

## BLUE LIGHTING ATARI LYNX

Dok GENiusz

Kody do misji:

2. PLAN
3. ALFA
4. BELL
5. NINE
6. LOCK
7. HAND
8. FLEA
9. LIFE

## BWRA FIGHTER DELUXE GAME BOY

Dok GENiusz

1. RW5M
2. HGKM
3. CPFG
4. FR5M
5. DILF

## DICK TRACY PEGASUS

Mariusz Gagolewski

- 2 - 207-119-060
- 3 - 164-003-201
- 4 - 036-224-106
- 5 - 007-215-047

## DYNA BLASTER GAME BOY

Dok GENiusz

1. MS88T7LW
2. LMNN3F71
3. GMQN3DMG

## ECCO JUNIOR SEGA MEGA DRIVE

JERRY TEKNOMAN

3. SLR
4. CLR
5. JMD
6. PCJ
7. CRS
8. LJS
9. ROD
10. OSH
11. MRL
12. FSL
13. OFJ
14. JRF
15. LOM
16. FLR
17. RMJ

## MICKEY MOUSE 4 GAME BOY

Piotr Ciesla „AZAEL”

2. LEAD
3. VISA
4. TREE
5. ZERO
6. NOSE
7. QUIZ
8. KING
9. TRAD
10. LOCK
11. WORD
12. TIME
13. RAIN
14. NAME
15. OPAL
16. RAIT
17. RING
18. FIRE
19. YARD
20. SONG
21. GOLD
22. LAND
23. TWIN
24. FUSE
25. SPOT
26. NEWS
27. ROSE
28. RACE
29. DISK
30. HAIR
31. JAZZ
32. GAME
33. HOLD
34. BIRD
35. DOLL
36. WORM
37. STAR
38. IRON
39. ZOOM
40. HELP
41. ENDG

## PITMAN GAME BOY

Mikołaj Jopczyński

2. 05AA
3. 0HMM
4. 0RYZ
5. 116B
6. 1931

7. 19XY
8. 1YOM
9. 22KP
10. 2ARW
11. 2K63
12. 2UC9
13. 30VX
14. 3B30
15. 3L48
16. 3V52
17. 465E
18. 4EG7
19. 4LJR
20. 4XVK
21. 5406
22. 5C8C
23. 5MPL
24. 6WKT
25. 6TQU
26. 6GJJ
27. 6QZF
28. 6Z94
29. 78YH
30. 7FJU
31. 7PAS
32. 7Y0G
33. 8AAU
34. 820H
35. 8UYG
36. 8KM5
37. 9B3J
38. 929U
39. 9V04
40. 9LXF
41. 9SRC
42. AOKG
43. ARCT
44. AH8L
45. B8J7
46. B1UE
47. BT5K
48. B1GR
49. CGGD
50. C75X
51. CZV2
52. CQJ8
53. EFGW
54. EGCP
55. EYK9
56. EPR3
57. FEX1
58. F5QB
59. FX9M
60. FN3Y
61. GCMA
62. G4Y0
63. GW0Z
64. GMAN
65. FMNN
66. HWZZ
67. H410
68. HC8A
69. JNYY
70. JXRM
71. JSSE
72. JE21
73. KP73
74. KYE9
75. K6LP
76. KFTW
77. LQF8
78. LZ42
79. L7VX

80. LGHO
81. MJHR
82. MTKK
83. M14E
84. M2F7
85. NH8L
86. N8RL
87. N0EB
88. N87C
89. PL2F
90. PV84
91. P3PV
92. PBWJ
93. GK85
94. QV1G
95. Q2ZH
96. QANV
97. RYZG
98. RPNS
99. RFBU
- ?? R61H

## SKELETON KREW SEGA MEGA DRIVE

JERRY TEKNOMAN

1. B0WY
2. P3KJ
3. MDZT
4. WGBX
5. R0FK

## STARQUAKE ATARI & SPECTRUM

VANDAM

ATARI:

1. DELTA
  2. TRAD
  3. PENTA
  4. KERIX
  5. ATARI
  6. WHOLE
  7. SALCO
  8. MINIM
  9. ARGON
  10. COSEC
  11. CRASH
  12. SECON
  13. ARTIC
  14. Z A P
  15. QUARK
- SPECTRUM:
1. RAMIX
  2. VEROX
  3. TULSA
  4. ASDIC
  5. DELTA
  6. QUAKE
  7. ALGOL
  8. EXIAL
  9. KYZIA
  10. ULTRA
  11. IRAGE
  12. OKTUP
  13. SCNIO
  14. AMIGA
  15. AMAHA

## TETRIS 2 SNES

Oleś

Kody do opcji PUZZLE:

31. FT7
32. N77

33. 48N
34. 8CN
35. 48R
36. 8GR
37. 2F2
38. XS2
39. 2FK
40. XSK
41. 58N
42. 00N
43. 58R
44. 00R
45. 0F2
46. HS2
47. 0FK
48. HSK
49. 4NO
50. 80Q
51. 4NO
52. 80Q
53. 2RV
54. X0V
55. 2RI
56. X0V
57. 5NO
58. 00Q
59. 5NO
60. 00Q
61. 0RV
62. 8RV
63. 0RI
64. HV1
65. T19
66. 5V9
67. T1M
68. 6VM
69. WZ5
70. 6L5
71. WZ1
72. 6L1
73. V19
74. CV9
75. V1M
76. 6VM
77. 5Z5
78. T15
79. 6Z1
80. T11
81. TW6
82. 9Z6
83. TWZ
84. 0CZ
85. WK4
86. 864
87. WKP
88. 86P
89. VV8
90. C26
91. VVZ
92. C2Z
93. 5K4
94. 764
95. 5KP
96. 76P
97. JP7
98. Z37
99. JPH
100. Z3H



# Angel Devoid: Face of the Enemy

CD #3

## WIĘZIENIE

Wybierz aniołka. Po eksplozji idź naprzód.

## KLINIKA

Ułuchom robota. Pokaż kość medyczną recepcjonistce, a potem doktorowi.

## MAGAZYN

Prawo, przód; kliknij na podełko, prawo, kliknij na drzwi. Facetowi z Death 7 daj chipa Death 7. Bądź anielski. Wyceluj się, prawo, ściągaj winę, zabij robota, dwukrotnie do przodu, naciśnij czerwony guzik i weź kartę.

## MUZEUW

Naprzód i w prawo, wstukał 2 (wcześniej 666 dla zabawy) i powierdz.

## GALERIA SZTUKI

Porozmawiaj z blondynką i pójdz za nią. Gdy będzie po wszystkim, wróć do muzeum wstukał jeden i wyjdź.

## TELEFON

Umieść w nim kartę medyczną. Szybko na motor, użyj karty Digita.

CD #3

Wejdz do sklepu, a potem ruszaj do kanałów, aby skierować się do pozostałych drzwi i użyć karty z magazynu.

CD #4

Przygotuj spluwę, zabij 6 gości. Przed Tobą teraz wybór jednej z trzech możliwości: czekać, zabij Angela albo opuść Neo City szukając ratunkową.

Dixie

## ŁOKSRU DLA D

Przejdź przez salon i skreć w lewo. Schodami dojdiesz do pokoju na wprost. W kredensie odsuń pierwszą szufladę od góry i zabierz kartkę. W kominku znajdziesz kluczyk. Wróć do salonu, zamocz kartkę papieru w misce leżącej na stole. Następnie sklenij się do pomieszczenia z kredensem. Otwórz czwartą, potem drugą szufladę i wyjmij pokrętło. Zejdź po schodach i skreć w lewo do sali z beczką. Obróć się w prawo i przejdź parę kroków. Po zabawnej animacji podejdz do baryki i użyj na nią pokrętła. Klucze schowają się. Idź do salonu. Otwórz kluczem drzwi na wprost. Wejdz do pokoju i skreć w lewo. Znajdź maszynę. Wygląda jak jednoręki bandyta, tyle że obracają się dwie tai-

oze z cyframi. Musisz sprawić, żeby ukłtyła się liczba 76. Jak? Bardzo prosto. Najpierw podciągasz za dźwignię, aby wypadła siódemka. Drugim razem zatrzymujesz na jedynce, a tarcza obraca się dokładnie o siedem miejsc, tak że jest osiemka. Cała sztuka. Kiedy wreszcie Ci się to uda, maszyna się otwóży, a w środku znajdziesz pierścien. Teraz wybierz się do pokoju z baryką. Przejdź przez niego i przez korytarz aż natrafisz na drzwi z numerem „78”. Otwórz je za pomocą pierścienia. Zejdź po schodach. Teraz następuje animacja todem z „Jindary Jonesa” w pokoju, w którym się znajdujesz, spójrz na obraz przedstawiający twarz dziewczynki. Weź ją podpowie Ci rozwiązanie zagadki. Podejdz do kamiennego stołka z wizerunkami zwierząt i ustaw go tak, aby jeleni leżał na wprost. Otwórz drzwi wyjściowe. Nie oglądaj pokoju, tylko od razu maszeruj przed siebie. W ciemnym pokoju wyłuskasz złoty klucz ukryty w dłoni szkieletu. Powróć do sali z obrazem dziewczynki. Bunkro otworzysz rzecz jasną złotym kluczem. Książkę z szuflady zabierz do pokoju, przez który tak szybko przemknąłeś i wsuń w przenię na półce z książkami. Ujrzyś schody prowadzące na górę. W okrągłym pomieszczeniu przekreć koto maszyny 10 razy. Obróć się i wejdz do pokoju strzelonego przez rycerza. Nagle zostaniesz zaatakowany przez ogniowego chojraaka wbiłego w zbroję płytową. Radzę w tym momencie zwracać uwagę na podpowiedzi ukazujące się na dole ekranu dotyczące uników. Nie chodzi tu jednak o kierunek, bo to podam – ważny jest moment wciśnięcia odpowiedniego klawisza. Nie można go naciskać nerwowo kilka razy, ani wszystkich naraz. Ma być to tylko właściwy klawisz, wciśnięty precyzyjnie w adekwatnej chwili. Najpierw zatem wciśnijmy „lewo”, po chwili „prawo”, znowu „lewo”, aż w końcu kopniemy rycerza. Traci on równowagę i wpada do lepu roztrzaskując się na drobne kawałki. W ferworze walki wbił on miecz w ścianę. Wyjmij go i wróć do pokoju z maszyną. Tym razem obróć kolo 7 razy. Obróć się, wejdz po schodach, idź do przodu, skreć w prawo. Drzwi otworzą się po włożeniu w otwór miecza. Po schodach dojdiesz do obserwatorium astronomicznego. Ustaw teleskop na znak strzelca (kik i strzala). Spójrz przez szkło. Zauważysz zielone kropki. Następnie zmień na znak wodnika (fala) i zobacz jasnoniebieskie kropki. Zejdź i skieruj się do rzeźby przedstawiającej te znaki zodiaku. Kolo strzelca widać zielony przycisk, kolo wodnika jasnoniebieski. Zobaczysz animację. Wróć do pokoju z maszyną. Przekreć kolo 10 razy. Obróć się, a w pokoju na wprost wyjmij pistolet ze skryziny. Teraz obróć kolo 3 razy. Strzel do witraża w pokoju za Tobą. Animacja ukaze podróż po gryznie. Odwróć się i kiz przed siebie. Możesz teraz albo

zwrócić się w prawo i otworzyć tajemne przejście, albo naglew dojść do końca korytarza i doświadczyć wizji wyjawiającej bardzo dużo (ale i tak treść jej będzie uszczególniona w końcowej sekwencji gry). Po wejściu do tajemnej komnaty przysysaj się do maszyny. Jeśli masz dużo czasu, możesz rozpracować na kartce ustawienie dźwigni i skutek, jaki wywierają one na przesuwaniu się kół zębnych. Mi udało się rozwiązać problem przypadkowo – pokręciłem kilka razy i udało się. Tylko proszę bez przysłów ludowych o szczęście, bo w ten sposób obrabizoby się resztę graczy. A to po prostu miało być proste do rozwiązania. W każdym razie chodzi o to, aby kule znajdujące się na lewym kole umościć w otworze wydrążonym w prawym kole. Jeśli Ci się to uda, pozostanie Ci tylko wejść po „schodach jak w Casino de Paris” i zabić ojca z pistoletu. Może to brzydwalne, ale do tego sprowadza się ta gra. Powodzenia.

kruk

## Monkey Island 1

### Cześć pierwsza: The Three Trials

Idź do Scumm Bar i pogadaj ze wszystkimi piratami, zwłaszcza z tymi ważnie wyglądającymi. Poczekaj na moment, w którym kucharz wyjdzie do pierwszej sali, wejdz do kuchni i zabierz z niej kawałek mięsa i garnek. Wyjdz na pomost (w prawo), nadsępn kilka razy na ruchomą deskę. Kiedy ptak odleci, zabierz rybe. Idź do cyrku. Pogadaj z Braćmi Fetucini, kiedy zapytają czy masz helm, załóż na głowę garnek. Krótka animacja i jesteś bogatszy o 476 sztuk złota (pieces of eight). Wróć do miasta. Kup mięso od taceta z papugą. Pogadaj z trzema facetami od szczura, co również może się wiązać z drobnymi wydatkami. Idź do domu z babką od Woodoo – pogadaj z nią, a z pierwszego pomieszczenia weź gumowego kurczaka. W sklepie obok kupisz szpadę i szpadel. Jeżeli w sklepie nikogo nie ma, musisz użyć dzwonka. Idź na most, na którym stoi troll. Daj mu rybe zabraną ptaszysku na pomocnie. Teraz idź dalej, aż trafisz na faceta, który nauczy Cię szermierki (a przynajmniej pewnych podstaw). Teraz idź na rozstaje drogi i poczekaj na piratów. Kiedy przydzie którykolwiek, musisz doprowadzić do pojedynku. W czasie walki słuchaj uważnie, co piraci od-

CD #1

## SZPITAL

Lewo, dół.

## ALEJKA

Gadaj z gołciem, naprzód, spotkasz Lorraine i dostaniesz gusa.

## BAR

Gadaj z Seliną, wybierz diabełka, przygotuj gusa i zastrzel ję – dostaniesz kartę Devoida, idź do męskiego kłosa i zancofuj numer na ścianie. Wyjdz zewnątrz. Maksymalnie na lewo powierza pojawić się furgonetka, z której wyjdzie uzbrojony osobnik – zabij, wejdz do pojazdu, otwórz wewnętrzne drzwi i weź dwa przedmioty (kartę i materiał wybuchowy). Wyjdz zanim wszystkie wyłeci w powietrze. Mogło się zdarzyć, że zamiast faceta z furgonетки zaatakował Cię samotny wojownik – wyceluj się i spróbuj jeszcze raz.

## KASYNO

Wejdz zbliż się do stołu z grą Trixx, wóć kartę PEDI (tę od Seliny), graj 4 razy – przewie Ci Mr. Digil i dostaniesz jego wycytówkę.

## ALEJKA

Zastrzel brudasa i podnieś kartę dostępu do metra. Idź na stację i użyj karty.

CD #2

## BAR DEATH 7

Wybierz normal. Masz pięć sekund na odnalezienie właściwej z 6 kombinacji do rozbrojenia granatu (jest losowania) – dostaniesz kartę wytrych. Wyjdz.

## KANAL

Weź latarkę, do tyłu – zabij cyberdoga, do przodu – użyj karty wytrycha i wpisz 6974947. Zrob krok w prawo i wybierz aniołka. Otwórz lodówkę, stly zdobyć chipy. Wróć na ulicę.

## SKLEP PANA DIGITA

Daj mu do obejrzenia trzy chipy i kartę z cieżarówką. Wyjdz. Uciekaj do labiryntu.

## LABIRYNT

Skreć w lewo, a potem w prawo, użyj wytrycha na drzwiach.

## KOŚCIÓŁ

Idź za wielebny Goldem. Zobacz jak dostaje ataku i wyjdz. Do takówki.

23

Solution



powiadają na Twoje wyzwiśki i zapamiętaj właściwie odpowiedzi (będzie Ci ich przybywać w miarę, jak pojawią się nowe). Kiedy będziesz już w stanie pokonać każdego z nich, idź do sklepu i pogadaj z dziadkiem – powiedz mu, że chcesz walczyć ze Swordmasterem. Kiedy wyjdzie ze sklepu, idź za nim, aż dojdiesz w lesie do miejsca, w którym z ziemi wystaje tabliczka. Porusz nią. Przejdź przez most i pogadaj ze Swordmasterem (masleńka?). Wyzwij ją na pojedynek – jeśli znasz już wszystkie wyzwiśki i właściwe odpowiedzi, masz pewne szanse – ale niewielkie. Za którymś razem powinno się udać. Bardzo możliwe, że między pojedynkami będziesz musiał powalczyć z przetami.

Pokreć się trochę po lesie, aż znajdziesz złote kwiatki (miałaś je po drodze do Swordmastera). Znieś je z mięsem. Idź do siedziby gubernatora i rzuć mięso psom. Wejdź do środka i obejrzyj co się będzie działo. Po walce idź do Otisa (to ten w więzieniu) i pogadaj z nim. Idź do sklepu i kup garść łacińskiej mięty. Przy okazji możesz spróbować kupić piłki, ale na pewno Ci się nie uda. Daj Otisowi trochę mięty, a kiedy zapyta o coś na szczytu, daj mu trochę odstraszczonego świataki. Przelam ciasto marchewkowe od ciotki Otisa i wracaj do siedziby gubernatora. Wskocz w dziurę i znów wywisz się bijatyka. Pogadaj z szeryfem, w końcu pojawi się para gubernator i będziesz mógł wyjść z figurką. Skończysz w wodzie. Zbierz wszystko co się da z dna i wyjdź na powierzchnię. Skoro już jesteś w pobliżu, zajrzyj znów do Baru i pogadaj z piratami.

Teraz musisz pójść do lasu i polować po nim zgodnie ze wskazówkami znajdującymi się na mapie, którą kupiłeś na początku. W końcu dotrzesz do miejsca z dużym „X” na ziemi. Kop w głąb aż do dna.

Wróć do miasteczka i pogadaj z kucharzem. Zabierz z Baru kilka kufli, do pierwszego z nich nabierz grogu (jest w kuchni). Idź do więzienia, po drodze przeliewając w miarę potrzeby grog do następnych kufli. W więzieniu użyj grogu na zamku do celi Otisa. Jeśli Ci się nie uda, zawsze możesz spróbować jeszcze raz. Kiedy uwolnisz Otisa i namówisz go na zostanie Twoim załogantem, idź do Swardmasterki i poproś ją o to samo. Idź na koniec wyspy i przejdź na kurczaku na drugi brzeg. Pogadaj z bezrękim, dotknij płaszka i masz trzeciego członka załogi. Teraz idź do Stana handlującego używanymi statkami. Pogadaj z nim, zapytaj, czy możesz kupić statek na kredyt. Obejrzyj wszystkie statki, jakie są na sprzedaż.

Idź do sklepu i poproś o kredyt okłepkarza. Kiedy będzie otwierał sejf, zapamiętaj, jakie wykonał ruchy dźwigni. Kiedy będziesz znał kombinację, wyślij go do Swardmastera; otwórz sejf powtarzając

kombinację i zabierz ze środka potrzebny dokument. Teraz idź z powrotem do Stana i targaj się z nim tak długo, aż opuści cenę do 5000. „Sea Monkey” jest Twój. Wracaj do miasteczka.

#### Część druga:

##### The Journey

Pogadaj z załogą i zwiędz statek. W kabine kapitana znajdziesz pióro i atrament. W szufladzie leży książka, przeczytaj ją. Pogadaj z załogą. Wejdź do bocianiego gniazda, zabierz z masztu Jolly Rogera. Zejdź do kuchni, weź garnek. Otwórz szafkę, weź paczkę płatków (uwaga! na której paczce klikasz, zaciąłem się w tym miejscu na cały dzień). Otwórz paczkę, wymij i obejrzyj nagrodę-niespodziankę. Zejdź do lodowni, otwórz skrzynię, weź z niej butelkę wina. Weź linę i otwórz beczkę, żeby zabrać z niej garść prochu. Wróć do kabiny kapitana. Otwórz sejf kluczykiem, znajdziesz przepis i dynamon. Przeczytaj receptę i idź do kuchni. Wrzuc do kofla wszystko, co w jakikolwiek sposób odpowiada rzeczom wymienionym w przepisie – proch na końcu (albo wszystko, co masz przy sobie, ale ten pierwotny sposób jest znacznie zabawniejszy). Kaboom! Kiedy już się odnieśli, weź jakieś kawałek papieru, zapal go od ognia pod kotłem, nasyp prochu do armaty, użyj liny jako kontu, a garnka jako hełmu. Jesteś na Monkey Island.

#### Część trzecia:

##### Under Monkey Island

Weź leżącego na ziemi banana. Idź do foru po zachodniej stronie wyspy. Popsuj działo, weź proch, kulę, linę i łomkę. Pogadaj z Hermanem. Idź do miejsca, w którym rozwidła się strumień. Podnieś kamień z notatką, obejrzyj go (krzemień). Wdrap się na górę, przejdź koło katapuły, wdrap się na sam szczyt, popchnij kamień leżący na krawędzi. Katapuła może być nacielowana na coś konkretnego, kiedy ją popchniesz – strzelał, aż uda Ci się trafić w drzewo bananowe. Jeśli nie trafiasz, przelóż na krawędź kamień leżący na kupie. Po trafieniu drzewa będziesz mógł zabrać stracone banany.

Idź do zapory na strumieniu. Podmnuj ją prochem, użyj krzemienia na kulę armatniej. Idź na koniec strumienia, do stawu. Zabierz linę z truposza. Nieświekie miejsce, w którym wyładował na wyspie, znajduje się wiskę wawóz. Zejdź na jego dno wciągając linę do kamienia i galczy. Na dole znajdziesz wiosło. Weślą do łódki stojącej przy brzegu, popłyni do wschodniej części wyspy.

We wal tubylców znajdziesz następne banany. Pogadaj z tubylcami – zamkną Cię w jednej z chat. Ten numer można powtórzyć kilka razy. Podnieś czaszkę, otwórz kłapę w podłodze i wyjdź na zewnątrz. Znajdź w lesie (w zachodniej części wyspy) małpkę i daj jej wszystkie banany. Kiedy zaczniesz za Tobą

chodzić, idź w stronę wielkiej małpiej głowy i pociągnij za nos totemu stojącego przed wejściem. Małpa złapie za nos i pozwoli Ci przejść przez ogrodzenie. Weź małą figurkę idola i zanieś ją tubylcom do wal. Weź przyrząd do zbierania bananów Oddaj go Hermanowi. Idź z powrotem do wioski. Tubylcom daj książeczkę o nawigacji („How to get ahead...”), dostaniesz głowę nawigatora i naszyjnik.

Idź do Małpiej Głowy, wejdź do środka używając klucza od Hermana do pogrzebania w jej uchu. Wejdź do środka i idź przed siebie, według wskazań głowy nawigatora. Kiedy znajdziesz statek-widmo, pogadaj z głową, aż uda Ci się zająć z niej naszyjnik i założyć go na siebie. Wejdź na statek. W kabine kapitana odciągnij magnesem klucz. Pokreć się po statku zbierając wszystko co się da. Koło kurczaków znajdziesz pióro. Polaskocz nim w nogę śpiącego marynarza i zabierz mu butelkę. Otwórz kłapę kluczem i zejdź na dół, nalej grogu szczyrom, weź fuszcz. Na pokładzie nasmaruj skrzyłące drzwi, otwórz je, zabierz narzędzia. Koło kurczaków otwórz łomem świecącą skrzynię i zabierz z niej korzeń woodoo. Zejdź ze statku. Zanieś korzeń tubylcom. Zejdź na statek LeChucka. Pogadaj ze śmieszny duchem.

#### Część ostatnia:

##### Guy Brush Kicks Butt

Idź w stronę kościoła, pskając na wszystkie duchy, jakie spotkasz. W kościele trafisz na LeChucka i dostaniesz w ryło. Kiedy znajdziesz się koło maszyny z piwem korzeniowym (u Stana) wyciągnij z niej puszkę piwa (cholera, nie pamiętam, czy tu nie jest potrzebna jakaś moneta – jeżeli tak, to nie ma problemu z jej znalezieniem, albo trzeba stuknąć lub obszukać automat). Użyj piwa na LeChucka.

**Robaquez**

uprzednim ubraniu T-shirta. W oczekaniu włącz ekspres do kawy i sięgnij po kubeczek. Stań na ubikacji i wejdź przez kratkę, wyrzawszy z drugiego końca pochwyć rupiecie z gablotki. Spróbuj wziąć radio – weźmiesz odbiornik, z kontaktem weź nadajnik, podnieś baterię i podłącz do niej nadajnik, następnie przyłącz ją do kabla przy łóżku, a do druta dolące odbiornik. Na łóżku rzuć polskane części. Pomajstruj przy urządzeniach kontrolnych, których pilnował śpiący obecnie strażnik, po to, by wyłączyć ostrza. Skorzystaj z taśmociągu.

#### ŻEBY PUŚCIĆ KASETĘ

##### BRIANA DELUGE

Z domu weź ręcznik i owinięte mięso zabrane z supermarktu. Wróć do domu, pakną zawiniętym mięsem w pralkę i zapakuj uwalnionego szczyrom do pudełka, które stoi na kuchence. Szczyrom postraszysz bramkarza przed gmachem telewizji. Udaj się do gabinetu dyrektora, załóż do sekretarki, żeby z Tobą rozmawiał i rozmawiaj – dostaniesz przepustkę. Użyj jej na pobliskich zamkniętych drzwiach, włóż kasetę do sprzętu, użyj komputera i wpisz hasło „holer” (aby je poznać rzuć w naprawiającego w innym pokoju komputer mecharnika ziemię zabraną sprzed wejścia do budynku, następnie zaś obejrzyj otrzymaną od niego koszulę i przeczytaj jego nazwisko na odczytanym od koszuli identyfikatorze). Wstukaj teraz komendy LOAD VT2 i RUN VT2.

#### ŻEBY POMALOWAĆ

##### POMNIK WAFŁA

Fabryka. Z szafki (jedyną miejsce podpisane „Jocker”, a nie „Jockera”, w pobliżu dużej strzałki w pokoju z grubasem) zabierz dwie książki. Z szybu wentylacyjnego, którym przeciskałeś się niedawno, by wziąć z gabloty rupiecie, zabierz teraz pas. Użyj pasa na gaśnicy, użyj gaśnicy i zabierz gańnice. Na zewnątrz napetrzyj ją farbą z beczki. Książkę pt. „Costume Book” daj ślepcowi przed supermarktem. Ze sklepu z zabawkami weź piśka i szylbowiec i połącz je. Powtórz tę czynność dwukrotnie. Weź przecinak, utnij nim dużego szylbowca i przecinak na niego załaduj. Podnieś przecinak i idź do sklepu, gdzie sprzedaje Ray. Pogadaj z nim i gdy zgasi światło, pod całoną ciemnością utnij przecinakiem kolumnę. Kolumnę dołącz do stereo Briana. Weź płytę zabytkowaną „Total Clap” (środkowa z dziesięciu wiszących na soianie) i puść ją na stereo Briana. Na koniec idź z „Firestarterem” i podpal go przy wafłu. Zapal zapalną kolumnę.

#### ŻEBY URATOWAĆ

##### GOSTKA W POSTERUNKU

Pogadaj z Normem, dowiesz się o kodzie na piętro badań. Wstukaj go na panelu przy windzie po prawej – 1572. Wjehawszy na piętro,

## NORMALITY

#### ŻEBY DOSTAĆ SIĘ DO KONSPIRACJI

Z kuchni weź ptaka, z łóżka poduszkę, a spod niej pilota. Użyj ptaka z pilotem. Zagotuj wodę w czajniku i nalej do kubka od kawy, dodaj białej farby (śmietanka) i zabierz kubek. Z szuflady weź T-shirta. Otwórz okno i wyjdź na zewnątrz. Daj Dasiowi kubek gorącego płynu. Gdybyś go nie miał lub brakowałoby na przykład śmietanki, wróć przez okno.

Po zjechaniu na ulicę wciśnij M i udaj się do fabryki. Wejdź do środka i porozmawiaj z babą, po



jeśli nie wzięłeś kluczy z własnego pokoju nożyczek, to teraz weź z kontuaru akapeli i idź przeciąć nim pas krępujący torturowanego nieszczęśliwego za szklanymi drzwiami. Podnieś go i zbliż się do łuby. Naciśnij zielony guzik wskazujący do dołu, a potem czerwony. Weź wąż do kapsuły i naciśnij zielony guzik wskazujący do góry.

W tym momencie gra daje możliwość wyboru drogi. Jeśli wykonasz czynności w nawiasie, po zakończeniu tej części przejdziesz do opcji pierwszej, gdy je ominiesz lub nie doprowadzisz do końca, czeka Cię opoja druga. Po tym rozgałęzieniu gra wraca z powrotem do jednej ścieżki w części zatytułowanej tutaj „Jak rozwalić TV shop”. [Przejdź przez zbitą szybę gdzie padł nieszczęśliwy i zabierz klucz do nakrętek. Opuść piętro przez szybę, która pocejent zbita pierwszą. Weź drabinę, spojrz nieco do dołu i użyj krążka linowego. Wybierz się do fabryki pod czerwony kontener. Obok niego leży zarzewie koło zębate – podnieś i przystaw do kontenera drabinę, wejdź na dach i kluczem pogrzeb w ślisku spoczywającym na górze – znajdziesz kolejną. mnisze koło. Wróc na posterunek, wejdź do pokoju skąd zabrałeś wcześniej klucz i napraw maszynę umieszczając obydwie kółka na bocznej ścianie, zmaść w maszynie obciążające Cię dowody: próbki farby, szczeniacka i szybowiec. Na koniec wytrzyj leżącą na podłodze ścieraczkę na naczyni odoski palców z gaśnicą.] Wróc windą na dół (ten sam kod) i stani na płytce za pierwszą przy wejściu kolumną na prawo – uruchomi to fontanne. Zwróć na to uwagę Norma. Gdy ton odejdziesz, będziesz mógł przeczytać kod za jego plecami – 1312. Wstakaj go na panelu lewej windy. Zbliż się do strażnika stojącego za biurkiem z urządzeniem kontrolnymi i powiedz mu co tu robisz. Gdy odejdziesz, naciśnij duży czerwony przycisk i przejdź przez otworzone w ten sposób drzwi. Zawieś wzrok kolejno na: zoom toob, screen, zoom toob.

**OPCJA I**  
**JAK URATOWAĆ SAULA BĘDĄC SAMEMU UWIEŻIONYM**  
W pierwszej celi siadaj na ławce, ze szczytków wydobądź gizmo, a ze ściany wspornik. Czeka. W drugiej celi również siadaj na ławce i gizmo wykuskaj wspornikiem. Czeka na transport do trzeciej celi, w której odkręć hakiem luźny kurek przy misce z jedzeniem. Trzecie gizmo znajduje się w splucze klozatu...

**OPCJA II**  
**JAK URATOWAĆ SAULA BĘDĄC INWIGILOWANYM STRAŻNIKIEM**  
Wejdź przez drzwi z napisem „Dominal Norm Room”, wyciągnij z kosza kulkę i rozproś ją za następnymi drzwiami z napisem „Zoom System Control” wykorzystaj

zapisaną na niej informację DULUD2, co oznacza, że z pięciu podaków w podłodze pierwszy i ostatni mają być wdepnięte, a dzwignia ma być w położeniu na prawo. Wciśnij guzik. Gdy wyjądujesz na podłodze, dostrzeżesz niewidoczną przedmiot płaską. Zabierz ją. To samo uczyni z trzema pozostałymi. Jedna w prawym rogu, druga w napisie w literze o, trzecia w zacienionym miejscu na podłodze. Pluskwy możesz zniszczyć w poprzednim pokoju albo miadżdżać je po kole rejestrator wężniowy, albo zatapiając w steam cleanerze za food matem. Otwórz kłapę w biurku i wyciągnij kartkę z kodem do ewakuacji wężniowy na dach UDDUD0. Wstakaj go – wciśnięte pedały: drugi, trzeci i piąty, dzwignia w pozycji na lewo. Wciśnij przycisk. Wyjdź na korytarz, otwórz drzwi windy i wejdź do środka.

**JAK ROZWALIĆ TV SHOP**  
Wejdź do niego i spróbuj przelać kanał w micro TV. Następnie spytaj o pilota. Facet wyjdzie na zaplecze. Weź pudło, a znajdziesz się na strychu. Podnieś drewniany miotek i rozwal nim zabite dechami drzwi. Przejdź przez dziurę ku dziwnym światłom. Podnieś mały drut, odwieś dyndającego misia i podnieś go z podłogi. Otwórz control box, na obwodzie użyj małego drutu, a potem dużego, na którym wisiał miś. Odkręć żarówkę i weknij do gniazdka drugi koniec drutu. Wrzuć do slotu oczy misia i naciśnij przycisk.

**JAK URATOWAĆ DAIA**  
W mieszkaniu wyjmij z wanny sharkpooon. Z dymiących zgłosz dobaćdz zieloną rurę leżącą koło ogniska i włóż ją do wylotu wentylacyjnego na ścianie Twego domu obok ciężarówka. Otwórz tylnie drzwi pojazdu.

**JAK ZROBIĆ POCISK**  
Gadaj z Heather aż dowiesz się czego potrzeba. Udaj się do markatu. Przed wejściem podnieś zapalki, a za drzwiami deski, crackera i linę ograczącą statwę. Do fabryki. Powiąż puste beczki koło kontenera i opuść tratwę na wodę. Znajdź leżący nieopodal palnik i spróbuj go podnieść – potoczy się do drzwi kontenera. Użyj go na nich, a w środku pozbięraj cylindry z gazem. Użyj tratwy.

**JAK PORADZIĆ SOBIE NA STADIONIE**  
Naciśnij przełącznik tuż za bramą wejściową – zwiń strażnika. Na stadionie, na skrzyniach po lewej stronie znajdziesz gogle. Zejdź do podziemi przez kłapę, obok której stał strażnik, a ponieważ jest dość ciemno, włóż sobie gamma correction z menu opcji. Idź korytarzem, na jednym z zakrętów znajdziesz cegłę; niedaleko jest ślepy zaułek, z kawałkiem nieba przebijającego się przez kratę z sifitu i baterią na tej kratce leżącą. Na

ścianie po lewej jest dziura – wsadź tam cegłę, a bateria będzie Twoja. Włóż ją do gogli, a gogle na siebie. Rozwal gitarą pobliską kratę i kontynuuj podróż korytarzem. W pierwszej odnodze na prawo rozwal gitarą ścianę – za nią jest winda, do której jeszcze wrócisz. W drugim korytarzu na prawo rozwal kolejną ścianę i wyciągnij podporę dachu. Wypadnie skrzynia, do której również jeszcze wrócisz. Odwróć się i idź cały czas prosto, aż po lewej stronie zobaczysz na ścianie napis „access” – użyj na nim podpory. Skreć przy najbliższej okazji w lewo i zejdź po schodach na dół. Zerwij plakat ze ściany i przejdź przez dziurę. Zabierz na razie siekiere i wróc do skrzyni. Rozwal ją i wydobądź mundur Norma, po czym wróc z powrotem do pomieszczenia za dziurą i użyj munduru na mikrofalowce z móżgłem. Wróć do windy, po drodze zabierając niepotrzebną już podporę dachu z „accessu”. Użyj jej na drzwiach windy i wejdź do środka. Obejrzyj zakończenie.

**Dixie**

## ŚWIRUS

### Kuchnia

Weź leżące na stole pudełko zapalek, otwórz lodówkę, zabierz ketchup i puszkę piwa. Otwórz szalki, weź gamek, kubek, obejrzyj papiry w koszu – znajdziesz spinacz. W łazience odkręć kran, napełnij kubek i gamek. W przedpokoju podlej kwiatek, napełnij ponownie kubek i jeszcze raz podlej kwiatek. Chwyć robaka. W pokoju rzuć okiem na skarpetkę i weź kasę, zajrzyj do magnetofonu i weź kasę. W kuchni, napełniony wodą gamek postaw na kuchence, odkręć kurek, otwórz pudełko zapalek, zapal zapalke o pudełko i podpal gaz. (aby wyciągnąć kolejną zapalke, spaloną wyrzucić trzeba do kosza). Na ulicy weź kota, w sklepie kup landrynki (wyrzuci nimi zainteresowanie komendą „weź”, zapłać i zabierz), z kosza na śmieci wydobądź tajemnicze urządzenie (popatrz do środka), z drzewa zerwij żółdździa. Zajrzyj do warsztatu – żółdździa i urządzenie zgnieć w prasie (umieszczaj w prasie przedmiot i traktuj go pokrętem), weź również obciążki i czterokrotnie pobratuj nimi spinacz, użyj stworzonego w ten sposób wytrycha na zamku szuflady w pokoju i weź dyktafon – załaduj do niego baterię i kasę. Przed biblioteką zabierz z maszyny złotą monetę. W barze daj ją barmanowi, pogadaj z gościem i pójdz do historyka; weź butelkę, zadzwon, a w środku użyj na his-

toryku robaka i podnieś strąconą przezeń maskę. Załóż maskę przed biblioteką i wypuść zanurzonego w ketchupie kota na bibliotekarza. Daj puszkę piwa pijakowi pod pubem, a dostaniesz kolejną pustą butelkę. Poproś barmana o piwo, weź kufel i przelej do butelki. Oddaj kufel, zamów kolejny i przelej zawartość do drugiej butelki – daj butelkę piwa Franco przed biblioteką, odejdz, a potem daj mu drugą butelkę, opuść go i powróć, by wejść do biblioteki (przed wejściem zabierz bibliotekarzowi klucz). Wewnątrz weź książkę, użyj klucza na zamku kufra i weź papirosy. Przeczytaj obydwie. Otwórz pudełko landrynek i wysp landrynki do środka. To samo uczyni ze sproszkowanym owocem debu. Zanieś księgę historykowi, daj mu również papirus, którego nie możesz odczytać. Kup w kiosku „Eter Tydzień” i przeczytaj, a następnie obejrzyj w telewizji (użyj pilota) program płyty. Udaj się do historyka i nagraj zaklęcie na dyktafon, w pubie porozmawiaj z sołtysem i po otrzymaniu zdjęcia przypomni mi, by zamówił wino. Wino weź w kuchni do garnka, pogadaj z gościem, a da Ci scyzoryk. Scyzorykiem podatnij kwiatek znalezione przed metalowymi drzwiami do profesorka i daj go sprzedawczyni. Po jakimś czasie wróc, a zastaniesz pełny sklep. Kup smalec. Użyj smalcu na garnku, uruchom dyktafon, weź z kłuba kawałek papieru, magnes od mechanika i ciocie-cocę ze sklepu. Oddaj mechanikowi obciążki. Przejdź w inny wymiar przez piekarnik w domu. Daj chłopcu zdjęcie córki sołtysa. Weź bioto, lopatę, kij, płótno i chleb. Natnij chleb nożem, wsadź do środka magnes i daj ryperzowi. Mów do wynalazcy i daj mu papier toaletowy. W nagrodę za jakiś czas będziesz mógł odwiedzić króla. Użyj płótna na drzwi koło tronu – otworzysz drzwi do lochu na dziedzińcu zamkowym. Następnie użyj płótna na kiju i zanurz w beczce przed wejściem do lozku – zapal zapalke pochodnię (zużyte zapalke wrzuć do studni). W lochach użyj pochodni na uchwyty w ścianie pogadaj z otworem. Użyj biota na otworze, kamienia (z kamieniołomu zabierz kamień runiczny – gdybyś przez przypadek wybrał najpierw dwa inne wyruć je do studni i sięgnij po następne) i kluczyka. Ostatni składnik spedił koło krowy – wykop go lopatą i daj alchemikowi, gadaj z alchemikiem i idź do blazna, który teraz będzie miał jobo. Przetnij mu je scyzorykiem. Z powrotem w świecie weź dojrzak teraz owoc z dorczki w przedpokoju, przekrój go scyzorykiem i użyj połówki na blasze na drzwiach profesorka. Wewnątrz naciśnij pikselowy przycisk na czarnym te i użyj odtrutki na folkach. Wygrałeś! Na razie...

**Dixie**

25

Solution





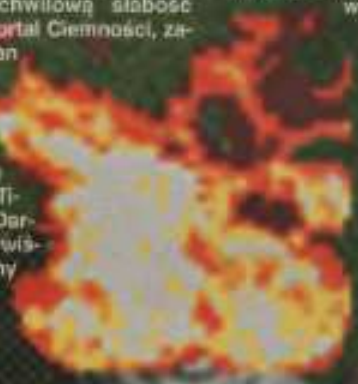


Mimo że Portal Ciemności został zniszczony, odwieczna wojna ludzi z orkami bynajmniej nie zmierzała do końca.

Po śmierci Orgrima Doomhammera w szeregach orków panował nieład. Ludzie wykorzystali tę chwilową słabość i zniszczyli Portal Ciemności, zamykając w ten sposób drogę do swojego świata. Tak kończy się „Warcraft II Tides of Darkness” (oczywiście gdy gramy 1 u d z m i). W „War-

craft II Beyond The Dark Portal” mamy możliwość wykończenia orków na ich własnym boisku lub przeprowadzenia ponownego ataku na Azeroth. Okazuje się bowiem, że orkowie znajdują sobie nowego lidera, Nerzhul, gdyż tak ma na imię, posiada wiedzę pozwalającą mu na zbudowanie następnego Portalu. Wojna zaczyna się na nowo.

„W2BTDP” został wydany jako dodatkowe misje do „W2”, jednak jest w nim kilka nowych rzeczy. Przede wszystkim zauważymy wzrost znaczenia bohaterów w grze. W niemal każdej misji mamy pod swą komendą przynajmniej jednego z nich. Czasem są oni bardzo pomocni, gdyż są wspaniałymi wojownikami (elfa łuczniczka ma zasięg łuku większy niż statek, a zniszczenia poczynione przez jej strzały są porównywalne do tych wyrządzonych przez pocisk balisty). Czasem jednak są tylko ciężarem, ponieważ musimy na nich bardzo uważać, aby nie zginęli. Inne zmiany są mniej widoczne. Na przykład możemy wybierać dowódcę oddziału. Wystarczy wybrać



głosem dowódcy. Ot, taki zabieg kosmetyczny, bez wpływu na planowanie akcji.

Obsługa gry nie zmieniła się właściwie wcale. Cała gra „Warcraft II” została dokładnie opisana przez Sir Haszaka w TS 1/96, więc nie będę się rozpisywał. Jedyne co mogę dodać, to to, że komputerowy przeciwnik wydaje się być odrobinę sprytniejszy. Stara się nie atakować jednego miejsca, a raz nawet udało mu się zakraść mi na tyły. Niestety, nadal atakuje śmieślnie małymi grupami. Zupełnie

skąd, aby założyć miasto musimy podbić jedną z baz przeciwnika. Trzeba to tak zrobić, aby nie zginął bohater. Przyznaję, że nie takie rzeczy się robiło, ale najłatwiejsze to nie jest. W innym poziomie musimy się rozwijać pod ciałym ostrzałem gryfów. Gdy już wybudujemy solidną armię, wypuszczamy się na wroga, niszczymy jedną bazę za drugą, a gniazda gryfów nigdzie nie ma. Okazuje się, że gniazdo znajduje się za skałami, których nie można obejść. Jednostek latających budować nie możemy, gdyż brakuje oleju do zmodernizowania Town Hall. W tej sytuacji musimy posłużyć się gobliniskimi saperami. Czeka nas jeszcze rozbudowa bazy oraz budowa odpowiedniej ilości saperów, ciągle pod ostrzałem. Dopiero po zniszczeniu muru możemy

## Warcraft II Beyond The Dark Portal

Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika

- rycerz Ruda Grzyby, bardzo dobry 86-100%
- generał Zarębski, absolutna rewolucja 95-99%
- pułkownik Dowgiał, świetnie 88-90%
- major Hermaszewski, bardzo dobra 81-85%
- kuzin Kłosa, dobra 71-80%
- szlachcisk Colombo, średnio 61-70%
- chorąży Zamek Zięty, przeciętnie 51-60%
- plutonowy Jeleni Kiepski, 41-50%
- kapral Wiktor, słabe 25-30%
- szeregowy Czesław, nieodczekał 1-20%

„W2BTDP” został wydany jako dodatkowe misje do „W2”, jednak jest w nim kilka nowych rzeczy. Przede wszystkim zauważymy wzrost znaczenia bohaterów w grze. W niemal każdej misji mamy pod swą komendą przynajmniej jednego z nich. Czasem są oni bardzo pomocni, gdyż są wspaniałymi wojownikami (elfa łuczniczka ma zasięg łuku większy niż statek, a zniszczenia poczynione przez jej strzały są porównywalne do tych wyrządzonych przez pocisk balisty). Czasem jednak są tylko ciężarem, ponieważ musimy na nich bardzo uważać, aby nie zginęli. Inne zmiany są mniej widoczne. Na przykład możemy wybierać dowódcę oddziału. Wystarczy wybrać

jednego wojownika, a potem zaznaczyć grupę, która będzie jego zawierala. Od tej pory przywoływana grupa będzie się od z y w a c



wystać tam zwykłe wojska. Uh, strasznie!

**Porady dla początkujących :**  
Wszystko opisane w TS 1/96.

**Porady dla zaawansowanych :**

1. Przede wszystkim nie daj się zaskoczyć. Ustaw mur obronców w miejscu, gdzie przeciwnik najczęściej atakuje, ale niekaż jakiejś jednostce, aby patrolowała granice Twojego miasta.

2. Kluczem do zwycięstwa jest dobre wykorzystanie bohatera. Nie należy go rzucać w największy wir walki, ale dołączać go do grup już walczących. Szybko ich wykończy, a sam nie zostanie ranny. Można wykorzystać jego duży zasięg broni/czaru. Można stosować atak bohatera jako akcję zaczepną ścigającą przeciwnika na mur obronców.

Takiej kontynuacji tematu można było się spodziewać. „Warcraft II Tides of Darkness” był wielkim hitem. Na szczęście jego autorzy nie zlekceważyli graczy i włożyli sporo wysiłku w tworzenie jego kontynuacji. Jest to gra, którą zawsze będę polecał.

**Aragorn**

Producent : Blizzard  
Rok wydania : 1996  
Dystrybutor : CD Projekt  
Komputer, na którym chodzi : 486 DX/33, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM



# Jest taktycznie

Gdy błędym światem ruszyli w drogę, już po kilkunastu minutach ujrzeli przecinające drogę ślady. Były naprawdę olbrzymie, a na dodatek wzdłuż nich ciągnęła się przestrzeń tak szeroka, że dwa wozy mogłyby się wyminać, na której strąlowane były drzewa i powyrywane krzaki. Amazonka, która w drużynie pełniła funkcję przewodnika i zwiadowcy powiedziała, że jeszcze nigdy w życiu nie widziała stworzenia mogącego zostawić po sobie taki krajobraz. Wszyscy poczuli się nieswojo, a serca zaczęły im bić szybciej.

Nagle za sobą usłyszeli przerażający ryk i odgłos łamanego drewna. Zanim zdążyli zareagować, od tyłu wypadła na nich ogromna góra mięsa, której paszcza swobodnie mogłaby jednym kłapięciem przegryźć nie tylko człowieka, ale nawet wieloryba maczanego w betonie. Najgorsze jednak było to, że nie pojawiła się sama. Za nią biegły jeszcze dwa podobne stwory...

Tak właśnie wyglądałby fragment opowiadania, które mogłoby napisać na podstawie jednej z molch przygód, które „przeżyłem” grając w Legion.



LEGION

## Maczuga i Mieszkiem

### ŚWIAT

gry jest typowym światem fantasy. Zamieszkuje go wiele różnych stworzeń, zarówno znanych z rzeczywistości jak też mistycznych. Większość z nich nieobca jest magia.

Światem tym rządzą żyjące wspólnie inteligentne rasy takie jak ludzie, orki, elfy, koboldy, ogry, magowie, amazonki, paladyni i trolle (te ostatnie może nie tak do końca inteligentne). Każda z ras ma inne predyspozycje, jedni są szybcy i zwinni,

inni nadzwyczaj silni lub odporni, jeszcze inni mają niezwykle uzdolnienia magiczne. Rasy mają tak dobrane zdolności by ich zalety były równoważone przez wady. Zamieszkują oni osady i miasta w których bronią się przed straszliwymi potworami zamieszkującymi dzikie puszcze, bagna pustynie czy góry.

W tym świecie przyjdzie nam poprowadzić legion pięciu śmiałków, którzy opuścili swe rodzinne domostwa, by wyruszyć na spotkanie przygody (czy z dowolnych innych powodów; kto ich tam zresztą wie).

### CEL GRY

nie jest skonkretyzowany. Można grać w tę grę jako w RPG – podróżując jedną tylko drużyną, zdobywając doświadczenie i pieniądze, polując na zwierzyne i walcząc ze straszliwymi potworami, wykonując po drodze różne zadania, odnajdując jaskinie ze skarbami czy ścigając porywaczy bezbronnymi białogłowi. Można też grać kładąc koncentrując się na stronie handlowej gry, podróżując od miasta do miasta, handlując towarami, skórami zabitych po drodze zwierząt, czy też znalezionymi ziołami. Możliwe też jest granie jako w strategię – zdobywanie kolejnych osad i miast aż do podbicia całego

chodzą się zaledwie w kilka dni lub nawet kilka godzin, a potem nie chce się już w nie więcej grać.



### GRAMY

Jak już napisałem, powyżej grę rozpoczynamy pięcioma śmiałkami (na początku to straszne leszcze i byle chłop potrafił ich nieźle pokiereszować) dysponując niewielką ilością złotych monet. Na początek trzeba dotrzeć do jakiejś osady, by zakupić stosowny ekwipunek. Dokonujemy tego w kilku rodzajach sklepów, których asortyment jest zróżnicowany. Na dodatek nie w każdym mieście są wszystkie potrzebne nam sklepy. Jakość przedmiotów powiązana jest z ich ceną i podobnie jak w życiu im coś lepsze, tym droższe, dlatego na początek trzeba kupić słabsze, ale za to tańsze przedmioty, by w miarę rozwijania się gry dokupować coraz lepsze. Polecam uzbrojenie każdego ze śmiał-

w wyżywaniu członków naszej drużyny – warto go rzucać zwłaszcza na mocniejszych przeciwników. Gdy już wyposażymy naszą drużynę, można wreszcie bezpiecznie wyruszyć. Warto jednak najpierw skontrolować zapasy żywności (jej brak zazwyczaj powoduje rozwiązanie legionu) i pogadać z mieszkańcami miejscowości, w której się znajdujemy – są oni całkiem dobrym źródłem informacji o otaczającym świecie, a czasami możemy się dowiedzieć o zadaniu do wykonania (odnalezienie jakiegoś bohatera, złapanie porywaczy itp.), niektórych z rozmówców można też zaproponować przyłączenie się do drużyny.

Po każdej zakończonej turze wyświetlane są informacje o tym co wydarzyło się na tere-



nie całej krainy – przeważnie są to różnego rodzaju kataklizmy i nieszczęścia. Te informacje mogą być pomocne w grze. Przeważnie w złupionej przez oddziały chaosu osadzie nie pozostaje żaden sklep – dlatego nie należy liczyć, że uda się w niej uzupełnić zapasy.

### WALKA

jest nieodzownym elementem gry. Wiąże się ona z polowaniami, napaściami lub obroną osad, czy też spotkaniami z krą-





20843541

żącymi po drogach bandytami. Przenoszeni jesteśmy wtedy na ekran będący wycinkiem pola walki i wydajemy legionistom rozkazy. Może to być ruch, atak bezpośredni, atak broni miotająca bądź magia lub podjęcie rozmowy (jednak tego nie polecam, zwłaszcza podczas walki z groźnym potworem). Naciśkamy przycisk „GO” i obserwujemy jak akcja się rozwija. W każdej chwili można ją jednak zatrzymać, by zamienić rozkazy, co niestety trzeba czynić dość często, gdyż legioniści nie są zbyt inteligentni i gdy na swojej drodze napotkają przeszkodę nie są w stanie jej ominąć o własnych siłach.

Po skończonej walce można przejrzeć pole bitwy w poszukiwaniu przedmiotów, które zostały przy zabitych. Jest to cał-

kie działanie jest różnorodne: niektóre z nich są bardzo pomocne (np. leczenie) inne są szkodliwe i nieprzydatne. Najwięcej jest jednak takich, dzięki którym zyskujemy coś kosztem czegoś innego, np. wino odnawia część punktów magicznych, zabierając jednak trochę energii. W każdym razie zawsze dobrze mieć przy sobie liść bobkowy i miksturę leczącą w krytycznej sytuacji – mogą czasem uratować życie.

Czary zapisane na pergaminach są wprowadzile wielorazowego użytku, ale za to wymagają zużycia punktów magii. Trzeba jednak z nimi uważać, bo niektóre czary nie działają na niektóre stwory i można uzyskać efekt zupełnie odwrotny do zamierzonego – zamiast odebrać energię, dodamy ją przeciwn-



kiem niezły sposób zarabiania pieniędzy, bo np. skóra gargoyli kosztuje sporo ponad 1000 monet.

Oprócz tego po walce nasi bohaterowie nagradzani są punktami doświadczenia. Im więcej ich zdobędą, tym są skuteczniejsi w walce. Punkty doświadczenia można także wymienić na współczynniki, dzięki czemu wojownicy stają się bardziej potężni.

Utracone w walce siły wojownicy mogą odzyskać obozując. Najlepiej robić to w miastach, ponieważ nie zużywają się wtedy zapasy żywności. Można też skorzystać z magii, jest to metoda szybka i skuteczna, aczkolwiek dość kosztowna.

## MAGIA

w grze podzielona jest na trzy rodzaje. Są to zioła, które można kupić u zielarza lub czasem znaleźć w lesie, alchemiczne mikstury i czary zapisane na pergaminach. Wszystko z wyjątkiem pergaminów jest jednorazowego użytku i nie wymaga zużycia punktów magii. Trzeba przyznać, że w „Legionie” jest całkiem sporo mikstur i ziół. Ich

działanie jest różnorodne: niektóre z nich są bardzo pomocne (np. leczenie) inne są szkodliwe i nieprzydatne. Najwięcej jest jednak takich, dzięki którym zyskujemy coś kosztem czegoś innego, np. wino odnawia część punktów magicznych, zabierając jednak trochę energii. W każdym razie zawsze dobrze mieć przy sobie liść bobkowy i miksturę leczącą w krytycznej sytuacji – mogą czasem uratować życie.

## MIASTA

warto zdobywać, gdy drużyna osiągnie już pewien poziom zaawansowania. Na początek polecam zdobywanie osad, które nie są chronione murami. Zresztą przed atakiem warto zasięgnąć informacji na temat miasta. Można to zrobić wysyłając do niego któryś ze swych oddziałów lub za odpowiednią opłatą zlecić tę czynność szpiegowi.

Zdobyte miasto staje się naszą własnością i od tej pory naszym zadaniem jest dbać o nie. Regulując podatki wpływamy na poziom zadowolenia mieszkańców i szybkość ich rozmnażania; rozbudowujemy miasto o kolejne budynki i zwiększamy jego obronność stawiając mury. W zamian za to w mieście można powoływać nowe legiony i zaciągać nowych rekrutów do już istniejących, jednak nie częściej niż co 30 dni.

W miastach warto jest utrzymywać legiony, gdyż same mury obronne, nawet granitowe, nie wystarczą, by powstrzymać napaść naszych przeciwników.

## WYKONANIE

programu jest całkiem przyzwoite. Grze towarzyszy całkiem przyjemna grafika i muzyka. Możliwa jest instalacja na twardej dysku i gra z dyskietek (trzeba się jednak nieźle nawachlować). Zastanawiałem się czy nie dać „Legionowi” rekomendacji, ale jest w nim niestety kilka niedociągnięć. Brakuje mi np. możliwości uzyskania kompletnej listy oddziałów i odnędzawiania ich przez wskazanie ich nazwy, co bardzo by się przydało w późniejszej fazie gry, gdzie pod naszą komendą jest już pokaźna armia. Trochę denerwuje także to, że legionisci nie potrafią sami omijać przeszkód. Największą zaś wadą są nietypowe zabezpieczenia. Po prostu gra pyta się o pierwszą literę jakiegoś słowa z instrukcji, ale zamiast zrobić to raz na początku gry i pozwolić już spokojnie grać, pytanie takie pojawia się w grze co ja-

kieć czas. Jest to totalna bzdura! Jak zwykle posiadacz oryginału będzie się musiał męczyć, podczas gdy piraci z pewnością usuną to zabezpieczenie. Jeszcze jedną wadą programu jest to, że zdarza mu się czasem zawiesić, mniej więcej raz na pięć, sześć godzin gry. Nie jest to wprowadzić zbyt często, ale bywa to nieprzyjemne, zwłaszcza jeżeli nie zapisywaliśmy stanu gry od dłuższego czasu.

Mimo wszystko gra jest jak na polskie warunki dobrym produktem. Potrafi naprawdę wciągnąć (raz usiadłem do niej w sobotę i zanim się obejrzałem było już niedzielne południe). Gwarantuję długie godziny zabawy, zwłaszcza że każda rozgrywka jest inna. Jest to produkt, który powinien zadowolić miłośników zarówno gier strategicznych jak i RPG, tym bardziej że ostatnio nie było zbyt wiele tego typu gier na Amigę.

BADJOY

Producent: GÖBI  
Dystrybucja: Mirage  
Komputer: AMIGA, 2MB CHIP  
RAM



# Jest taktycznie

Panowały nieopisane duchota. Małpy małpowaly, papugi papugowały, gzy się gziły. Każdy robił to, co umiał najlepiej. Do maszerujących przez siebie żołnierzy obserwowanych przez czujne pary oczu jednonożnych indiańskich zwiadowców do-

forty, a doskonalenie wojska i dowódców wezmą na siebie akademie wojskowe.

W trakcie odkryć nawiązemy też kontakt z plemionami indiańskimi i koloniami innych państw. Część Indian okaże się przyjazna. Będzie z nią można handlować i liczyć na wsparcie podczas obrony naszych osad. Inni, mniej przy-

nym podbojem nowego świata znajdzie się misja jednoczenia Indian w obliczu zagrożenia ze strony niebezpiecznych przybyszów. Można też będzie ustawić swe własne opcje definiując długość gry, stawiając sobie cele i przypisując specjalne umiejętności. W tym scenariuszu gra się na czas w odróżnieniu od turkowego przebiegu pozostałych.

## JAK NIE PRZYWIĄZYWAĆ SIĘ ZBYTNI DO INDIANSKIEGO PAŁA, CZYLI RAD KILKA

1. Zakładanie osad. Osady zakładaj blisko gór (metale, złoto), w lasach przeciętych rzeką (drewno, pożywienie), w pobliżu morza (możliwość budowy statków) i w niewielkiej odległości od wioski przyjaznych Indian.

2. Odkrycia. Na początku nie polecam używania opcji Explore – trudno odkryć w ten sposób cokolwiek godnego nazwania, a za to przecież otrzymujemy punkty. Opcja ta działa znakomicie w stosunku do statków, które napotkawszy ląd będą płynąć wzdłuż jego brzegów.

3. Gospodarka. Wykorzystywać maksymalnie zasoby osad dbając o taką samą liczbę mieszkań, liczbę mieszkańców i liczbę miejsc pracy oraz uważać na zapasy żywności. O optymalnym wykorzystaniu terenu nie wspominać, bo to banał.

4. Indianie. Na początku nie drażnić. Jeśli są przyjaźni, doskonale się z nimi handluje, co jest ważne szczególnie na początku gry (mają zazwyczaj małe ilości żądanych towarów, ale sprzedają

je za godziwą cenę). Wspomagają też nasze działania wojenne, jeśli bitwa rozgrywa się w pobliżu ich wioski. Nieprzyjaźni Indianie na początku są źródłem kłopotów, ale z czasem stają się wdzięcznym rezerwem naszych dowódców, a ich najazdy wraz z rozbudową kolonii (forty) przestają być niebezpieczne. Ataki na wioski Indian, wrogich poborną zmięć do nas Indian przyjaźnych.

5. Handel. Z Indianami dość opłacalny, choć w małych ilościach, z kolonistami innych państw może być bardzo opłacalny (możliwy, gdy nie prowadzimy z nimi wojny). Z metropolię można handlować gdy nie mamy innego wyjścia lub mamy nadprodukcję towarów i coś trzeba z nimi zrobić. Jeśli jednak jesteśmy zadłużeni możemy sobie darować, gdyż zartobione pieniądze pójdą na spłatę zobowiązań i nigdy ich nie zobaczymy.

6. Niepodległość. Najprościej dojść do niej nie płacąc narzuconych podatków. Zajmuje to trochę czasu, ale pozwala się przygotować do obrony i zebrać spory kapitał.

7. Bitwa. Stawiać aleki kombinowane (artyleria + piechota lub kawaleria), stawiać się statkować ze skrzydeł. Celem powinno być zdobycie przewagi na jednym ze skrzydeł i dojście nim do linii końcowej. Doskonale miejsce na rozbijanie jednostek usiłujących bronić flagi (zwłaszcza bezbronnej artylerii).

8. Strategia. Blisko kolonie, które będzie można szybko wesprzeć wojskami z najbliższych osad własnych, najlepiej zdoby-

szedł miarowaty narastający dźwięk. Po godzinie przebijania przez fiany znaleźli się na obazerniej polanie wypełnionej gwarem półnagich tubylców. Zmęczeni i głodni myśleli tylko o posiłku. Nad ogniem smażył się świeżo upieczony podróżnik.

Nowa gra firmy Interplay podejmuje temat znany, choć jeszcze do końca nie wyeksploatowany – odkrywania nowych lądów.

## W SKORZE OSADNIKA, CZYLI DZIWNY JEST TEN ŚWIAT

Choć wydaje się na pierwszy rzut oka, że znów przyjdzie odkrywać Amerykę, nic podobnego nas nie czeka. Będziemy odkrywali zupełnie nowy świat każdorazowo generowany przez komputer. Odkrywanie lądu wiązać się będzie z nadawaniem nazw gór, pasm górskim, większym rzekom i równinom. Nie będzie to z pewnością świat, jaki znamy – tam źródła bogactw mineralnych i naturalnych są niewyczerpane. Co więcej, produkcję przetwórczo-wytwórczą można zwiększać bez uszczerbku dla ziół!

Mając zbadane nowe ziemie zaczynamy zakładać kolonie i rozbudowywać je tworząc podstawę do uniezależnienia się od metropolii. Trzeba będzie budować tartaki, kopalnie rudy i złota, kościoły przysługujące osadników i tawerny, w których rekrutować się będzie zwiadowców. Nie można też zapomnieć o domach dla kolonistów i farmach. Obrony przed najeźdźcami zapewnią

jaźni, od czasu do czasu będą próbowali plądrować kolonie i trzeba będzie ich przepędzać siłą. Stosunki z obcymi kolonistami z początku zależą będą od układów między metropoliami (próby ich zmiany spowodują ochłodzenie stosunków z własną metropolią).

Gdy zaczną nas gniebić zbyt wysokie podatki, ogłasza się niepodległość i samodzielnie kształtuje relacje dyplomatyczne.

Mając silne ekonomicznie osady i odkrywamy przeciwnika możemy wziąć się za podbój jego osiedli grabiąc je i zdobywając. Do tego celu służy wydzielony ekran, na którym w bitwach dowodzimy doskonale animowanymi jednostkami piechoty, artylerii i kawalerii.

Gra proponuje kilka scenariuszy. Dla znudzonych nieustan-



## Indianie i inni





wać. Kolonie wroga odległe od naszych osad należy niszczyć. Sprawdza się to szczególnie podczas wojny totalnej.

## PODOBIE TRZEBA

Już na wstępie tej części pragnę poinformować wszystkich: **GRA MI SIĘ BARDZO PODOBAŁA!** Przez niemal dwa tygodnie nieznordowanie odkrywałem lądy, gospodarkowałem, podbijałem kolonie, szpiegowałem, słowem bez rozsyty zatopiłem się w nowym świecie. Przewrotnie zaczęną jednak od tego, co w niewielkim stopniu zepsuło doskonały wizerunek gry. Jest tych drobniaków niemało.

Największy z nich to interfejs Nowatorisk, a jaśde, ale trochę

niedopracowany. Wystarczy połączyć statek, a już on... nie ruszy się z miejsca. Na pierwszy rzut oka wszystko jest w porządku, powinien płynąć. Ale najwyraźniej przeszkodził mu widoczny dopiero w maksymalnym powiększeniu albo niewidoczny wcale kamień lądu i trzeba zmieniać trasę. Nie lepiej wygląda poruszanie się po mapie. Owszem, wystarczy zmniejszyć parę razy, przewinęć, powiększyć i już... po kilkudziesięciu sekundach mamy upragniony efekt. Dłuuuużej robiło się to może mniej bawarcko, ale bardziej efektywnie – wystarczyła mała mapa do podglądu i jedno kliknięcie na niej. Z zarządzaniem finansami też mogłoby być lepiej. Każda kolonia inwestuje oddziel-

nie. Do tych minusów należy dodać jeszcze pokrętne rozwiązanie bitew morskich, na które gracz nie ma wpływu.

Do tych minusów należy dodać niebagatelnie zalety. Pierwszą rzeczą jest **MONSTRUALNA** grywalność. Oderwać się od tej gry nie sposób. Sam grałem w nią 2 tygodnie, mimo iż słuźbowo powinienem grać 7 dni. Przestałem dopiero wtedy, gdy Borek zabrał mi płytę z grą (48 godzin z dwoma trzygodzinnymi przerwami na sen, plus kilka na słusiu; żona stwierdziła, że jestem psychopata – Borek). Żadna z ostatnio opisywanych przeze mnie gier nie działała tak magnetycznie jak „Conquest”. Przyczyną tego stanu rzeczy może

na korzyść gracza. Można ją wykorzystać do automatycznej rozbudowy nowej kolonii, gdzie potrafi zabłysnąć lub podczas odkrywania nowego lądu (opcja Explore), dzięki której szybko i bezproblemowo możemy odkrywać linie brzegową i wielkie połacie nieznanego lądu.

Autorzy nie powstrzymali się też przed umieszczeniem w tej, składają poważnej grze, dawki czystego humoru. Przy maksymalnym powiększeniu z przyjemnością można obserwować życie osady, oblatujące w nieoczekiwane i prześmieszne sytuacje.

„Conquest of the New World” jest wspaniałą grą z mnóstwem dobrych pomysłów i masą niedoróbek. Jednak rzadko trafia się gra,



nie i niecie się trzeba namachać, by stwierdzić, gdzie i na co przeznaczają się pieniądze. Bardziej śmiesznie niż niewygodnie przedstawia się pokazywanie zdobytogo miasta. Widzimy tylko tę jego część, którą widzieliśmy przed atakiem. Reszta, mimo iż zdobyła, wciąż stanowi dla nas tajemnicę. Kończąc sprawę interfejsu: nie wiem, kto to wygrał, ale nie można wyłączyć gry bez save'a.

Drugą wadą jest wspomniana już powolność działania. Pal diabli generowanie scenariusza – to robi się raz na tydzień, albo i rzadziej. Gorzej, że oczekiwanie na poruszenie się graczy sterowanych przez komputer trwa wieki (na P133 z 16 MB zaminiecie tury potrafi trwać około minuty – Borek). Gdyby nie gazetka podająca różne ciekawe informacje z epoki (tylko dlaczego ozię?), można byłoby się zanudzić na śmierć. A przy okazji podbudowalem się widząc informację z 1574 roku w wydaniu gazety z 1627 roku. TS jeszcze nie ma takiego

być stopniowe ewoluowanie gracza od roli zarządcy, gospodarza i odkrywcy (można nadać nazwy gór, rzekom, dolinom) w początkowej fazie gry, do wodza bijącego wszystkich i wszystkich, palącego i grabiącego na końcu (gwałcił się nie da – Borek). Nie bez znaczenia jest zresztą połączenie w jednym produkcie gry podzielonej na tury i rozgrywanej się w czasie rzeczywistym.

Scenariusze gry są zróżnicowane (choć z grubszą chodzą o to samo) i dobrze opisane. Zresztą pomoc w grze należy do mocnych stron produktu (o ile gracz zna angielski). Klikając na poszczególne obiekty na mapie od razu można dowiedzieć się do czego one służą.

Przeciwnicy sterowani przez komputer są dość inteligentni. Potrafią zaskoczyć atakiem na tyły, uniknąć napadu naszych rozbudowujących siłę, szybko rozbudować wioskę. Inteligencja komputera działa czasem także

która miałaby lepszy stosunek czasu do czasu z grą spędzonego i przyjemności płynącej z siedzenia przed komputerem.

**Sir Haszak**

Producent: Interplay  
Dystrybutor: CD Projekt  
Cena: 149 zł  
Komputery, na których chadza: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA VESA, CD-ROM 2x

## Gra uzyskała rekomendację!!!

Rekomendował **Haszak**, potwierdził **Borek**.

Dawno mnie nie tak nie wolegnęło. Chyba najważniejszą zaletą gry, o której Haszak nie wspominał, są zmieniające się w czasie priorytety, dzięki którym gra nie jest nudna. Napięciem zajmujesz się wyszkoleniem dobrego miecznika, potem rozwojem ekonomicznym, potem rozwojem armii i wybieraniem kolejnych celów podboju. Gra na dwa tygodnie.



# Jest taktycznie

W 2 lata po premierze pierwszej części ukazał się sequel gry „Settlers”, długo oczekiwany i nieco opóźniony w stosunku do zapowiedzi. Nieliczne obrazki z gry i zapowiedzi przedstawiały cudowny produkt, mizerne każdego gracza, a zwłaszcza tania pierwszej części gry. Rzeczywistość nieco zweryfikowała mity narosłe przed premierą.

## Niewolnicy systemu

Zanim jednak zacznie snuć rozważania scholastyczne nad prowadzami części pierwszej siad drugą lub odwrotnie zacznie od przedstawienia samej gry. W końcu 2 lata to kawał czasu i nie wszyscy pamiętają, o co w tym chodzi.

A chodzi w gruncie rzeczy o stworzenie wydajnego i logicznego systemu pracy (proces tworzenia odbywa się w czasie rzeczywistym). My, z bożej łaski wódz plemienia (jednego z czterech), mamy tak zarządzać poddaniymi, by nasze państwo rosło w siłę (a czy ludzom będzie żyło się dostatecznie już nas nie interesuje). Nie kierujemy jednak bezpośrednio poczynaniami współplemieńców, ale tworzymy zasady, według których mają pracować (no, może część ze-

ustanku potrzebny jest jeszcze kelnik sadzący drzewa. Oczywiście jego chałupa powinna zostać wybudowana w pobliżu drwala.

Takich mikrosystemów jest w grze kilka. Wszystkie jednak w jakiś sposób łączą się ze sobą tworząc sieć zależności. Geolodzy odkrywają bogactwa mineralne, w odznaczonych przez nich miejscach powstają kopalnie. Te wydobywają rudę żelaza i wę-

gły kończy, mamy ciągle zabawę w poszukiwania surowców.

Kiedy stworzymy sprawnie działające państwo, możemy pokusić się o podbój któregoś z sąsiadów. Tylko rycerzom wydajemy bezpośrednie rozkazy (jaki obiekt militarny wroga napadć i jakimi siłami). Zasmakowawszy też w wojnie kończymy ją z omiłą śmiercią ostatniego przeciwnika lub odnalezienia

starożytna, choć jest to przeniesienie wielce umowne i ktoś spodziewający się symulacji państwa starożytnego mógłby się srodze rozczarować. Wszystkie rekwiizyty, stosowane zresztą niekonsekwentnie, miały służyć jedynie stworzeniu klimatu i, jeśli nie zagłębiać się w to za bardzo, cel został osiągnięty.

Zmieniono przede wszystkim grafikę, co może nie wpływa bez-



## Settlers 2: veni, vidi, vici

# Szli na zachód osadnicy...

44d; resztę zrobili za nas autorzy), miejsca pracy i sieć połączeń między nimi. Od tej chwili wszystko zależy od nich.

Brama to może nieco abstrakcyjnie, ale sprostować się np. do wyznaczenia miejsca budowy domu dla drwala, tartaku i magazynu. Od tej chwili (jeśli jakieś budowniczy będzie miał czas) rusza budowa. Po jej wykończeniu do budynków wprowadzają się drwal i trasa (magazyn nie potrzebuje obsługi) i zaczynają wykonywać swą pracę: pierwszy wyciąka drzewa w pobliżu swego miejsca zamieszkania, drugi tole dostarczone drzewo na deski, które zostają odstawione do magazynu i pobrane stamtąd w razie potrzeby. Proste? Właściwie tak, ale żeby system mógł działać bez



głębokości, z której z kolei wytaplane jest żelazo. Z kolei z żelaza i desek wyrabiane są narzędzia m.in. dla rolników, zapotrządkujących górników w podziwionie.

Wszystkie bogactwa po jakimś czasie się wyczerpują, choć twórca gry postawił, moim zdaniem, ciuł za daleko; o czym jeszcze zdąży wspomnieć. Ponieważ wszystko co dobre się kie-



łoby zdobyć przejście do następnego etapu (obowiązuje to jedynie podczas kampanii).

## Nieliczne nowinki techniczne

Ten świat sterowany przez nas, ale żyjący na wpol własnym życiem został w drugiej części osadników wzbogacony. Autorzy przemiełli nas w czasie



pośrednio na skomplikowanie gry, ale na przyjemność z pewnością tak. Zaczynamy od rozdzielczości 640x480, a grać możemy i w 1024x768, co znacząco wpływa na przegład sytuacji. Oczywiście wszystkie obiekty na mapie również zostały poprawione i, śmiało twierdzić, wyglądają świetnie. Budynki o architekturze charakterystycznej (z grubszą)



dla ludów występujących w grze (Rzymian, Nimblijczyków, Japończyków i Wikingów), drzewa o kilku kształtach porośnięte liśćkami na wierzchu, kaktusy, skały, rzucone tańce, statki zawieszane przemiernie przez człowieka. Słowem jest na co patrzeć.

Drugim, już ważnym elementem, jest wprowadzenie odkrywania mapy wraz z przesuwaniem się granic naszego państwa. Dzięki czemu stało się uzasadnione wprowadzenie do gry załadowcy i wieży obserwacyjnej, pozwalających poznać teren leżący daleko poza granicami naszego państwa.

Nie mniej ważne stało się dodanie stopniowego wprowadzania do gry nowych budynków. W części pierwszej wszystkie ich typy dane były od początku, co przy zmiennym w czasie terenie

zawodziło graczy, zmieniając sposób wiatki.

Fracz tego pojawiła się w grze możliwość budowania dużych statków do przewozu ludzi i towarów, piwowar wyrzucił piwo, spożywane dla kuraju przez żołnierzy, myśliwy wybijający faunę pól i lasów (tu cięższe gołnia), wszędzie dostarczający wodę do browaru oraz osłaz, dzięki którego osłom transport przebiega sprawniej, sojuzce (zawierane zazwyczaj między gracami sterowanymi przez komputer) przysparzając sporych kłopotów agresorowi i... to wszystko. Nie wiem jak dla Was, Drodro Czynińcy, ale dla mnie to trochę za mało jak na 2 lata prac.

sobie minimalizując w ten sposób drogę jaką muszą pokonywać surwowe.

3. Regularnie przeprowadzać zwiad, by wiedzieć, w którą stronę się rozciągają lub nie okazało się, że atakujemy w ciemno. Ja raz tak zrobiłem i musiałem korzystać z wari, bo brama do następnego etapu okazała się być w zasięgu dwóch strażnic, a nie jednej.

4. Dwidac z budowy katapult przy granicy. Zaczynają one ostrzelać zaraz po dostarczeniu do nich pierwszego kamienia, jeśli tylko mają w zasięgu jakąś budowę militarną po drugiej stronie granicy. A to oczywiście prowadzi do wojny.

### Osadzony

Przyznam, że „Settlers 2” nieco mnie rozczarował. Krecz jasna są lepsiej od

nią mądrość i wracamy na starą ścieżkę części pierwszej – wieny wszystko, nie nas nie zaskoczy.

Tęto rozczarowanie nie sposób ukryć pomimo całego stosu zasit znacznego ułatwienia obsługi (samoczynne budowanie drogi między wskazanymi punktami, podpiły budynków, na bieżąco dostępna informacja o wydajności pracy, kontestowa pomoc objaśniająca funkcje budowli, inteligentne statki dostarczające tego co potrzebna – tylko po co pływają statkami?), lamiejnego stopniowania trudności, humoru wyróżniającego się zabawnymi walkami rycerzy lub czytaniem gazety czy skakaniem przez skalany nuczonych się tragarzy, a nawet sporej Rzeczy scenariuszy (10 w kampanii i 18 scenariuszy nie powiązanych ze sobą).

Do tego dochodził nomenens drobny, ale demotujący pomimo całej ładności gry. Otóż na poprzedniej stronie dziwie się, że można coś wydobyc bez ustanku, a nawet w coraz większych ilościach.

W „Settlers II” on tego zapamiętanie autorzy podawali o g i c z n i e i wszystkie bogactwa po ja-

### Zasadzają być, czyli wyniki z poradnika osadnika

1. W scenariuszach 2-7 kampanii można najpierw postawić na rozwój terytorialny, a dopiero później rozbudować wewnętrznie i wzmocnić przed atakiem. Mamy bowiem poblatliwych przeciwników i póty jest spokój, póki ich nie zaczepimy. W scenariuszach 8-10 od początku najlepiej rozbudowywać się wewnętrznie – przy pierwszym ataku przeciwnika od razu jesteśmy atakowani.

2. Budowa struktury powiązane współpracujące ze sobą w niewielkich odległościach od

pierwszej części, ale w tenm już sam pomyślał by na tyle świeży, że na wszystko lina mniej się zwraca uwagi. Pomyślnaś się teni, ale nie odwraca uwagi od wykonania i wyraźnie widac, że dopracowano formę zaimbulst być.

Ulepszenie grafiki i zmiana trzech (tylko trzech) ważnych elementów gry była z pewnością potrzebna i z ożywiła ją, ale postawiła niedożył. Uczenie się nowych technologii, pomyślnaś w sobie bardzo fajny zostało moim atakiem że wykorzystane. W 4. scenariuszu posiadamy co-

kinie czasie się wychowuje (i nie znalazło się, tak jak w pierwszej części, zero całego nowego w postaci zlikwidowanej kopalni). Choć trochę przedobrził, kończą się nawet ryby kowlone w morzu na wodę!

Mimo moich utyskliwych grz z pewnością będzie odczyta się populacyjność. Spędza się przy niej czas z pewnością ciekawiej niż przy poprzednicach. A że za mało nowych elementów? Cóż, może się czepiam?

Sir Nassak

Producent: Blue Byte  
Rok wydania: 1996  
Dystrybutor: CD Projekt  
Komputery na których chadza: PC 486 DX2/MS, 8 MB RAM, CD-ROM



czyniło z gry rodzaj szachów. Teraz przez jakiś czas wprowadzane są nowe elementy, a dodatkowym ułudzeniem (rozwałym to atrakcją) jest wyszukiwanie, w innym kierunku należy się powiększać państwo, by dostarczyć poddanyim surwocow niezbędnych do jego rozwoju.

Ostatnią wreszcie ważną rzeczą było dodanie do floty bu-





Każdy z was słyszał z pewnością o nieustraszonego wikingu Thorgalu z konikach Van Hamme'a. Jeśli ktoś nie słyszał, to ma się czego wstydzić. Thorgal był w swoim czasie idolem większości dzieciaków. No bo kto nie marzył o tym, aby pływać po zimnych morzach północy i wieść żywot łudeży?

Dzisiaj te marzenia mogą być przynajmniej w części zrealizowane. Gra „Vikings: The Strategy Of Ultimate Conquest” daje nam możliwość wcielenia się w młodego wodza jednej z wioski wikingów. Ojciec naszego młodzieńca, Jarl Olaf Aranson był wielkim i sprawiedliwym władcą. Przeżył wiele wypraw, podbił wiele łądów i żyłby sobie długo i szczęśliwie, gdyby nie pojawił się wróg. Jakis inny odłam wikingów założył fort blisko posiadłości Aransona i uparcie je nawiedzał. Jako zaradny władca Jarl musiał coś uczynić, a że nie przyszło mu nic innego do głowy, zebrał ludzi i wyruszył załatwić sprawę tradycyjnie. Walka była długa i zacięta.

Kres jej pokrzyła śmierć Aransona. Jego wikingowie uciekli do rodzinnej wioski, a Ty stałeś się ich wodzem. Musisz pomóc śmierć ojca.

Tak mniej więcej przedstawia się wprowadzenie. Jak wygląda sama gra? Jest to kombinacja „Pirates” i „Warcrafta”. Pytacie się zapewne jak to możliwe. W „Vikings” pływamy

sobie statkiem po morzach i oceanach zupełnie jak w „Pirates”. Natykamy się co jakiś czas na statek, możemy stoczyć z nim bitwę morską, możemy także wjechać mu w rufę i na pokładzie statku przeobwiera zmiżyć się z nim na mioty lub topory, całkowicie jak w „Pirates”. Podobieństwo do „Warcrafta” zaczyna się przy ataku na wioskę. Dowodzimy wtedy swoimi wojskami tak jak w „Warcraftie”. W tej części gry musimy zabić wszystkich ludzi przeciwnika, bądź jeśli się da (a najczęściej się da), po prostu zatłuc ich wodzą. Oczywiście jeśli oni nam zabiją wodza, gra się kończy. Niestety, ta część gry nie została dobrze dopracowana. Główną wadą jest to, że nie możemy zaznaczyć wszystkich swoich wojsków na raz – musimy wydawać im polecenia osobno.

Jak się w to gra? Świetnie! Dawniej już się tak dobrze nie bawłem (dokładniej od czasów „Pirates”). „Vikings” naprawdę wciągają. Mimo, że wszystko właściwie obraca się wokół budowania statków, rekrutowania wikingów i atakowania miast nie można narzekać na nudę. Oczywiście swój pobyt w mieście nie ograniczamy do opatrywania ran i naprawienia sprzętu. Mamy do dyspozycji szereg różnych rozrywk. W karczmie możemy dla przykładu zabawić się z kelnerką, która szybko wyzna komu się ostatnio dała uwieść, a nawet powie, z którego

portu przyplłynął i jakie tam mieli uzbrojenie. Jak ktoś woli to może spróbować zabawić się z barmanem, choć z niego nic jeszcze nie udało mi się wycisnąć. Czasem do karczmy może zawitać podróżnik. Jemu język rozwiąże jedna kolejka dobrego wina. Oczywiście nasze uciechy nie kończą się w karczmie. Zaraz za wioską mieszka stara kobieta (a te), która może opowiedzieć jakąś legendę (mi nic nie chciała powiedzieć, choć nawiedzałem ją przez parę minut), ulecić Cię, jeśli zostałeś zraniony w walce (nie podczas bitwy, wtedy giną Twoi ludzie), albo nawet powrócić z ogniska. Dalej możemy na targowisku sprzedać to, co złupiliśmy, aby uzyskać fundu-



szę na nowych ludzi i statki. U kowala także możemy zostawić część kasy. Zajmuje się on ulepszeniem zbroi i oręża. Po zrobieniu wszystkiego, co możliwe w wiosce, ruszamy w drogę lub, jeśli jesteśmy w czyjejś stołce, udajemy się do kwatery wodza. Gdy jest to nasza kolonia, możemy zwerbować tutaj ludzi na nasze statki. Gdy jest to kwatery nie związane z nami państwa mamy do wyboru szereg różnych opcji dyplomatycznych (brak miejsca uniemożliwia mi bliższe ich opisanie; zresztą od czego instrukcja). Najważniejsza jest oczywiście nasza główna kwatery. Tutaj możemy dobrać pomieścić swoich

ludzi porucznika. Młóemu na czas walki będziemy przydzielać ludzi, przeczekać trudne czasy (przyspieszyć zegar, tak, że dni będą leciały jak oszalele – pod koniec miesiąca dostajemy daniny z kolonii) lub, co najważniejsze, wysłać wyprawę. Standardowa wyprawa różni się od wybiórczej tym, że w tej pierwszej komputer zabiera na pokład wszystko co mamy. Wyruszamy na podbój nowych prowincji!

Pływamy sobie statkiem po morzach, każdemu napotkanemu kupcowi sprawiamy manto, kupimy słabe wioski – po prostu żyć, nie umierać. I trzeba przyznać, że jest po czym popływać. Mapa występująca w grze to cała Europa (przynajmniej tak mi się wydaje, gdyż dostałem kiedyś wiadomość od komendanta, że Ateny zostały obronione przez kogoś tam). Miast do zdobywania jest więc w bród.

Czas kończyć, miejsca zostało już tylko na podpis, ale muszę jeszcze podchwalić bardzo starannie wykonanie „Vikings”. Grafika mimo, że w 256 kolorach prezentuje się pięknie, wioski wyglądają wręcz precyzyjnie. Efekty dźwiękowe nie zostały nie dorównują grafice, ale i tak są dobre. Natomiast muzyka jest świetnie dobrana. Naprawdę polecam tę grę wszystkim fanom Thorgala oraz dobrych strategów.

**Aragorn**

Producent : GT Interactive  
Rok wydania : 1996  
Komputer, na którym chodzi : PC  
486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM



**Vikings:  
The Strategy  
of Ultimate  
Conquest**

# Wojownicy północy









# ATARI KARTS

Od czasu do czasu człowiek musi sobie trochę pojechać. Najlepiej szybko, niekoniecznie po gładkiej nawierzchni. Przy okazji nie zaszkodzi też nasycać wzroku nieprzeciętnymi widokami w bajkowych kolorach. Dopiero wtedy zwiłła rozkosz zaczyna się porządkować z niezwykłym światłem, w którym osiedzona jest ta gra dale w słońcu całym nieświeżym ekiem – niepotwierdzalnym do niczego. Mało, zwinne samochodziki, ki zwane są je kartami, na których słodką przetrzasknięto osobistość, niekoniecznie ludzkie (od pamiętki zaczynając, a na różowej ośmiornicy kończąc), i zasilającą być do przodu, ale lubyma dale mocy. Muszę przyznać, że wyważyło to na mnie spore wrażenie, na które w przypadku Jaguara czekaliśmy już od dłuższego czasu. Oczywiście, dobrego jest do tego jakaś tam historia, ale żeby nie psuć sobie dobrego nastroju poczujmy totalnego iścierania widzieli o niej zapomniać na dobre. A ścisłemu się, ścisłemu. Po parę godzin w ciągu dnia, co przy wieczornym filmie nie jest wcale jest wynikiem całkiem niezłym, jak na moją wytrzymałość wyśledzenia na miejscu. Ale odważmy się na bok i spojrzą pod kątem kondycyjno psychologiczną i zamary się w jednym sprawy lub jak kto woli – is-  
 Podziwiał wyścigów zdużyliśmy siebie pozostali, z których każdy następny robił się od poprzedniego wyższą skalą trudności. Przejście do następnego musi być poprzedzone zdobyciem trzech pułapek



# Play & Run



## JAGUAR NBA JAM

Cóż nasze czarne kociusko nie ma szczęścia do gier sportowych. Wszystkie widziane przez nie grały o tożsą właśnie tematycznie plasowały się mniej więcej w środki klasyfikacji ogólnej. To opisywana poniżej – też.  
 To, że w naszym kraju wielu jest kosmosmanów, którzy spędzają tyle słońca czasu pod koszem i przed telewizorem oglądając rozgrywki ligi NBA, jest wiadoma od lat kaha i nic tego faktu nie zmienia. Ja, jako człowiek pracujący



## TOY STORY

### MEGA DRIVE

Mo proste, nie trzeba było długo czekać. Szybciutko z bardzo fajnego filmu zamieniono bardzo udaną grę, no zresztą tuż nie było, bo postawiono od początku do końca w cyfrowy i w odróżnieniu od analogowego np. Woody Allena). Zrezytowała to pasuje do korespondencji z tym, jakże korespondencja jest komputerowa zabawą. Film opowiada o zabawach, zabawki były wywołane na komputerach, czyli wirtualny igrzysk się górces w gładkich procesorów.  
 Bufalowiec gry wyprodukowanej w różnych fabrykach, spotyka się w postaci szczeniaka Atty. Sygno. Ulubioną zabawką chłopciska jest kowboj Woody, który wzmiankę zaszczytnie miejsce na je-

**N**adszedł czas na ujawnienie zwycięzców głównego konkursu zapoczątkowanego w kwietniowym numerze TS. Najpierw jednak wypadałoby podać prawidłowe odpowiedzi do pokreślonych troszeczkę pytań (nie mogło być za łatwo). Z pierwszym nie było żadnych trudności. Z wyjątkiem kilku osób wszyscy uznali (i miał rację), że braci Mario było dwóch – Mario i Luigi.  
 Z drugim pytaniem już nie było tak prosto. Słowo SNES nie oznaczało nic innego jak Super Nintendo Entertainment System i ci, którzy tak napisali, mieli stuprocentową rację. Na SNE.Sie oczywiście można grać w DOO-



TYTUS

## Rozwiązanie konkursu Nintendo

Ma (tu także jako osób dokoła się zbliżyć tropu). Najwięcej zamętu zadłoby pytanie związane z przysięgą tak miało być. Szczególnie w punkcie „b” większość robiła całą metę zaskarżeni, a interpretacja była w założeniu do wolna i takżak pozostała. Nie zgodziłem się natomiast z twierdzeniem niektórych, że King Kong nie był

malpą tylko gorylem. „Jak ktoś ma jakikolwiek wątpliwości, to niech zajrzy do encyklopedii pod hasło „goryl”. Na szczęście niemal wszyscy kojarzyli postać Donkey Konga – najdawniejszej małpy koneserowej. Na szczęście ostatnim pytaniem mało kto dał się wywiesić. Na GAME BOY-u można grać w „Mortalta” i basta!

A teraz najważniejsze. Mieszyzna łącząca w postaci dwóch pewnych (tak zwanych) sierotek przyniosła szczęście tym razem Miłochowi Czarnieckiemu ze Szczecina i Bartoszewi Szczęsno z Warszawy. Gratulujemy i niech Wam korespondent Gameboy długo służy (wysłęmy je pocztą).

PS. Konkurs ten zaistniał dzięki generalnemu importowi Nintendo. American Computer & Games 01 – 646 Warszawa, ul. Jelitka 27 tel./fax 33-86-01















zza kłosego rogu wykoczy kładby z osobna Elizard w garniturku, czy Adofik w korniecie z wyprzedzają. Zatemślam za tymś alnika. Jak mawiają – potrzeba miękko wynisław-ków. No i wynisławki sposób na panowanie nad dwuladkami. Lekkie skroty, środowanie kieszonkowy, przy długich zakrętach jazda przy zew-nętrznej stronie, łagodna wchodze-nie w zakręty. Od tej chwili pier-wsza trasa stała się banalem. Kie-dyś wyśnik pomysł minuty był mie-troszkiem – teraz ngula. Własnie – trasy. Do przejeżdżania trzy odniki.

Pierwszy przebiega przez puszc-nię. Jest najprostszy, wszystkie zakręty są szersze, łagodnie, poza średnim po pierwszym punkcie kontrolnym (długim, dość trudnym i decydującym często o czasie końcowym zakręcie przed samą mięką. Trzeci nie należy uważać, dobrze wejść i nie szarżować kie-rownicą – tutaj najłatwiej o poślizg i stratę czasu na zwycięstwo.

Długi odcinek na miejsce w lesie i mimo trudniejszych zakrętów jest łatwy jako łatwość do oparowania. Ostatnia szansa na poprawę czasu.

Ostatni, najtrudniejszy odcinek umiejscowiono na terenie górzys-tym, dlatego palmo tu wjących się w nieskończoność zakrętów. Wy-jętkowo trudno nadrobić się tu atra-ty z poprzednich odcinków. Jedyna rada to oświetlenie na tej trasie do upadłego – aż poczujesz na pamięć zakręty i odpowiesz do nich przedkąd. W górach trąbas być perfekcyjnie – nie ma tu przeznac-ników prośb do dogalenia.

Profil nie będzie psuć. Ze „Sega Rally” stał się i pozostanie taką le-gendą jak „Jules” na 16-bitowe ma-szyny. To wyemulowano połączenie gra-fiki trójwymiarowej z typową awian-animacją oraz symulacją tchaweków motocyklistycznych jest prawdziwą pier-łą w koronie gier latności odbwoych.

**Kruk**



„ROBOTKA” przez odliczaniem szar-rodzi nie chwali się korbami. Kolej-ne poziomy róznią się praktycznie tylko róznią poziomów szarż i po-kozeniem klucza. Szary pole, czar-sam złączy się korowier z zaskak-kująco małą zawrotnością – mropią-terenu. Możemy znaleźć kilka ro-dzaje armacji (po sterujemy jed-nością bojową wyposażoną we wszystkie możliwe rodzaje broni) jak rakety nielazniwe do dżabka laserowego, można też poprawić odłonę paracza. Pozi otwieraniem i zrewolwaniem amunicji nie ma żadnych ujemności. A myślam, że na Saturna nie ma przeciwnych gier...

**kruk**



**39**



rotek, które zawsze ubrawięt grę i czasami są całkiem satysfym w so-tale dla fascynatorów wyścigów.

Nie ma jednak co narzekać – „Hang On” to w miarę przyzwoity produkt, któremu brakuje paru szła-fów, aby porównać go do karców w tej kategorii.

**Kruk**

## VIRTUA FIGHTER 2

W rok po pierwszym Światowym Turnieju Wojowników rozesiane zostały podobnie do poprzednich zaproszenia. Tym razem dziesięć. Poza znanymi imiowanymi – Aoią (instruktorem Kurig-bu), Pał (gwiaz-dą filmową), Lau (uczestnikiem, zwy-cięzą pilarskiego turnieju), Wol-tem (zewodowym zaparknikiem), Jeffym (nubakiem), Kagym (nieją), Sara (studentką) i Jackym (nieow-ty rajdowym) do drugiego turnieju przyślą Shun-ai (82-letni zwiast z Chin, zgłębiający najbardziej ezoteryczne sztuki walki, zwiast-za czy „Plano Kung fu”) oraz Lion Fajala (filozofa próbujący wywać się z rodziny nie żyjącej na przyjaźnielkiej stopie z mrogo-wym urzędem skarbowym).

Rzecz jasna starzy wyjadacze przygłowali, odważnie, lepiej wymiarsze siliła i talcharnie.

„Virtua Fighter 2” jest dwa razy szybszy od poprzednika (fajac zwanym w instrukcji informac-jom), a posiadacze Saturna mogą się cieszyć podwójnie, bo specjal-nie na tę konsolę ulepszone nawet

cóż może być takiego niesamowitego w eszablance? Zapewnim, że może być dubs. Niektóre sceny gry są abstrakc-je i niesamowite efekty, bądź burzliw-kułminalizowanych filmów gry.



grę w stosunku do wersji z auto-matów – zmniejszono nieco muzykę, a przeciwnicy uczą się Twóch na-wyłów, aby słasnowi jeszcze więk-sze wyzwanie. Nie oszukujmy się jednak – nie ma to jednak jak kum-pel obok z zaparowanymi okular-kami i pianą na ustach. Nawet na trudniejszych poziomach komputer zachowuje się jak zółtorozb, gry tylko zmienimy parę odców.

Dynamika i liczba odców od razu przyady mi do gustu, ponieważ wpi-cię – przyprowadzi mnie o nerwowe dzienie palców, poprzedzające jesz-czo tylko wejście „Starless” King Cimon. Rzecz jasna w oczy „czy-łodek” walk. Nie mam tu na myśli brak odców porażki pasaż, czy w krad, ale brak kul ognistych, po-ruków, mieczy, szurkoców, lasarów, szurkoców, brzytwy, czy talpów na długim kasku „Virtua Fighter 2” (z resztą „jedynka” też to synonim walk przy użyciu odców). Same

posiada też aż szosurkowo normie-ne (co nie znaczy przeciętne), moza poza końcowym szworem z głębi, Duralum. Ale i on walczy klasycznie i nie upiela wodorostami. Moim zdu-niem to bardzo dobrze, że autorzy pozostali przy tej samej koncepcji – w końcu walki Wschodu bronią się



sernie, bez zbędnych ornamentów przedstawiają się nieoprawdopodob-ny i dlatego właśnie często mowimy na nie „szuki” (nie mylić z och-lapani mięsa).

Walki możemy rozgrywać na kil-ka sposobów – mogą to być po-tyczki między dwoma graczami, bit-wy drużynowe, starcia z kompute-rzem (glupim i mniej głośnym), mo-żesz też oglądać walki pokazowe.

Jużi ktoś jeszcze ma wątpliwoś-di, co do klasy „Virtua Fighter 2” – nie powiem tylko, że każda postać ma oparowanych około 50 (!) odc-ów oraz około 10 różnych powro-tów do pozycji wertykalnej. Szyb-kość walki i różnorodność odców zachwycają i sławiają „VF2” w zdecydowanej czołówce trójwym-iernych piszczołofarów. Ni-ko nowego nie wnosi, poza poprawkami natury technicznej, ale gwarantuje atada emocji i za-łość PC-owców (naturalnie poza Adlianiem Chemielarzem, ostatnio rezyderem w, aspirującą do bran-żowej, audycji radiowej). I pamię-tajcie – przed zaśnieciem nauczyć się przynajmniej ślupka nowych odców...

**Kruk**

Seriał wenezuelski (ale to już nie to samo)







## Dla NBA Live 96

jest to chyba tylko, na ukazanie się którego czekają z największą niecierpliwością. A ukazuje się on co roku, aby dostarczyć największych emocji wiązanych z ligą NBA. I oto mamy najnowszą edycję obejmującą sezon 96. I to w niej było jakiegoś wydarzenia – po wersji gry na PlayStation można wiele oczekiwać.

Jak już wspomnieliśmy podawaliśmy gry jest aktualność. Oczywiście od oddania gry do produkcji do momentu trafienia na półki sklepowe musi upłynąć trochę czasu. Zgodnie nie więc z deklaracjami autorów skład drużyn jest podany według danych NBA na dzień 30 stycznia 1996, godzina 24.

NBA Live 96 to przede wszystkim kawał dobrej koszykówki, ale nie tylko. Oprócz wyścigów na boisku można także poznać wszystkie drużyny z wszystkich zespołów – w grze dostępny jest pełen ich spis obejmujący m.in. zjednoczone, stan, wzrost i in. – naprawdę jest to wspaniały element zwłaszcza dla ludzi plażujących się NBA.

Do rzeczy jednak. Gra podoba bardzo rozbudowane możliwości konfiguracji. Można jest grać na wszystkich wielkościach poziomu trudności, od czysto zręcznościowego biegania za piłką po super-realistyczną rozgrywkę z meczowymi się zawodnikami, laureatami, ciałymi zmianami stylu gry z defensywną na ofensywną, kontuzjami zawodników itd.

Podczas meczy dostępne są dwie zasadnicze i wręcz oczywiste strategie: atak i obrona. Wydawać by się mogło, że to niezbyt dużo. Nie bardziej błędnie! Znamy przedmioty wiedzy, że sposobów rozegrania piłki w dowolnej sytuacji jest co najmniej kilkanaście. Jeżeli ktoś natomiast nie jest ekspertem w tej dziedzinie, to nieoczekiwanie mogą może oddać mu instrukcja do gry. Jest w niej opisane prawie trzydzieści sposobów rozgrywek, zarówno w niektórych przypadkach nawrot z rozrysowanymi sekwencjami kla-

# Dwunastu chłopów i piłka

Gracze można w trybie towarzyskim, play off lub też przejść przez cały sezon NBA. Nie jesteśmy przy tym ograniczeni realistami tego świata – nie nie stoi na przeszkodzie, aby skompletować swoją własną drużynę najlepszych i wyróżnić na podobieństwo Stabów. Kądy z graczy posiada oczywiście swoją własną charakterystykę, swoje słabe i mocne punkty, „przenaczony” jest do gry w odpowiednim miejscu pola. Akcja, jak już wspomnieliśmy, wciągnąć może gracza na każdym poziomie zaangażowania. Poza omówionymi zaletami jest oczywiście także niewyłącznie dynamiczna i graficznie oddana z perfekcyjną dźwiękową. Dla amatorów wszelkiego typu w dobrych dostępnych jest kilkanaście kamier oraz powtórki gry, podczas których można np. ustawić punkt widzenia kamery na jednym przeciwniku. Pewnie zastarzałoby można mieć jedynie do publiczności – trudno ją rozruszać, widzowie to tylko tek- stura nakłonna na lawę. A mogliby choć trochę zafalować... Jeżeli więc chcesz koszykówkę, to ta gra została stworzona właśnie dla Ciebie. A jeśli jeszcze się do tego sportu nie przekonałeś, to „NBA Live 96” może zmienić Twoje nastawienie.

LUX

## Firestorm Thunderhawk 2

Jak powszechnie wiadomo, za się także na tym świecie. Co chwila w jednym z punktów zapalnych dochodzi do misyjnych lub wojskowych starć mogących przebiegać w zakresie konfliktów na większą skalę. Dlatego też cutowni i jedyni w swoim rodzaju organizacja – NATO – postanowiła ukazać nieone posłpki i labalnych watazków mogące zdarzyć gwarantem gospodarkę światową i zmniejszyć dochód narodowy brutto obywateli rzeczonego Państwa. Powołano więc grupę do zadań specjalnych składającą się z najnowocześniejszych śmigłowców AH-37M. Operacji nadzoru krytonis FIRESTORM.

Akcja gry może toczyć się w jednym z ośmiu najpiękniejszych zagrożeń miejsc na Ziemi. Czwern z nich znajdują się w Ameryce Południowej i Środkowej, jedno na Balcarach, dwa na Bliskim Wschodzie i jedno na Morzu Chłnialim. W każdym z nich pojawił się pewien problem (wojna o szczyt narłowe, atak terrorystów na szpital, zajęcie przez niezdrowośniednich ludzi strefy Kanalu Panamskiego).

Widnego rozwiązanie powierzono drużynie Fireforce. Na wybranym teatrze wojennym dostarcisz do wyścigania szereg misji zmierzających do przywrócenia pokoju w tym zakątku Ziemi. Nieco przypomina to porwał sznary z gier „DesertStrike” i „JungleStrike” – Wykonanie kolejnych zadań przesuwają się do przodu w kierunku szczytliwego finisu. Zarówno tam jak i tu zadanie to spoczywa na barkach samotnego pilota śmigłowca pozbiwonego jakiegokolwiek wsparcia.

Kiedyś gry tego rodzaju nieco zmiechwały mnie swoim topornym wykonaniem graficznym. Teraz natomiast widać czym może stać się dobry pomysł w dobrej oprawie. Grafika jest bliska idealu, nie tnieąc oczywicie ani trochę ze swojej płynności. Głowy konale fotorealistyczne. Gra, wbrew pozorom, nie jest raczej symulatorem lotu. To znaczny

# Kawaleria przybywa!



może i jest, ale dość zabójczym, przesuwającym się raczej w kierunku strzelanicy. Mammy fu co prawda dość duże możliwości „profesjonalnego” kierunku helikoptera (czyli w naszym podziale na funkcje wimka głównego i antyrotora), gróźno natomiast szukać jakikolwiek opcji nawigacyjnych, bardziej wyszukanych urządzeń narniarowych czy też zorganizowanego towarzyszenia innych maszyn. Śmigłowcem można spokojnie kopać drzewa (co powoduje jednak pewne uszkodzenia), nie robi się go natomiast wiodając na zboczne góry.

Do dyspozycji mamy zarówno misje lądowe (ochrona konwoju, zniszczenie stacji radarowych), powietrzne (zatrzymanie samolotu z amunicją oraz morskie (babawa z kłucami psocakimi atakozkami). Niestety, rzeczą która jako pierwsza łączy się w oczy jest poziom trudności – żeby przejść choć przez miłą grzabą naprawdy sporo się natrudzić – na początku gry większość misji kończy się widoczną eksplozją naszego śmigłowca.

Podsumowując – jest to doskonała pod względem graficznym strzelanica łobretica, o bogatym scenariuszu, jednak, niestety, out trudna.

LUX









# Lista przebojów

Chciałbym z góry przeprosić wszystkich, którzy oczekują w tym miejscu kolejnego odcinka umysłowej rozrywki. Niestety dzisiaj go nie będzie, a podobno jest wiele osób którym się to bardzo podoba (pozdrowienia dla pewnej pani!).

W tworzeniu niniejszego wydania skorzystaliśmy z danych znajdujących się w Internecie. A dokładniej z tej strony WWW: <http://www.xs4all.nl/~jojo>. Jeżeli więc macie możliwość, sami też możecie uczestniczyć w głosowaniu na liście (c) World Charts.

Przed Wami trzy listy, które powstały dzięki głosom wielu tysięcy graczy, działających w sieci. Lista obejmująca aktualnie najlepsze gry na PC, jest aktualizowana co tydzień. Do tej adycji – z dnia 17 czerwca – zostało użytych 2250 głosów. Tabela obejmuje gry komercyjne oraz zarejestrowany shareware. Dru-

ga lista, z najlepszą dwudziestką roku 1995, jest niepowtarzalną międzynarodową kompilacją głosów z 52 tygodni, czyli 52 wydań list poprzedniego rodzaju. Na trzecią listę – gier konsolowych – złożyło się 297 głosów. Na ten wykaz trafiły gry na konsole tak zwanej następnej generacji. Obejmuje to taki sprzęt jak: Sony Playstation, Jaguar, Sega Saturn i inne.

Czekamy na Wasze opinie, uwagi krytyczne i oczywiście głosy, jesteśmy także ciekawi jaki rodzaj komentarza się Wam bardziej podoba.

**Liście**

PS. Ilustracja, która stanowi ho tego wydania listy, pochodzi od jednego z naszych czytelników. Autorem jest Grzegorz Koralewski ze Szczecina, który nadał tę pracę do dawno nieobecnej Galerii Top Secretu.

## Top 20 na PC

1. CIVILIZATION 2
2. C. & CONQUER
3. DUKE NUKEM 3D
4. WARCRAFT 2
5. WING COMMANDER 4
6. GALACTIC CIV. 2
7. DESCENT 2
8. DOOM 2
9. MECHWARRIOR 2
10. HEROES OF M. & M.
11. MASTER OF MAGIC
12. DARK FORCES
13. NEED FOR SPEED
14. DESCENT
15. MASTER OF ORION
16. GABRIEL KNIGHT 2
17. STEEL PANTHERS
18. WC 3
19. WORMS
20. WARCRAFT

## Top 20 roku '95 na PC

1. DESCENT
2. GALACTIC CIV.
3. CIVILIZATION
4. DOOM 2
5. WARCRAFT
6. MASTER OF MAGIC
7. DARK FORCES
8. UFO
9. MASTER OF ORION
10. C. & CONQUER
11. WING COMMANDER 3
12. TIE FIGHTER
13. HERETIC
14. PANZER GENERAL
15. VGA PLANETS
16. DOOM
17. X-COM 2
18. DUNE 2
19. SIMCITY 2000
20. COLONIZATION

## Top 20 na konsolę

1. TEKKEN 2
2. RESIDENT EVIL
3. NEED FOR SPEED
4. VIRTUAL FIGHTER 2
5. PANZER DRAGON 2
6. WIPEOUT
7. PO'ED
8. 3D LEMMINGS
9. RIDGE RACER
10. NBA LIVE'96
11. MORTAL KOMBAT 3
12. GUARDIAN HEROES
13. DOOM
14. DEST. DERBY
15. NIGHT WARRIORS
16. TEKKEN
17. SEGA RALLY
18. DESCENT
19. X-MEN
20. ALIEN VS PREDATOR

## NINTENDO

1. DOUBLE DRAGON 3
2. FAN. ADV. OF DIZZY
3. B. NOSE FREAKS OUT
4. MICRO MACHINES
5. JURASSIC PARK
6. MORTAL KOMBAT 2
7. WORLD CUP SOCCER
8. MASTER FIGHTER
9. KICK MASTER
10. HOME ALONE 2

## COMMODORE

1. CHWAT
2. MIECZE VALDGIRA 2
3. COLONY
4. F-14 TOMCAT
5. LIGA POLSKA
6. WŁADCY CIEMNOŚCI
7. F-16 COMBAT PILOT
8. KŁĄTWA
9. LAZARUS
10. WŁADCA

## AMIGA

1. THE SETTLERS
2. CIVILIZATION
3. WORMS
4. S.W.O.S.
5. MORTAL KOMBAT 2
6. CYTADELA
7. DREAM WEB
8. DUNE 2
9. GLOOM
10. UFO

## PC

1. TEENAGENT
2. THEME PARK
3. FIFA 96
4. SIM CITY 2000
5. WARCRAFT 2
6. WORMS
7. DUKE NUKEM 3D
8. DUNE 2
9. THE SETTLERS
10. NEED FOR SPEED

## ATARI XL/XE

1. CZARNY ORZEŁ
2. TECHNOID
3. AD 2044
4. ALFA BOOT
5. KASIAK
6. TECHNUS
7. NAJEMNIK
8. WŁADCY CIEMNOŚCI
9. CYWILIZACJA
10. KSIĄŻE

## 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. SLICKS
3. BOMBERMAN
4. CONTRA
5. KING KONG 3

## COMMODORE

1. HANS KŁOS
2. CARNAGE
3. TRIADA
4. BLUE MAX
5. ETERNAL

## AMIGA

1. KAJKO & KOKOSZ
2. DOMAN
3. JURASSIC PARK
4. JANOSIK
5. AGENT CZESIO

## PC

1. KAJKO I KOKOSZ
2. ZOOL
3. ZMIJA
4. PRINCE OF PERSIA 2
5. ZOOL 2

## ATARI XL/XE

1. TENIS
2. UPIÓR
3. HANS KŁOS
4. ROBO
5. FRED

## PEGASUS

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

HITY świat

HITY USA

SHITY



## PRENUMERATA

**Bajtek** - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 35 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika poczytającego i średniozawansowanego 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,
  - wykonywać komputer do nauki,
  - lubią czasem zagrać w coś dobrego.
- Realizacji tych potrzeb służą małe rubryki pisma: Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Głędła. Po dzwonku, Co jest gratis.
- W każdym numerze konkurs i premia nagrody. Cena detaliczna **Bajtki** - 2,00 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

**Top Secret** - wyspecjalizowany miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkim, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo bdblije w miazgę, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają ciekawe się służą popularnością rubryki:

- **Liście Przeboje** - próby w swoim rodzaju wskaźnik popularności i reputacji przeciętnych tytułów dla każdego z komputerów.
  - **Liście** - przegląd korespondencji redakcyjnej
  - **Tipy i Triki** - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "lufki", albo mają "dewiantne łęce".
- Cena detaliczna - 3,00 zł, w prenumeracie 2,80 zł.

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

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał '90 wynosi 8,00 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 3 września 1990 r.
- Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Pisma, 00-950 Warszawa, al. Towarowa 29, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa 370044-18551

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

### Warunki prenumeraty:

- Prenumerata można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i mała ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawiera 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 ułbek kuponu,
  - do tabelek znajdujących się z drugiej strony wpisać odpowiednią liczbę egzemplarzy i czas trwania prenumeraty,
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiedniej liczby egzemplarzy. Za błędy wynikające z niedostatecznego 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 granicę pocztą zwykłą (wzrost lub lądową) jest o 40 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 140 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest także - prosimy o kontakt telefoniczny.

### Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w koszyku przesyłka nie wadziła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najbardziej i skuteczny sposób reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinno ona również zawierać dane prenumeranta).
- Reklamacje są rozstrzygane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Skłuby Polece 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 844 77 37, prenumeratę zapisuje się pani Alicja Baczyńska).



Kupon ważny do dnia 31.08.90		<b>Bajtek</b>		TOP SECRET		Z załącz. informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CENA</b>	<b>2,60</b>	<b>2,80</b>	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	x	x	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	=	=	=	
<b>SUMA</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>					

Kupon ważny do dnia 31.08.90		<b>Bajtek</b>		TOP SECRET		Z załącz. informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CENA</b>	<b>2,60</b>	<b>2,80</b>	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	x	x	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	=	=	=	
<b>SUMA</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>					

Kupon ważny do dnia 31.08.90		<b>Bajtek</b>		TOP SECRET		Z załącz. informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CENA</b>	<b>2,60</b>	<b>2,80</b>	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	x	x	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	=	=	=	
<b>SUMA</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>					



# MSOFT Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!** Najniższe ceny!

Czynne 7 dni w tygodniu!

## Gry Komputerowe:

IBM PC-CD ROM	Ceny w zł
ATF	127,00
Acce of the Dawn	85,00
Alan Octavey	175,00
Acce in the Dark Trilogy (JAZZ)	168,00
Arise of Dawn	138,00
Bad Mojo	112,00
Baron PC	45,00
Comat I	127,00
Chess Overlord	117,00
Chronicles of the Sword	138,00
Cyrocemator	145,00
Command & Conquer	138,00
Command & Conquer - secretbase	145,00
Conquest A.D. 1095	127,00
Conquest of the New World	142,00
Cywilizacja 5	127,00
Crusader Derby	112,00
Duke Rikken 3D	127,00
Edukacyjna Księżka	35,00
Euro Fighter 2000	95,00
Fantasy General	138,00
Fifa Soccer '96	127,00
Fifa Soccer '95	97,00
Fly & Die	45,00
Galactic Sign's II	184,00
Game Quiz + Crime Patrol	161,00
Gring Pils 2 Formula 1	145,00
Hearts of Night and Magic	151,00
H-Camp	35,00
Hutena Swiata	85,00
Johny Bazookator	112,00
King's Jewels / Time (Jade)	150,00
Kryzyzacja Speed / F1a, Grand Prix, GPA, GOLF	103,00
Madagascar II	148,00
Madcat Jordan In Flight	35,00
Mortal Kombat II	112,00
NBA Live '96	112,00
Need for Speed	127,00
Normality	127,00
Offensive	127,00
Polish 3D VCR	128,00
Posledni Urag	75,00
Scorcher	87,00
Sonic: World Of Soccer / Euro Champ	127,00
Soldiers II	132,00
Shellshock	145,00
Silent Hunter	112,00
Soccer Stars '96	167,00
Space Buske	107,00
Speed Horse	127,00
Spycraft	127,00
Swat: Police Quest V	182,00
Tekwar ("William Sherters")	138,00
The Dig	142,00
The Moses War	150,00
Thunderhawk II - Freedom	127,00
Top Gun	151,00
Urbis Passage	138,00
Taucha-Adventures of 2-2th Musketiers	127,00
Treasure Quest	95,00
Twenty Weapons Classic	127,00
War Collection	95,00
Warhammer	127,00
Warcraft II	197,00
Warcraft II - godziowe miast	138,00
Wojna Gazyzy	75,00
Wild World of Animals	121,00
Wing Commander IV	127,00
Wings of Glory	181,00
Wipeout	47,00
World Rally Fever	112,00
Worms - godziowe miast	127,00
Urbis (Tack)	112,00
Urbis Trilogy	85,00
Steel Panthers	95,00
The World After	142,00
Widowon II	112,00

## Gry Komputerowe:

AMIGA	Ceny w zł
Alan Grand 3D (A1200)	112,00
Celebration	81,00
Desert Wolf	42,00
Domar	35,00
Duro II	35,00
Ekkadra	24,00
Inter II	52,00
Jurassic Park	17,00
Kid's Kalendar	37,00
Legs Polska Manager '96	38,00
Legend	35,00
Mafia Kombat	35,00
Pinball Bustin (A1200)	14,00
Poppy-Kite	38,00
Raid przez Polacie	47,00
Red Baron	75,00
Synside World of Soccer 16/96	46,00
Timeline Fighter	11,00
Soccer Stars '96	97,00
Worms	99,00

## Programy Użytkowe:

IBM PC	Ceny w zł
MS-Dos 6.22 Retail Upgrade	172,50
Windows 95 PL 3.5"	484,50
Windows 95 Update CD-ROM	308,50
Word for Windows 95 PL 3.5"	352,00
Word Thruout for Windows 3.0	142,00
Excel for Windows 95 PL 3.5"	352,00
Works for Windows 3.0 PL	298,00
Super Menu 7.5	170,00
Euro Plus-Pro (PCD - nauka ) angiel.	480,00

# Już w sprzedaży: konsola SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: Actua Soccer, Adidas Power Soccer, Agile Warrior F111X, Air Combat, Alien Trilogy, Alone in the Dark (Jack is Back), Assault Rings, Criticom, Cyber Sled, CyberSpeed, "D", Descent, Destruction Derby, Discworld, Doom, Extreme Games, Extreme Pinball, F1a Soccer '96, Galaxy Fight, Gox, Goal Storm, Haberkes Portfolio, Hi-Octane, Johny Bazookator, Jumping Flash, Jupiter Strike, Klonek the Blood, Krazy Ivan, Lemmings 3D Loaded, Lone Soldier, Magic Carpet, Mickey's Wild Adv., M. Kombat III, NHL Face Off, NBA in the Zone, NBA Jam, Need for Speed, Novistam, Oil World, Interceptor Extreme, Panzer General, Parodus, PGA Tour Golf '96, Philosoma, Power Serve, Primal Rage, Psychic Detective, Raiden Project, Rayman, Revolution X, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Road Rash, Shellshock, Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Alpha, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken, Theme Park, Thunderhawk II, Toshinden, Total Eclipse Turbo, Total NBA, True Pinball, Twisted Metal, Warhawk, Wing Commander III, Wipeout, World Cup Golf, Worms, WWF Wrestlingmania, X-Com Enemy Unknown, Zero Devide i wiele innych.

## IBM PC

7 dni 7 nocy	35,00
BattleShip	48,00
Battle Isle	28,00
Body Slawing	24,00
Celebration PL	64,00
Duro II	52,00
Flight of the Amazon Queen	74,00
Hard of Fate	65,00
High Seas Trader	145,00
Inter II	44,00
Jurassic Park	50,00
Kid's Kalendar	40,00
Legs Polska Manager '96	37,00
Megaleonida	28,00
Pinball Bustin	38,00
Poppy-Kite	35,00
Speedway Manager '96	40,50
Servic	40,50
Temergeri	47,00
Transport Fusion	42,00
Ulti-Extreme Unknown	42,00
Worms	116,00

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przewidywana cena przy odbiorze (wraz z wysyłką). W przypadku braku danego tytułu na rynku (niezgodność z przepisami na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsultacji oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowny.

Proszymy o przeliczenie kwoty po otrzymaniu zaadresowanej koperty, zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy 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.

**Odosłanie dla poczty**

Ziemię \_\_\_\_\_  
 Słownie \_\_\_\_\_  
 Nazwisko \_\_\_\_\_  
 Ulica, nr \_\_\_\_\_  
 Miasto \_\_\_\_\_

Wydawnictwo BAJTEK  
 ul. Służby Polisce 2  
 02-784 Warszawa

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

Opłata \_\_\_\_\_

podpis przyjmującego \_\_\_\_\_

**Odosłanie dla posiadacza rachunku**

Ziemię \_\_\_\_\_  
 Słownie \_\_\_\_\_  
 Nazwisko \_\_\_\_\_  
 Ulica, nr \_\_\_\_\_  
 Miasto \_\_\_\_\_

Wydawnictwo BAJTEK  
 ul. Służby Polisce 2  
 02-784 Warszawa

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

Opłata \_\_\_\_\_

podpis przyjmującego \_\_\_\_\_

**Odosłanie dla banku**

Ziemię \_\_\_\_\_  
 Słownie \_\_\_\_\_  
 Nazwisko \_\_\_\_\_  
 Ulica, nr \_\_\_\_\_  
 Miasto \_\_\_\_\_

Wydawnictwo BAJTEK  
 ul. Służby Polisce 2  
 02-784 Warszawa

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

Opłata \_\_\_\_\_

podpis przyjmującego \_\_\_\_\_

**Formularz dla wpięającego**

Ziemię \_\_\_\_\_  
 Słownie \_\_\_\_\_  
 Nazwisko \_\_\_\_\_  
 Ulica, nr \_\_\_\_\_  
 Miasto \_\_\_\_\_

Wydawnictwo BAJTEK  
 ul. Służby Polisce 2  
 02-784 Warszawa

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

Opłata \_\_\_\_\_

podpis przyjmującego \_\_\_\_\_







# Listy

## AGENT NIESPECJALNY

Kiedy w odpowiedzi na list czytelnika (Skodman TS 8/95) napisał, że nie ustaliliście jeszcze, za co będziecie dawać karty SPECIAL TOP SECRET AGENT. Myślę, że właśnie teraz nadeszła długo oczekiwana chwila i nareszcie można przyznać taką kartę. Ja osobiście zgłaszam do tego zaszczytnego wyróżnienia kandydaturę najlepiej zakonspirowanego agenta wszechczasów... (tu podano imię i nazwisko osoby publicznej)

marfil 1.0

Ależ on już jest zdekonspirowany!

## DELIKATNIE

Mam 586/120 MHz. Czy na nim pójdzie słynna gra „Mortal Kombat 3”. Jeżeli tak, to dobrze. Jeżeli nie, to przekazcie mi to delikatnie, bo się zapłacę.

Bazył z Wąchocka

Pisząc jak najdelikatniej: nie mieliśmy jeszcze tej zabawki w ręku, ale biorąc pod uwagę zgodność 586 ze standardem Intela „Mortal” powinien na nim chodzić bez problemów.

## GROŻBA

Jeśli nie opublikujecie naszego listu, to wykastujemy redakcję.

Siostry PC-tówki

Dobrochnę też?

## KOLONIY

(...) Dokładna odpowiedź na pytanie Mr.D alias Dariołka dotyczące gry Kolony (TS 3/96). Ta gra istnieje w wersji kasetowej, ale cytuję: „Instrukcja do gry została opracowana w oparciu o wersję na Atari. W związku z tym mogą wystąpić drobne różnice, za które przepraszamy. Program nie jest zabezpieczony przed błędnym wpisywaniem nazw zbiorów do zapisu lub odczytu stanu gry”. Jednym słowem trzeba mieć dużo szczęścia, żeby odczytać wcześniej zapisany stan gry.

Michał Barański

Dziękujemy!

## KRÓTKA VESY HISTORIA

Czy VESA jest jakimś sterownikiem karty SVGA? Jeżeli tak, to czy mógłbym grać na grach SVGA bez VESY?

Karol Ficzak

VESA to standard SVGA opracowany przez producentów

w celu ułatwienia życia sobie i użytkownikom. Początkowo każda graficzna inacej obsługiwała wysokie rozdzielczości i do kart dołączane były specjalne sterowniki umożliwiające uruchamianie wybranych programów w wysokiej rozdzielczości (zazwyczaj dołączane sterowniki do najpopularniejszych edytorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych czy programów graficznych i CAD). Później wymyślono standard VESA obsługiwany początkowo przez krótkie programy dołączane do kart i ładowane przed uruchomieniem aplikacji wykorzystujących wysoką rozdzielczość (czasem to program posiadał sterowniki do najpopularniejszych kart graficznych). Teraz sterowniki VESA są wudowywane w karty graficzne.

Jeśli zatem chciałbyś zagrać w trybie SVGA bez VESY, musiałbyś mieć sterowniki SVGA przeznaczone dla tego programu.

## KTO CZYTA...

Kto w końcu czyta te listy: czy Clara, czy Wodzu, czy Dean, czy kto tam inny. Ja w przeciwieństwie do innych nie grozę, nie proszę, i nie żądam wydkowania. Wręcz przeciwnie – nie chcę, nie pragnę, nie wymagam.

Oksuki

Wszyscy! Najpierw Dean (wszystkie), potem Wodzu i ja czytamy jeszcze raz te, które nam przekazał do naszych rubryk.

## MOJA DROGA GROI

Dlaczego gry na konsoli są takie drogie?

Piotr Zmysłowski

Zazwyczaj ceny gier konsolowych są wyższe niż pecetowych przez wysokie tantiemy dla firm produkujących konsole i płyty autorstwa. Jeśli w dodatku gra sprzedawana jest na karcie (16-bitowe produkty Nintendo, Sega), dochodzą jeszcze wyższe koszty produkcji niż kompaktu.

## MORALNE WSPARCIE

Popieram działania w/w osoby (czyli mnie – przyp. s.Clara) mające na celu usunięcie golizn z TS. Moje zdanie brzmi następująco: jak jakieś nienasycony kolod chce pooglądać panienki, to niech sobie kipi koraś z czasopism dla dorosłych, a że mu mama nie pozwala, to wcale nie znaczy, że musi robić chiew z po-

zrądnego miesięcznika jakim jest „Top Secret”

Krzysiu 74765K

Mio znalazł w seniorcie Clarze pokrewną duszę. Rozwalmy razem tę kilkę maniaków seksualnych „Za potrzebą” to się chodzi do WC, a nie deprawuje i tak już dosyć zdeprawowaną młodzież.

KICJA

Dziękuję w imieniu służby.

## NIC NIE WIDZIAŁEM, NIC NIE SLYSZAŁEM

Posiadam resztki rozumu i grę „Władcy ciemności” na C64. Gdy się wgra, pojawia się napis: „Zapisz stan licznika dla drugiej części gry”. Przechodzę pierwszą część, pojawia się napis: „Ustaw taśmę drugiej części gry”. Niestety, nie wiem, gdzie jest ta druga część! Potem pojawia się plansza z rozkazem, bym nacisnął PLAY w magnetofonie. Gdy to zrobię, pojawia się: „Nie ten blok. RETURN” Co robić, aby zagrać w drugą część?

Super-Fiak

Poszukaj po drugiej stronie taśmy. Bądźmy uniknął tego problemu grając dyskiem!

## NIECIERPLIWOŚĆ

Stalo się coś, co trochę popsuło Waszą opinię w moich oczach. Wyobrażalem sobie Was jako grupkę fajnych facetów (i babek) z dużym poczuciem humoru. Jednak trochę się rozczarowałem. Otóż 4.05.1996 listonosz przyniósł oczekiwany przeze mnie świeży TS 4/96. Rozzerwałem opakowanie i zacząłem czytać. Już na początku zaciekawiła mnie informacja w „Kąjoku firmowym” o tym, że TS będzie dwutygodnikiem itd. (...) Chcąc dowiedzieć się czegoś więcej postanowiłem zadzwonić do Waszej redakcji. Wykręcam i czekam. Odbiera ktoś i ponurym głosem mówi: „Tak?”. Mówię: „Dzień dobry, czy to redakcja TS?”. Na co ów jegomość jeszcze bardziej nieprzyjemnym głosem odparł: „Dzisiaj redakcja nieczynna” i odłożył słuchawkę. Zatkalo mnie. Czy to rzeczywiście członek TS? Pysło moje wyobrazenie o Was. Odniosłem wrażenie, że TS jest redagowany przez grupkę ponurych wapińków, których jedyną przyjemnością jest jałowe zarabianie kasy. Na Wasze usprawiedliwienie przemawia fakt, że zadzwoniłem w sobotę. Ale ludzie dajcie żyć! Odrobina uprzejmości jeszcze nikomu nie zaszkodziła! Tym bardziej, że jako Wasz stały czytelnik dokładam do Waszego

przysłowiowego chleba. Lepiej się z tego wytlumaczcie (może macie coś jeszcze na swoją obronę), bo możecie stracić czytelnika. A może oiewicz pojedyncze osoby takie jak ja? I potraktujcie mnie poważnie poważnie. Chyba nie tyle Was stać?

Michał Kłuz

Przyznam, że bardzo byliśmy mocno zdziwieni treścią tego listu, dopóki nie przeczytaliśmy, że zadzwoniłeś w SOBOTĘ. W sobotę, niedzielę i inne święta państwowe redakcja jest zawsze nieczynna, a dzwonienie do niej kończy się natknięciem się na ochroniarza, który z natury podejrzliwy, w każdym telefonie w dni WOLNE OD PRACY dopatruje się prób sprawdzenia, czy redakcja pozostaje pod ochroną, więc staje się nieprzyjemny. I tak dobrze, że nie zaczął nerwowo strzelać w słuchawkę. Biorąc pod uwagę to, że raz nas okradli, a raz próbowali, wcale mu się nie dziwię. Postaraj się zatem z pytaniami wytrzymać do poniedziałku (choć dla porządku przypomnę, że dyżur przy telefonie redakcji pełni w czwartek).

A co do Twoich wyobrażeń – możesz z pewnością wrócić do pierwotnej wersji (zarabianie pieniędzy napawa nas obrzydzeniem).

## NONKONFORMISTA

Jestem miłośnikiem „Nowej Fantastyki”, gdzie prawie wszystkie strony są żółte i sądzę, że ten kolor jest dobry, a nawet uspokajający

EuGeniusz

Biorąc pod uwagę dotychczasowe reakcje naszych Czytelników sądziliśmy, że żółty kolor doprowadzi do furii, wściekłości, pasji, szału i innych nerwowych reakcji. Nie wierzyliśmy, że znajdzie się ktoś, kto ma inne zdanie. Dziękujemy za wsparcie.

## OGRANICZONE MOŻLIWOŚCI

Czy jest możliwość podłączenia twardego dysku do A500?

Mateusz Moja

Niestety nie.

## ORTOGRAFIA POLITYCZNA

Bądźmy, nieładnie. Humorystyczny przez „ch”? Powinni Cię skierować na redakcję do chłerek kopalni marmuru. Przypomnij Ci się wszystkie fakty. Nawet te, które nie miały miejsca.

Vexax

Jak widać nasza kurekta skaciułowala (nie poraż pierwszy).



Badjy ma bowiem tak magiczną siłę, że jeśli by trafił już do wspomnianych kamieniolomów, z pewnością wszyscy kontaktujący się z nim Chińczycy zaczęliby kołować stawać swe drzewka robiąc w każdym błęd ortograficzny i dezorganizując kompletnie wyszukana ortografię chińską. A może to jest sposób na obalenie tamtejszego reżimu komunistycznego?

#### PODZIELONE ZDANIA

Niektóre pisma piszą, że „Gloom Deluxe” chodzi na Amigę 500/600 bardzo płynnie (bo jest to poprawiona wersja „Glooma”), inne gazety twierdzą, że gra ta porządnie biega dopiero na dopalanej A1200. Jak to więc jest? Czy na mojej A500 HD z 2 MB RAM będzie ona chodzić szybko (płynniej niż „Cyteleia”)?

Tymek z Jezyc

Przynajmniej rację tym drugim pismom „Gloom Deluxe” będzie wóki się zdecydowanie wolniej.

#### POMYLKA

Jaki jest do Was adres, bo muszę przecież gdzieś wysłać ten list, no nie?

Milpus

Musisz wysłać do nas kolejny list, bo ten do nas nie doszedł.

#### PROBLEM?

Podoba mi się wiele gier na PlayStation i uwielbiam gierozyć na „XCom 2” i „Guarantini” na PC. Co mam zrobić? Napiszcie długo i węzłowato!

J.R.

Wystarczy, że kupisz PlayStation i poczekaś aż wyjdzie na nie „XCom 2” i „Guarantini”. Czyż to nie proste?

#### ŚLIŻBA NIE DRUŻBA

Jestem w woju brn. w Elku. Jest brudno i smierdząco. Mało żarcia, ale dobre. Szkoda, że nie mogę czytać Waszego wspomnianego pisma, bo nie wolno nam kupować i przetrzymywać w izbach gazet i czasopism.

Dida/Dyrdus

Ponieważ szanujemy tych, którzy

nie zapomeli o powinnościach wobec Ojczyzny i współczujemy tym, o których Ojczyzna nie zapomiała składamy Ci najserdeczniejsze życzenie przeczytania tego numeru jak tylko skończysz służbę.

**STARE, DOBRE, NIEOBECNE**  
Czy na PC istnieje (istniała) gierka pt. „Wings”? Na Amigę i ST wiem, że istniała.

Capone

Nie istnieje. Jej odpowiednikiem (z grubszą) na pececie był „Red Baron”, który już niedługo doczeka się swej drugiej części (będzie ona sprzedawana w Polsce).

#### WIERNY CZYTELNIK

Mogę Wam obiecać, że choćby TS miał dwie strony i kosztował 100 tys. (czego Wam nie życzę), to jednego czytelnika będziecie mieć na pewno (czytać: MNIE!). I możecie to opublikować.

Sapel

Nie będziesz sam. Autorzy też czasem czytają swe teksty (fakt, że za darmo).

#### WŁAM

Mam komputer Commodore 64 i chcę go opylić, ale on ma zatwardzenie, tzn. przez miesiąc nie chce mi oddać dysku z tajną grą („Test Drive”). Mam się włamać do stacji dysków? Wtedy nikt mi go nie kupi!

Turkawka Boys

Nie musisz od razu sięgać po palnik acetylenowy czy młot pneumatyczny. Spróbuj rozkręcić stację i wtedy wydłubać dyskietkę. Jeśli po skróceniu stacji nie zostaną Ci zbędne części, masz szansę, że ktoś Ci to kupi.

#### WYCIĄG Z PRAWA AUTOR-SKIEGO

Jestem początkującym programistą i mam już na koncie kilka programów. Problem tkwi w tym, że chciałabym je zarejestrować tak, aby były one chronione prawem autorskim. Gdzie muszę się zgłosić w tym celu i ile orientacyjnie kosztuje taka rejestracja? Czy po zarejestrowaniu owych programów będę je mogła wydać (jako legalna kopia)?

Bartosz Chucherko

Każdy utwór wykazujący cechy oryginalności takim jest program komputerowy) ustalony w jakiegokolwiek formie (np. kod zapisany na dyskietce) podlega auto-

matycznie ochronie prawnej. Wszystkie kopie, które robisz Ty jako autor są zatem legalne.

#### ZABYTEK

Przeczytałem, że co najmniej przez rok wydawane będą gry na Amigę CD-32. Czy to prawda? Czy rzeczy-

wicie nie ma co na nią tracić oszczędności? Jeżeli nie oplaca się jej kupować, to jaką wybrać konsolę?

Puszek

Na Twoim miejscu bym nie ryzykował. CD32 już schodzi z rynku, a jej miejsce zajmie Saturn czy PlayStation. Gry pewnie się będą pojawiać, ale z pewnością nie rewelacyjne, bo komuż chciałoby się siedzieć długo nad dopracowywaniem gry, jak się może okazać, że w momencie jej wydania nikt już tej konsoli nie będzie miał (nikt w tym przypadku oznacza niewielką liczbę osób liczoną w dziesiątkach tysięcy na świecie).

Nie chęć przy tym obrażać posiadaczy tej konsoli, ale co innego mieć, a co innego planować zakup.

#### ZBALONOWANY RYSOWNIK

Mam do Was sprawę dotyczącą grafik. (...) Mój kumpel wysłał do Was parę w liście. Minął jakiś rok, a po nich ani widu, ani słychu. Wprawdzie piszecie, że zrobicie z nimi, co chcecie, ale chyba nikt tego poważnie nie bierze. Więc pytam (zgodnie z jego prośbą): jak wysłać obrazki pocztą, aby miały szansę się załapać. Nie lubię jak się robi w balona moich kumpi. Oj, zbytnio o czytelników nie dbacie.

Sziken

O czytelników staramy się dbać, a to że część poczty ginie zanim do nas dojdzie to fakt potwierdzony wielokrotnie (sami dostajemy listy adresowane do redakcji SS). Jeśli jednak obrazek już do nas dojdzie, zawsze trafia do Dobrochyny i to ona dokonuje selekcji. Może doszedł i nie przeszedł?

#### ZDRADA

Gdzie, do brzydkiego słowa, podziały się opisy na Pegasusa? Nie było żadnego od ponad pięciu numerów.

Józef Stalin vel Johnny Caga

Zgadza się. Od pięciu numerów bowiem firma Bobmark zajmująca się dotąd sprzedażą i promocją Pegasusa zdradziła go na rzecz Segi. Fakt, że na giełdach można jeszcze kupić programy na Pegasusa, ale nikt z giełdowych handlarzy nie jest zainteresowany daniem gier do opłatu.

Pomimo zawirowań mających różne przyczyny i różne skutki na listy odpowiadała señorita Clara wspomniana tradycyjnie przez tych co zwykle, a czasem nawet przez innych.



Wędrowali szewcy przez zielony las,  
nie mieli pieniędzy ale mieli czas...



# CZYTELNICZY NADESŁALI

## SPIKEY IN TRANSYLVANIA

### Recenzje od kuchni

Witam Wszystkich! Zgodnie z obietnicą, postaram się dzisiaj Wam dać kilka wskazówek, jak można napisać dobrą recenzję.

Jeżeli byłeś zawsze dobry z języka polskiego, to właściwie możesz już przestać czytać ten „komentarz”, ponieważ raczej nie znajdziesz tu nic nowego. Praktycznie to samo dotyczy (po)liczalcistów. Jeżeli to jeszcze czytasz, to od razu zastrzegam, że poniższe „rady” nie są żadnymi wymogami stawianymi do pojawienia się w naszej rubryce. Czasami właśnie niezwykła forma wypowiedzi decyduje o atrakcyjności tekstu.

Recenzję można potraktować jako rodzaj wypracowania, należy więc sięgnąć pamięcią do lekcji języka polskiego. Jak w każdym wypracowaniu dobrze widziany jest wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Jeżeli nie mamy innego pomysłu, jako temat możemy przyjąć coś takiego: „Czy dana gra jest godna polecenia?”

Prace nie może być za krótka, dla naszych potrzeb powinna ona zajmować odpowiednik przynajmniej 2 stron zeszytowych (A5). Istotną sprawą jest spójność logiczna, czyli nie zaprzeczanie samemu sobie w kolejnych zdaniach naszego tekstu. Na przykład nie powinno się pisać w jednym miejscu, że grafika jest w całej grze wspaniała, a w innym miejscu nagle zmieniać zdanie i mazać jakąś obrazek z błotem.

Dobrym obyczajem jest także odpowiedni podział tekstu na części, które zajmują się tylko pewnym przedziałem rzeczy. Jeżeli poświęciliśmy jeden akapit muzyce, a w następnym przeszliśmy do grafiki, to tego drugiego akapitu nie przeplatamy już jakimś ogólnymi uwagami o muzyce. Teksty, w których występuje rozdzielanie myśli na akapity, czyta się łatwiej, niż te, w których myśli są przemieszane.

To tyle. Mam nadzieję, że Was nie przeraziłem i przeżyście sobie te wskazówki.

Życie w wiosce upływało spokojnie. Każda rodzina żyła w dostatku. Jednak to, co dobre, nie trwa wiecznie. Gdy zmarł stary, mądry władca, a panowanie objął okrutny monarcha, życie ludzi zamieniło się w piekło. W związku z tym mnisi z wioski zaplanowali rewolucję. Jednak znalazł się zdrajca i niniochów aresztowano. Ci, którym się udało uciec, postanowili zwrócić się o pomoc do miejscowego kowala. Powierzyli mu zadanie uwolnienia więźniów z lochów, a następnie się „ulotnić”. Tak więc uzołowy kowal ruszył na pomoc więźniom nie mając żadnej broni i wiedząc tylko, iż aresztowani znajdują się w lochach zamku. I tu zaczyna się cała przygoda, której biegiem pokierujesz już Ty. A więc zaczynamy:

1. Kuznia (BLACKSMITH) – tu zaczynasz grę. Musisz stąd zabrać rękawice (A PAIR OF GLOVES) i klucz do drzwi (DOOR KNOB). Otwórz drzwi.

2. Hotel (GRANNY HAGGATHA'S HOTEL) – zabierz stąd worek złota (A BAG OF GOLD).

3. Opuszczony dom (ABANDONED SHACK) – znajduje się tu armata. Wystrzał z niej zainicjuje rewolucję. Aby oddać strzał potrzebna Ci będzie kula i pochodnia.

4. Kwatery rebeliantów (REBEL'S INN) – aby wejść dalej musisz pokazać sznur wyczarowany przez Maga. Znajdziesz tam klucz do krat (KEY), butelkę wina (BOTTLE OF WINE) i kulę armatnią (CANNON BALL).

5. Aleje (VILLAGE) – spotkasz tu mnicha (nie martw się, to przyjaciel), który za otrzymany węzełek z jedzeniem da Ci magiczne buty (PAIR OF WHEELS).

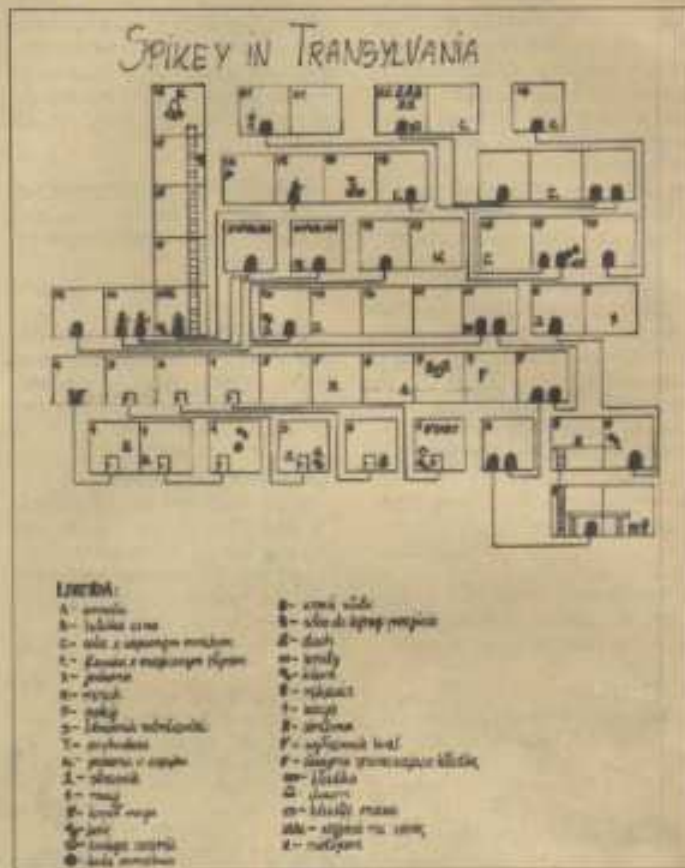
6. Most zwodzony (THE CASTLE DRAWBRIDGE) – strażnik wpuści Cię do zamku, jeśli dostanie worek ze złotem.

7. Korytarz główny (CENTRAL CORRIDOR) – duchy możesz pokonać przy pomocy krzyża, znajduje się tu wyłącznik krat w niższym korytarzu. Jest tu wejście (po lewej) na flanki, po prawej do niższego korytarza.

8. Flanki (THE OUTER FLANKS) – gruszka jest zatruta. Drabina po prawej prowadzi do komnaty Maga.

9. Mury (THE RAMPART) – znajduje się tu fiaska z magicznym płynem (JUICE OF TOAD), klucz do krat (KEY) i wejście do pokoju (THE CASTLE CHURCH), w którym znajduje się krzyż (CRUCIFIX).

10. Komnata Maga (ABOLT THE WIZARD'S ROOM) – jeśli dostarczysz Magowi książkę czarów (BOOK OF SPELLS), skrzydło nietope-



za (WING OF BAT) i magiczny płyn to wyczaruje z rich linkę.

11. Niższy korytarz (LOWER CORRIDOR) – możesz stąd wejść do jadalni (jeśli wyłączyłeś kraty) lub zejść do dolnego korytarza.

12. Jadalnia (THE DINNING QUARTERS) – znajdują się tu dwie porcje jedzenia oraz klucz, a także wejście do kuchni.

13. Kuchnia (KITCHENS) – znajdziesz tu porcję jedzenia w węzełku (POLOUGHMAN'S LUNCH), którą możesz zabrać.

14. Wyższy korytarz (UPPER CORRIDOR) – są tu dwa wejścia do syplalni, w jednej znajduje się klucz i wejście do lochów, oraz wyjście na wieżę.

15. Wieża (THE TOWER) – na jednym z podestów znajdziesz klucz. Wchodząc do góry dostaniesz się do dzwonnicy.

16. Dzwonnica (THE BELFRY) – na dzwonie siedzi nietoperz. Jeśli pociągniesz za sznur spadnie na dół. Aby pociągnąć za sznur użyj rękawic. Nietoperzowi możesz oderwać skrzydło.

17. Wyjście z lochów (DUNGEONS EXIT) – nie zaprzępij żołnierza pilnującego kraty (że się to może dla Ciebie skończyć).

18. Lochy wyższe (THE UPPER DUNGEONS) – aby przejść dalej musisz opuścić kładkę. Wy-

łącznik znajduje się w komnacie po lewej stronie. Po prawej za kładką znajduje się pochodnia (TORCH), a dalej cela i zejście na niższy poziom.

19. Środkowe lochy (THE MIDDLE DUNGEONS) – idąc w prawo napotkasz kłasią masę. Aby przejść dalej, musisz użyć specjalnych butów. Dalej znajduje się cela z więźniwym mnichem. Po lewej stronie znajdują się dwie cele i klucz, oraz wyjście do komnaty duchów. Możesz też zejść do najbliższych lochów.

20. Komnata duchów (THE GHASTLY GHOST ROOM) – po zniszczeniu duchów przy pomocy krzyża pojawi się książka czarów. Idąc dalej znajdziesz cele.

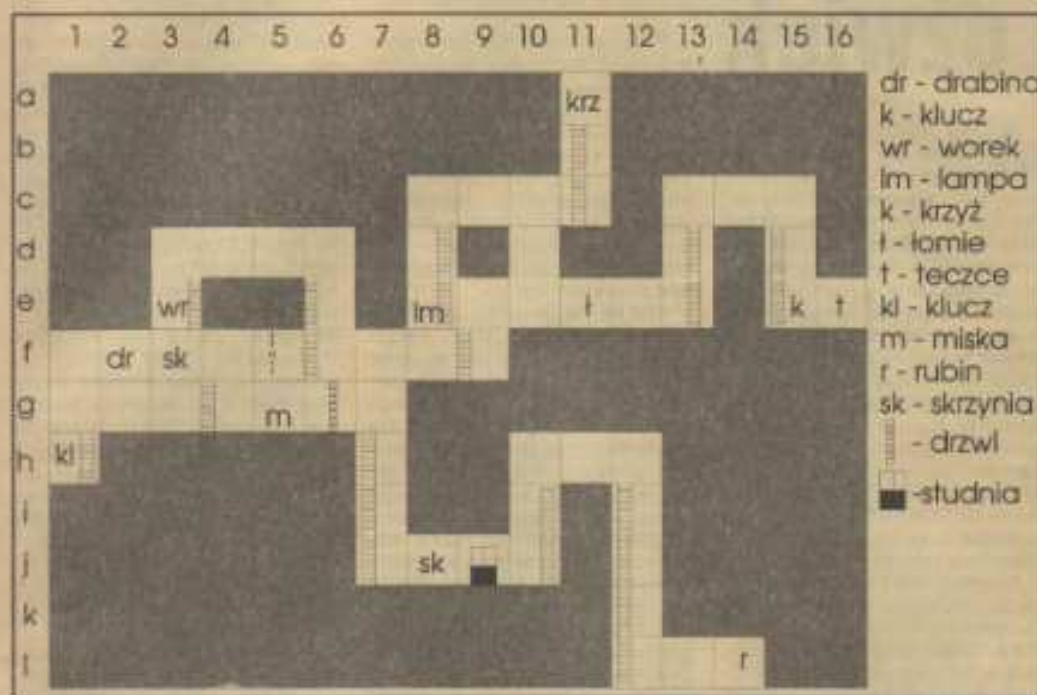
21. Najgłębsze lochy (THE DEEPEST DUNGEONS) – znajdują się tu dwie cele. Jednej z rich pilnuje wartownik. Możesz go przekupić dając butelkę z winem.

Gra pod względem graficznym i muzycznym jest wykonana na dość wysokim poziomie. Jednak podczas gry powtarzająca się ciągle muzyka może niektórych doprowadzić do szaleń. Na uwagę zasługują też duża ilość spritów, co w tego typu grach nie jest dość często spotykane.

Mariusz Wawro  
Komputer: Commodore 64



# GOLD HUNTER



Jest to typowa gra zręcznościowa. Podróżujemy po piramidzie pełnej żmij i tarantul. Ty, jako mały faceciak w przedziwnym kapeluszu, masz za zadanie pozbiierać drobniaki porzucane po tym niezwykłym labiryncie.

Zabawę zaczynamy w F5. Bierzymy diabinkę z F2, klucz z D5 i worek z E3. Potem biegniemy po lampę do E8 i krzyż do A11. Lecimy na dół do E11 po łom oraz po teczka do E16. A przechodząc przez E15 łapiemy klucz. Teraz zwiżamy kluczyk z H1 i nim otwieramy drzwi w G6. Z pomieszczenia bierzemy miskę. Pędzimy do L14 po rubin, a klucze wkładamy do skrzyń w komnatach F3 i J8. Wreszcie udajemy się do studni w J9 L. HURAI! Złoto... Złoto!

**Arasek**

Komputer: Atari

„GRTX 2U FOR: PHOENIX, MONSOFT, FIGUŁA, VASCO, TIO, FOX, DIABEL, TAŚMA, DRĄKÓŁA, SHIMON, SPIDER, SUPER-X, KASJO, K. HUBERT, L. SEIFERT, L. WAWRZCZEK, F.Y., LISNER, ARA”

# POSEIDON PLANET ELEVEN

Jesteś samotnym badaczem planet. W tej właśnie chwili badasz jedną planetę układu pozaziemskiego zwaną Posejdonem. Pech jednak chciał, że zgubiłeś się i nie potrafisz wrócić do swego pojazdu. Wiesz jednak, że gdzieś w głębi planety jest nadajnik, dzięki któremu możesz wezwać pomoc.

Nic więc prostszego! Czyż nie? Otóż niezwykle „Uciążliwa” paliwo i energia sprawiają, że nie jest rzeczą łatwą dojść do nadajnika. Na dodatek przeszkadzają Ci różnego rodzaju „robaki” – mieszkańcy Posejdonu. Powodzenia!

PS. Nie strzelaj w stronę radioaktywnej, bo zginiesz.

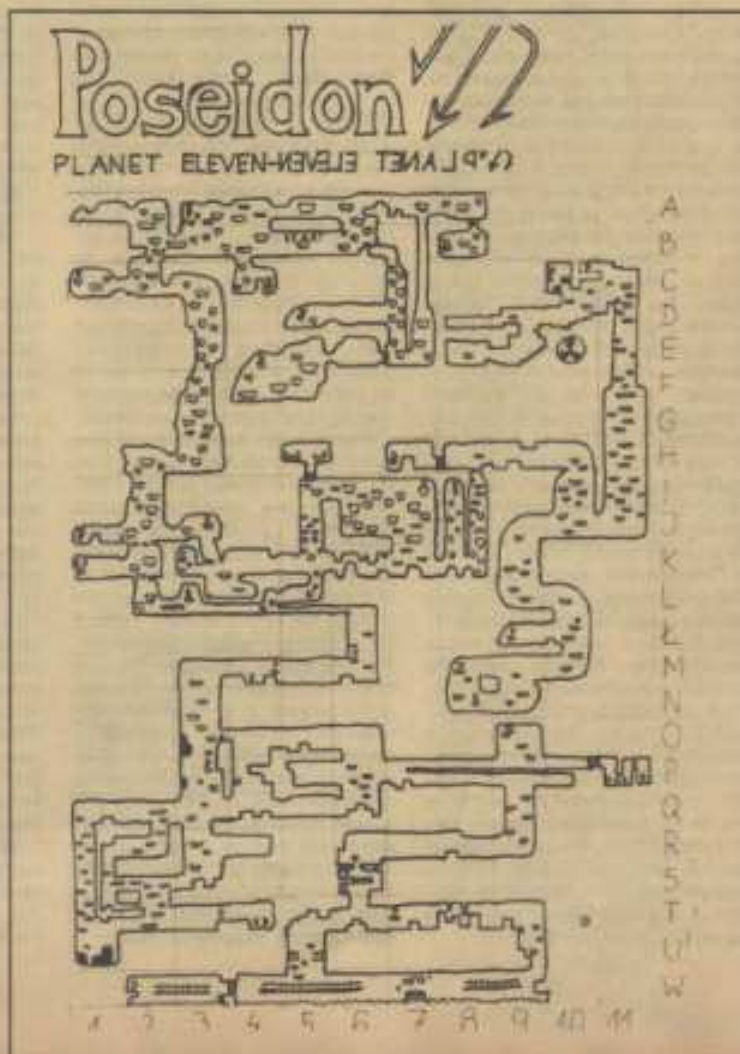
**Kózki**

Komputer: Commodore 64

„Pozdrowienia dla TS i LZN oraz W-wia i W-wy.”

## LEGENDA:

K - KLUCZ (KEY),  
D - DIAMENT (DIAMOND),  
F - PALIWO (FUEL),  
E - ENERGIA (ENERGY).





# GRACZA Uniwersytet

## Muzyka i dźwięk

O generowaniu grafiki kiedyś już pisałem – dostałem potem kilka listów, że spodziewaliście się po mnie więcej, że napisałem za mało i zbyt ogólnie. Być może kiedyś jeszcze wrócimy do tamtych zagadnień, zwłaszcza że są dwa tematy warte poruszenia (kość Virge, następny Tric, i biblioteka DirectDraw z Windows 95), przy okazji których można byłoby wcześniej rozwinąć rozwiązania uszczegółowić. Na razie jednak przyjrzymy się (znowu po łatkach, niestety) technologii generowania dźwięku. O dźwięk, po raz kolejny pojawi się przy tej okazji pewien sposób postępowania, o którym była mowa przy grafice.

Zaczynamy od samego początku – czyli od układów służących do syntezy dźwięku. Od nich się to wszystko zaczęło – już w czasach prekomputerowych były używane w poważnych, elektronicznych (wtedy często nazywanych elektronicznymi) instrumentach muzycznych. Synteza odbywała się w kilku układach, z których jeden zazwyczaj generował, jakiś sygnał o określonej formie (sinusoidea, trapez, trójkąt, prostokąt) i częstotliwości, pozostałe zaś służyły do modyfikowania tego pierwotnego sygnału – zmienienia czasu wybrzmiewania, amplitudy, tądziel do mieszania ze sobą kilku sygnałów – w ten sposób można było na przykład modulować sinusoidalną piłę (nie mam tu miejsca na rysowanie wykresów, ale jak bym je narysował, wszystko byłoby jasne). Tak był generowany dźwięk w C64 (układ SID), podobnie można miały Amstrady, na tej samej zasadzie działa też AdLib (tenaz występujący wyłącznie jako fragment większych kart, głównie klonów Sound Blastera, ale kiedyś było to samodzielna karta). Syntezatory były zwykle wielokanałowe, czasem – jak w AdLibie – liczba kanałów zależała od tego, czy sygnały z jednych były używane do modulowania drugich, czy nie.

Odpowiednio manipulując parametrami opisującymi sygnały i sposób ich mieszania można było naśladować brzmienie wielu różnych instrumentów, czasem całkiem udanie (na przykład w przypadku fluty, generującego zazwyczaj sygnał czysto sinusoidalny), czasem bardzo kiepsko (zwłaszcza w przypadku instrumentów bardziej skomplikowanych, w których duże znaczenie dla brzmienia ma spora liczba częstotliwości harmonicznych – np. skrzypce). Synteza nie była więc rozwiązaniem zadowalającym, ale przez długi czas jedynym, a - jak wiadomo – jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma.

Sytuacja zmieniła się gwałtownie z pojawieniem się na rynku Amiga. Nie żeby zastosowane w niej rozwiązanie było zupełną nowością, pod różnymi nazwami występowało ono od jakiegoś czasu w sprzęcie studyjnym, jednak w Amidzie pojawiło się po raz pierwszy w sprzęcie komputerowym (a może nie mam racji?). To nowe rozwiązanie, to przetwornik DA (Digital/Analog) – czyli kawałek elektroniki zamieniający daną liczbową (na przykład pojedynczy bajt) na napięcie. Wystarczyło tenaz zasampłowany (czyli wcześniej zamierzony na wartości liczbowe w przetworniku AD) sygnał odczytać przez przetwornik DA, żeby usłyszeć z głośnika dokładnie to samo, co przedtem zarejestrował mikrofon.

Ta technologia pozwoliła na zlepnie ze jednym zamachem kilku ark za organy.

Po pierwsze, dzięki jej użyciu można było pokusić się o odwzorowanie podczas gier (i nie tylko) prawdziwych dźwięków – strzał nie musiał już być zszytowanym dźwiękiem nieudolnie usiłującym naśladować rzeczywistość. Strzał zaczął być strzałem, a mowa mową.

Po drugie – choć nie jest to w pierwszej chwili takie oczywiste – można było wreszcie zacząć odzwierciedlać prawdziwe brzmienie instrumentów. To proste – powie w tym momencie niejeden czytelnik, ale mogą mi wybaczyć pochopność. Zastanów się: czy dźwięku, co zrobić z dźwiękami o innej niż zarejestrowana wysokość? Przy syntezie częstotliwość była jednym z parametrów, przy przetworniku jakoś jej nie widać. Jednak można się do niej dobrać, tylko trzeba się przyrząd tej technologii trochę dokładniej.

Próbkowanie sygnału (czyli jego rejestracja) musi się odbywać z jakąś określoną częstotliwością – czasem jest ona ograniczona przez możliwość przetwornika (jeżeli przetwornik potrzebuje na wykonanie konwersji 1 milisekundy, nie da się sampałować z częstotliwością większą niż 1 kHz), czasem – znacznie częściej – naszymi potrzebami. Nie wnikając w szczegóły (bo jeszcze do nich wrócimy), nie ma sensu sampałowanie z częstotliwościami większymi niż 44 kHz. Jeżeli odzwierciedlając sygnał będziemy próbki wysyłać do przetwornika DA z taką samą częstotliwością, z jaką były one z niego zbierane, uzyskamy taki sam dźwięk jak podczas rejestracji, jeśli zmienimy trochę tę prędkość – zmieni się wysokość dźwięku. Można więc zagrać jakąś melodię, mając zasampłowany instrument? Można.

Sytuacja trochę się komplikuje, jeśli wziąć pod uwagę konieczność równoczesnego odczytania kilku sampał, każdego z inną częstotliwością – niestety, przetwornik może pracować w danej chwili z tylko jedną, więc albo trzeba mieć kilka przetworników, albo dokonać zmikrowania sygnałów w jakiś inny sposób – na przykład na drodze programowej, odpowiednio przeliczając częstotliwości i wielkość próbek.

Oba rozwiązania mają swoje zastosowania. Wieloma przetwornikami operują karty z rodziny Gravis (choć nie jestem w tej chwili pewien, czy przypadkiem tam też nie ma jednego przetwornika; jednak z dodatkową elektroniką miksującą napierw sampał), jednym przetwornikiem – i koniecznością „ręcznego” miksowania sygnałów – wszystkie karty z rodziny Sound Blaster (kiedy oczywiście też). Żeby było śmiesznie, przy programowym miksowaniu sygnałów stosuje się wariant algorytmu, o którym wspominałem kilkakrotnie podczas pisania o technikach generowania grafiki. W zależności od efektywności zastosowanego algorytmu i jakości kodu, a także szybkości komputera można mikrować nawet kilkadziesiąt kanałów. Zwykle 16 wystarcza w zupełności. (Znajdujące się na naszej dyskiecie oprogramowanie biblioteki do włączania dźwięku do gier, tudzież mało brodatko w Pascalu do odczytania MOD-ów, korzystają właśnie z tej technologii; to źródło można śledzić z naszego BBS-u).

Niestety, nie ma róży bez kolców. Podobnie jest i w tym wypadku – każde rozwiązanie oprócz zalet, ma zwykle jakieś wady. Tym razem doskąd nam będzie brak pamięci. Sampałki są zwykle duże – co zresztą łatwo obliczyć. Jedna sekunda dźwięku stereo w najwyższej jakości (czyli 16-bitowy sygnał, dwa kanały, częstotliwość próbkowania 44 kHz) zajmuje 2x2x44000=176000 bajtów. Efekty dźwiękowe do sensownej gry mogą wymagać dziesiątek megabajtów na dysku, o zapotrzebowaniu na pamięć operacyjną (jakąś trzeba je odczytać) nie wspominając. Zwykle szuka się pewnych kompromisów i ogranicza jakość dźwięku na różne sposoby, jednak w dalszym ciągu efekty dźwiękowe są najbardziej (oprócz grafiki) pamiecioznawcze. Stąd sporo często rozmiary plików MOD czy STM, zawierających utwory muzyczne – sama informacja o tym, co i jak grać, zajmuje w nich nie więcej niż kilka procent, cała reszta to sampałki, sampałki i jeszcze raz sampałki.

Właśnie w tej chwili omówiliśmy już wszystkie technologiczne, jakie są stosowane do generowania dźwięku. Już widzę jak niektórzy się krzywią i myślą „to dziadko, a MIDI to pies”

Otoż moi kochani nie, MIDI to nie pies – ale też MIDI znakomicie mieści się w opisanych już technologiach.

MIDI bowiem, to definicja sposobu komunikowania się między sobą instrumentów muzycznych, w szczególnym wypadku pozwalająca na wysyłanie z komputera informacji do instrumentu na temat tego, co ma być grane. Plik MIDI zawiera więc listę – czas jaki musi upłynąć, komenda jaką należy wysłać do instrumentu, czas jaki musi upłynąć, komenda... Komendy to zazwyczaj „zagraj na 3 kanale C dwukrotnie”, albo „przypisz do szóstego kanału instrument numer piętnaście”. A jak ten dźwięk jest potem odczytywany? Nie zganiacie. Za pomocą jednej z opisywanych już technologii. Najczęściej stosuje się odczytywanie sampał, zapisanych w pamięci instrumentu; często jest ich kilka dla jednego instrumentu, dzięki czemu lepiej można odwzorzyć brzmienie, zmieniające się zazwyczaj trochę z wysokością dźwięku. Tak jest nawet w przypadku Gravis i UltraMID-u!

Oczywiście życie byłoby zbyt proste, gdyby MIDI nie miało własnych problemów. Jednym z nich jest brak precyzyjnie zdefiniowanego standardu przypisania instrumentów do różnych numerów. Są dwa takie standardy, General MIDI (GM) i Roland – ale ich istnienie bynajmniej nie rozwiązuje sprawy, bo po pierwsze żaden z nich nie został formalnie zaakceptowany, po drugie – ich definicje nie są na tyle precyzyjne, żeby nie można było dokonać ich interpretacji, powodując, że to co będzie odczytywane nie do końca będzie zgodne z zamierzeniem twórcy. Stąd w grach ciągle jeszcze chętnie korzysta się ze starych, dobrych standardów zapisu muzyki, w których muzyk sam wybiera sampał i dobiera je pod kątem potrzebnego brzmienia, a nie opiera się na instrumente jakim będzie dysonował grać. Przynależność należy do MIDI, głównie za sprawą Windows 95, co jest jednak zupełnie osobnym tematem.

Na koniec jeszcze jedna uwaga, obciążona wcześniej. Otoż, choć nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę, dochodzi już do miejsca, w którym nie da się nic zrobić z jakością dźwięku. Ludzkie ucho jest pod tym względem ograniczone – nie jest w stanie usłyszeć dźwięków o częstotliwościach wyższych niż 20-22 kHz. Teoria mówi, że żeby być w stanie odczytać z zadowalającą jakością dźwięk (a właściwie dowolny przelobg zmieniony sygnał), wystarczy do próbkowania użyć częstotliwości dwa razy wyższej, niż najwyższa występująca w sygnale. Stąd 44 kHz, o których była mowa wcześniej – skoro już z taką właśnie częstotliwością odzwierciany sygnały – maksymalna możliwa jakość dźwięku.

Borek



# World Rally Fever

SOON 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@ikp.atm.com.pl





# ŚWIRUS



Pierwsza polska gra przygodowa pod Windows, to brzmi dumnie, co więcej od czasu pierwszej o „Świrusie” wzmianki na naszych łamach (TS 41) nikt tego tytułu nie zagamaj. Trzydziestoletni działający wyłącznie pod Okienkami „Świrus” jest kolejną polską odpowiedzią na produkty „Legend Entertainment”, przygodówką, w której poruszamy się po jednoekranowych planach obserwując je oczami bohatera.

W intrze nasz heros, po zakończonym sześciolatnim pobieraniu nauk wraca do swej rodzinnej małomiasteczkowej dziury, by już pierwszej nocy po powrocie nawiedzonym zostać przez... samego siebie z przyszłości, starszego i mądrzejszego (z kolczykiem w uchu). Przyszłe ja zwraca się z dramatycznym apelem o zapobieżenie nikczemnej działalności maniaka, który w tej chwili produ-

Waż  
Daj  
Użyj  
Otwórz  
Zamknij  
Mów do

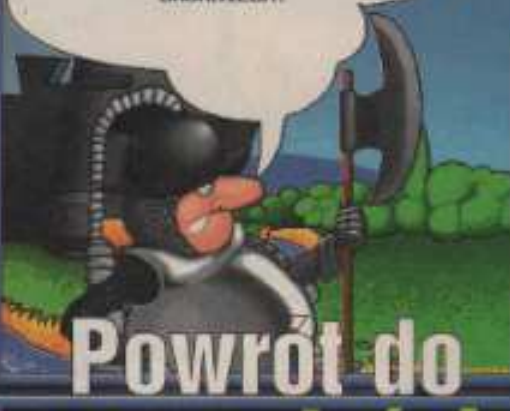
OPCJE



kuje śmiercionośnego (świrusa) i knuje plany zawładnięcia światem. Akcja rozpoczyna się poszukiwaniem na ulicach miasta, na chwilę prowadzi w przeszłość, aby powrócić do teraźniejszości na finalną rozprawę ze złem.

Gra nie jest długa i choć niektóre zagadki nie są zupełnie oczywiste, właśnie ze względu na „Świrusa” warte rozmiary, przy odrobinie samozaparcia można go ukończyć w jeden do dwóch dni. Będą to jednakowoż chwile mile spędzone.

CZY TO MOJA SŁODKA BRUNHILDA?



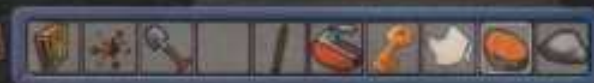
## Powrót do przeszłości

SWIRUS  
PRZEZ COMPUTERS CONFEDERATION  
AND SHARPE SOFTWARE 94/96



PC 386, 4 MB RAM  
WYMOGI: 386A

Kiip



Grafika jest w „Świrusie” kolorowa i wesoła, wszelkie kształty w zwirowany sposób powyginane zostały na modę zapoczątkowaną w kultowym „Dniu Macki”, statycznie ekrany ożywiają drobne animacje – plonie pochodnia, mordą rusza krowa, ryjem rży łwinia, zabawnie narysowani mówiący dymkami ludzie wywracają gały. Piękne jest w „Świrusie” to, iż czujemy się swojsko w klimacie polskiej miedzojny, że wszystko jest w naszym ojczystym języku i przez Polaków pisane. Trzeba popierać rodzimą

twórczość! Humor, choć tworzony w niesławie błędów ortograficznych (choćby „po paronastu sekundowej walce” w tekście intry) trzyma poziom, sporo gagów, głupawek i rozmiękczaczy: w knajpie „Pod Pawłem” siedzą Beavis i Butt-head wraz z sołtysiem z Wąchochoła, co po dodaniu budzących niepokój inkantacji wykrzykiwanych przez narwaną historię rywalizacji niejako obraz całości. Ja znakomicie bawiłem się grając przy piwie z przyjaciółmi, czego i Wam życzę (piwa, przyjaciół i odrobinę „Świrusja”).

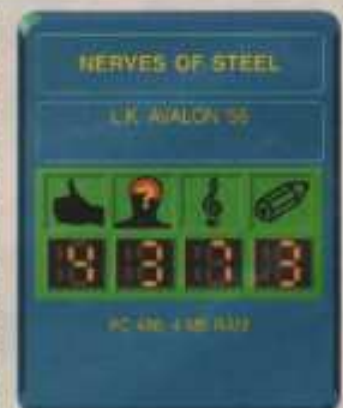
Dixie



2WCIR HIT  
ENERGIA  
52  
ZŁOTY  
OPAKI  
CZYSTOŚĆ

Niestety, grafika w „Nerves of Steel” jest chyba najsłabszym punktem tej gry. Postacie są to w sumie przesuwające się obrazki, od czasu do czasu błyskające na znak, że strzelają. Ubytku energii nie czuje się w żaden sposób – zmniejsza się tylko pasek „życia”. Tekstury ścian często są tak niewyraźne i pstrokate, że miejscami nie wiadomo, gdzie się znajdujemy. Gra nie jest też wolna od błędów – bardzo często zdarzało mi się stanąć na krawędzi ścian i znaleźć się nagle po ich drugiej stronie. Naturalnie przy takiej jakości grafiki gra nie stawia zbyt wielkich wymagań sprzętowych.

Nie została w ogóle poruszona kwestia trójwymiarowości, tak powszechnej już w obecnych grach typu doom. Poruszamy się tylko w dwóch wymiarach, co przywiodło mi na myśl starego pocziwego „Wolfenstein” – wydaje mi się jednak, że był on ogólnie bardziej dopracowany niż „Nerves of Steel”. Plussem „Nerves of Steel” jest fakt, że, jak



w Duke’u, możemy rozwalić różne neutralne przedmioty: lampy, komputery itp.

Jedyną rzeczą, do której nie można się przyczepić jest muzyka i dźwięk, trochę jakby nie pasujące do całej reszty. Muzyczka jest nastrojowa, dźwięki też dość naturalne – niestety, przy ogólnej oprawie nie jest to w stanie zabić uczucia, że gramy tylko w prostą grę komputerową.

Ogólnie rzecz biorąc, „Nerves of Steel” nie jest produktem ani dopracowanym ani wnoszącym na rynek gier coś nowego w swojej dziedzinie. Ot, tani wyrób doomopodobny.

WERNER

## Nerves of Steel

# Czyli masakra po polsku







# Autostrady i wyboje

## RAJD PRZEZ POLSKĘ









# Software Club

## DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

### IBM PC wybrane tytuły:

Tytuł	CD-ROM	CD-ROM
10 PIN VOL 3	10CD	1480
10 PIN VOL 4	10CD	1480
AA NETWORK	B.P.	1280
ABUSE	B.P.	1340
ACED OF THE DEEP	B.P.	870
ACROSS THE FIFTH 1944	B.P.	1040
ACTIA SOCCER	B.P.	1020
AL UNIBER JAIKACADE RACING	B	790
ALLIED GENERAL	3CD,B.P.	1400
BASTION (PL wersja)	B.P.	500
BATTLE ISLE II	3CD,B.P.	1080
BZESNY (STRATEGY TRACKBALL FAN)	3CD,B.P.	1100
BLOODWINGS	B.P.	480
BURNED IN TIME	3CD,B.P.	1570
CAESAR II	B.P.	1340
CAPITULUM	B.P.	1220
COMMAND & CONQUER	3CD,B.P.	1480
COMMAND & CONQUER MISSION	B	980
CONQUEROR 2 & 1086	B.P.	1940
CRUSADER NO REMORSE	B.P.	1340
CYBERMAGE	B.P.	1340
DAGGER'S RAGE	B	1050
DARK EYE	B.P.	1280
DES	B.P.	1540
DOOMSDAY	B	520
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B.P.	1980
EXTREME PINBALL	B.P.	1100
FADE TO BLACK	B.P.	1380
FATAL RACING	B.P.	380
FIFA 98	B.P.	1340
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B.P.	1100
GABRIEL KNIGHT 3	3CD,B.P.	1770
GAME GUN	B.P.	1880
(GRAND) PRIX MANAGER	B.P.	1340
GALTY	B.P.	850
HELL FIRE ZONE	B.P.	880
KING'S QUEST VI	B.P.	880
KOSHAN CONSPIRACY	B.P.	730
LITE DYAL	B.P.	730
LORDS OF THE REALM	B.P.	730
LOST EDEN	B.P.	1340
MACHWELLI (wersja PL)	B.P.	1100
MAGIC CARPET 2	B.P.	1340
MEDIA PACK 3	11CD,B	1380
MEDIA PACK 4	11CD,B	1380
MEGATRAK	3CD,B	880
MILLENNIA	B.P.	380
MORTAL KOMBAT II	B.P.	1790
NBA 98 LIVE	B.P.	1340
NBA JAM	B.P.	1320
NEED FOR SPEED	B.P.	1340
PAINC IN THE PARK	3CD,B.P.	1030
PHANTOMAGORIA	1CD,B.P.	840
PRO PINBALL THE WEB	B.P.	380
PSYCHIC DETECTIVE	3CD,B.P.	1340
REVENLOFT 2	B.P.	790
SHIVERS	B.P.	1340
SHOCKWAVE	B.P.	1340
SLIPSTREAM 3000	B.P.	880
SPORT 2000 (FIFA) KOSMOS	3CD,B.P.	1100
STOREEUP	B.P.	1380
STRIP PICKER PRO	B.P.	1380
SWAT POLICE QUEST 2	4CD,B.P.	1480
SYMLATORY (wersja PL) GOSPODARSTWA	3CD,B.P.	1100
TEENAGENT (wersja PL)	B.P.	880
TEDWAR	B.P.	1480
THE DAY OF DARK FORCES	B.P.	880
THE LAST BOUNTY HUNTER	B.P.	980
THE LOST DYNASTY	2C,B.P.	1480
THIS MEANS WAR (PL wersja)	B.P.	1340
THUNDERHAWK II	B.P.	1580
THE GATE-KNIGHT'S CHASE	B.P.	1380
TOP GUN	3CD,B.P.	1480
TORNAS PARADE	B.P.	1340
UNDER A KILLING MOON	4CD,B.P.	790
US NAVY FIGHTERS	B.P.	1040
US NAVY FIGHTERS GOLD	B.P.	1340
WAR AT SEA COLLECTION	B	880
WARCRAFT 2	B.P.	1480
WEREWOLF VS COMMANDER	3CD,B.P.	1020
WITLANDS	B.P.	1400
WING COMMANDER III	3CD,B.P.	1890
WITCHVEN	B.P.	1480
WORKS	B.P.	1480
WWE WRESTLEMANIA	B.P.	1140

## CD-ROM

IBM PC, AMIGA CD32, CDTV, A570 SONY PLAYSTATION

WSZYŚKIE POSZCZEGÓLNE ZAKUPY SĄ ZIMOWANE

**Karta STALA**  
5% RABATU  
**200 zł**

**Karta SREBRNA**  
10% RABATU  
**400 zł**

**Karta ZŁOTA**  
15% RABATU  
**600 zł**

## IBM PC NOWOŚCI : TYTUŁ :

Tytuł	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
A.T.F.	1CD	1270	1270
800 MOKOŹCIE KARALOW	1CD	1330	1330
CAVALAZIONE	1CD	1270	1270
CONQUEST OF THE NEW WORLD	1CD	1420	1420
SECRET 3	1CD	1420	1420
ELITE: THE DARKENED EYES	1CD	1330	1330
DUKE WADZED	1CD	1270	1270
MEGAMARK 2	1CD	1420	1420
SCORPION	1CD	1270	1270
SENTRY: WORLD OF SOCCER 98	1CD	1330	1330
SPACE DUCK	1CD	1270	1270
SPACE HASTE	1CD	1270	1270
THE DARK FAKE OF THE TRIADA	1CD	980	980
WOLFCRAFT 2: THE DARK PATH	1CD	730	730

JEDNORAZOWY ZAKUP POWYŻEJ 250 ZŁ. PREMIIEMU PŁYTA GRATIS III (dotyczy PC CD ROM w sprzedaży wysyłkowej)

**W SPRZEDAŻY NOWOŚCI :**

**AMIGA CD32 wybrane tytuły :**

ALISH BREAD 2D	B.P.	880
2000: THE YEAR OF THE DRAGON	B.P.	250
BRANDSTON	B.P.	880
ERLE	B.P.	880
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL.	B.P.	980
MEAL ARENA	B.P.	980
OUT TO LUNCH	B.P.	980
PINBALL ELISON	B.P.	980
GUN THE THUNDER SABBAT	B.P.	980
RISE OF THE HORNETS	B.P.	980
ROAD KILL	B.P.	880
SEVENBALL SOCCER	B.P.	480
SKELETON KREW	B.P.	880
SPORTS LEGACY	B.P.	880
SUPER STANLEY	B.P.	780
UNFETTERED	B.P.	880
WORKS	B.P.	780

**AMIGA CDTV wybrane tytuły :**

WANT TAK 1 & 2	CD	800
WANT 2ET 1,2	CD	800
DOODLEHIDE 1	CD	710
DOODLEHIDE 2	CD	710
EDEN: MIDWAY	CD	800
GOLD FISH 3	CD	800
SCORPION	CD	800
THE BEST OF THE BEST AMIGA	CD	800

## 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 polny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



## Proponujemy Państwu zakup następujących programów:

**EDEN** **29,90 zł**

**SLATERMAN** **29,90 zł**

**LAZARUS** **29,90 zł**

**AMIGA CD32** **29,90 zł**

**AMIGA CDTV** **29,90 zł**

**KUPIEC**

- gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzonej przeszłości,
- wiele niespodzianek w czasie podróży - zbrojcy, smok, szerm, ostra morska itp.,
- podręczna 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.

**AMIGA CD32** **29,90 zł**

**AMIGA CDTV** **29,90 zł**

**LAZARUS**

- gra przygodowo-zręcznościowa,
- pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenarii,
- skomplikowane mające pełne zagadkowych sytuacji,
- różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestronne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

**PC**

**SLATERMAN** **29,90 zł**

**AMIGA CD32** **29,90 zł**

**AMIGA CDTV** **29,90 zł**

**SLATERMAN**

- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane graficznie sceny,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S., S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Producent	Tytuł	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	
Commodore C-64	Atlanza	1,90 zł	Wektor	12,30 zł	Isis	13,90 zł
Amiga	Maceo Rodriguez II	1,90 zł	Elek Scapellato	12,30 zł	Kyran	29,90 zł
Sega	Death Zone	1,90 zł	Magic Cases	12,30 zł	Luzern	29,90 zł
Amiga	Triggle Snake	1,90 zł	Mikrowar	12,30 zł	MMB PC	
Amiga	Northak Computer	1,90 zł	Mister Mail	12,30 zł	Scalag Games	24,90 zł
Amiga	Amiga (1000)	1,90 zł	Maceo Rodriguez II	12,30 zł	Stalin	24,90 zł
Amiga	Amiga (1000)	1,90 zł	Orion	12,30 zł	Ostrowiec	24,90 zł
Amiga	Amiga (1000)	1,90 zł	Super Duke (ang. pol.)	12,30 zł	Gangster	24,90 zł
Amiga	Amiga (1000)	1,90 zł	Super Duke (ang. pol.)	12,30 zł	Dziesiątka	24,90 zł
Amiga	Amiga (1000)	1,90 zł	Super Duke (ang. pol.)	12,30 zł	English Snake	24,90 zł
Amiga	Amiga (1000)	1,90 zł	Super Duke (ang. pol.)	12,30 zł	Brick	24,90 zł
Amiga	Amiga (1000)	1,90 zł	Super Duke (ang. pol.)	12,30 zł	Satan	24,90 zł
Amiga	Amiga (1000)	1,90 zł	Super Duke (ang. pol.)	12,30 zł		

**ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ**  
Ceny w swoich katalogach, zawierają 10% obniżki do aktualnego numeru planu. Zamówienia, kierowane z dostawcą 15 dniowy okres przed otrzymaniem lub dostawcą. Wskazywać należy dokładny adres, tytuły zamówionych programów oraz adresy komputerów i telefonów. Termin realizacji 7-14 dni. Do każdego programu dołączony kosztorys kopert.  
**KUPONY RABATOWE** - Zamówiony programy za cenę 15,00 zł otrzymują Poczta Kupony, którego wartość zależy od wielkości zamówienia.  
**WIELKIE 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 2,00 zł 4,00 zł 10,00 zł  
Zaświadczenie, że tytuły zamówionych programów produkują TIMSOFT wartości kopert wynosi 1,000. Kupony nie mają wyjątkowy wydruk: są to karty z napisem zamówienia - jego wartość zależy od wielkości zamówienia.  
**REKLAMOWE** - Przewidziane, aby być do celów reklamowych. Wskazywać należy adresy komputerów i telefonów, a wiersze (i) katalogi zawierający ponad 100 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD 32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.  
**NASZ ADRES** - TIMSOFT, 75-309 ROZDOLIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 6, tel. (094) 402-541

**SKLEP FIRMOWY**

ZEROBUDOWANIE MOŻNA SKŁADKĄ :  
Telefonicznie lub listownie (z godz. 8:00-18:00)  
1221 25-42-48 lub (021) 629-42-48 w Pł.  
Internetowo  
LOCK BURD HARDWARE  
WWW.75.606.51.022 ul. Partyzantów 17/17

DLA SUPER CENTRUM  
GŁÓWNY KONTAKT :  
POLSKA 11A 1 03 500 1-8 193  
SOBOTKA 10 300 10 300

620-42-48  
www.714

PRZEJAZDZI WYSYŁKOWY W DNIU ZEROBUDOWANIE



## Brydż

Nie było dotąd na rynku polskich programów brydżowych. Temat wzbudził powszechny trudny i niekiedy na świecie nie udało się jeszcze napisać dobrego symulatora brydża. Wszystkie algorytmy okazały się trudne lub bardzo trudne, nieudane (grała z wysiłkiem „Bridge Baronia”, którego na wszelki wypadek nikt nie sprzedaje w Polsce).

Zachębiła nas zatem ambicja wykazana przez programistę, który się podjął napisania tej gry. Po kilkunastu roboczych i skądś przysiężonych zdarzeniach można śmiało powiedzieć, że zadanie go nieco przycięło.

Program jest niezwykle prosty, żeby nie powiedzieć ubogi. Wybór konwencji niewielki, definiujemy liczbę punktów, z którą może obawiać komputerowy partner, czyżby czymś jest wartościowe dla otwarcia na karbie wysokości. Dzięki temu mamy szeroką paletę otwarć konstruktywnych (od 12 pkt) od wysokości 1 do 4 lub wszystkie otwarcia są blokujące i agresywne (od 5 pkt). Nawet na wysokości 1 w kolor! Możemy też ustalić siłę wejścia do licytacji (chyba one-over-one) oraz torcję Blackwooda.

# Dwa bez atutu



Po ustawieniu opcji pora przejść do licytacji. Chyba jest to najpiękniejsza (poza prostą i czytelną grafiką) słona programu. Przy wszystkich ograniczeniach program zachęca tu stosunkowo mało wpadek.

Znacznie gorzej wypadła rozgrywka. Podczas gry 3-BA komputer potrafi wyrzucić pięć kar z jednym i asem, dzięki czemu napięty

kontrakt realizowaliśmy z nadbitką. Podobne kwatry zdarzały się średnio co drugie rozdanie, więc nie było problemów z realizacją kontraktów, nawet tych nieprawdopodobnych. Równie dobry jest komputer w kontrach. Kontroluje często i nieskutecznie, co może być przyjemne (z dużym prawdopodobieństwem sukcesu można



rekontrować), ale tylko na początku. Potem zaczyna być nudne.

Pierwszy polski program brydżowy nie zrobił na mnie dobrego wrażenia. Mogłoby posłużyć jako kamouflet do brydża, gdyby nie fatalna rozgrywka, niewielka ilość konwencji i kłopotliwy system licytacji. Lepiej chwycić za kolegę. Nie ryzykuję się przyczynienie, że uśledzi przy stole z tłumaczeniem, iż gra się słabo, po skończonym robocie wlewy się: „Słabo to za dwa lata!”

Sir Haszak



Każdy wielki strateg zaczynał od gier planszowych. Podobno Napoleon lubował się w warcabach. Ja także staram się nie zostawać w tyle za tak znamienitymi poetami i też próbowałem swych sił w „Klasykach Grach Planszowych”.

W pudełku z grą znalazłem jedną dyskietkę, krótką instrukcję w naszym języku odczytany oraz kartkę z tabelą poprawnych odpowiedzi na prośbę komputera: „Please type the 1st letter of a word from manual PAGE X, LINE Y, WORD Z”.

Instrukcja jest w miarę solidna, w sztywnych okładkach i ma nawet kolorową pierwszą stronę. W tejże instrukcji są opisane zasady gier, wszystkie dostępne opcje oraz dołączony jest słowniczek wszystkich wyrazów angielskich występujących w grze.

Sama gra wywarła na mnie trochę gorsze wrażenie niż instrukcja. Grafika jest raczej przeciętna, choć w tego typu grach nie potrzeba specjalnych sensacji, zaś dźwięk prawie wcale nie funkcjonuje. Mamy tylko odgłosy przesuwania figur

## Classic Board Games

po planszy. Bez muzyki. Widocznie autorzy doszli do wniosku, że w grach planszowych bardziej będzie potrzebny inteligentny przeciwnik, niż wystrzałowa grafika i muzyka. Jedyne możliwości wywieńszenia planszy w 3D jest udogodnieniem graficznym.

Przejdźmy jednak do konkretnów. Do wyboru mamy grę w szachy, warcaby bądź backgammona. Jako, że pierwsze dwie nazwy z czymś mi się kojarzyły backgammona odłożyłem na bok i wziąłem się za warcaby. Trzeba przyznać, że komputer całkiem sprytnie sobie radził i nawet mnie raz załatwił. Później zagrałem w szachy. Tutaj komputer radził sobie trochę gorzej. Grał schematycznie i stosunkowo łatwo go było ograć (na poziomie „łatwy”). Na najwyższym poziomie już można z nim pawać. Najgorzej było z backgammonem. Nie



bardzo umiałem w niego grać, więc nie potrafię powiedzieć czy komputer gra dobrze czy bardzo dobrze.

Możemy grać z człowiekiem lub komputerem (trzy poziomy trudności). Istnieje także możliwość gry przez modem.

„Classic Board Games” nie jest grą specjalnie drogą, ani wielkim hitem. Jeśli ktoś ma ochotę zagrać na swojej Amidzie w szachy czy warcaby, nie musi się wysilać finansowo i kupować wielkich produkcji – „CBG” wystarczy mu z pewnością.

Aragorn

# Dwie wieże i powrót króla



## Mściciel z krótkofalówką

Oto i kolejna gra z rodziny doomowatych. Po raz kolejny jako tajny agent z pistoletem, karabinem i rakietnicą w kieszeni walejemy się po labiryncie korytarzy rozważając w międzyczasie to czy tamto. Nie można jednak powiedzieć, że autorzy gry powtórzyli wszystkim już znane pomysły na tego typu grę.

Zasadnicza różnica między „Josephine” a np. „Doomem” czy „Duke'em” polega na tabule. O ile w przypadku tych dwóch gier nie miała ona zbytniego znaczenia (w końcu i tak chodziło tylko o zabawę w wojnę), to w Josephine strzelanie co prawda nie zostało zepchnięte na margines, ale większe znaczenie ma tu już akcja gry: np. w misji, w której mamy zlikwidować ambasadora, aż do momentu strzału nie jesteśmy specjalnie atakowani, a ochroniarze poświęcają się w poważniejszych ilościach dopiero po zastrzeleniu go.

Akcja toczy się w kilkupiętrowych budynkach. Każde piętro to dość obazerny labirynt korytarzy i pokoiów. I tak, jeżdżymy sobie naszym agentem po całym budynku windą, i w zasadzie mamy pełną



dowolność działań. Cel jest jednak celem i łatwo byśmy się zgubili, gdyby nie krótkofalówka, przez którą otrzymujemy instrukcje od naszego partnera kierującego nas w odpowiednie miejsce i wskazującego cel. Co prawda pomysł z krótkofalówką był już poniekąd zastosowany np. w „System Shock”, gdzie w miarę

doolerania do odpowiednich miejsc otrzymywaliśmy wiadomości, ale w „Josephine” jest to rozwiązane trochę lepiej – słychać głos partnera, zdarzają się szumy i zakłócenia.

Grafika gry nie jest zachwycająca. Josephine napisana jest po Windows 3.1, więc zarówno jakość obrazu jak i płynność pozostawiają



wiele do życzenia. Postacie poruszają się bardzo sztywno i sztucznie – jest to po prostu kilka obrazków w formacie pcx – zeskanowanych zdjęć. Dźwięk również nie jest zbyt wyszukany. Mamy tu do czynienia z kilkoma plikami dźwiękowymi niezbyt dobrej jakości.

Cóż – może jest to specyfika gier pisanych pod Windows, a może autorzy gry więcej uwagi poświęcili na opracowanie tabule – faktem jest, że grywalność „Josephine” mocno ucierpiała na skąpej grafice i dźwięku. W „Josephine” mamy dobry pomysł na grę, jednak wykonanie dalekie jest od doskonałości. Grając w tę grę trzeba zaangażować trochę wyobraźni, a wtedy zabawa jest naprawdę niezła.

WERNER

## Aces of the Deep

O tej grze już kiedyś (nie tak dawno, ale też nie żeby przedwczoraj) pisaliśmy. Pisemy o niej ponownie z bardzo prostego powodu – została ponownie wydana. Ponowne wydanie tych samych tytułów jest pomysłem cokolwiek dziwnym i zazwyczaj wiąże się z jakimś ulepszeniem gry – tym razem nazywało to się „wersja VESA”.

Przyznam, że bardzo mi się to spodobało – czyżby „ADD” zostało wydane w wersji chodzącej w wysokiej rozdzielczości? Byłoby to piękne, więc szybko i nerwowo włożyłem płytkę do czytnika – i o dziwo nijk nie mogłem znaleźć informacji na temat tej wysokiej rozdzielczości. Dopiero po kilkunastu minutach zrozumi-

# Jeszcze raz

miałem na czym polega „VESA” – do gry dołożono coś w rodzaju instrukcji i kilkanaście filmów, w których o wojnie na Atlantyku mówią byli dowódcy niemieckich U-bootów. Ten kawałek jest rzeczywiście w wysokiej rozdzielczości – jednak sama gra nie różni się niczym od tej wersji, z którą mieliśmy do czynienia półtora roku temu (TS 1/95).

Ponieważ grę już opisywaliśmy i nic się w niej nie zmieniło, nie będę się nad nią rozwodził. Porządny kawałek symulatora, dość realistycznie odnoszący się do warunków z jakimi mieli-

do czynienia niemieccy dowódcy (oczywiście po ustawieniu najwyższego stopnia realizmu). Co mnie zdumiało, to stopień podobieństwa „ADD” do opisywanego dopiero co „Silent Huntera” – choć graficznie utrzymane są w zupełnie innym klimacie, sposób organizacji dowodzenia jest niezwykle podobny, a dołożone do obu gier filmy i bazy danych na temat okrętów podwodnych i ich budowy też wykazują daleko posunięte podobieństwo w sposobie organizacji. Nawet niektóre rozwiązania graficzne są zbliżone.



Na koniec pewien lapsus, znaleziony przeze mnie w instrukcji. Trafiliem tam na następujące zdanie: „połączone siły wojsk pancernych i lotniczych, zwane Bit-zkriog”. Usmialiśmy się obaj z Haszkiem – wreszcie będziemy wiedzieć, na czym polega wojna błyskawiczna...

Robaquez





# SAVE GAME

Wygląda na to, że zadomowieni się już w tym małym hapku TS. Obiecyuję, że zrobię wszystko, aby ta jakże ważna rubryka systematycznie się rozrastała. Tym razem ukazał się, jak już obiecałem, kolejny materiał dla angielsko: Mistrz Bartosik i JFO Enemy Unknown w wersji na Amiga 500.

Oto szczególnie używamy programu FILE-MASTER 1.1.

1. Po pierwsze spośród na podnaczone dane.

Zmian należy dokonać w pliku OB-DAT.DAT, który znajduje się na pierwszym i trzecim dysku.

DYSK 1 (UFORLES/DATA/OB.DAT.DAT)  
DYSK 3 (UFORLES/DATA/OB.DAT.DAT)

Najlepiej jest przerobić RFILE, gdyż broni ta jest dostępna na samym początku gry, a poza tym nie posiadają jej Obcy. W pierwszym sekcje od offsetu 1090 do 1130 wpisujemy FFF. Później to samo robimy. Następnie od offsetu 1130 do 1144 wpisujemy 01h. Obróca to koszt strachu. Pod offset 120h wpisujemy porządkową moc broni (grzech zmienią wartość 1a wynosi 30d). Pod offset 128d zapisujemy porządkową liczbę robót w magazynie (grzech zmienią jest 10h 20). Po wpisaniu pod offset 130d FFF otrzymujemy taką moc, że podczas misji można wywołać sobie drugie dostawstwo na wysyłać. Nie zapomnijcie się, jeśli po zapieraniu do UFOFORDI dowiecie się, że w magazynie macie nawet 20 robót. Podczas misji będziecie mieć ich tyle, ile opiszecie. UWAGA! Zmian należy dokonywać na dysku 1 i 3!

2. Drugie zmiany dokonujemy w pliku savegame.sav znajdujący się w katalogu GAME\_X (oczywiście na dysku z saveami). Zaczynamy od sekcji S0 i zaczynając od offsetu 48d zapisujemy za nasze prace naukowe (dla każdego projektu po dwa offsety). Wpisujemy FF FFFh (po wpisaniu gry na wynalazek będziecie mieli jedną dębę). Przykładowe offsety:

- 54d PSI AMP
- 55d HEAVY PLASMA
- 56d HEAVY PLASMA CLIP
- 58d BLASTER LAUNCHER
- 70d BLASTER BOMB
- 72d SMALL LAUNCHER
- 74d STUN BOMB
- 76d ALIEN GRANADE
- 78d ELERION 113
- 100d NEW FIGHTER CRAFT
- 102d NEW FIGHTER-TRANSPORTER
- 104d ULTIMATE CRAFT
- 128d PSI LAB

Od offsetu 170d zaczynamy się badania nad żywymi Obcymi w kolejności: Commander, Leader, Engineer, Medic, Navigator, Soldier. Obcy pogromców są rasami: Sektoid, Snakehan, Etheral, Muton, Foater, a dalej Centaur Terrorist, Sliccaid Terrorist, Chrysealid Terrorist, Neaper Terrorist.

Od offsetu 240d zapisane jest liczba naukowców pracujących nad danym projektem. Każdy projekt wymaga jeden offset. Tu już nie ma potrzeby nic zmieniać, wystarczy odpowiednio zmodyfikować poprzednie offsety. Po wyczerpaniu gry przydzielamy naukowców do pierwszego projektu z brązu, czekamy dóbę i po sprawie. To już wszystko.

#### Brawa dla Marcina!

Rozmowa przysłał poprawki do „Monopoly Deluxe 1.0”. Wprowadzamy je do pliku «.sav». W tymże pliku grubości naszego portfela zapisana jest dla odpowiednich graczy pod offsetami (pieni. - 503, (liczba) - 127h, (wartość) - 204d, (statki) - 261d, (kaj) - 268d, (kapelusze) - 435d, (hełmek) - 512d, (armata) - 589d, (naprawki) - 696d, (koła) - 745d.

Serduszenie przepraszam DALANARA, którego w poprzednim SG pułkowi jako Dalmas. Sorry. Oto druga część Twojego listu „Jeszcze 2: Stone Prophet”.

W katalogu «SAVE» patrzmy do pliku save.dat. Padają adresy i wartości do wpisania

300d - 306d wpisad FFF 00h, 306h - 306h wpisad 64h 00h, 307h - 307h wpisad 64h 00h. Zapisz rzeczy znajdujących się w plecaku znajdują się w offsetach 300h - 306h. Można to wklewać i modyfikować pamiętając, że każda rzecz to dwa bajty. To co mamy na sobie znajduje się od 306h do 30AE. Moja ustawienia wyglądają: 00h 00h 00h 00h 02h 01h 10h 00h 02h 01h 00h 00h 00h 00h 00h. Nie jest to coś szczególnego, ale wystarczy. Wszystkie adresy dotyczą drugiej osoby w drużynie, po jej zmowaniu wpokożymy! Innych bohaterów znajduje się już bardzo łatwo.

Tenże czas na coś ze strategii - „Heroes of Might and Magic”. Poprawki przewidziane przez Siewego Skunksa (czyli by Twój list także czytał TS?)

Oto sposób zapisywania plików:  
(wpisana nazwa)+.cmg - to pliki kampanii (wpisana nazwa)+.gmf - to gra standardowa (wpisana nazwa)+.gmf - pod X może być: 2, 3, 4 są to odpowiednio pliki na dwóch, trzech i czterech graczy.

Jeśli znawcy już plik, w którym zapisane jest reszta gra, zainteresujmy się kwestią piętności i minisłów. Jeśli mamy w kampanii lub grze standardowej szukamy w pliku tekstu „Player 1”, jeśli gramy z kolegami szukamy napisu z cyfrą określającą naszą kolejność w grze (np. jeśli graliśmy sami jest dwóch towarzyszy, to my szukamy napisu „Player 3”). Teraz od pierwszej litery (tj. P) odliczamy 126, 130, 134, 138 142, 146, 150 bajtów. Mamy tam po cztery bajty na wpisanie łożd posiadawcy: wood, mercury, ore, sulfur, crystals, gems i gold. Na tym kończy się kwestia finansowa i gospodarcza.

Bohaterowie, którzy występują w grze są na początku niezbyt dobrymi wojownikami, lecz raczej miętym armatnim, więc należy im się pomoc. Poszukiwamy ich przydatności w zachowanym pliku. Od pierwszej litery ich pierwszego nazwiska (w pliku powtarzają się imiona) odliczamy następujące bajty 47, 48, 49 50 (dec) i wpisujemy tam porządkową siłę ataku, obrony, magi i zdolności użycia ok. Jednak trzeba jeszcze czymś waloczyć i zmienić, dlatego poszukujemy bajtów 66 (dec). Jest to pierwszy z pięciu kolejnych bajtów, które określają łożd wcale posiadanych przez bohatera. W następnym dekadzie bajtów jest zapisana łożd jednostek w poszczególnej grupie (po dwa bajty na grupę). Następnie 28 bajtów to jest od 101 do 128 zawierają informacje jakie cztery posiadamy. Jeśli ich nie posiadamy, to figurę tam FFFh. Teraz podobnie jak to było z walkami ustatkowaliśmy łożd każdego czaru, teraz jednak jest to 28 następnymi bajtów, tj. po jednym na czar. Następnie 14 bajtów zawierają informacje na temat posiadanych przez bohatera przedmiotów. Występuje tutaj pewna nielogiczność, gdyż w moim przekrojeniu odliczyć oznacza liczyć w kierunku początku, zaś mi się wydaje, że wartości opisane przez Siewego Skunksa znajdują się ZA imieniem bohatera, a nie PRZED nim jak sugeruje list. Należy nie mieć pod ręką JALMAF, więc nie mogę sprawdzić.

Na koniec przedstawię moje własne osiągnięcia. Już dotychczas zajmowałem się grą „Allied Generals”. Chcąc szybko ukonczyć grę i osiągnąć screeny z ostatnich misji musiałem walczyć sobie tydzień zmieniając parę rzeczy w savegamie. Oto owoc mojej pracy: wszystkie jednostki (tak nasze, jak i wroga) mają zapisane swoje dane w ten sam sposób. Przyjmując za pierwszy bajt pierwszą litwę nazwy jednostki to: 28 i 30 bajt to współrzędne jednostki na mapie, 32 bajt to sila jednostki, a 40 i 41 bajt to dowodzący. Zmiana tych parametrów pozwala ukonczyć każdy scenariusz w kilka minut. W miejsce sily wrogiej jednostki możemy wpisać 00h. W ten sposób możemy pozbyć się na stałe każdej jednostki.

Mem jeszcze małą szałkę dla wrażliwych barów gry „Thundercape”. Jeśli jesteś niecierpliwy i bardzo chcesz obejrzeć końcówkę animacji, oto sposób. Zamiatamy grę na dysku C. W pliku thunder.bat zmieniamy w drugiej linii (tj. main -p)wej CD) thunder %1 %2 -f) inną oznaczającą Twój CD-ROM na G. Na swoim dysku (najlepiej C) stworz katalog (np. ARAGORN), zaś w nim utworz katalog THUNDER. W tymże katalogu utworz nowy plik „THUNDER.DAT”. W tym samym katalogu stworz katalog CINE, z plikiem z katalogu THUNDERCINE przegrzaj do niego plik2.smk. Zmień jego nazwę (plik oczywiście) na 1.smk i napisz (pod DOSem) subst G: C:\ARAGORN. Usucho thunder.bat i odpiedz się, bo Aden znow będzie ciszył się spokojem.

#### GRZEBANIE WIZARDOM

Opisaniem tego jak się posługiwali GW zajęł się już Borek w TS 11/94, jednak dla tych którzy z jakichś powodów nie mogą tam zajrzeć szybko naszkicuję sytuację.

„Game Wizard” to taki próby program rezydentny, którego możemy w każdej chwili złożyć przeszukiwanie pamięci RAM, w celu znalezienia jakiejś szukanej przez nas liczby. Odbywa się to na zasadzie porównywania wartości komórek pamięci. „Game Wizard” wykonujemy znakami „” (nad tabern). Opcję „MEMORY ADDRESS SEARCH” nekujemy GW szukaj jakiejś liczby (np. liczby żył lub łożd kasy). W pamięci GW znajdzie się prawdopodobnie komórek zawierających tę wartość. Dlatego musimy zrobić coś, aby zmieniła się poszukiwana liczba (stać żył lub łożd coli) i przewzrostami jeszcze raz. Gdy GW znajdzie komórkę, której wartość zgadza się z pierwszym i drugim szukaniem wys-

wieci ją na oknie. Nie wykazuje, że nie będzie to jedna komórka, ale np. trzy (tak jest w „Warcraft II”). Wtedy trzeba pobrać podobne komórki po kolei. Komórkę wybieramy wskazując na niej ENTER (gdy tabela poszła się same po szukaniu w pamięci), lub wybieramy opcję „RESULT OF MEMORY ADDRESS SEARCH” i wtedy na upstrzonej komórce wskazujemy ENTER. Następnie wchodzimy do „TABLE OF MEMORY LOCATIONS”. Wskazujemy „E” (ed) Teraz możemy wybrać w jakiej sposób naszą komórkę (np. „Energy Penalty”), wskazujemy ENTER, kursor przeskakuje do adresu komórki (tu już sam powinien pojawić się adres wybranej przez nas komórki) jeszcze raz ENTER i wpisujemy odpowiednią wartość. Tak opisana komórka można zamrozić (F). Sprawia to, że GW gdy wykryje zmianę w tej komórce (gdy zbadamy żył lub kopiemy coli) natychmiast poprawi jej wartość na taką jaką ma zamrożoną. Bardzo przydatne.

Te wszystkie opcje dostępne są dla GW Shareware, który znajduje się na dyskietce z naszymi dyskietkami TS Shareware. Jeśli znajduję się zainteresowani pozostaniem bajtków GW Registered może się nim dokladniej zająć na łamach TS.

Czas na coś konkretnego: zajmijmy się zwiernią grą, jaką jest niewątpliwie „Flashback”. Nie mamy tutaj żył, ale energia tarczy. Możemy mieć wartość dla tej tarczy (zależą od nakładowania) wynosi 4. Jest to trochę mało. Szukamy więc wartości 4. Dajemy się raz trafić i szukamy wartości 3, itd. aż do znalezienia komórki. Kalkulacje zmieniamy jej wartość na np. 20 i zamierzamy. Przyjmujemy tuż przed nami 107 Tarcza radei 20. Mnie sam jednak rzuciłem po następnych trzech tarczkach. Ciężar z niewygodnych powodów pada bupem. Pajaka szedł w tym, że ustaliliśmy nie tej wartości co potrzeba. Należy szukać nie wartości tarczy (jeż zamierzono dać tylko własne statki), ale ŁOCC TRAFER, KTORE ZOSTAŁY CONSIDERED do śmierci. Główny dopiew przy trafieniu z wartości tarczy równą zero! Więc gdy mamy wartość tarczy 4 szukamy 5. Przy 3 szukamy 4. Dopiero tak zmniejszając wartość zamierzamy.

W tym miejscu to by było na tyle. Życzę wszystkim szczęśliwego grzebania.

Aragorn

XXI WIEK  
rozpocznie się  
9 września 1996

premiera AD2044!

LK JALON

zaprasza 9 września 1996  
do wszystkich dobrych sklepów  
komputerowych na premierę AD2044!





# rwa kulszowa

MAGAZYN POKREŃCONYCH

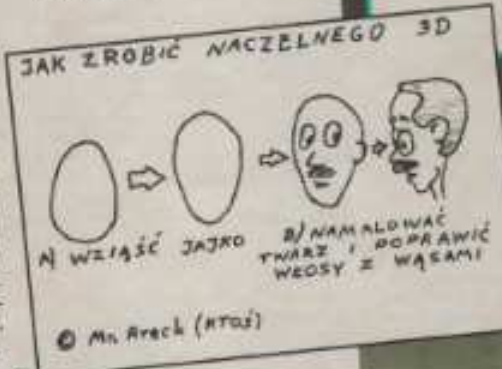
lym razem tytuł dodatku specjalnego nie ma nie wspólnego z przewodem pokarmowym!!!

## HEŁOŁ TU UFOLUDKI

My pisać do was, bo nam zrobić pocztą niedaleko. Do tej pory my musieliście drukować 10 minut piechota w skrajnie warunkach. Teraz zlikwidowali sporzywczy i zrobili pocztą. A wiecie jeżdż okazja by my napisać do was. A wiecie napiszemy coś o numerze 4/96. Coś wam nie wyjść. Jurz Majkel Dżekson zrobiłby lepszym gazetem (musiałby on być jeno 4,963 raza młodziej, niż jaś jest). Jednakże my postarowić zrobić coś dla was. My wam dać radom jak polepszyć waszom gazetom. Laci: zwołnic wszystkie kobiety pracujące (z wyjątkiem sekretarek, Dobrochiny i tego czegoś co udaje, że odpowiada na listy). Tu: zrobić rubrykę JEST UFOLUDKOWO. (...) Podajemy przy okazji tips na kaca: należy jednym nogom włożyć do wiadra z wodą lodowatą, drugą nogą włożyć do wiadra z wrzątkiem. Po kilku sekundach kac przestanie dokuczać. Ta metoda być testowana na trzydziści różne osoby i jak do tej pory ani jedna nie rościła do nas pretenzji w przeciwieństwie do ich rodzin. Dowcip roku: siedzą 2 gołębie na dachu. Jeden grucha drugi japko. (w ty mniemaniu należało by siem śmiać). A mag-meteloid wygrała pani Pelagia Szczepczuńska z miejscowości stara plicznica koło osieka. HURRAA!!! Kto pierwszy ten drugi! Gugudziul! Buzufika!e!sprasadnikuletrop!kopwszmerzeni! Przychodzi baba do lekarza z jousew w dupie i K. Kubeckiem na sznurku a lekarz też śmierdzi czosnkiem. My nie rozumieć kilka rzeczy. 1) dlaczego komputer m.p. nie działa; 2) dlaczego buried in time okazał 13 miodności; 3) dlaczego pohnny bazukatoł ma tak wysokie wymaganie sprzętowe jak podaliśmy w te 4/96; 4) dlaczego pani z matmy mnie nie lubi; 5) dlaczego Majkel Dżekson nie jest Jurz murzynem; 6) dlaczego 1 maja ugryził mnie komar; 7) po co do was piszę; 8) po co to czytacie?

Jerzeli nie odpowiadacie mi na te pytania na lamach to, to będę do was pisał codziennie. Jerzeli nie wydrakujecie mojego listu, zrobię sobie kukę. Czy wiecie, że Kopalny ma siostrę? Naprawdę. Nazywa sięm Shiread O'Connor. (...) Koniec o kopalnym. Musimy kończyć bo siem KAPITAN PLANETA zaczyna.

Podpisał Minister zdrowia, szczepienia i ponyśności  
Mrieczyśław Podniątek  
List uzyskał rekomendację  
Rekomendował  
Marcułonis  
Potwierdził  
Leon da Winci



ZŁUŻADOMIENIE  
Miająca wyrażenia się objawiają bólem brzucha  
o przebiegu dnia 6 lipca 1996 do  
Przedsiębiorstwa "Gryb"  
ul. Cmentarna 16/43  
44-777 Jurecin  
celem: wyznaczenia J.





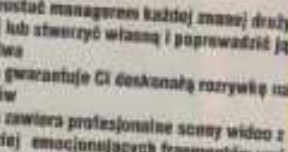
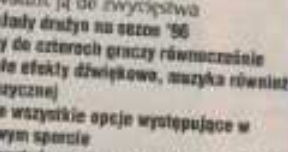
Zamów grę, którą chcesz kupić w naszej firmie, a otrzymasz specjalną cenę z 10% upustem

# CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ ?!



## SPYCRAFT

EXPECT NO MERCY	97,69
BAGGER'S RADE	64,92
WING COMMANDER IV	131,68
SHIVERS CD-ROM	93,50
NBA LIVE 96	93,50
VIRTUOSO CD	66,19
PSYCHIC DETECTIVE	93,50
ENCYCLOPEDIA OF GAMES	48,78
INTERNET CONNECTION	13,93
MEGAPAK 5	109,39
ACTUA SOCCER CD-ROM	65,00
SUPER 10 PACK CD-ROM	104,51
MORTAL KOMBAT 3	124,72
TEENEGENT CD-ROM	45,25
ACTION SOCCER CD-ROM	52,69
GRAND PRIX MANAGER	93,50
DIG CD-ROM	110,50
EUROFIGHTER	
2000 TFX 2 CD-ROM	131,75
CAESAR II	93,50
JOHNNY	
BAZOOKATONE CD-ROM	83,30
SHOCWAVE CD-ROM	93,50
PITFALL	72,13
MECHWARRIOR 2	84,59
MEGATRIPAK 3*CD-ROM	42,62
AUTO ALMANAC'96	45,93
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU PL. CD-ROM	89,25
HEROES OF MIGHT & MAGIC CD-ROM	102,00
CYBERMAGE CD-ROM	93,50
THE DAY OF DARK FORCES	44,00
ATLAS ŚWIATA CD-ROM	89,00



**PIERWSZY W PEŁNI PROFESJONALNY KOMPUTEROWY MANAGER ŻUŻLOWY**

Nareszcie możesz sprawdzić się jako manager własnej drużyny i poprowadzić ją do zwycięstwa. Pełne składy drużyny na sezon '96. Opcja gry do czterech graczy równocześnie. Doskonałe efekty dźwiękowe, muzyka również bez karty muzycznej.

Dostępne wszystkie opcje występujące w prawdziwym sporcie. Możesz zostać managerem każdej znanej drużyny żużlowej lub stworzyć własną i poprowadzić ją do zwycięstwa.

Program gwarantuje Ci doskonałą rozrywkę na wiele wieczorów.

Program zawiera profesjonalne sceny wideo z najbardziej emocjonujących fragmentów wyścigów żużlowych.

**SPEEDWAY MANAGER '96**

POZNAJ TAJNIKI TEGO TANCYJNY CEGO SPORTU ŻUŻLOWYCH



**TYTAN**  
kosmiczna strzelanka



**WILKOWIEC**  
przygoda w mrocznej średowiecz



**JASK**  
trendowa przygodówka



**STARSHIP CA**  
gra strategiczno - przygodowa



**EUROZONE**  
rozbudowana gra strategiczna



**NEZŁA WILK**  
zręcznościówka oparta na motywach "Dyna Bieł"



**BONA SPODOBAŁA**  
dom starców na wesoło



**ESCAPADE**  
"kempingowa" przygodówka



**STALOWIE NERWY**  
"Dobropodobna" strzelanka



**BAWIA GŁOWA**  
rozbudowana abstrakcyjna



**ESKADRY**  
"kempingowa" strzelanka



**SPYCRAFT**  
symulator sportowy



**SKARBY WIOSNY**  
digitalizowana przygodówka



**PROCESOR GŁOWY**  
dynamiczna, przebiegowa zręcznościówka



**WŁK I RÓŻA**  
gra platformowa - zręcznościowa



**WYMIAR POLOWY**  
samochodowa godła przez Polskę



**WYMIAR**  
komputerowy brydż



**WYMIAR**  
gra strategiczno harpowa

Alien Target (3 d)	29,00	Bastion 3.5"CD	49,90
Arnie II	25,00	Body Slam Wrestling	29,00
Brydż	25,00	Dom Spokojnej Starość	43,00
Eskadra (2 d)	29,00	Frankenstein	43,00
Forest Dumb (2 d)	29,00	International Soccer	29,00
Frankenstein	17,00	Isle of the Dead	43,00
International Soccer	25,00	Kosmos	43,00
Liga Polska Manager (3 d)	29,00	Manager Piłkarski	29,00
Lowca Główny (2 d)	25,00	Mega Blast	29,00
Mega Blast	25,00	Noc 3.5"CD	49,90
Mr. Tomato (3 d)	29,00	Skaut Kwaternaster	43,00
Olimpiada (2 d)	29,00	Stalowie Nerwy	43,00
Rajd przez Polskę (2 d)	29,00	Starship Command	49,90
Sen (3 d)	29,00	Softys	43,00
Sink or Swim (2 d)	25,00	The Mechanos	29,00
Skarb Templariuszy (3 d)	29,00	Tyran	43,00
Skaut Kwaternaster (3 d)	29,00	Wilkołak	43,00

**LK AVALON**  
skr. poczt. 66  
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł.  
Nazwy podać drukowanymi literami, swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej. Wszystkie gry z gwarancją!

**TECHLAIN PARCZEW 105, 63-405 STEROSZEWICZE**  
TEL. (064) 347813, 348890 w.112  
(090) 344857



# Przeżyjemy to jeszcze raz

## CAVEMAN VOLLEYBALL

Uff, po przebrnięciu przez set-up uruchomiłem nową grę sportową firmy Panda Entertainment. Zespół ten pamiętam z „Sango Fighter’a”, którego swego czasu lubiłem. Owa sportowa nowość to „Caveman Volleyball” – czyli siatkówka ery kamienia łupanego. Po wielkich trudach rozpocząłem pierwszy mecz siatkówki jaskiniowców. Do wyboru mamy pięć drużyn pochodzących z plemion męskich oraz jedną drużynę blond kobietek. Każda z drużyn wyznaje inne bóstwo, czy też specyficzną siłę, np. błyskawicę i ogień. Mecze rozgrywane są na wulkanicznej wyspie w kilku różnych sceneriach. Typowa rozgrywka odbywa się w bardzo schematyczny sposób: zagryw-



ka, przyjęcie, podanie pod siatkę i ścięcie, zadnych „ciosów” specjalnych.

Ekranem gry jest pole o gabarytach 640x200, poruszająca się w poziomie, wyświetlana w rozdzielczości 320x200, co zachowuje realistyczny wygląd boiska oraz pozwala na nim umieścić dużych zawodników. W tle przechadzają się dinozaury. Zarów-

no grafika postaci, jaki ich animacja stoi na przeciętnym poziomie.

Muzyka oraz dźwięki także mnie nie zachwyciły. Ot, nudnawa kompozycja i standardowy dźwięk sędziowskiego gwizdka.

Jedyną rzeczą jaką może przemówić na korzyść gry to jej niskie jak na obecne czasy wymagania: 486 SX i 4MB RAM, ale czy to może usprawiedliwić produkt wydany w bieżącym roku?

Nie pozostaje mi nic innego, jak tylko polecić Wam tę grę jako ciekawostkę do jednorazowego obejrzenia na sprzeczcie kolegi. Gra jest najwyżej w świecie mama.

**SZATAN**



## PARKing JURAJSKI

Dr Alan Grant siedzi ostrożnie przez zarośla, gdy nagle poczuł wstrząs, zbliżające się z każdą chwilą. Natychmiast zorientował się w sytuacji i zaczął uciekać. Niestety, tyranozaur był szybszy. W kilka sekund później Alan znajdował się już w jego brzuchu. Jednocześnie na ekranie mojego monitora ukazał się ulubiony napis każdego gracza, czyli GAME OVER. Po raz kolejny zginąłem pod koniec etapu. To samo może bardzo łatwo przydarzyć się Wam, jeżeli zagraacie w „Jurassic Park”, straszliwie trudną strzelaninę stworzoną przez firmę OCEAN. Sytuacje takie jak ta, opisana powyżej są tu na porządku dziennym. Żeby było trudniej, najwymyślniejsze zagadki i potwory zabijające Cię za jednym dotknięciem są zazwyczaj umieszczone pod koniec poziomu. Być może autorzy chcieli w ten sposób uatrakcyjnić grę, lecz skutek jest dokładnie odwrotny. Gdy po raz któryś tam przechodzisz cały etap, by zginąć mając do wyjścia zaledwie pół ekranu, to gra zaczyna Cię nudzić. Nie byłoby to aż tak denerwujące, gdyby autorzy umieścili opcję nagrywania stanu gry na dysk. Niestety, do kontynuowania już rozpoczętej gry zastosowano system kodów. Ktoś jednak nie po-

myślał i kody nie są do każdego poziomu. Ponadto często jedyna droga prowadzi obok naprawdę potężnego dinozaura (przykład: w drugim etapie musisz biegać przed ogromnym gadem naprowadzając go na mur; mur rozwała się po jakichś ośmiu uderzeniach, a jedno trafienie w Ciebie zabiera 1/3 energii). Energii łatwo stracić, a nawet używanie

programów typu Game Wizard nie ustrzeże przed wielce drastyczną śmiercią opisaną na początku.

Sama gra składa się z dwóch części: pierwsza to zwykła strzelanina z widokiem niemal z góry. To tu natkniesz się na najtrudniejsze zagadki i największe stwory.

Druga część jest z wyglądu podobna do gry „Wolfenstein 3D”. Prosta

grafika oraz ściany głównie pod kątem prostym (choć zdarzają się i okragłe pomieszczenia) przypominają ten stary już program. Z drugiej strony występują tu pochyłości, mapa (która może się obracać, tak że zawsze jesteśmy skierowani ku górze), oraz możliwość podnoszenia i opuszczania głowy. Grafika – bardzo prosta.

„Jurassic Park” to niezbyt ciekawa, za to trudna do przejścia strzelanina z dużymi gadami w rolach głównych. Jestem pewien, że odradzając Wam tę grę postępuję właściwie, choć fanatyczni miłośnicy strzelanek zaprawieni w bojach powinni w niej znaleźć coś dla siebie.

**CODIAC**



PRODUCENT: Ocean Software Ltd.  
POLSKI DYSTRYBUTOR: Mirage Software & Media.



# FIRE WING

Dla ludzkości nadeszły ciężkie czasy. Po kilkuset latach rozpaczyliwych prób opanowania, kolejna eksplozja demograficzna zachwiała i tak już chwiejną równowagę pomiędzy liczbą ludzi a wydolnością produkcyjną terenów rolniczych. Podczas obrad Rządu Światowego został wysunięty wniosek o podjęcie dawnego projektu „Przesiedlenie”. Na nowo ruszyła budowa gigantycznych statków kosmicznych. Planetę potencjalnie nadającą się do zasiedlenia wytypowano już dawno. Teraz wyrzucano statki wojskowe mające dokonać zwiadu przed przybyciem głównej floty, wypełniono załobnowanymi milionami kolonistów kilkadziesiąt transportowców i rozpoczęto akcję. Niestety, kiedy zwiad dotarł na miejsce przeznaczenia, okazało się, że w wymarzonej systemie już wcześniej zjawili się goście.



Dość niepożądanymi. I zdecydowanie niechętni do podjęcia współpracy.

Na szczęście siły zwiadowcze stały się nowymi najnowsze maszyny wojskowe. Pozostało więc tylko przekonać Obcych o wyższości ludzkich planów osadniczych... Kiedy zobaczyłem tę grę, przeżyłem mały szok. W dzisiejszych czasach typowa strzelanina kosmiczna w stylu amigowego „PROJECT-X”? Szokujące, ale jednak prawdziwe. Wydawać by się mogło, że w czasach, kiedy standardem są gry zajmujące

przynajmniej 200 MB taka mała produkcja jak „Fire Wing” okazała się wielką pomyłką. Faktycznie, nie jest ona rzucającą na kolana superprodukcją. Ba, nawet nie jest dostępna gra w trybie SVGA (a można by się tego spodziewać po ekranach wstępnych w wysokiej rozdzielczości). Ot, taka gierka w stylu retro.

Zasiadasz więc za sterami najnowszego, jedyne w swoim rodzaju, najnowocześniejszego itd. myślwca (możesz wybrać jeden z trzech modeli różniących się szybkością, uzbrojeniem i wyglądem), poza tym zresztą, w swojej podstawowej wersji, nadającego się chyba do wszystkiego z wyjątkiem walki. Na szczęście tuż po zakupie można wyposażać go w kilka przydatnych gadżetów (dopalacze, ulepszcza uzbrojenia, asysta bojowa; kiedy natomiast skończy się nam gotówka, zawsze można... sprzedać jeden ze statków). Po dokonaniu tych napraw-

de niezbędnych zakupów można jeszcze zasięgnąć informacji u szpiega (niestety, nie ma nic za darmo), wsiaść do kabiny, wybrać teren zmagania (w zależności od tego, który wybierzemy, akcja będzie rozwijała się w odpowiednim kierunku) i oddać się najstarszej rozrywce ludzkości.

Grafika – standard, jak już wspominałem tylko VGA, mogłaby być nieco bardziej kolorowa; poziom trudności dość wysoki. Liczba statków zmniejsza się z niepokojącą szybkością (przynajmniej na początku gry). Kiedyś, jeszcze ze dwa lata temu, gra byłaby osiągnięciem. Dziś jest tylko poprawna. Choć trzeba przyznać, że gra się całkiem przyjemnie (oczywiście jeżeli ktoś ma w odpowiednim stopniu rozwinięte zdolności manualne).

LUX



# Seek & Destroy

Był piękny wiosenny poranek. W obozie przeciwnika budziło się życie. Niewyspani żołnierze przeciągali się leniwie. Zapowiadał się następny nudny dzień. Załoga nadlatującego z zachodu śmigłowca miała się jednak postarać, aby tego dnia żołnierze nie narzekali na brak atrakcji.

Ach, gdyby tak mieć choć jeden śmigłowiec! To chyba marzenie każdego znudzonego szkółką człowieka. Jedna rakietka i tyle radości. Niestety w „Seek & Destroy” nie postrzelamy sobie do szkoły, ani

nawet do pani od historii. Będziemy musieli zadowolić się zwykłymi wojakami.

Amigowcy tytuł „Seek & Destroy” znają już od dawna. Gra ta ukazała się nawet na A500. Wersja na PC pojawiła się jednak stosunkowo niedawno. Oplacało się czekać. Gra została zrobiona od nowa i prezentuje się znacznie ładniej niż na Amidze. W wersji pocetowej mamy możliwość pojeżdżenia czołgiem, czego w wersji amigowej nie było. Sami możemy ustawić sobie uzbrojenie naszego pojazdu, a i misje są trochę inne.

„S&D” należy do tego typu gier, w których refleks i żądza niszczenia liczą najbardziej. Misje nie ograniczają się do zwykłego niszczenia wszystkiego, co się rusza; bądź strzela (choć to, co nie rusza

się i nie strzela także da się zniszczyć), ale są bardziej skomplikowane. W jednej z misji trzeba zostawić przy jakimś budynku komandos, który zakłada ładunek wybuchowy, pokręcić się, nie dać się zestrzelić, a potem wrócić po niego. To stawia „S&D” ponad zwykłymi strzelaninami.

Dodatkową atrakcją jest dozbieranie naszego środka transportu (helikoptera bądź czołgu). Po każdym większym zniszczonym budynku zostaje jakiś znaczek. Czasem jest to porcja paliwa, czasem pancierz ratujący życie, a czasem broń lub medal. Ten ostatni to jakaś jednostka płatnicza. W bazie można sobie z nią kupić lepsze uzbrojenie. Jest tego sporo: kilka typów rakiet (niekierowane, powietrze-ziemia, ziemia-powietrze, powiet-



„S&D” jest grą bardzo starannie zrobioną. Grafika w czasie misji z pewnością nie szokuje, ale nie jest zła. Za to dźwięki... pozza. Wszystkie odgłosy brzmią bardzo dobrze nawet na karcie Sound Blaster 2.0. Osobiście najbardziej podobają mi się odgłosy drugiego pilota, który ostrzega gdy zostajemy trafieni, chwali gdy kogoś zdrowo postrzelimy i oddycha z ulgą, gdy dowleczymy się na ostatkach paliwa do bazy: „Just in time”. Gra z pewnością będzie się podobała młodszy, choć starsi także mogą się do niej przysiąść na parę minut.

63



rze-powietrze), zabójczy napalm, miotacz ognia, nalot i jeszcze parę innych.

Aragorn



# C-64

## DEMON BLUE

Harrison to chłopiec taki jak wielu z Was i tak jak wielu młodych chłopców nie lubi szkoły. Pewnego pięknego słonecznego dnia, za-



miast pójść grzecznie do szkoły zabrał wędkę i spakowawszy drugie śniadanie zamiast do miejsce kategorii ruszył na ryby (skąd my to znamy?). Jednak nie był to dla niego szczęśliwy dzień, gdyż ogromna ryba jaka złapała się na przynętę pociągnęła go zbyt mocno i biedaczyna spadł ze skarpy do wody... Niestety pływać nie umiał, bo kiedy klasa uczyła się tego jakże ciekawego zajęcia, Harrison był oczywiście na wagarach...

Po śmierci spowodowanej utonięciem Harrison ocknął się, w dziwnej krainie przypominającej starożytną Grecję pod postacią



## Przygody demona

demona. Nie było by w tym nic złego, gdyby nie to, że rola demona nie podobala mu się jeszcze bardziej niż bycie uczniem. Postanowił więc powrócić do swego poprzedniego życia. Może tego dokonać zbierając osiem starych kluczy, które otworzą mu drogę powrotną do swej dawnej postaci.

Po drodze będzie musiał przebyć ogromny labirynt, w którym zewsząd czują na niego pułapki w postaci dziur z kołkami czy też

innych demonów, które zabierają mu cenną energię. Na szczęście może ją odzyskać odnajdując ukryte naczynia z żywnością.

„Demon Blue” to całkiem przyjemna i dość rozbudowana platformowo-labiryntówka z dobrą grafiką. Z pewnością będzie się ona podobać wszystkim którzy lubią tego typu gry.

**BADJOY**

Różnego rodzaju puzzli na Commodora widziałem już na prawdę wiele. Gry te były bardzo różne, od dobrych do kiepskich, podobnie poziom grafiki wahał się znacznie. Jedną z takich gier są właśnie „Laced Tiles”.

W tej grze naszym zadaniem jest ułożenie obrazka pociętego na małe kwadraciki i nieźle pomieszanego. Jeden z kwadratów jest

## Migające Obrazki

usunięty, dzięki czemu na jego miejsce można przesuwać inne. Właśnie w ten sposób należy ułożyć cały obrazek, a brakujący kawałek pojawi się, gdy wszystkie pozostałe będą już na swoich miejscach. W nagrodę możemy podziwiać obrazek i otrzymujemy hasło pozwalające rozpocząć grę od tego miejsca.

W menu oprócz wpisania hasła jest jeszcze możliwość wyboru poziomu trudności. W zależności od tego obrazek dzielony jest na różną ilość kwadracików. W najprostszym trybie jest ich tylko dziewięć, w najtrudniejszym – kilkadziesiąt. Ja jednak preferuję średni poziom trudności. Kwadraciki deją się wtedy jeszcze rozpoznać, a jednocześnie jest ich na tyle dużo, że zabawa ma sens.

„Laced Tiles” nie byłoby nierzeczywistym specjalnym gdyby nie grafika. Otóż obrazki są naprawdę bardzo ładne (patrz screeny obok), a to

dzięki temu, że zrealizowano je techniką interfejsu. Podnosi to jakość obrazu, lecz to powoduje, że obraz drży, co nie jest zbyt zdrowe dla naszych oczu. Ale pół godziny dziennie można sobie pograć. Muzyka w grze nie jest niczym specjalnym, ale jest przyjemna dla ucha i można się przy niej odprężyć.

**Badjoy**



## LACED TILES



# ATARI

## Piłkarski poker

Pierwsze wrażenie, jakie wywołała u mnie ta gra było pozytywne. Wprowadzenie do gry, mimo, że nie rewelacyjne, ale estetyczne i zilustrowane wpadającą w ucho muzyką zdawało się zapowiadać dobry pro-

## Kopane pieniądze

## Sexy Six

Nareszcie pojawiła się na rynku ciekawa pozycja dla miłośników pięknych kształtów. Nowością jest wykorzystanie w grze trybu graficznego o rozdzielczości 80x100 punktów w 256 kolorach. Ta technika wyświetlania obrazu bazuje na dwóch trybach graficznych Atari. W jednym z nich można wyświetlić w każdej linii 80 pikseli o dowolnej jasności, lecz wspólnym kolorze, w drugim zaś trybie piksele mogą mieć różno kolor, ale muszą mieć tę samą jasność. Wyświetlany obraz zawiera na przemian linie obu tych trybów.

Dzięki takiemu przepłotowi każda para linii obrazu może wyświetlać 256 kolorów (piksel jednej linii określa kolor, a drugiej jasność).





Pomysł gry zaczerpnięty został z teleturnieju prowadzonego w kilku sieciach telewizyjnych, między innymi w drugim programie TVP. Zabawa polega na odgadywaniu pięcioliterowych haseł. Na odgadnięcie każdego hasła grający ma pięć prób. Po każdej próbie komputer informuje, które litery zostały umieszczone na właściwych pozycjach, a które znajdują się w hasle, lecz w innych niż wytypowane przez gracza miejscach. Po prawidłowym odgadnięciu hasła

można zdobyć dodatkowe punkty poprzez odgadywanie cyfr losowanych przez komputer. Aby wygrać należy odgadnąć 60 haseł lub zdobyć kwotę 25000, co przy maksymalnie 20 pomyłkach nie jest rzeczą łatwą (podstawowy zestaw haseł liczy około 500 słów).

Program nie wywołuje wielkiego wrażenia. Przeciętna grafika i niespecjalnie opracowane dźwiękowe kreują monotony nastrój podczas zabawy. Poza tym denerwujący jest brak możli-

wości usunięcia błędnie wprowadzonej litery, co przy braku wskaźnika pokazującego, gdzie dokładnie znajduje się kursor, znacznie utrudnia odgadnięcie hasła w przypadku pomyłki przy wprowadzaniu wyrazu. Także brak wizualizacji czasu pozostającego na odgadnięcie hasła nie przysparza chwały autorom.

Dobrym pomysłem było natomiast stworzenie edytora haseł (można go dostać za dodatkową opłatą) umożliwiającego urozmaicenie rozrywki poprzez tworzenie własnych zbiorów haseł. Dzięki niemu po kilku grach, gdy zawodnicy będą pamiętali większość haseł za-

wartych w podstawowym zestawie, można stworzyć nowy zestaw i bawić się dalej.

Podsumowując: gra jest niedopracowana i zaliczyłbym ją do zalewającej ostatnio rynek gier na ośmiobitowe Atari tali produktów pisanych „na ilość”, a nie „na jakość”.

Miras

## Wygrajmy razem

dukt. Jednakże już po zaladowaniu własowej części gry muzyka ucichła, a jedyne dźwięki wydawane przez komputer było miarowe stukanie posuwające się podczas wychylenia drabiu. Mimo niezbyt szybkiej realnej gry na wystawiane za pomocą drabka polecenia (najbardziej nieprzyjemna jest próba obarczenia tabeli drużyny) interfejs gracza jest estetyczny.

Gracz wchodzi się w menedżera

drużyny piłkarskiej, wybierając na początku rozgrywkę, który klub chce prowadzić. Podczas gry istnieje możliwość dowolnego definiowania składu drużyny wystawianej na spotkanie, zakupu piłkarzy (podczas każdej rundy pojawia się kilka propozycji, które można przyjąć lub odrzucić, brak jest natomiast możliwości negocjacji), sprzedaży zawodników, a także porównania siły własnej dru-

żyny (w aktualnym składzie) z siłą drużyny będącej przeciwnikiem w danej kolejce. Ponieważ prowadzenie klubu wiąże się z dużymi wydatkami, szczególnie podczas kupowania dobrych zawodników, a posiadane na początku gry fundusze są niewielkie, można zaciągnąć pożyczkę na okres sześciu kolejek. Jednak wiąże się to z niebezpieczeństwem przejęcia przez bank drużyny w przypadku nie spłacenia długu w wymaganym czasie.

Zawodnicy opisani są przez cztery cechy: energię, szybkość, skuteczność i zaproważoną na boisku pozycję. Energia zawodnika maleje, jeśli bierze on udział w spotkaniu lub wzrasta, jeśli pozostawia się go na ławce rezerwowych. Podczas każdej kolejki można także trzy razy przeprowadzić trening zawodników, co z reguły zwiększa szybkość i skuteczność piłkarzy, ale powodu-

je zmniejszenie ich energii i rzadko kończy się kontuzją eliminującą zawodnika z gry na kilka kolejek. Ponieważ drużyna może liczyć jedynie 17 zawodników, a do każdego spotkania musi być wystawiona pełna jedenastka, przeprowadzając dużo treningów można łatwo doprowadzić do sytuacji, w której nie będzie możliwe rozegranie kolejnego spotkania. Ponadto jeśli wykorzystamy wszystkie trzy możliwości oddania zwycięstwa walce-rem pozostanie już tylko przerwanie gry klawiszem ESC.

„Piłkarski poker” nie jest rewelacją, lecz wciąga i gra się w niej dość przyjemnie. Na pewno podobać się będzie nie tylko miłośnikom piłki nożnej.

Miras



Dodatkowo w kolejnych ramkach wyświetlanego obrazu zamienia się miejscami sąsiadujące ze sobą linie składające się na poszczególne pary. Mimo dwukrotnego zmniejszenia pionowej rozdzielczości obrazu (z 200 do 100 linii) i malej rozdzielczości poziomej (80 pikseli) duża liczba kolorów umożliwia (przy odpowiednim wyregulowaniu monitora) osiągnięcie niesamowitych efektów wizualnych (oczywiście na miarę możliwości „małego” Atari).

„Sexy 6” jest grą logiczną, w której zmagania z przeciwniczkami sprowadzają się do zabawy w grę zwaną „Mistrz logiki” („Master Mind”). W skrócie polega ona na odgadnięciu wybranych przez przeciwniczkę czterech ikon. Typujemy cztery ikony (ze zbioru ośmiu), a rywalka informuje nas o tym, które ikony umieściliśmy na

właściwych pozycjach, które występują, ale na innych pozycjach, a które w ogóle nie występują w wybranej przez nią kombinacji. Ilość prób, jakie mamy do dyspozycji na odgadnięcie kombinacji, maleje w miarę wzrostu temperatury (temperatura jest odwrotnie proporcjonalna do ilości pozostałych na planszy czarnych prostokątów, zasłaniających partnerkę).

Autorzy zadbał o to, aby zabawa nie znudziła się zbyt szybko dostarczając 44 różne przeciwniczki. Na dykietce podsta-

wowej znajduje się 6 rywalek, zaś na 3 dodatkowych odpowiednio 12, 12 i 14.

## Kolorowe panny



Także regulacja poziomu trudności umożliwia manewrowanie w ramach dużej skali. Oprócz dwóch poziomów trudności: łatwego i trudnego (przy którym partnerka nie informuje o pozycjach odgadniętych ikon). Dostępne są również cztery poziomy „oszustw” (wcale, czasem, często i zawsze) określające prawdopodobność partnerki. Trzeba przyznać, iż nawet jedno oszustwo w rozgrywce bardzo utrudnia odgadnięcie kombinacji, a co dopiero myśleć o opcji „zawsze”?

Całość dopełnia wpadająca w ucho muzyka. Ponadto bo-otując dykietki z dodatkowymi partnerkami można zostać mile zaskoczonym, radzę sprawdzić! Mimo niewielkiej złożoności reguł grało mi się bardzo dobrze.

Miras



# KOMPUTERY



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

- ✓ 2 lata gwarancji,
- ✓ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju,
- ✓ telefoniczny support techniczny,
- ✓ bezpłatny CD z oprogramowaniem dla Windows.

## Komputer BAZA

dla ucznia

multimedia

profesjonalny

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

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

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, klawiatu-  
ra, mysz, obudowa Mini-  
Tower, WINDOWS 95

2410,-

3340,-

4600,-

Podane ceny nie zawierają podatku VAT (22%)

## RATY!

1 wpłaty  
12 rat po

dla ucznia

multimedia

profesjonalne

882,12 zł  
222,82 zł

1222,53 zł  
308,80 zł

1683,61 zł  
425,31 zł

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

Białystok 15-070  
ul. Dama 100  
tel. 42 88 92  
Białka-Biała 43-300  
ul. Wyzwolenia 7  
tel. 16 74 42  
Bydgoszcz 20-082  
ul. Kartuska 28  
tel. 40 02 87  
Częstochowa 43-218  
ul. Dekabrystów 41  
tel. 25 38 86  
Gdańsk 60-309  
ul. Drużalskiego 481  
tel. 52 80 11 w. 285-9

Gdynia 81-310  
ul. Śląska 36/37 p. 310  
tel. 21 18 08  
Gliwice 44-500  
ul. Boh. Getta Warszawy 9  
tel. 31 74 41  
Katowice 40-199  
ul. Jaszczowa 9A tel. 58 20 82  
Kielce 25-026  
ul. Leśna 1 tel. 42 972  
Kraków 30-017  
ul. Fiedziwicki 56 tel. 34 32 17  
Lublin 20-013  
ul. Norwiczka 82  
tel. 20 317

Łódź 90-061  
ul. S. Jansza 18  
tel. 26 21 74  
Olsztyn 10-083  
ul. Warszawska 79/81  
tel. 27 01 73  
Opole 45-078  
ul. Powojni 6  
tel. 54 54 82 (3) w. 51  
Płock 09-400  
ul. Jachowicza 18  
tel. 64 78 08  
Poznań 61-655  
Osiedle na Murawie 3  
tel. 21 32 57

Radom 26-600  
ul. Ziarnkiego 1A  
tel. 46 943  
Rzeszów 35-061  
ul. Ślesicka 15B  
tel. 42 722  
Szczecin 71-151  
ul. Konopnickiej 25  
tel. 67 83 05  
Tarnobrzeg 39-400  
ul. Wypańskiego 1  
tel. 22 42 60  
Toruń 87-100  
ul. Skłodowska 128  
tel. 26 651

Warszawa  
● ul. Powiśka 22A  
tel. 642 18 14, 642 07 16  
● ul. Popołujski 10/21  
tel. 33 90 30  
● ul. Kłowska 11  
tel. 10 52 34  
● Przejście podziemne  
D.S. Piłsner  
Wrocław 50-030  
ul. Kościuszki 54A  
tel. 44 78 62  
Zielona Góra 65-454  
ul. Sikorskiego 60/1  
tel. 27 02 23



# Shellshock



He discovered the location of a combined army cache and had done south of the Hano-Ban road and consequently passed this information on to us.



He wrote a book called 'The Redoubt House of Electric Blue' and Robert Scott turned it into the movie 'Blue Heaven'.



Jeżdżąc w tę i nazad na ECTS (bynajmniej nie czołgiem) mieliśmy okazję oglądać kolejne podejścia do ostatecznej wersji tej gry. Pierwsze kawałki widzieliśmy jakś tak na wiosnę '95, a może nawet jesienią '94, później w sześciomiesięcznych odstępach pojawiały się nowe elementy – a to drzewa, na które nie można było jeszcze wpaść, a to wraży czołg, który jeszcze nie strzelał, a to jeszcze coś innego. Do końca nie potrafiono nam powiedzieć, jaka będzie ołoczek gry, co się będzie działo między strzelaniem z tej potwornie grubej rury. Aż w końcu dostaliśmy pełną wersję i wszystko wyszło na jaw.

Jesteśmy nowym członkiem zespołu wojsnych strzelców, zajmujących się utrzymaniem (za pomocą ognia i palasze, no, może czołgu i pocisków) pokoju. Właściwie POKOJU, jako że nasze działania dotyczą wszystkich możliwych punktów zapalnych na świecie, choć w grze tych punktów jest tylko kilka – coś w byłej Jugosławii, coś w Ameryce Południowej, coś w Azji i coś w Afryce. Zazwyczaj naszym przeciwnikiem jest jakiś czarny charakter – dyktator, generał albo baron narkotykowy. Takiego dyktatora (albo barana) trzeba najpierw pozabawić całej armii jaką dysponuje, potem odbić zakładników, potem nie dopuścić do zgrupowania, zgrupowania bądź rozrodowania sił, które już i tak rozbiliśmy, a jeszcze potem... A jeszcze potem i tak znajdzie się jakiś powód, żeby trzeba było dalej występować w roli krzyciela

przeciwnika, co tam jedną dywizję – trzy i jeszcze dwa bataliony śmigłowców – niszczycieli czołgów. Co to w końcu dla nas. Po drodze warto jeszcze zbierać skrzynie z bluzełkami – każda jest warta kilkaset dolarów, za które później będzie można u takiego jednego wyremontować nasz czołg, albo dokupić jakieś dodatkowe gadżety.

To właściwie cała historia – ponieważ jednak w takim przedstawieniu „Shellshock” nie różni się specjalnie od kilku innych gier, które już opisywaliśmy (w szczególności od „Iron Assault”, TS 7/95), teraz co nieco bliżej. Zaczniemy od najważniejszego – „Shellshock” nie jest nudny. Miejscami jest łatwy, miejscami wymaga ostrego skupienia, czasem misje się banalne, a czasem ni cholery nie wiadomo jak się za nie wziąć – co wymusza myślenie i kombinowanie i nie daje spocząć na laurach. Jeśli po dwóch misjach myślisz, że masz sposób na następne, prawdopodobnie już w trzeciej mocno się zawieszysz, bo zamiast jeżdżenia dookoła celu i wyskubywania pojedynczych przeciwników musisz zaatakować szarżując przez sam środek oddziałów przeciwnika, żeby dogonić uciekające ciężarówkę z kokainą. Może się też zdarzyć, że w powi-

rze będzie aż gęsto od śmigłowców, bynajmniej nie nastawionych przyjaźnie (swoją drogą, nie udało mi się ich wszystkich wystrzelać, ciągle nadlatywały nowe – musiały mieć gdzieś w pobliżu gniazdo).

Jako sama gra „S” nie jest ani lepszy, ani gorszy graficznie czy dźwiękowo od większości zbliżonych produkcji – może tylko grafika jest co nieco zbyt toporna, jak na grę

wydaną w 1996 roku. Sama akcja – choć nie najgorsza – nie stawia „Shellshocka” w czołówce gier zręcznościowych, jednak coś go ratuje – tym czymś są postacie, z którymi ma się do czynienia w trakcie przerywników między akcjami. Utrzymane w konwencji spraya i czarniawej muzyki, poni-

znakomitych, ale niewątpliwie pozwalają mi się znaleźć w gronie gier dobrych.

Na koniec może jeszcze jedna uwaga – taktyczna. O ile możecie, nie nagrywajcie gry PO zrobieniu zakupów, a PRZED. Powód jest prozaiczny. Nigdy nie wiadomo, co się najbardziej przyda w czasie następnej akcji – raz będzie to wsparcie z powietrza (drogie jak diabeł), raz rakietę ziemia-powietrze, kiedy indziej warto dofinansować system chłodzenia karabinu maszynowego (a może działka?), żeby dysponować szybszym ogniem, albo poprawić komputer celowniczy, co ułatwi rozwalanie pochowanych po krzakach bunkrów przeciwnika. Co się przyda wiadomo dopiero po spróbowaniu szczęścia w akcji – dlatego lepiej nie wydawać pieniędzy pochopnie.

To by było na tyle – zachwycony specjalnie nie jestem, ale pograć się daje. Amunicji nie braknie.

**Robaquez**



szające się z charakterystycznymi podrygami (czyżby się tę muzykę nie?) – po prostu miódnie. Wprowadźcie i tak nie są w stanie awansować „Shellshocka” do grona gier

SHELLSHOCK

CORE DESIGN SS

09
8
6
07



# D

W przeciwieństwie do Borca mam bardziej przychylny stosunek do horroru i związanych z nim atrybutów. Nie oznacza to, że podchodzę bezkrytycznie do tego zjawiska, kropię się wodą święconą, bez ostrzeżenia atakuję przechodniów w pasiastych koszulkach i kapeluszach, rude tałeczki niezwłocznie wrzucam do klozatu, telewizor spaliłem, pępek mikrofalówki znajomej cisnąłem w wentylator, a z kostki rubika wyjąłem na wszelki wypadek kilka elementów i poderowałem je mikrofalówką na czernienie słodkich minut...

## Ciemność widzę

moim wrażeniom i doskonałą zabawę. Tym bardziej, że jako konieser grozy stworzyłem ku temu jak najlepsze warunki - północ, zasłonięte story i słuchawki na uszach i nie zawiodłem się, przynajmniej na początku. Muzyka z „D” rwła mi każdy nerw, a klimat osiągnięty przez autorów przewyższał dotychczasowe osiągnięcia w tej dziedzinie (może poza „Dark Eye”). Wykorzystano wreszcie stare, sprawdzone

dwie godziny czasu rzeczywistego, a co ważniejsze - nie można ani używać save'ów, ani zatrzymać gry, żeby wyjść na kawę, czy odebrać telefon z ostrzeżeniem od Straży Pożarnej o ewakuacji budynku. Tak się właśnie tworzy grozę. Zauważalnym elementem gry, który ma niejako spętać i doprowadzić do obłędu, a co za tym idzie do dobrej zabawy, jest ograniczona ilość akcji. O ile w poprzednich przygodówkach, jak „7th Guest”, „The Riddle of Master Lu” ważne są rozmowy z ludźmi, przedmioty, zagadki, łączenie faktów, tutaj postawiono zdecydowanie na klimat. Zagadki byłyby banalnie proste dla takich tuzów przygodówek jak Dixie. Nawet udało się podczas przechodzenia gry przypadkowo rozwiązać zagadkę bez wykonania akcji, która była przewidziana przez scenariusz jako naprowadzająca na trop. To świadczy o prostocie gry. Zazwyczaj przedmioty znalezione są tak logicznie połączone z innymi,



szmirowaty, a ogromna kula gonijąca naszą bohaterkę w pewnym momencie też daje do myślenia. Po jakimś czasie jednak takie rzeczy rzucają się w oczy - w miarę jedzenia nabierający apetytu na kawior i „szampan-skoje”. A tu niestety nic. I od tego momentu gra staje się uciążliwa i chce się ją już tylko skończyć dla świętego spokoju, a nie z żądzy wrażeń. To już niestety. I muszę powiedzieć od razu, że kończy się to tragicznie. Koncówka gry - wyjątkowo tajemniczo ojca bohaterki, którą gramy, doprowadziła mnie do gromkiego śmiechu i do włączenia Cartoon Network. Pomyślałem bowiem, że a nuż druga część „D” będzie

W każdym razie o grozie trochę wiem i znam różne jej odmiany - zarówno te wykreowane przez radosnych twórców typu Ed Wood (IT CAME FROM THE OUTER SPACE) jak i klasyczne, gotyckie opowiadania Edgara Allana Poe, czy powieści Petera Strauba. Z tym większym smutkiem zabrałem się do gry o mistycznym (w moim naiwnym przeświadczeniu) tytule „D”. Już wstęp filmowy wbił mi w fotel i pomyślałem, że mam do czynienia z dobrze wyważonym horrorem. Przepastne pomieszczenia szpitala w Los Angeles opalone przez obłąkanego doktora rozbudziły apetyt na niesła-

metody „zastraszenia” i stworzono w ten sposób przywołanego, ciemnącego komputerowego potwora. Przynajmniej tak myślałem na początku. Ale może coś o wyglądzie gry.

### OTWÓRZ ŚLEPIA, BAZYLISSZKU

...I zdejmij szkiełko kontaktowe chciałoby się powiedzieć - bo bez nich, czyli bez grafiki, no i aparatu słuchowego (muzyki) jest bezbronny. Wszelkie wnętrza w „D” widzimy na całym ekranie, z „oczu”. Tylko w trakcie ważnych akcji kamera sytuuje się odpowiednio, w dramatycznie poprawnych miejscach, a więc z góry, z boku, zza pleców itd. Poruszanie to sprawa bardzo prosta - za pomocą strzałek wybiera się kierunek, a następnie dzięki przełączanej wcześniej animacji oglądasz imitację ruchu. Ponadto możesz zawsze przejrzeć zawartość swojej kieszeni, dostać podpowiedź (maksymalnie 3 w czasie gry) czy zbadać ilość pozostałego Ci czasu. Na zakończenie gry potrzebne są góra

że automatycznie idzie się w dobrym kierunku. Do tego lokacji jest mało, a niektóre nawet są tylko pretekstem do przerażającej animacji, nie zawierają żadnej zagadki, czy ukrytego przedmiotu. Drugim, bardzo przyjemnym przyznam, elementem gry, który zwraca uwagę jest niesmiertelność bohaterki (tak, tak, może o tym nie wspominałem, ale bohaterki). Oczywiście nie polega to na starej zasadzie ze strzelanek - mamy sześć żyć itp. Po prostu w tej grze nie można zginąć. Nawet jeśli wejdziesz nieopatrznie w pole rażenia kulców, uda nam się zawsze uchylić. Oczywiście nie pozostanie to bez śladu w postaci potu na czole i wstrzymanego oddechu, ale właśnie o to chodzi.

Sam scenariusz gry okazuje się po pół godzinie gry z lekką

korzystać z równie dobrych wzorców. Na przykład taki Bugs to ma pomysły... Tym bardziej zdziwiłem się tym faktem, bo ekipa zajmująca się „D” to w większości Japończycy. Patrząc na takie arcydzieła wizji apokaliptycznych jak „Akira” w wykonaniu ich krajanów można się było spodziewać jeśli nie stylowego, gustownego (to chociaż spektakularnego (na poziomie dobrej Manga) widowiska. Jeśli miałbym dopisać do odszyfrowania (znajdujących się na okładce) tytułowego skrotu „D”, to byłoby to: D - Deformacja, D - Denaturat, D - Demagogia, D - Depilator, D - Deprecjacja, D - Dyletantyzm, D - Dyżenterta. Ale jeśli masz za dużo pieniędzy i lubisz proste przygodówki z dawką grozy, to polecam.

krzak

