

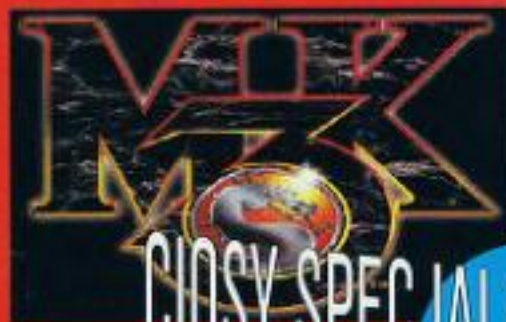
STRONY
64

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

Cena 25.000 / 2 zł 50 gr

12/95



CIOSY SPECJALNE

PRZEDPREMIEROWY POKAZ FILMU

MORTAL KOMBAT

ROZDAJEMY ZAPROSZENIA - STR. 50



KUP KARTĘ MUZYCZNĄ



w sprzedaży wysyłkowej
premierowo otrzymasz
GRATIS!

„WORMS”, 1995 © OCEAN



Game Power Vol. 2



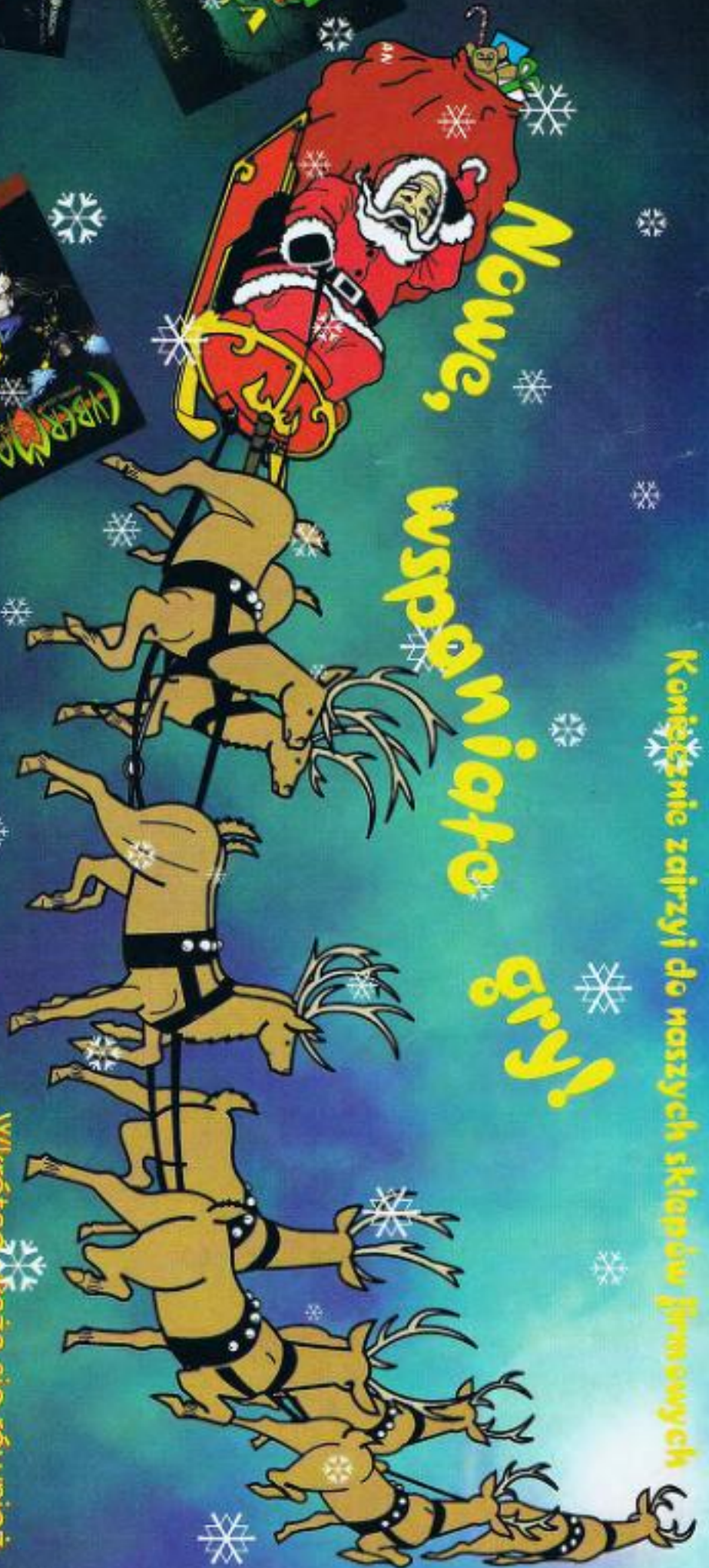
CD ZA DARMO
W PRENUMERACIE

NOWOŚCI
RECENZJE
TIPS & TRICS
NA WESOŁO
COMIX SOLUTION

CDV

Koniecznie zajrzyj do naszych sklepów firmowych

Nowe, wspaniałe gry!



Wkrótce skążą się również:
Frontier First Encounter,
Machiavelli,
Ceasar II,
Heart of Darkness,
F1 Grand Prix II,
Top Gun



Dystrybucja:

PS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrzejna 3
tel. 642 97 66, 642 97 68
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262
tel./fax (0-3) 175 39 791



WYGRAJ KARTĘ MUZYCZNĄ

Wyślij na adres redakcji:
04-202 Warszawa,
ul. Marsa 6, kartę pocztową z
dopiskiem „SOUND VISION”,
a weźmiesz udział w
losowaniu karty SV-16 GOLD.



FUNDATOR NAGRODY: PROBIT, 05-090 RASZYN,
UL. MICKIEWICZA 14, TEL. (0-22) 720-20-32

Od Redakcji

Witamy serdecznie w ostatnim w tym roku numerze GIER KOMPUTEROWYCH. Jest on wyjątkowo grubszy, gdyż przewidzieliśmy z okazji Świąt, moc niespodzianek. Kolejne numery naszego pisma powrócą do objętości 48 stron, no chyba, że większość Czytelników będzie opowiadała się za zwiększeniem objętości bez względu na cenę. Obecnie na rynku czasopism o grach wytworzyła się taka sytuacja, że prawie wszystkie podnosiły, a nam przyświeca idea popularnego i co najważniejsze najtańszego miesięcznika o grach komputerowych, w związku z tym nie będziemy rozrastać się wszędy, ale różnymi zabiegami postaramy zmieścić w naszym magazynie więcej informacji niż w niejednym, grubszym piśmie komputerowym.

Z okazji nadchodzących Świąt i Nowego Roku, składamy naszym wszystkim Czytelnikom najserdeczniejsze życzenia pomyślności i połamania joya!

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca

CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja

Marek Suchocki (red. nac.)
Dariusz Kązik (z-ca red. nac.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub
Sandecki (Sandy)

współpraca

Patrycja Wardzała, Michał
Bakuliński, Marek Węglowski,
Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz
Zgliński (Darko)

korrekta

Michalina Nowakowska

łamanie

Computer Graphics Studio

druk

VEGA

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A.

W NUMERZE:



RECENZJE

A. DAMPIER HOCKEY '95	18
CHAOS CONTROL	19
TYRIAN	19
PHANTASMAGORIA	21
MAGIC CARPET 2	29

SOLUCJE

SIMON SORCERER 2	22
DUNGEON MASTER 2	26
MORTAL KOMBAT 3	30
KINGDOM OF MAGIC	36

NOWOŚCI

5

TIPSY

40

Otrzymałmy CD-ROM, prezentujący demo „HELLFIRE ZONE” – nowej gry firmy GEMETEK. Jest to symulator walki helikoptera Apache, w rodzaju słynnego „COMMANCHE-a”. Podkreślam słowa „symulator walki”, gdyż z pewnością nie jest to symulator lotu. Swą atrakcyjnością gra „HELLFIRE ZONE” być może dorówna „COMMANCHE-owi”, ale trudno o tym już teraz, na podstawie krótkiego „demka”, wyrokować. Jednak już można powie-

HELLFIRE ZONE

zieć, że przewyższy go z pewnością imponująca grafika SVGA. Gra ma świetne animowane filmy intra oraz imponuje przestrzennością obrazu walk. Celami helikopterowego ognia jest ponad 30 rodzajów budynków, stanowisk artyleryjskich i baz ziemnych piechoty. Przeciwnikami są także helikoptery wroga oraz Fighter Bomber F-16. Sceneria walk jest zróżnicowana: od terenów pustynnych, poprzez zalesione równiny, do skalistych fałdach górskich i wąwozów. O liczbie i rodzaju misji w grze nie mamy jeszcze informacji. Animacja w grze jest płynna, jednakże wskazany wydaje się komputer co najmniej 486SX33 4 MB RAM. Niestety folder reklamowy nie prezentuje bliższych danych na ten temat.

Gra zostanie wydana na CD ROM-ie w trzech wersjach językowych: angielskiej, francuskiej oraz niemieckiej. „HELLFIRE” prawdopodobnie ukaze się również w wersji dyskietkowej. Wygląda na to, że demo „HELLFIRE-a” jest zapowiedzią dobrej zabawy.



INTO THE SHADOWS



W okresie świątecznym ma się odbyć premiera gry „INTO THE SHADOWS” stworzonej przez amerykańską grupę Scavenger. Grupa mogła być dotychczas znana wyłącznie użytkownikom konsoli Sega Mega Drive, na którą stworzyła takie gry, jak „Red Zone” czy „Thrust”. Sama „INTO THE SHADOW” jest typową bijatyką z elementami gry przygodowej, choć na pierwszy rzut oka może się wydawać grą role-playing. Dzieje się tak głównie za sprawą wspaniale renderowanej, trójwymiarowej scenarii mrocznego zamczyska, która natychmiast przywołuje na myśl system Dungeons & Dragons. Gracz steruje tu wybraną przez siebie postacią (jedną z 20), której początkowa sprawność bojowa może się w trakcie rozgrywki zwiększać, głównie dzięki możliwości zbierania znajdujących elementów uzbrojenia. Główną zaletą gry jest jednak realistyczna grafika i płynna animacja, odbywająca się z prędkością 20 klatek na sekundę. Sposób prowadzenia rozgrywki przypomina trochę „Dooma”, ale tu nasz wojownik jest pokazywany przez rozmaicie rozstawione kamery, a przede wszystkim nie posługuje się bronią palną, a tylko różnymi rodzajami broni ręcznej.



NAVY STRIKE

Głośno jest ostatnio o nowym wspaniałym symulatorze firmy Ocean – „EF2000”. A tymczasem zespół Rowan przygotował dla firmy Empire symulator równie nowoczesny, który w dodatku ukazał się już pod koniec października – myślę tu o „Navy Strike”. Obydwa programy symulują najnowocześniejsze zachodnie samoloty bojowe – w „EF2000” jest to Eurofighter, a w „Navy Strike” F-18 i F-22. Jakość grafiki w obu programach jest podobna, ale „EF2000” bije swego konkurenta na głowę pod względem widowiskowości! Powód jest prosty – odmienne teatry działań. O ile akcja „EF2000” toczy się nad terenami Skandynawii, to „Navy Strike” ma za tło Libię, Zatokę Perską lub Morze Czerwone. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że norweskie fiordy i góry są o wiele bardziej malownicze niż monotonne widoki pustyni lub morza. Obydwa symulatory różnią się również pod względem trudności obsługi i

nie jest to winą programistów, a wynikiem różnic w trudności obsługi symulowanych samolotów. Eurofighter to samolot XXI wieku, w którym o wiele rzeczy dba komputer pokładowy. Natomiast w F-18 i F-22 rola komputera jest zdecydowanie mniejsza – tu w dalszym ciągu powodzenie misji zależy od umiejętności pilota. W sumie trudno więc uznać jeden z tych symulatorów za zdecydowanie lepszy. Myślę, że prawdziwy fan symulatorów bojowych i tak będzie się starał zdobyć obydwie.



Firma Empire, znana chyba z takich przebojów, jak „Team Yankee” czy „Campaign”, zapowiada, że jeszcze w listopadzie powinien trafić do sprzedaży „RED GHOST” – gra typu symulacyjno-strategicznego. Gracz jest tu dowódcą między-narodowych sił szybkiego reagowania i ma w swej dyspozycji czołgi, helikoptery oraz amfibie. Zadaniem gracza jest tu wykonanie szeregu misji bojowych, do których realizacji sam musi wybrać odpowiednie jednostki oraz plan ataku. Jest to więc w dorobku Empire kolejny program łączący w sobie elementy symulacji i gry strategicznej. Atrakcyjność gry podnosi wspaniała, trójwymiarowa grafika oraz dobra sceniczka dźwiękowa.

RED GHOST



TIME GATE



Trylogia „Alone In The Dark” francuskiej firmy Infogrames zdobyła sobie tysiące zagorzałych wielbicieli – także w Polsce. Ciągłe też słychać pytania, kiedy pojawi się kolejna część przygód detektywa Edwarda Carnby? Plotki i pogłoski na ten temat krążą nieustannie na łamach prasy komputerowej. Jednak Infogrames odpowiada na to zdecydowanie – Nigdy! „Alone In The Dark” od początku była planowana jako gra trzydziściu, więc o części czwartej nie może być mowy. Aby jednak nieco osłodzić uczucie zawodu, Infogrames zapowiada na listopad premierę zupełnie nowego cyklu gier przygodowych, w którym miłośnicy „Alone In The Dark” znajdą wiele wspólnego z ich ukochanym cyklem. Nowy cykl ma nosić tytuł „TIME GATE” (Wrota Czasu), a jego bohaterem ma być amerykański student William Tibbs. William studiuje w Paryżu prawo i podczas grzebania w średnio-wiecznych księgach dowiaduje się, że za sprawą magii jego narzeczona została porwana w mroczne czasy Średniowiecza. Nie pozostaje mu więc nic innego, niż udać się tam za nią. Trafia do roku 1329 do Komandorii Templariuszy i staje się jednym z nich. Musi teraz wypieścić 7 świętych misji,



skierowanych przeciw Welfromowi Lisowi, sprzymierzonemu z Siłami Ciemności. Nowy cykl ma być również trzydziściu, a pierwsza część nosi tytuł „KNIGHT'S CHASE”. Renderowane intro gry zachwyca swą wysoką jakością. Jednak grafika samej gry jest już nieco gorszej jakości, choć sceny nie szokują bogactwem szczegółów. Warto dodać, że autorzy nie korzystali tu z digitalizowanych zdjęć, całość sceny została

namalowana ręcznie. Sposób ukazywania akcji jest tu równie dynamiczny, jak w „Alone In The Dark” – bardziej przypomina sceny filmowe niż grę komputerową. Miłośnicy „Alone In The Dark” powinni się więc czuć w pełni usatysfakcjonowani nowym cyklem Infogrames. Do Polski powinien on trafić równolegle ze swą światową premierą, a dystrybucją zajmie się firma Mirago.



THUNDERHAWK 2

Miłośnicy gry „THUNDERHAWK” będą w tym roku niecierpliwie oczekiwać na Barbórkę. Dlaczego? Bo właśnie ten dzień firma Core Design wyznaczyła na premierę swego najnowszego produktu „FIRESTORM – THUNDERHAWK 2”. Podobnie jak poprzednik, również „FIRESTORM” jest zręcznościowo-strzelaną grą, w której gracz steruje helikoptrem bojowym. Tym razem gra zawiera 26 misji bojowych – wszystkie rozpruwają się w teksturowanej, trójwymiarowej sceny (kanyon, wzgórza, morze, pustynia). Mocną stroną gry jest również to, że dźwiękowe, na które składają się nie tylko efekty dźwiękowe i muzyka w stylu techno, ale także mowa ludzka. Animacja jest tu wyjątkowo płynna, gdyż ruch odwzorowany jest z prędkością 25 klatek na sekundę. Sama rozgrywka też jest bardzo urozmaicona i każda z misji to niemal bezustanna walka z atakującymi nie-



przyjaciółmi – akcja jest więc dynamiczna, co podkreślone jest jeszcze możliwością oglądania jej z kilku różnych ustawień kamery.

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Firma Merit wprowadziła w październiku na rynek sympatyczną i niezbyt skomplikowaną grę przygodową „BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE”, której bohaterem jest chłopiec roznoszący pizzę, który ma za zadanie uwolnić profesora z rąk zbrodniarzy. Całość potraktowana została z dużym humorem, a scenariusz napisał jeden z najbardziej znanych scenarzystów BBC – Derek Mante. Choć gra sprawia wrażenie nieco prymitywnej, to ma to również swoje zalety – w zalewie wspaniałych gier, do których mocno zaliczane jest Pentium i SVGA, posiadacze nieco starszych maszynek skazani są głównie na starocie, natomiast „BUD TUCKER” zadowolą się 386 i VGA.



QUAKE

„DOOM” zrobił niezwykłą karierę, dając początek całej rodzinie programów doo-podobnych (lepszych lub gorszych). Tego typu programy starają się ostatnio tworzyć najróżniejsze firmy, na najmniejszych platformach sprzętowych – nawet w Polsce powstało już kilka programów z tej rodziny. Nic zatem dziwnego, że wiadomość o planowanej na Święta premierze gry „QUAKE”, zelektryzowała wielbicieli „DOOMA”. Powód jest prosty – „QUAKE” jest dziełem tego samego zespołu, który stworzył „DOOMA” – ID Software. Na długo przed premierą o grze tej krążyły już legendy. Najczęściej powtarzała się informacja, że gra łączy się w kręgu miłośników nordyckich. Autorzy zdecydowanie temu zaprzeczają. Akcja osadzona jest w sceny średniowiecznej, a tytułowy bohater jest zakutym w zbroję rycerzem. Źródłem nieporozumień jest to, że bohater nie posługuje się mieczem, a młotem bojowym – ulubionym orężem boga Thora. Ci, którzy najbardziej podoba się w „DOOMIE” możliwość przucia z karabinu maszynowego, będą pewnie zawiedzeni, że w „QUAKE” przeciwników trzeba zabić w sposób bardziej tradycyjny. Ale zrekomensować to ma dużo lepsza jakość grafiki oraz możliwość oglądania sceny z sześcioma słopniami swobody – teraz nasz bohater nie tylko może się rozglądać na boki, ale także patrzeć w górę i w dół. Powaznym zmianom uległo również tło dźwiękowe – twórcy zdecydowali się całkowicie zrezygnować z muzyki i rozgrywce mają towarzyszyć jedynie realistyczne efekty dźwiękowe. Nie jest również wykluczone, że gracz będzie mógł za pośrednictwem mikrofonu umieścić w grze swój głos. Istniała i trwa do dzisiaj moda zwana doommanią. Czy po premierze „QUAKE” przekształci się ona w quakemanię? O tym będziemy mogli przekonać się już wkrótce.



SHELLSHOCK



NIGDY NIE
UMÓWISZ SIĘ Z
SUPERMODELKĄ



Core Design zapowiedziała na listopad premierę „SHELLSHOCK” – czwartej gry z serii „Shellshock”. Gracz staje się tu członkiem organizacji bojowej, która podejmuje walkę z terroryzmem i przestępczością zorganizowaną. Rozgrywka składa się z 20 misji bojowych o różnym charakterze np. uwalnianie zakładników czy eskortowanie konwojów. Poszczególne misje odbywają się w różnych wa-

runkach terenowych – od równin aktywnych po dżunglę amazońską – a każdy z terenów jest tworzony fraktalowo. Wygląd i animacja pojazdów bojowych projektowane były na stacjach Silicon Graphics. Od strony dźwiękowej gra również prezentuje się interesująco, głównie dzięki rapowemu podkładowi muzycznemu.



Firma New World Computing, twórcy takich przebojów jak „Ravenhill” czy „Menzoberranzes” zapowiada na koniec roku premierę nowej gry przygodowej w stylu fantasy. Świat przeniesiony w grę został niemal całkowicie opatowany

ANVIL OF DAWN

przez siły Zła i Ciemności. Gracz wciela się natomiast w postać jednego z pięciu niezłomnych rycerzy i podejmuje walkę z wrogimi mocami. Gra dysponuje wspaniałą grafiką polegującą na straszącej, a występuje w niej ogromna liczba najciekawszych postaci oraz cała masa potworów. Dla miłośników mrocznej fantasy będzie to na pewno łakomy kąsek.



SHADOW WARRIOR

Na początek przyszłego roku firma 3D Realms Entertainment zapowiada premierę gry „SHADOW WARRIOR”. Gra korzysta z rozwiązań podobnych do „Dooma”, ale gracz steruje tu wojownikiem ninja, który zwalcza całe stado zabójców opętanych przez złego ducha, który pragnie zawiązać Zie-

mię. Wojownik dysponuje bogatym zestawem broni, włącznie z kuszą i gwiazdkami shuriken, a także specjalnymi zaklęciami. Spośród dziesiątków gier doo-mopodobnych „SHADOW WARRIOR”



wyróżnia się nietypową, piękną scenografią – mało tu mrocznych korytarzy, a wiele dziedzińców i pasażów japońskiej świątyni.

CHRONOMASTER



Amerykańska wytwórnia Intra-Corp zapowiedziała na koniec tego roku premierę nowej gry przygodowej, opartej na najlepszych wzorach science-fiction. Akcja toczy się w świecie, w którym najbogatsi mogą sobie zafundować własne „kieszonkowe” wszechświaty, zbudowane na zamówienie nabywcy i rządzące się własnymi prawami fizyki. Jak to jednak zwykle bywa, wszechświaty takie stają się takim samym kąskiem dla świata przestępczego – pieniądze zdobyte dzięki oszustwom, rabunkom oraz zbrodniom można przecież zainwestować w zakup własnego wszechświata i potem skryć się w nim przed sprawiedliwością. Bohaterem gry jest na-

ukowiec, specjalista od tworzenia takich kieszonkowych wszechświatów, któremu zlecono wyjaśnienie pewnej tajemnicy – dlaczego niektóre z wszechświatów „za-



mykają się” otoczone polem czasu statycznego. Za tym problemem naukowym kryje się zagadka kryminalna, którą będzie musiał rozwikłać nasz bohater. Ale przy okazji, za sprawą manipulacji z czasem i przestrzenią, odwiedzi wiele niezwykłych światów, zetknie się z magią, baśniowymi postaciami i przeżyje niejedną ciekawą przygodę.

Gra posługuje się piękną i nowoczesną, w pełni trójwymiarową grafiką, więc rozgrywka dostarczać też będzie wielu miłych wrażeń estetycznych.



01-494 WARSZAWA,
ul. Wolfkego 2/15
tel./fax 638-1209
a także Gielda Komputerowa,
ul. Grzybowska - stanowisko
nr 15 (sobniedz.)

**POLECAMY NOWE TYTUŁY
BRITYSKICH CZASOPISM
NAJTAŃSZE CD W POLSCE!**
Ceny 20,00 - 30,00 zł



- | | |
|--------------|-----------------|
| PC ATTACK CD | PC WINDOWS CD |
| PC TACTIX CD | CD ROM NOW |
| PC GAMER CD | CD ROM TODAY |
| PC HOME CD | CD ROM USER |
| PC ZONE CD | AMIGA CD32 CD |
| CD POWERPLAY | MAC FORMAT CD |
| PC PLUS CD | FUTURE MUSIC CD |
| PC FORMAT CD | SATURN PLUS CD |
| PC POWER CD | PLAYSTATION CD |
| CD ROM GAMES | 300 MAG. CD |
| PC KIDS CD | CD-I MAG. CD |
| CD ROM MAG. | i wiele innych |

Do każdego czasopisma załączony
1 dysk CD, średnio 500MB z nowymi
programami co miesiąc!

Dogodne formy zakupu -
odkładanie, wysyłka za pobraniem,
roczna prenumerata.

Ceny mogą ulec zmianie; koszty
wysyłki są doliczane do cen
detalicznych.

ADVANCED CIVILIZATION

Dla zwolenników tematyki od dawna nie jest tajemnicą, że słynna gra „Civilization” MicroProse’u nie była dziełem całkowicie oryginalnym. Sid Meier został co najmniej zainspirowany planszową grą strategiczną Avalon Hill, która nosi również tytuł „Civilization”, a trafiła na rynek na kilka lat przed premierą „Civilization” Sida Meiera.

Obecnie Avalon Hill postanowił wydać własną komputerową wersję gry „Civilization”. Pod koniec tego roku na półki sklepowe powinna trafić „ADVANCED CIVILIZATION”. Rozgrywka rozpoczyna się w roku 8000 p.n.e., który autorzy umownie przyjęli za datę wynalezienia rolnictwa, i trwa do roku 250 p.n.e. Nie ma więc co liczyć tutaj na loty kosmiczne, człstgi, czy nawet broń palną. Zadaniem gracza jest tu zapewnienie rozwoju własnej cywilizacji, nie tylko pod względem



militarnym i gospodarczym, ale także kulturalnym.

Gracze komputerowi będą więc nareszcie mogli porównać czym różni się koncepcja Sida Meiera od koncepcji „Civilization” Avalon Hill i która z tych gier jest lepsza.

Trudno dziś znaleźć miłośnika gier komputerowych, który nie doceniłby olbrzymiego wpływu „Dooma” na oblicze współczesnych gier. Doomomania stała się impulsem do opracowania przez chyba każdą liczącą się firmę software’ową analogicznego algorytmu prezentacji przestrzeni trójwymiarowej. I okazało się, że wykorzystanie tego typu algorytmów nie musi się wcale ograniczać do głupawych strzelanek w mrocznych labiryntach. Bethesda Software opracowała taki algorytm na użytek



DAGGERFALL



gry „Future Shock” z serii „Terminator”. Ale raz opracowany algorytm można wykorzystać do innych, czasem całkiem odmiennych celów. I Bethesda postanowiła wykorzystać algorytm z „Future Shock” (nazwany 3D Xngine) w grze... role-playing! Temat nasuwał się sam - kilka lat temu Bethesda zabłysnęła na rynku RPG grą „Arena”, która już wtedy zapowiadana była jako pierwsza część cyklu „The Elder Scrolls”. Postanowiono więc stworzyć kontynuację „Areny” - „THE ELDER SCROLLS - DAGGERFALL”. Choć „DAGGERFALL” wprowadza

wiele innowacji, szczególnie w zakresie grafiki i interfejsu użytkownika, to związki z „Areną” są tu bardzo silne. Wystarczy powiedzieć, że użytkownicy „Areny” będą mogli przenieść do „DAGGERFALL” postacie ukształtowane w rozgrywce „Areny”, wraz ze wszystkimi nabytymi umiejętnościami, czarami i uzbrojeniem. Jeśli jednak ktoś nigdy nie grał w „Arenę”, to nie musi rozpacz - „DAGGERFALL” może być wykorzystany jako kontynuacja „Areny”, ale może być również rozgrywany jako całkiem nowa, niezależna gra.



Gra „WETLANDS”, amerykańskiej firmy New World Computing, stanowi ciekawe połączenie gry przygodowej ze zręcznościową. Gracz wciela się tu w postać Johna Cole, wolnego „tropiciela”, któremu powierzono zadanie wytopienia i chwytania niebezpiecznego szaleńca, który dzięki swym umiejętnościom mógłby zniszczyć nie-

WETLANDS

jedną planetę. W pogoni za szaleńcem gracz korzysta z najróżniejszych środków lokomocji (także futurystycznych rowe-



row) i różnych rodzajów broni. W grze jest pełno sekwencji zręcznościowych, w których gracz musi się zmierzyć z najróżniejszymi przeciwnikami - od pospolitych żu-
k, aż po bombowce nurkujące.

HEROES OF MIGHT & MAGIC

Miłośnicy planszowych gier fantazyjnych z pewnością znają słynną serię „Might And Magic”. Teraz, dzięki firmie New World Computing, będą mogli ze swym komputerem zapisać w nową grę wykorzystującą elementy z tej serii. Gra nosi tytuł „HE-



ROES OF MIGHT AND MAGIC”, a ukazała się na jesieni tego roku. Choć formalnie grę zalicza się do gatunku Role-playing, to zawiera ona również wiele elementów gry strategicznej. Gracz, dowodząc stami jed-



nego z trzech władców świata „Might And Magic”, musi zwerbować odpowiednią armię, uzbroić ją i poprowadzić do walki. Gra posługuje się dobrą jakością grafiką SVGA, zawiera bogate tło muzyczne i profesjonalne efekty dźwiękowe, a komputer jako przeciwnik w rozgrywce strategicznej zachowuje się dość inteligentnie. Myślę, że w taką grę z przyjemnością zaprą nie tylko miłośnicy fantazyjnych RPG, ale również amatorzy gier strategicznych.



Sanctuary Woods to niewielka amerykańska firma software'owa, znana głównie z programów edukacyjnych, choć w dziedzinie gier również może się pochwalić kilkoma głośnymi tytułami (m.in. „Journeyman Project” i „Buried In Time”). W październiku na półki sklepowe trafiła nowa, wspaniała graficznie gra przygodowa tej firmy – „RIDDLE OF MASTER LU”. Akcja gry rozpoczyna się w 1936 roku w Chinach i toczy się wokół poszukiwań jadeitowej pieczęci – talizmanu Pierwszego Cesarza Chińskiego. Talizman ten ma potężną magiczną moc, która wydatnie może zwiększyć siłę wroga w zbliżającej się Wojnie



tych nazwisku poświęcił się wyszukiwaniu i prezentowaniu takich osobliwości. Z czasem dzieło jego życia przekształciło się w potężną firmę „Ripley's Believe It Or Not!” prowadzącą obecnie kilkudziesięć gabinetów osobliwości w USA, wydającą książki, kasety wideo, a ostatnio nawet... gry komputerowe! Ale wróćmy do gry „RIDDLE OF MASTER LU”.

Pan Ripley, w towarzystwie pięknej Mei Chen – mistrzyni wschodnich

sztuk walki – poszukuje jadeitowej pieczęci, a wszelkie napotkane osobliwości odsyła do swego Odditorium w Nowym Jorku. To bardzo ważny element gry – Oddi-



torium dostarcza panu Ripleyowi funduszy na poszukiwania, ale tylko tak długo, jak długo jest zasilane nowymi, atrakcyjnymi dla publiczności eksponatami. Autorem scenariusza do gry jest Lee Sheldon – doświadczony scenarzysta hollywoodzki – autor scenariuszy do wielu odcinków seriali „Aniołki Charliego”, „Quincy” i „Star Trek – Następne Pokolenie”. Od strony



RIDDLE OF MASTER LU

Światowej. Ale talizman może także posłużyć bardziej przyziemnym celom – może stać się atrakcją dla zwiedzających Odditorium, czyli Gabinet Osobliwości prowadzony przez pana Ripleya, bohatera gry. Tak na marginesie, to dla Amerykanów nazwisko Ripley jest nierozdzielnie związane z wszelkimi osobliwościami – żyjący na przełomie XIX i XX wieku dziennikarz o



graficznej gra również pięknie (SVGA) się prezentuje – wszelkie tła zostały namalowane ręcznie, a postacie ludzkie to przetworzone na rysunki, digitalizowane postacie aktorów. Nie jest to może pomysł nowy (zastosowała go np. firma Dynamix w grze „Heart Of China”), ale trzeba przyznać, że tak opracowana grafika ma dużą wyrazistość i pewną elegancję.



NIGDY NIE
BĘDZIESZ MIAŁ
SWOJEGO
FERRARI

EF
2000

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH
SIĘ GIER W LISTOPADZIE, NA
PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY
HURTOWNI „AVAX”,
TEL. (0-22) 10-69-58



PC CD-ROM

LISTOPAD

TOP
10

- 1 *COMMAND & CONQUER*
- 2 *NEED FOR SPEED*
- 3 *PHANTASMAGORIA*
- 4 *NHL HOCKEY '95*
- 5 *CRUSADER NO REMORSE*
- 6 *WITCHAVEN*
- 7 *BIOFORGE*
- 8 *WOODRUFF*
- 9 *CIVIL WAR*
- 10 *UNDER A KILLING MOON*



PC 3.5" HD

LISTOPAD

TOP
10

- 1 *COLONIZATION*
- 2 *LIGA PL MANAGER '95*
- 3 *HIGH SEAS TRADER*
- 4 *GUNSHIP 2000*
- 5 *KOSMOS*
- 6 *FRONT LINES*
- 7 *KINGMAKER*
- 8 ... *LEMMINGS: ALL NEW WORLDS*
- 9 *BLADE OF DESTINY*
- 10 *SOLTYS*



AMIGA

LISTOPAD

TOP
10

- 1 *LIGA POLSKA MANAGER*
- 2 *PROJECT BATTLEFIELD*
- 3 *POLE WALKI*
- 4 *SPEEDWAY MANAGER 2*
- 5 *DOMAN*
- 6 *KINGMAKER*
- 7 *COLONIZATION*
- 8 *EURO SOCCER*
- 9 *SUPERSKIDMARKS*
- 10 *CYADELA*

TOMsoft Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Marszawy
tel. fax:
(0-22) 773-19-82

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Gry Komputerowe:

IBM PC	Cena w zł
Blade of Destiny	24,00
Colonization PL	84,00
Hand of Fate PL	65,00
Harpoon II	78,00
High Seas Trader	86,00
Kajko i Kokosz	48,00
Kik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '94	37,00
Magic Carpet	84,00
Ostoria	20,00
Softys	34,00
Tenagent	47,00
Voyaj - Bogini z Marsa	30,00
World Cup Year 94	87,00

IBM PC-CD ROM

A4 Networks	125,00
Air Power	175,00
Apache	175,00
Asterix	131,00
BloodWings	96,00
Command & Conquer (2CD)	142,00
Crusader-No Remorse	185,00
Dark Forces	180,00
Daedalus Encounter (3CD)	151,00
Euro Plus Professional	490,00
Fate to Black	132,00
Hammer of the Gods	85,00
H-Octane	131,00
Jagged Alliance	174,00
Last Bounty Hunter	99,00
Last Dynasty	132,00
Lemmings 3D	178,00
Load Star	195,00
Lothi Eden	132,00
Magik Carpet II	131,00
Mortal Combat II	180,00
NBA Live '95	84,00
Need for Speed	130,00
NHL Hockey '95	175,00
Operation Body Count	40,00
PC Gamegun	185,00
PGA Tour Golf '95	175,00
Phantasmagoria (7CD)	160,00
Promer Manager II	98,00
Primal Rage	118,00
Prisoner of Ice	128,00
Space Quest 6	105,00
Strip Poker Pro	130,00
Telexer ("William Shatner's")	185,00
Thunderscape	140,00
Under a Killing Moon	155,00
Wing Commander II (4CD)	175,00
Woodruff and the Schnibble Worms	96,00

AMIGA

Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Alien Breed Tower Assault	86,00
Amitekat Pro 2.0	37,00
Cybele	39,00
Doman	30,00
Gloom (A1200)	55,00
Harold's Mission	50,00
Itahar II	37,00
Liga Polska Manager	19,00
Speedway Manager II	23,00
Super Memo 3.0	48,00
Super Skidmarks	40,00

CD-32

Alien Breed Tower Assault	81,00
Alien Breed 3D	117,00
Faith	71,00
Fink	83,00
Gloom	71,00
Gloom II	71,00
Gornier Encyklopedia	88,00
Guardian	45,00
Gunship 2000	137,00
Last Devil	133,00
Phantas Gold	113,00
Premiere & Buzan Stix	30,00
Rise of the Robots	95,00
Shadow Fighter	123,00
Super Frog	37,00
Super Skidmarks	58,00
Syndicate & Alfred Chitan	167,00
Top Gear II	130,00
Life-Enemy Unknown	83,00

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszt wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie ceny konsoli oraz gier na Sony PlayStation prosimy o kontakt telefoniczny.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera).

Posiadamy w sprzedaży całość oprogramowania znajdującego się na polskim rynku, napędy CD-ROM 2x, 4x i 6x speed, karty muzyczne, karty graficzne, joysticki, myszy renomowanej firmy Logitech i monitory marki Sony.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie lub telefonicznie pod numerem (0-22) 773-19-82.

Programy Użytkowe:

IBM PC	Cena w zł
MS-Dos 6.22 Retail Upgrade	172,00
Windows 95 PL 3.5"	498,00
Windows PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3.5"	378,00
Windows 3.11 AddOn PL 3.5"	140,00
Word for Windows 6.0 PL 3.5"	848,00
Word for Windows 95 PL 3.5"	852,00
Word Translator for Windows 3.0	143,00
Excel for Windows 5.0 PL 3.5"	848,00
Excel for Windows 95 PL 3.5"	852,00
Works for Windows 3.0 PL	298,00
Office for Windows 4.2 PL	1288,00
Office Professional for Windows 4.3 PL	1544,00
Super Memo 7.5	175,00
Euro Plus Pro (3CD - miska j. angi.)	498,00

UWAGA !!! Rozpoczynamy sprzedaż rewelacyjnej konsoli

SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

W chwili obecnej lista gier obejmuje (dostępne w sprzedaży wysyłkowej):

- Wipe Out
- Battle Arena Toshinden
- Ridge Racer
- Jumping Flash
- Rapid Reload
- Lemmings 3D
- Destruction Derby
- Diseworld
- Cyber Sled
- Street Fighter: the Movie
- Kickak the Blood

Do końca roku ukazą się m.in.:

- Novastorm
- Air Combat
- Mortal Combat
- Wahawak
- Extreme Sports
- Tekken
- Twisted Metal
- Crazy Ivan
- Assault Rings
- AD & D Forgotten Realms
- Theme Park
- PGA Tour Golf '96
- Wing Commander II
- John Madden Football
- Viewpoint
- Road Rash
- NHL Hockey '96
- Fifa Soccer '96
- Parodius Deluxe
- Primal Rage
- Goal Storm
- Starface Alpha
- Phileas
- Motor Toon GP
- Alien Trilogy
- Revolution X
- Waterworld Action
- Casper
- VR: baseball
- NFL Quarterback Club '95
- WWF: The Arcade Game
- Cyberia
- Descent
- Virtual Snooker
- Lost Vikings II
- Aftermath
- Rock'n Roll Racing II
- i wiele innych...

W świecie gier komputerowych tak już jest, że jeśli jakaś wytwórnia dorobi się własnego wydajnego algorytmu, tzw. engine, to następnie stara się go wykorzystywać w wielu odmiennych grach – w ten sposób nakłady poniesione przy opracowywaniu tego algorytmu łatwiej się zwracają. Firma 3D Realms Entertainment nie jest w tej dziedzinie wyjątkiem. Gdy na użytek gry „Duke Nukem 3D” udało się jej wypracować własny engine do gier doomopodobnych, to od razu postanowiła to wykorzystać do produkcji innych gier tego typu. W najbliższym czasie powinna się więc ukazać gra „RUINS: RETURN OF THE GODS” wykorzystująca ten engine. Gra toczy się w interesującej scenarii staroegipskich ruin i pełna jest efektownych postaci, którym samotnie stawia czoła gracz. Szalenie ciekawa jest fabuła gry, stanowiąca twórcze rozwinięcie teorii Ericha von Daeenikema. Bohaterem gry jest bowiem archeolog, który przekopując ruiny staroegipskiej świątyni odkrywa głęboko zagrzebany statek kosmiczny i poznaje straszliwą prawdę o cywilizacji Egiptu! Egipcjy bogowie byli bowiem zbytni kosmitami, którzy wybrali Egipt na lokalizację kamiennych konstrukcji, mających wytwarzać pole energetyczne pozwalające zapanować nad umysłami mieszkańców całej naszej planety. Ludzie mieli stać się bezwolnymi kukłami przeznaczonymi do pracy niewolniczej. Owe kamienne konstrukcje miały kształt ostrosłupów o podstawie kwadratowej i przetrwały do naszych czasów, stanowiąc atrakcję turystyczną – piramidy egipskie! Na szczęście w tamtych zamierzchłych czasach coś przeszkodziło kosmitom i ich plan nie został do końca zrealizowany. Za to dzisiaj postanowili dokończyć swego dzieła i właśnie to odkrywa nasz archeolog. Niewiele się namyślając rusza samotnie do walki przeciw najdziwniejszym stworom, będącymi staroegipskimi bogami i ich sługami.



RU

**NIGDY NIE
WYGRASZ
PIERWSZEJ
NAGRODY NA
LOTERII!**



Amerykańska firma IntraCorp, a w zasadzie jej oddział Capstone („Corridor 7: Alien Invasion”) stworzyła grę, będącą połączeniem trójwymiarowej strzelanki doomopodobnej i gry role-playing. Jej akcja toczy się w podziemnym labiryncie wulkanicznej wysypki opanowanej przez czarownice i złe demony. Bohater (lub bohaterka – pleć do wyboru) gry wędruje po tym labiryncie, uzbrojony po zęby w najróżniejsze rodzaje broni oraz magiczne zaklęcia. Musi zniszczyć trzy potężne czarownice i powstrzymać wybuch wulkanu. Ciekawostką jest to, że algorytm doomopodobnego engine gry został zakupiony przez IntraCorp od firmy 3D Realms, która sama z kolei wykorzystwała go w kilku swych własnych najnowszych grach.



WITCHAVEN



William Shatner napisał całą serię książek „TekWar”. Na ich podstawie nakręcono serial telewizyjny, w którym główną rolę gra autor i pomysłodawca całej serii – William Shatner. Zachęcona sukcesem powieści i serialu firma IntraCorp, a właściwie programiści z jej oddziału Capstone, postanowiła stworzyć grę komputerową wykorzystującą wątki „TekWar”. Co do osoby scenarzysty i odwrotcy głównej roli w tej grze nie mogło być wątpliwości – mógł to być tylko... William Shatner. I tak powstała gra, a właściwie film interaktywny, pod tytułem „WILLIAM SHATNER'S TEKWAR”. Może jednak parę słów wyjaśnienia o tym, czym w ogóle jest „TekWar” – bo jak na razie serial ten nie jest znany polskiemu telewidzowi. Sam Tek jest bardzo silnym i wyniszczającym narkotykiem,



INS

TEKWAR

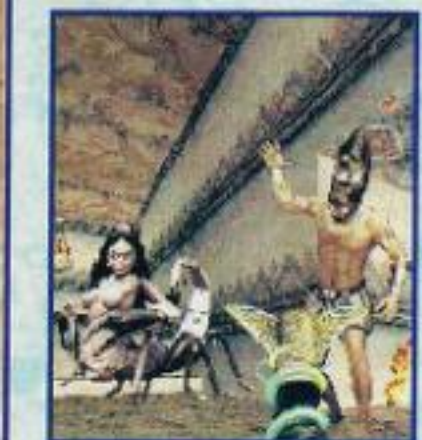


będącym dla policji amerykańskiej w roku 2050 takim samym problemem, jak dziś heroina czy kokaina. Handel Tekiem jest bardzo dochodowy, nic więc dziwnego, że utworzyła się grupa TekLordów, będących odpowiednikiem dzisiejszych baronów lokalnych. Policja słabo daje sobie radę w walce z potężnymi TekLordami. Powstała więc silna prywatna organizacja, Cosmos Security Agency, kierowa-

na przez Waltera Bascoma (tę rolę w grze, podobnie jak w serialu, odgrywa William Shatner), której głównym celem jest walka z handlarzami Teku.

Jak już wspomnieliśmy gra ma charakter filmu interaktywnego, a gracz wciela się w postać jednego z członków Agencji. Akcja rozgrywa się w Los Angeles przyszłości, a wielką atrakcją gry, oprócz rewelacyjnej grafiki i ciekawego scenariusza, jest wykorzystanie „doomowego” engine’u – tego samego zresztą, co w innej grze Capstone – „Witchaven”.

Ach te wszędobylskie robaki! Rozlażo się to sałatajstwo po całej redakcji, wkładając się dosłownie wszędzie. W poprzednim numerze „GK”, z winy robaków oczywiście, trochę nam się pokręciło, gdyż te wszędobylskie istoty celowo pokrzyżły łamaczowi w papierach. Ten biedaczysko nieświadom niczego, miał do mowoci, zaliczyć „WORMS” do krótkich recenzji i „masz babo placek”. Dziwnym zbłądzeniem okoliczności, przy opisie gry znalazła się standardowa „metka” z oceną, która nijak ma się do faktycznej oceny gry. To chyba znowu sprawa wścibskiego nobactwa. Zanim wyłapiemy je wszystkie, aby nam znowu nie brudziły, minie trochę czasu, tj. dokładnie tyle, ile potrzeba do ukazania się następnego numeru z pełną recenzją tej gry.





POLSKA VIRTUAL REALITY BARDZIEJ REALNA NIŻ ZACHODNIA!

ZACZYNAJMY

„Doom” to legenda, „Doom” to religia, „Doom” to śmierć, „Doom” to potęga, „Doom” to... można by tak w nieskończoność. Oczywiście zachęcamy Was drodzy Czytelnicy - miłośnicy „Dooma” do ciągnięcia tej wyliczanki, bo będzie ku temu niebываła okazja. Wyobraźcie sobie bowiem, Wy krwiopljcy, siewcy zła i przemocy, wynaturzone ewirusy z piłą łańcuchową i obrzytnym zamiast przedramion. Wy pałający żądzą mordu barbarzyńcy - Inaugurujemy uroczyste najbardziej krwawą w dziejach gier komputerowych rubrykę DOOM KILLER. Znajdźcie tu wszystko czego pragnie du-

uda nam się zebrać liczne grono miłośników Dooma” przewidujemy w przyszłości organizować zloty, a nawet mistrzostwa o zasięgu ogólnopolskim. Czekamy więc na zgłoszenia wszelkich maniaków, którzy chcą współredagować naszą rubrykę. Mają wewnętrzne przeświadczenie, że są najlepszymi Killerami pod słońcem i chcą podzielić się swoimi doświadczeniami z początkującymi. Oczekujemy na teksty o grach doomopodobnych, tipsy, podpowiedzi, skuteczne strategie, a także dowcipy, rysunki i komiksy. Hej! Niech leje się krew, bo „Doom” to legenda, „Doom” to religia, „Doom” to śmierć!

DOOMO MANIA



sza prawdziwego Killera. Poczynając od „Doom-owego Przedszkola” dla wszystkich którzy dopiero chcą wejść w okrutny świat mordu i przemocy, poprzez tipsy, podpowiedzi, porady, dowcipy, rysunki, komiksy i wszelkie informacje dotyczące nowych i starszych gier doomopodobnych. Jeśli nasz projekt się powiedzie i

UWAGA! UWAGA! WIADOMOŚĆ Z OSTATNIEJ CHWILI, KTÓRA POWINNA WZBURZYĆ KREW W ŻYLACH WSZYSTKICH OWŁADNIĘTYCH MANIĄ „DOOMA”.

Dnia 16 grudnia 1995 odbędzie się nie zwykłe mistrzostwa fanów gier komputerowych - WIRTUALNY DOOM '95

Dlaczego „wirtualny”? - bo pojedynki będą nagrywane w wirtualnej rzeczywistości, dzięki hełmom VFX 1, które uczestnicy będą mieli włożone na głowę!

Wyobraźcie sobie trójwymiarowe korytarze, jęk morderczym wrógom, wspaniały wirtualny świat pełen krwi i przemocy. To będzie zabawa! My oczywiście będziemy tam i przygotujemy stosowną relację, którą znajdziecie w naszym kąciku DOOM KILLER. Zapraszamy wszystkich miłośników naszego pisma, którzy będą chcieli się z nami spotkać podczas trwania imprezy. Bądźmy obecni!

Organizatorzy przewidzieli super atrakcyjne nagrody:

- ZESTAW VIRTUAL REALITY VFX 1 - ufundowany przez ARKUS ELECTRONICS
- KOMPUTER PENTIUM 90 - ufundowany przez firmę OPTIMUS S.A.
- ZESTAW MULTIMEDIALNY - ufundowany przez firmę TORNADO
- KARTA DŹWIĘKOWA SOUND VISION 16 GOLD - ufundowana przez firmę PROABIT

Jeśli więc czujesz w sobie żyłkę Killera i chcesz zmierzyć swe siły w prawdziwej, męskiej walce, masz czas do 14 grudnia, aby zgłosić swe uczestnictwo (stosowny kupon zgłoszeniowy drukuje grudniowy „Dup”). Zgłoszenia przyjmowane są pod numerami telefonów:

(071) 72 57 64 lub (071) 70 44 75

WIRTUALNY DOOM '95 odbędzie się 16 grudnia godz. 12 Wrocław, Klub EB Kazamaty.

DOOM-OWE PRZEDSZKOLE

Rzecz najprostszą i najbardziej oczywistą jaka przychodzi nam do głowy na pierwsze nasze spotkanie w „Doom-owym Przedszkolu” są tipsy. Większość wyjadaczy zna je zapewne na pamięć, ale dzieciaki, które dopiero stawiają swoje pierwsze kroki w świecie przemocy, są czasami zupełnie bezradne wobec faktu, że brakuje amunicji czy życia. Nic prostszego moje skarby, jak oszukać komputer kilka prostymi trickami.

Oto one:

IDCHOPPERS - twój zestaw narzędzi zwiększa się o piłą łańcuchową.

IDKFA - maksimum broni, amunicji i armor

IDDD - nietykalność

IDDT - klawiszem TAB możesz obejrzeć sobie mapę, na której normalnym kolorem są zaznaczone te pomieszczenia, które możesz normalnie odnaleźć podczas gry. Oprócz tego zaznaczone też będą ukryte przejścia, schowki, itp. (kolor szary)

IDSPISPOD - dzięki temu trikowi możesz bez najmniejszego problemu przechodzić przez ściany

IDCLEVx - skok do następnego poziomu (x oznacza numer levelu)

To tyle na początek drogie dzieciaki. Zapraszamy za miesiąc, gdzie nasza nowa rubryka dopiero rozkwitnie!



■ Jasio

sound
vision

PROMOCJA PRENUMERATA

GRY KOMPUTEROWE 12 M-cy
GRATIS DLA KAŻDEGO, KTO

KUPI W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SOUND VISION 16
VDSP LUB CZYTNIK CD ROM 2X, 4X, 6X, 8X SPEED.

PRENUMERATA 6 M-cy przy zakupie SV 16 GOLD

„SPRZEDAŻ PREMIOWANA DLA KAŻDEGO“

TANIEJ KUPISZ ZAMAWIAJĄC PRZEZ TELEFON.

Sound Vision 16 VDSP 16 bitową kartą w pełni kompatybilną z: Sound Blaster 16, Sound Blaster PRO, Microsoft Windows Sound System, Sound Blaster 2.0, Adlib Sound.

Karta zbudowana jest w oparciu o procesor dźwięku Vibra 16 CT 2501 Creative Labs Technology Ltd., posiada kompresję w czacie rzeczywistym w stosunku 4+1. CD-ROM interface IDE, SONY, PANASONIC, MITSUMI. Razem z kartą w pakiecie otrzymają państwo oprogramowanie: QuickCD, WaweEditor, Mixer Control, Quick Player, PLAY Utility, RECORD Utility, MIXER SET Utility.



Sound Vision 16 GOLD to w pełni 16 bitowa karta dźwiękowa z jakością dźwięku płyty CD. Jest kompatybilna z Sound Blaster PRO i Sound Blaster 2.0, Adlib. Karta jest w standardzie PLUG-AND-PLAY. Posiada FM syntezator YAMAHA YMF 262 - dwadzieścia kanałów stereo, CD-ROM interface - IDE, SONY, PANASONIC, MITSUMI oraz GAME PORT, wzmacniacz 2x4 W stereo. W komplecie znajduje się oprogramowanie: Audio Recorder, Mixer, Extended Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.

Sound Vision 16 GOLD to w pełni 16 bitowa karta dźwiękowa z jakością dźwięku płyty CD. Jest kompatybilna z Sound Blaster PRO i Sound Blaster 2.0, Adlib. Karta jest w standardzie PLUG-AND-PLAY. Posiada FM syntezator YAMAHA YMF 262 - dwadzieścia kanałów stereo, CD-ROM interface - IDE, SONY, PANASONIC, MITSUMI oraz GAME PORT, wzmacniacz 2x4 W stereo. W komplecie znajduje się oprogramowanie: Audio Recorder, Mixer, Extended Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.

W ofercie CZYTNIKI CD ROM ATAPI IDE, PANASONIC, MITSUMI, SANYO, TEAC, OPTICS STORAGE



W ofercie CZYTNIKI CD ROM ATAPI IDE, PANASONIC, MITSUMI, SANYO, TEAC, OPTICS STORAGE

2x
4x
6x
8x
SPEED

Uwaga!!! Prowadzimy sprzedaż wysyłkową!!!

Zadzwoń - zamówioną kartę otrzymasz w ciągu 3 dni!

Na wszystkie karty udzielamy 12 miesięcy gwarancji.

PROABIT 05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14, tel.: (0 22) 720 20 32, 720 37 00,

fax (0 22) 756 08 91

NIGDY TWÓJ
PENIS NIE BĘDIE
DŁUŻSZY NIŻ JEST

2000



REUNION 2

Jak trudno jest odnieść sukces na arenie międzynarodowej programistów z dawnego bloku wschodniego, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. W krajach „robaczywionych” przez socjalistyczne podejście do wartości intelektualnych nie opłacało się tworzyć własnych gier i programów. Tymczasem nagle zmiany ustrojowe, a co za tym idzie, zmiany w przewodnictwie, wyrównały poziom między krajami Europy, przynajmniej teoretycznie. Zachodni partnerzy znaleźli nowe rynki zbytu, a



dawny Blok Wschodni niestety nic w zamian nie mógł zaofiarować. Tym większy wydaje się być sukces węgierskiej grupy zapalczyków, którym udało się zrealizować wspaniałą grę „Reunion”. Gra ta odniosła wielki międzynarodowy sukces. Nic więc dziwnego, że Węgrzy, dowartościowani moralnie i finansowo, przystąpili czym prędzej do opracowania kolejnej części swojej gry. Pierwsze efekty są już widoczne, a premiera gry zapowiedziana jest na pierwszą dekadę roku '96.

CYBERMAGE

Moda na gry doomopodobne nie słabnie. Kolejnym produktem utrzymanym w tym stylu jest „Cybermage”, który na pierwszy rzut oka, poza drobnymi zmianami kosmetycznymi, pewnymi innowacjami w stylu walki i dostępnym wyposażeniu naszego bohatera, nie proponuje nic odkrywczego. Jest to jednak mylne wrażenie, bo gra zrealizowana jest przez firmę „Origin”, która bynajmniej nie splamiła się wypuszczeniem jakiejś lipy. Wrzucanie więc „Cybermage’a” do jednego wora z „Doomem” tylko dlatego, że typ grafiki nawiązuje do „Dooma” byłoby obraźliwe dla tej nowej gierki Originu, bo równie dobrze moglibyśmy powiedzieć, że „Doom” zapożyczył rozwiązania graficzne z „Ultimym Underworld”. Dość filozofii!

„Cybermage” to wspaniała grafika SVGA, wiele różnorodnych lokacji walki – jaskinie, futurystyczne miasta, slumsy, lasy. Akcja osadzona jest gdzieś w cy-



ber-przyszłości, a sam pomysł na fabułę jest bezpośrednim rozwinięciem zwycięskiego scenariusza na najlepszą grę RPG.

Grafika zaś stylizowana jest na komiksowe produkcje super heroic. „Cybermage” jest więc kolejnym takim samym kąskiem dla spragnionych emocji doomomanów, ale chyba nie tylko dla nich.

OGŁOSZENIA REDAKCYJNE

PRENUMERATA ZA DARMO!

Dynamiczna firma PROABIT z Raszyna, która już niejednokrotnie była sponsorem licznych konkursów w naszym piśmie, przygotowała dla swoich klientów nową niespodziankę. Otóż każdy kto dokona zakupu w firmie jednej z kart dźwiękowych: SOUND VISION 16 VDSP, SOUND VISION 16 GOLD lub napędu CD-ROM, otrzyma na cały rok darmową prenumeratę miesięcznika „Gry Komputerowe”. Wszelkie pytania i zamówienia należy kierować:

PROABIT
05-090 RASZYN
ul. MICKIEWICZA 14
tel. (0 2) 720 20 32, 720 37 00
fax. (0 2) 756 08 91

WSPÓLPRACOWNICY MILE WIDZIANI

W dalszym ciągu czekamy na zgłoszenia od zapalonych graczy wszelkiej maści, którzy mają ochotę swoimi tekstami zasilić reorganizowane „Computer Studio”. Najchętniej widziani są mieszkańcy Warszawy i okolic. Poszukujemy też miłej osobki do poprowadzenia sekretariatu. Jeśli natomiast ktoś został przez naturę obdarzony zmysłem estetycznym i uzdolnieniami plastycznymi może spróbować swoich sił jako operator DTP – jest możliwość przyzuczenia.

Wszelkich informacji udzielamy pod numerem telefonu 15-42-20 codziennie, z wyjątkiem sobót i niedziel, w godz. 15-18.

DARMOWE KRĄŻKI CD

Wraz z wysyłką tego numeru (12/95) zakończyliśmy rozsyłać pierwszy z darmowych krążków CD dla prenumeratorów – płytę: „CDV GAME POWER Vol. 2”.

Uważaj! Jeszcze w tym roku tj. przy okazji wydania styczniowego numeru GIER KOMPUTEROWYCH wszyscy prenumerujący nasze pismo otrzymają drugi kompakt za darmo! Tym razem będzie to płytka zawierająca w większości demo najlepszych gier. Dziękujemy polskim dystrybutorom gier, firmom:

IPS COMPUTER GROUP - która udostępniła m.in.: NEED FOR THE SPEED, FADE TO BLACK, CYBERMAGE, DEADALUS ENCOUNTER.

MIRAGE SOFTWARE - WORMS, SHELL SHOCK, PRISONER OF ICE, CHAOS CONTROL
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP - SU-27 FLANKER, RAVEN, SILENT HUNTER, ENTOMORPH

MARKSOFT - ULTIMATE BODY BLOWS, CAMPAIGN II, DAWN PATROL, RALLY CHAMPIONSHIPS, SOCCER SUPERSTARS, WHIZZ, MORPH, SUPERFROG

GIEŁDA

NAJSZYBCIEJ ★ NAJTANIEJ NAJSKUTECZNIEJ

Zgodnie z obietnicą złożoną w poprzednim numerze „GK” inaugurujemy dziś nową rubrykę „KUPIĘ/SPRZEDAM/WYMIENIĘ...”

Wszystkie ogłoszenia zamieszczamy bezpłatnie, ale pod warunkiem, że nie służą one celom zarobkowym i w jawny sposób nie pozostają w konflikcie z aktualnie obowiązującymi przepisami prawnymi. W związku z tym prosimy nie przysyłać nam ogłoszeń treści: „1500 programów na PC – wymienię lub sprzedam”. Zgłoszenia o podobnej treści od razu trafiają do kosza.

Uważaj! Wszystkie ogłoszenia zamieszczamy na bieżąco do aktualnie przygotowywanych numerów „GK”. W związku z tym Wasze ogłoszenia będą ukazywały się błyskawicznie, gdyż nasz cykl wydawniczy jest chyba najszybszy ze wszystkich magazynów komputerowych. Ponadto od następnego numeru nasza rubryka znacznie się rozróżni, ponieważ ilość ogłoszeń, które do nas trafiają wzrosła w tempie lawinowym.

SPRZEDAM

Sega Mega Drive, 2 joypady + gra Sonic – 3,5 mln. Dodatkowo 10 gier (m.in. LETHAL ENFORCERS, NBA LIVE'95) – 3 mln. Możliwość sprzedaży osobno lub razem.

PIDTR WIELNIAK
ul. Wyzwolenia 5c/6
80-537 Gdańsk

Wymienię lub sprzedam konsolę „SUPERINTENDO 16bit” z wszystkimi akcesoriami i trzema grami pt. „Super Mario World”, „F-zero”, „Super-Rtype”. Na konsolę Atari Jaguar za dodatkową opłatą lub ceną sprzedaży cena – 7 mln. 300 tys.

ŁUKASZ BUŁAK
ul. Wyzwolenia 105
42-300 Mysłków

Komputer Amiga 1200. +2 joysticki, dodatki. Cena 11.500zł.
CHRYSZCICKA BOŻENA
Szczecin, ul. Fioletowa
05 Bukowe
tel. 634-297

Sprzedam komputer PC 386DX/40, HDD 250, FDD 1.2, FDD 1.44, SVGA 1MB, Monitor 14" Color SVGA, 4 MB RAM – 1.500, zł

GRZEGORZ PRUSINOWSKI
tel. do pracy 41-96-68

Sprzedam (lub wymienię) gry „King Quest 6” i „Risky Woods” oraz czasopisma komputerowe: „Computer Studio”, „Gry Komputerowe”, „Secret Service”, „Świat Gier Komputerowych”, „Top Secret”, „Gambler”.

ADAM TABADZIŃSKI
ul. Belgijska 2a m 6
02-511 Warszawa
tel/fax 45-54-85

CDTV 500: 3 MB RAM, CD-ROM, oprogramowanie, dodatki, gwarancja – 9 mln zł.

JAN KUCZYŃSKI
ul. Bukowska 1
Strykowo 62-062
tel: (0-61) 134-708

HDD 105 MB „NEC”. Rok gwarancji 1993.09. Cena: 200 zł.

DAWID KOCHAŃSKI
ul. E. Orzeszkowej 1/9
39-400 Tarnobrzeg
tel. (0-15) 23-31-76

Pakiet Emulatorów (Atari, ZX Spectrum, Commodore C64, Amstrad CPC, Tandy, ZX81) dla komputerów PC. Do emulatorów dołączone są przykładowe gry. Cena: 15 zł + koszt wysyłki.

DANIEL PASTUSZKO
ul. Iberyjska 4/2
02-764 Warszawa
tel. (022) 42-62-61

Amiga 500+ (1 MB, ver 2.01) modulator TV, Joystick, literatura – 600 zł.
MARIUSZ GREGORCZYK
05-119 Legionowo
ul. Piaskowa 8/8
tel. 604-34-79 lub 43-01-71

Nintendo Game Boy + cartridge cena: 2.100.000 st. zł.
PRZEMYSŁAW WALCZAK
05.700 – Legia 12/40
32-650 Kępy

Atari 65 XE, XC 12, LDW 2000, kasety, dyskiety, 3 joysticki. Cena do uzgodnienia.
PRZEMYSŁAW WALCZAK
05.700 – Legia 12/40
32-650 Kępy
tel. 45-50-75

Joystick „Warriors” do peceta
Cena: 450.000 st. zł.
PRZEMYSŁAW WALCZAK
05.700 – Legia 12/40
32-650 Kępy

Konsolę Sega 16-bit z 8 cartridge-ami (Sonic, Jurassic Park, World Cup – USA'94, Mercs, Turian, Powermonger, 2 in 1 – zrecenzowane, 5in 1 – sportowe) – cena 430 zł. Taniej być nie może.

ROBERT DROZDZ
94-307 Łódź
ul. Sufkowskiego 47 m 1
tel. 34-70-52

Różne programy w wersji Shareware na IBM PC. Pełny spis wysyłam po otrzymaniu znaczka.
MAREK BARCZYŃSKI
ul. Włodzickiego 84/90/27
42-200 Częstochowa

Gry na 3DD, konsolę sprzedam lub wymienię: „Gex”, „Need for Speed”, „Fifa Soccer”, „Wing Commander 3”, „Road Rash” (100 zł.)
W. KRYZA
ul. Dybowskiego 9/3

10-718 Olsztyn
tel. (089) 233-291 pokój 3

Amigę 1200, 70 dysków, sampler, joystick – cena 11 mln. lub zamienię na Sony Playstation
RAFAŁ KALBARCZYK
ul. Monte Cassino 10/6
70-465 Szczecin
tel. 883-005

Sprzedam lub wymienię gry do Segi Mega Drive:
Red Zone – 105 zł.
Lion King – 80 zł.
Beauty and the Beast – 45 zł.
Urban Strike – 60 zł.
Sonic – 40 zł.
Mortal Kombat 2 – 90 zł.
MATEUSZ KOSMACZ
Bartoszewice 21
63-930 Jutrosin
tel. 307, woj. leszczyńskie

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM z przełącznikiem FAST, monitor kolorowy Philipsa, mouse, 2 joysticki, dodatkowa stacja dysków, sampler, 2 oryginalne gry: „Global Effect” i „Powermonger”, opisy. Wszystko za cenę 1.100 zł (11 mln).
SŁAWOMIR ZAWIEJA
ul. Galileusza 10/8
59-220 Legnica
tel. 54-07-18

KUPIĘ

Gry „Manchester United Double” – Amiga 500.
ROMAN SOPOTNIK
ul. D. Chłopowskiego
58-220 Legnica

ZAMIENIĘ

Ponad 100 czasopism o grach komputerowych na komiksy (ewentualnie sprzedam)
DARIUSZ WEJDER
ul. Szkoła 5/41
41-200 Sosnowiec

Gry i programy Shareware do PC.
PRZEMYSŁAW WALCZAK
05.700 – Legia 12/40
32-650 Kępy
tel. 45-50-75

Amigę 500 (1 MB CHIP RAM) z dodatkami: literatura, 2 joysticki, mysz. Na Amigę 1200.
ROMAN SOPOTNIK
ul. D. Chłopowskiego
59-220 Legnica

AGNUS

Przedsiębiorstwo
Handlowe

SKLEP KOMPUTEROWY

Domy Towarowe „CENTRUM” II piętro, przejście między D.T. „WARS” i D.T. „SAWA”
00-017 Warszawa, ul. Marszałkowska 104/122, tel. 27-72-11, 27-90-21 wew.421
czynne: pon.-pt. 8.30-20.00, sobota 9.00-16.00

KOMPUTERY

OPTIMUS SA

KONSOLE

JAGUAR

PLAYSTATION

NINTENDO GAMEBOY

PROGRAMY PC, AMIGA, KONSOLE

Drukarki STAR, OPTIMUS,
HEWLETT-PACKARD

AKCESORIA KOMPUTEROWE, Dyskiety itp.

WYBRANE POZYCJE
Z NASZEJ OFERTY:

ATARI JAGUAR

RAYMAN
FLASHBACK
ALIEN VS. PREDATOR
WHITE MAN CAN'T JUMP
ULTRAVORTEX
CANNON FODDER
SOCCER KID
DOOM
RAGE RALLY
PRIMAL RAGE
PINBALL FANTASIES
PITFALL
VAL D'ISERE
DINO DUDES
CRESCENT GALAXY

CREATURE SHOCK (CD)
HIGHLANDER (CD)
DEMOLITION MAN (CD)
DRAGON'S LAIR (CD)
ROBINSON'S REQUIEM (CD)
BLUE LIGHTNING (CD)
BATTLE MORPH (CD)

PC CD-ROM

MICROPROSE FORMULA ONE – II
CRUSADER – NO REMORSE
A4 NETWORKS
COMMAND & CONQUER
ASTERIX CAESAR'S CHALLENGE
TERMINAL VELOCITY
NEED FOR SPEED
MORTAL KOMBAT 3
MAGIC CARPET 2
PRISONER OF ICE
PHANTASMAGORIA
FADE TO BLACK

SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER
TEKKEN II
BATTLE ARENA TOSHINDEN II
TOTAL NBA
DESTRUCTION DERBY
WIPE OUT

Pamiętacie ten żart Naczelnego o „MORTAL KOMBAT 4” w „Grach” 5/95? Odó ten projekt jest już gotowy, nazywa się „PRAWO KRWI”, a wydany został przez firmę TECHLAND. Żeby było śmieszniej, na Gambliadzie „PRAWO KRWI” było reklamowane tak: „Wyrzuć MORTAL KOMBAT 3! Postaw na Polaków!” Czy to nie przeznaczenie?

Na pierwszy rzut oka jest to bijatyka z pięknymi digitalizacjami. Jako agent tajnej jednostki „GROM” przemierzasz niebezpieczne miejsca by zlikwidować trzech niebezpiecznych bandziorów. Po drodze musisz

PRAWO KRWI

uporać się z pomniejszych szumowinami, następnymi na Ciebie przez wielkiego bossa. Przeciwnikom możesz przykopać na kilka sposobów (z wysokości, z obrotu itp.), przywalić garścią (także na różne sposoby), bądź strzelić z główki.

A co z tym „pierwszym rzutem oka”? Ano to, że po chwili gry okazuje się, że nie jest to taka sobie zwykła bijatyka – następny poziom rozgrywa się w „doomowej” (a raczej „wolfensteinowej”) scenerii: biegasz po niezbyt dużym pomieszczeniu i rozwalasz z karabinu wszystkich dookoła. Nie dorównuje to wprawdzie „DOOMOWI”, ale i tak jest gorąco. To jeszcze nie koniec – w pewnym momencie wsiadamy za kierownicę szybkiego samochodu i ruszamy w pościg za jednym z bandytów.

Grafika podczas walk cieszy oko. Zarówno walczące postacie, jak i tła, są digitalizowane. Tak jest też w scenach „doomowych”, jednak grafika nie jest już tak dobra. Razi brak podłogi i sufitu. Pościg samochodowy oglądamy z góry, wozy są większe niż zwykle w takich grach (to dobrze!). Tu akcja rozgrywa

się bardzo dynamicznie. Całość ujęta jest zgrabnym scenariuszem, pomiędzy misjami otrzymujemy rozkazy z „centrali”. Gra ma wyjść w wersji na PC i trzech (!) wersjach na Amigę – na A500, A1200 i



CD32. Ja maglowałem wersję na A1200, jednak zapewniono mnie, że na PC gra wygląda identycznie. Cóż można napisać na koniec? Zamyśl świetny: trzy gry w jednej, digitalizacja, osadzenie w polskich realiach. Wykonanie też niby w porządku, ale... W czasie gry wychodzą drobne niedociągnięcia, ten „DOOM” też jakiś trochę drętwy... Wygodzeni amigowcy być może rzucą się na „PRAWO KRWI” jak dzik na szyszkę, ale wypasiony kompaktowymi przerosłymi formami nad treścią pecetowicem będzie marudził i kwękał... Mimo to gratuluję produktu. Dostarcza mnóstwo dobrej zabawy. A jeśli wyjdzie następną część, to już na pewno rzuci nas na kolana.

LIGA POLSKA MANAGER'95

Jak nie było polskich gier managerkich, to nie było, a jak wreszcie synęło, to mamy aż dwa polskie managery. Co gorza, nazwy ich są zbliżone, więc dla rozróżnienia będziemy używać posilkowo nazw firm, które je wypuściły. Zaczęło się od „Ligi Polskiej Manager” firmy MARKSOFT, która wydała wersję na PC. Nieoczekiwanie gra ta odniosła olbrzymi sukces komercyjny i sprzedawała się, jak przysłowiowe świeże bułeczki. Nic więc dziwnego, że firma MARKSOFT przygotowała konwersję tej samej gry na Amigę. Oczywiście trochę to trwało, ale w końcu wersja Amigowska ukazała w ostatnich dniach na rynku. Wszystko byłoby O.K. gdyby nie fakt, że stała się ona firmą, a mianowicie L.K. AWALON wydała swoją grę za tytułową „Ligę Polską



Manager” i w ten sposób na rynku funkcjonują dwie gry o tym samym tytule. Na szczęście różnią się one okładkami, w związku z tym będzie można uniknąć pomyłek. Szerzej tę tematykę zajmiemy się w „Wydaniu Specjalnym Computer Studio” do czytania którego zachęcamy wszystkich fanatyków Amigii!

SKAUT KWATERMASTER

Jest to fajna przygodówka na PC i Amigę, która grafiką przypomina słynne gry z LucasArts, np. „Maniac Mansion”. Wprawdzie gra nie ma jeszcze na rynku, ale zapowiada się niezłą zabawą, bo producenci – L.K. AWALON – przygotowali wiele zagadek i kilogamy dobrego humoru. Tak trzymać!



AWALON SKAUT KWATERMASTER
L.K. AWALON



I TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

W dniach 27-29 października w warszawskim kinie „Capitol” odbyły się I Targi Gier Komputerowych niefortunnie nazwane „Gamblerią”. Targi udowodniły rzecz oczywistą dla ludzi związanych zawodowo z grami komputerowymi – taka impreza była potrzebna i stąd skazana była na sukces. W takiej sytuacji nadawanie Targom nazwy jednoznacznie kojarzącej się z tytułem jednego z wielu miesięczników komputerowych jest wielkim nieporozumie-

niem i ze zrozumiałych względów musi budzić sprzeciw. Żadna to bowiem zasługa owego pisma, że impreza wypaliła, zaś przypisywanie sobie wszelkich zasług z tym związanych odbieram jako nietakt w stosunku do innych redakcji. Jedynym miesięcznikiem „Secret Service” zachował się wobec zaistniałej sytuacji niezwykle rozsądnie i po prostu zbojkotował imprezę. Jeśli w dalszym ciągu organizatorzy Targów, a mianowicie firma „Greit” będzie obstawała przy tym, aby następna, wiosenna edycja tej imprezy, przebiegała pod hasłem „Gambleria”, to nie pozostanie nam nic innego, jak poważnie rozważyć nasze uczestnictwo w Targach.

Jeśli pozostałe redakcje zachowają się podobnie, to można pogrzebać nadzieję o stworzeniu dużej imprezy komputerowej i wszyscy na tym stracą, bo w tej sytuacji impreza pod patronatem jednego pisma przybierze charakter lokalny i zamrze śmiercią naturalną. Mamy jednak nadzieję, że zdrowy rozsądek zwycięży, bo takie Targi potrzebne są wszystkim fanatom gier komputerowych i chyba nie jest to, aż tak istotne jaką nazwę będą miały.

Dość załatwiania własnych interesów, a czas podsumować Targi. Takiego nawału fanatyków gier nie przewidzieli nawet organizatorzy. Kolejka chętnych do wejścia ciągnęła się przez dobre kilkadziesiąt metrów i nawet rzęsy deszcz nie zradził chętnych. Ambicją organizatorów i wystawców było nadanie Targom rangi londyńskiego show – ECTS. Oceniam, że jak na nasze warunki udało się to osiągnąć. Wśród wystawców było ok. 25 firm, czyli byli chyba wszyscy i Ci więksi i mniejsi. Każdy chciał się pokazać z jak najlepszej strony i przygotował na Targi specjalną ofertę. Wielką furorę zrobił „Mortal Kombat 3”, którego jako pierwsza w Polsce wciągnęła do swojej oferty firma CD Projekt. Na ich stoisku wielkim powodzeniem cieszył się „Dungeons Master 2” i rewelacyjne pistolety PC GAMEGUN, które w sprzężeniu z strzelankami firmy American Laser Games, gwarantują znakomitą zabawę. Tu zamiast „szurania” myszą, celujesz po prostu w ekran i załatwiasz drani celnymi strzałami. Wśród dystrybutorów i producentów gier obecni byli m.in.: L.K. Avalon, Techland, Union System, MarkSoft, Arrakis, Seven Stars, Master, User Ci najwięksi z największych – IPS, Mirage, Digital Multimedia Group – zorganizowali coś wspaniałego, a mianowicie „Jaskinię Gier”. W oddzielnym pomieszczeniu specjalnie przygotowanym ustawiono ok. 30 komputerów Optimus, monitory Sony i kilka konsol Jaguar. Odpalono na tym wszystkim najnowsze i największe hity, w tym wiele przedpremierowych. Była to prawdziwa uczta dla fanatyków gier. Nic więc dziwnego, że przed „Jaskinią” przez cały czas imprezy kłębił się nieprzebrany tłum chętnych do wejścia. Jednak dostać się tam nie było wcale łatwo. Wpuszczano bowiem grupami w stałych odstępach czasowych. Na

szczęśliwców, którym po długim oczekiwaniu udało się wejść do środka czekała moc niespodzianek. Mogli nasycić oczy światłowymi hitami, zobaczyć demka gier które dopiero mają wejść do sprzedaży, a wszystko to niesamowitej scenarii, w przygotowanie której włożono mnóstwo wysiłku. Specjalne oświetlenie, papierowe stalakty, manekiny odziane w stroje kierowców wyciągowych czy pilotów, stary motocykl, gokart, a do tego wszystkie efekty specjalne w postaci tumanów dymu wypełniających co jakiś czas salę dopełniały swego. Większość z gości odwiedzających „Jaskinię” otrzymywała prezenty, którymi w większości były darmowe krążki CD, warto więc było czekać w długiej kolejce. Nasyceni wrażeniami, po wyjściu z „Jaskini” można było dokonać zakupów. W oczy rzucało się zwłaszcza stoisko „CD Szopa” gdzie można było nabyć produkty dystrybuowane przez firmy, które stworzyły „Jaskinię Gier”. Z innych ciekawostek, które towarzyszyły imprezie należy wspomnieć o turnieju gry „Mortal Kombat 2”. Tu jednak dobrze bawili się tylko sami zainteresowani po całonocnej tak zorganizowanej, że publika właścicielce nie miała czego oglądać, ale nie bądźmy tacy wymagający. Jak ktoś chciał sobie popatrzeć na biatyki, a nawet zagrać, miał okazję na stoisku firmy „Discomp” spróbować swych sił w rewelacyjnym „Tekkenie” na PlayStation.

Niewielkie stoisko „GIER KOMPUTEROWYCH” nosiło numer „8” i ciągle było tam tłoczno. Dziękujemy wszystkim którzy nas odwiedzili, dziękujemy za słowa uznania, dziękujemy za... wszystko. Było bardzo miło pogadać z Wami, poznać Was osobliście. Do zobaczenia na następnej podobnej imprezie!

MS

W dniu 20 listopada, w kawiarni EMPIK-u na Ścianie Wschodniej w Warszawie odbyło się spotkanie przedstawicieli firmy SAD Ltd. z dziennikarzami licznych pism komputerowych. Celem spotkania było zaprezentowanie nowej oferty świetecznej komputerów Macintosh.

Nowa oferta skierowana jest przede wszystkim do domowych użytkowników komputerów. Tym samym, przełamane zostały utarte schematy, według których Macintosh sprawdza się jedynie w dwóch dziedzinach: Publishing (DTP) i komputerowym wspomaganie projektowania (CAD). Jako model, który ma przypuścić szturm na nasze domostwa, wytypowano model oznaczony LC630 i jest to chyba najtrafniejszy wybór. Mamy tu bowiem do czynienia z nowoczesnym, funkcjonalnym, a co najważniejsze, łatwym w obsłudze zestawem multimedialnym. Przy czym tak modne obecnie określenie „multimedialny” nie jest w żadnej mierze przesadzone w przypadku modelu LC630. Ten model może służyć za wzór nowoczesnego komputera, w pełnym tego słowa znaczeniu, multimedialnego. Gdy nasz model wyposażymy w kartę AV, to uzyskujemy nowe wspaniałe możliwości. Na ekranie monitora możemy oglądać program telewizyjny w oknach o dowolnie zmienianej wielkości. Bez większego problemu możemy „łapać” poszczególne klatki z filmów i innych programów TV. Istnieje możliwość podłączenia dodatkowego, zewnętrznego źródła sygnału, np. kamery wideo czy magnetowidu i równie łatwo zgrywać wybrane klatki lub nawet całe sekwencje filmowe, zapisując je na twardej dysku.

Największą siłą opisywanego zestawu LC630 jest niezwykle prosta, wręcz intuicyjna obsługa systemu. Przeciętnego zjadacza chleba, który dotychczas stykał się z



jedną tylko platformą sprzętową, a mianowicie PC, obsługa Macintosha może wprowadzić w osłupienie. Dodatkowo system operacyjny jest całkowicie spolszczony, więc osoby, które słabo lub w ogóle nie znają języka angielskiego, nie mają najmniejszych problemów z prawidłową obsługą komputera. Zostawmy jednak rozważania na temat niezwykle przyjaznego systemu operacyjnego, charakterystycznego dla niemal wszystkich modeli Macintosh, a przejdźmy do samej oferty.

Trudno nie zgodzić się z prowadzącymi spotkanie w klubie EMPIK, że przedstawia się ona bardzo korzystnie. Obecnie cały zestaw, w skład którego wchodzi: jednostka centralna – komputer LC630 – z procesorem 68040, zegar 66 MHz, pamięć RAM 8 MB, twarde dyski o pojemności 250 MB, monitor 14” RGB Trinitron, klawiatura,

program ClarisWorks PL, kosztuje 3279 zł w wersji bez napędu CD lub 3999 zł z napędem CD. W formie bezpłatnego dodatku nabywca otrzyma zestaw 11 płyt CD z 9 atrakcyjnymi programami. Większa część spotkania przeznaczona była na prezentację owego zestawu płyt. Jakość i dobór programów w tym zestawie zasługują na uznanie i można zaryzykować stwierdzenie, że doskonale broniły się same. Zaproszeni dziennikarze nie zadawali kłopotliwych pytań, więc spotkanie przebiegało w dobrej atmosferze. Większość prezentowanych programów znana mi była wcześniej z wersji pecetowej, więc nie mam wątpliwości odnośnie ich wysokiej jakości. Oto kilka ciekawszych propozycji, wybranych z darmowego pakietu dołączanego w ramach świetecznej akcji promocyjnej do komputera LC630.

3D ATLAS – świetny multimedialny atlas świata firmowany przez Electronic Arts. Zawiera przebogaty zbiór zdjęć i sekwencji wideo z różnych zakątków świata wraz ze szczegółowymi informacjami. Część statystyczna programu przedstawia się doprawdy imponująco i tradycyjny „Rocznik Statystyczny” nie zawiera takiego olbrzymiego zasobu informacji.

GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA – Jedną z najlepszych dotychczas wydanych encyklopedii multimedialnych. Informacje opierają się na 21-tomowej Grolier's Academic American Encyclopedia. Zawiera około 33 tysięcy artykułów problemowych, masę zdjęć i sekwencji filmowych.

MYST – Wspaniała gra przygodowa z piękną, nastrojową, choć niestety statyczną grafiką. Akcja toczy się na tajemniczej wyspie, na której odkryto ślady niezwykłej pradziejowej cywilizacji.

DAEDALUS ENCOUNTER – Kosmiczna gra przygodowa utrzymana w najbardziej dzisiejszej konwencji tzw. filmu interaktywnego. Wszystkie postacie są tu odtwarzane przez profesjonalnych aktorów, ze śliczną Tia Camera na czele. Ciekawa fabuła w stylu s-f, wspaniałe efekty specjalne, doskonała jakość filmów, ciekawe efekty dźwiękowe, stanowią o atrakcyjności gry.

CONCERTWARE PERSONAL EDITION – Jest to jeden z trzech programów muzycznych wchodzących w skład zestawu. Prosty w obsłudze, choć rozbudowany program, o dość dużych możliwościach kompozycyjnych – wykorzystuje zapis notowy. Może służyć również jako sterownik urządzeń MIDI.

MS

... ALE MOŻESZ ZAGRAĆ W EF2000,
KTÓRY JEST BARDZIEJ REALISTYCZNY NIŻ MYŚLISZ!

EF

2000



300 STRON
INSTRUKCJI

W JĘZYKU
POLSKIM

TFX
MILITARY
ocean

DID
DIGITAL IMAGE DESIGN

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671777, fax (22) 6717822



distribucja: DMG
TEL. (0-22) 24-03-14

cena: 63.00,-

wymagania:
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SB,
CD-ROM x2 (1 CD)

MERIT '95

65°

SPORTOWA

ALEX DAMPIER Pro HOCKEY 95



Obok piłki nożnej, hokej na lodzie należy do najliczniej reprezentowanej grupy sportów drużynowych przenoszonych w formie gry na komputer. Ale choć w ciągu ostatnich kilku lat na rynku pojawiło się wiele propozycji z tego zakresu, to nadal ta jedna z najpopularniejszych dyscyplin sportowych na drugiej półkuli bezapelacyjnie przegrywa rywalizację z europejską kopaną – i to zarówno pod względem ilościowym, jak i jakościowym. Tej sytuacji z pewnością nie zmieni najnowszy produkt firmy Merit Studios zatytułowany „Alex Dampier – Pro Hockey '95” i to pomimo wydania go w wersji na CD.

Początkowo gra budzi zupełnie zrozumiałe nadzieje – całkiem niezłe, choć skromne demko wprowadzające, dość pokazna paleta możliwości, przemyślane opracowanie graficzne tablic wyboru opcji, wreszcie udział prawdziwego sprawozdawcy zapowiadającego rozgrywkę i komentującego w trakcie przerwy wydarzenia na taflach. Przed przejściem do gry zasadniczej można wybrać wersję językową programu, sposób sterowania (joystick lub klawiatu-

ra), państwo, którego barwy chcemy reprezentować (w tym także Polskę), zmienić parametry zawodników (szybkość, wytrzymałość, agresywność i umiejętności techniczne), ich nazwiska, a także przyporządkowanie do poszczególnych „piątek”. Dodatkowo można także ustalić czas trwania każdej tercji (od 1 do 20 minut), wybrać jeden z 3 stopni trudności, uwzględnić w grze zmęczenie zawodników, kary za faule, spalona, bójkę, a nawet przerwanie meczu w przypadku przesunięcia bramki. Wśród opcji wyboru nie zapomniano również o sposobie zmiany zawodnika aktywnego (automatycznie lub ręcznie), kierunku i prędkości przemieszczania się graczy (na wprost lub po przekątnej), możliwości odania strzału (tylko przed siebie lub we wszystkich kierunkach), ustawieniu ilości szczegółów oraz włączeniu bądź wyłączeniu efektów dźwiękowych, muzyki, komentatora oraz powtórek.

Przed rozpoczęciem gry możesz jeszcze potrenować wybrane warianty gry obronnej, ataku oraz strzału z karnego, albo od razu przystąpić do jednego z trzech typów rozgrywek: meczu pokazowego, ligi bądź turnieju. W ostatnich dwóch przypadkach dodatkowo powinien określić swój status w każdym spotkaniu – bezpośredni udział, rolę trenera (dokonujesz zmian w poszczególnych „piątkach”) lub obserwatora.

Prawda, że rewelacja? Ponadto składy drużyn, tabele, podsumowania – wszystko to dodaje atrakcyjności grze i

rozmuchuje oczekiwania związane z programem. Za wszelką cenę gra, choć daleka od doskonałości, nie budzi jeszcze poważniejszych zastrzeżeń. Postacie zawodników są wyraźne, zaś boisko oraz trybuna pełne charakterystycznych szczegółów. Trochę może śmieszny rozmiar krążka, ale co tam – zaczynamy! I tu niemiła niespodzianka. Tym bowiem, co jest solą każdej dobrej gry sportowej to możliwość wpływania na zachowanie się zawodników, prostota i uniwersalność systemu sterowania. A pod tym względem „Pro Hockey '95” prezentuje się raczej blado. Przeprowadzenie jakiegokolwiek akcji zespołowej graniczy niemal z cudem – o podaniach lepiej od razu zapomnieć, podobnie jak o klasycznym dryblingu. Nasz wpływ na broniącego bramki bramkarza oraz kierunek i siłę strzału jest praktycznie żaden, faule i gra ciałem to zwykła loteria, zaś system przyjmowania krążka przez wybranego zawodnika uchwał się chyba przed testerami. Obrazek, gdy kilku bezradnych hokeistów (i to obu drużyn) bezskutecznie próbuje dopaść leżącego na lodowisku krążka, nie należy do rzadkości. Jakby tego było mało, zmiany



„piątek” dokonują się według schematu znanego tylko autorom programu, kary trwają zawsze 2 minuty (przy tercjach 1-minutowych wygląda to przezabawnie), zaś powtórki bramek (zapamiętywane automatycznie) można obejrzeć tylko raz – i to wyłącznie w czasie przerwy. Przy tym wszystkim takie drobiazgi, jak klepski dźwięk oraz nieprzekonywujące odgłosy tłumu, to zaledwie przyszc.

Cóż, ogólnie rzecz biorąc, najnowszy produkt firmy Merit Studios to tylko kolejny dowód na to, że coraz częściej płyta CD może być zwykłym nośnikiem informacji, a nie wyznacznikiem prawdziwej wartości zapisanego na niej programu.

■ DARKO



TYRIAN

Kiedy ludzie dowiedzieli się, że nie są jedyną rasą we Wszechświecie, na Ziemi zaplanowali strach. Wycekiwane od zarania dziejów kontakty z innymi cywilizacjami nagle okazały się nieopłacalne... Stara planeta ogarnięta paniką przygotowała cały potencjał militarny i zalała kowala pierwszą, chcąc uniknąć spodziewanego ataku. Przez setki lat jakie upłyły od tego czasu, w przestrzeni kosmicznej nie było od niego spokojnego dnia. Federacja Ludów Kosmosu powstała jako ostatnia szansa na ustalenie Wszechświata ogarniętego żądzą mordii. Przedstawiciele wszystkich ras miały wspólnie zdecydować o losach Kosmosu. Wspólnie... Konflikty rasowe i wyznaniowe wybuchły z całą siłą na inauguracyjnym spotkaniu Federacji i zamieniły je w krwawe piekło. To, co miało być początkiem ery pokoju rozpoczęło czas wojennej zawieruchy. Czas, kiedy życie było warte mniej, niż amunicja, która je odbierała. Słowo „kosmiczna” zamienione zostało na „morderstwo”. Nadchodził czas Tyrian!

27 października, podczas I targów Gier Komputerowych w Warszawie odbyła się premiera gry „Tyrian”. Jest to konkurent, a może już następca, słynnego „Raptora”. W porównaniu ze swym poprzednikiem zawiera dużo większy arsenał broni. Do wyboru mamy kilkanaście różnych rodzajów morderczego sprzętu. Każdy typ broni ma 11 poziomów zaawansowania. Oczywiście, im wyższy poziom zaawansowania dział, tym większe są szanse przeżycia i tym wyższa jest jego cena. Statek bojowy składa się z: Ship Type, Front Gun, Rear Gun, Shield, Generator i Left/Right Sidekick.

• Ship Type – typ statku bojowego. Słuzą on jako ostatnia nadzieja, gdy ostrzy odmawiają posłuszeństwa. Ulepszenie kabryda nie wymaga zbyt wielkiej kasy, chyba że chciałbyś kupić najlepszy w swoim rodzaju – Super Carrot. Maronkę można nabyć tylko w sekretnej pozycji, za jedynie 65000 – nie przepag szansy!

• Front Gun – główna broń w potyczkach. Jeśli nie zadbasz o odpowiednio wysoki poziom doświadczenia, możesz zapomnieć o ukończeniu tej gry. Front Gun to Twój największy atut. Musisz go dostosować do własnej techniki walki, chyba że nie masz żadnej techniki.

• Rear Gun – dodatkowa broń, która może być niezbędna dla zarwania wrogich Tyraninów. Najbardziej skutowna jest pod ukosem lub na boki. Rear Gunu musisz dobrać do stylu przedniego. Te dwie bronie uzupełniają się wzajemnie.

• Shield – osłona. Ten komponent znacznie wydłuża życie Twojego statku. Gdy tylko będziesz mógł, kup jak najlepszy model osłony. Im lepszy Shield, tym więcej pocisków możesz przyciąć na kłate (kadłub). Najmłodszym urządzeniem do obrony, jak sądziałem, był MicroCorp HXS Class A za 12000.

• Generator – generator energii. Jest to bardzo ważny element statku. Od typu generatora zależy, ile pocisków naraz możesz wystrzelić oraz czy podczas strzelania Twoje osłony będą się napełniały. Radzę zakupić Gravtron Pulse Wave (50000). Można go znaleźć na tej samej planecie co Super Carrot.

• Left/Right Sidekick – wyposażenie dodatkowe lewego lub prawego skrzydła. Przydatne i dostępne podczas ostatnich planów gry. Polecam Zica Supercharge za 50000 na jedno skrzydło.

Gdy robisz zakupy zawsze możesz obrać na co wydane ciężko zarobione pieniądze (lewa strona ekranu). Na odsprzedaży broni nigdy nie traciś formy, co jest bardzo dobre dla niezdolnych graczy. To by było na tyle o uzbrojeniu. Tak jak w „Raptorze” masz do wyboru trzy poziomy trudności: Easy (dla początkujących – gabiaków), Normal (dla normalnych – przeciwników), Hard (dla zaawansowanych – weteranów). Przed rozpoczęciem gry decydujesz jeszcze, czy chcesz grać z kumpem, czy w samotności. Jeśli wybierzesz grę w jedną osobę

możesz wcielić się w pilota i zarządcę w technika (rozbudowa statku), czy tylko w pilota. Jest możliwość zabawy przez sieć lub kabel. Pod czas walki należy zastrzeliwać wszelkie wrogie obiekty i dokładnie obserwować ekran. Często w wyniku rozważenia szczególnie ważnego gościa lub eskadry ważnych osób zostaniesz nagrodzony dodatkową bronią, pieniędzmi, kryształami, i także dostępem do sekretnej pozycji. Grafika „Tyrian” utrzymana jest na przyzwyczajonym poziomie, istnieje możliwość zwiększenia ilości szczegółów, a także prędkości zabawy. Brakuje trochę możliwości gry w podwyższone rozdzielczości. Słaba dźwiękowa jest ciężko oprotowana, tylko czasami własne doświadczenia zagłuszą muzykę. Głównie, że gra jest wciągająca i można się dobrze wyciszyć. Jednym słowem firma Epic Megagames postarała się, nawet cena jest bardzo niska, dzięki czemu każdy może sobie pozwolić na zakup tej gry. Życze najlepszego ubiorzenia i przyjemnego mordowania!

■ Coval

CHAOS CONTROL

3 marca 1972 roku, sonda Pioneer 10 została wystrzelona w przestrzeń kosmiczną. Na pokładzie sondy umieszczono złotą tabliczkę zawierającą wiele informacji o Ziemi, między innymi określenie jej położenia we Wszechświecie. W roku 2050 po opuszczeniu granic Układu Słonecznego, sonda zamilkła, co zostało zinterpretowane jako uszkodzenie nadajnika. Był to Fatalny błąd. Okazało się bowiem, że jakaś obca cywilizacja przechwyciła sondę, a informacje zawarte na owej złotej płytce posłużyły jako określenie współrzędnych celu ekspansji. Tak więc stara, poczciwa Ziemia stała się wkrótce celem zaciekłych ataków Obcych i tylko od pewnej pięknej niewiasty zależą dalsze losy naszego Globu.



Nazywasz się Jessica Darkhill, masz stopień porucznika i wybrana zostałaś do walki z Kresh Rhan, wrogą rasą, która zaatakowała Ziemię.

Tak pokrótce przedstawia się legenda najnowszej gry firmy Infogrames. „Chaos Control” to gra w której największym problemem jest niski stan osłony i przegrzane działka laserowe. Jednym słowem jest to wektorowa strzelanina o szybkiej akcji, wyposażona w ciekawe animacje. Autorzy z Infogrames zadbałi, żeby nawet na pocziwiej „386”, prędkość akcji nie spadała poniżej normy. Ciekawostką jest fakt, że niemal cała oprawa graficzna przygotowana została na stacjach roboczych Silicon Graphics.

Gra obsługiwana jest tylko za pomocą myszki, więc do śmiertelnej walki powinieneś dobrze przygotować swoją wysłużoną towarzyszką zabaw. Podczas pierwszej części gry walczysz nad Manhattanem, który został opanowany przez Obcych. W związku z tym widok „Statuy Wol-

ności” podczas Twoich podniebnych eskapad nie należy do rzadkich widoków. Poniżej walka przenosi się do świata wirtualnego, gdzie należy pokonać wrogiego wirusa. W dalszych etapach gry czeka Cię walka w przestrzeni kosmicznej, aż do finału, gdzie zmierzysz się z flagowym statkiem wroga – centrum zła. Konstrukcja gry przypomina najlep-



sze strzelanki typu arkadowego, z jakimi od lat spotykamy się w różnego rodzaju automatach z salonów gier. Akcją obserwujemy z wnętrza kabiny pilota i kontrolując wskazania celownika dajemy całą moc naszych działek laserowych. W sumie pomysł niezbyt odkrywczy, ale dzięki dobremu wykonaniu gra wciąga i może się podobać.

■ COVAL

dystribucja: MIRAGE
tel. (0-22) 671 1551



DALSZE DZIEJE „WOJEN GWIEZDNYCH”



Istniejących już trzech części „Gwiezdnych Wojen”. Wszystkie efekty specjalne zostaną na nowo opracowane z wykorzystaniem najnowszych osiągnięć w tej dziedzinie. Pierwszy z tak odnowionych filmów powinien trafić do rozpowszechniania już w 1997 roku, a później, w odstępach półrocznych powinny trafić na ekrany pozostałe dwa filmy. Tak więc kolejne pokolenia widzów kinowych jeszcze przez długie lata będą fascynować kolejne premiery „Wojen Gwiezdnych”. A znając stosunek George'a Lucasa do gier komputerowych, także w tej dziedzinie czeka nas jeszcze niejedną premierę.

■ LSK



Gdy w 1977 roku George Lucas stworzył „Gwiezdne Wojny”, to przewrotnie starał się sprawić wrażenie, że są one fragmentem znacznie większej całości – dlatego nadał filmowi podtytuł „Część IV”). Później przyszedł czas na realizację kolejnych odcinków – „Imperium kontratakuje” i „Powrót Jedi”, które otrzymały kolejne numery V i VI. Obecnie Lucas postanowił powrócić do dzieła, które przyniosło mu sławę i majątek. Filmowa trylogia ma zostać przekształcona w dzieło 9-częściowe! W pierwszej kolejności Lucas ma zamiar nakręcić brakujące trzy początkowe odcinki, tworzące odrębną trylogię „Wojen Klonów” („Clone Wars”). Pierwszy film

z tej serii powinien trafić na ekrany w 1998 roku, a dwa następnego w ciągu kolejnych 5 lat. Po zakończeniu prac nad „Wojną Klonów” Lucas zamierza zrealizować jeszcze trzy końcowe odcinki, czyli epizody VII, VIII i IX. Równoległe hollywoodzka firma Industrial Light and Magic, zdobywca wielu Oscarów za efekty specjalne, będzie pracować nad „uszlachetnieniem”



gra na CD-ROM-ach, a dotychczas został sprzedany w ponad milionie kopii), więc ludzie z LucasArts postanowili go wykorzystać i stworzyć „REBEL ASSAULT II”. Głównym impulsem stało się podobno to, że dzi-

się na wielowątkowość (jak choćby w „Wing Commander III”), tworzy postawili mocno rozbudować linearny wątek akcji. Ich zdaniem, dla użytkownika efekt będzie podobny – rozrywka będzie interesująca nawet przy wielokrotnym uruchamianiu gry. Poważne ograniczenia zastosowano w prezentacji sekwencji filmowych. Vince Lee uznał, że nie może zastosować sekwencji MPEG, bo to zawęziłoby

we będą jednak odtwarzane w 256 kolorach z prędkością 15 klatek na sekundę, co nie gwarantuje szczytująco wysokiej jakości animacji. Vince Lee tłumaczy, że znowu kierował się tu interesem użytkowników, bo lepsza jakość wymagałaby czytelnika CD-ROM porównywalnej prędkości i zajmowałaby cztery, zamiast obecnych dwóch dysków CD. Wszystko to brzmi trochę dziwnie, jeśli weźmie się pod uwagę, że termin premiery „REBEL ASSAULT II” nie został jeszcze ostatecznie sprecyzowany, postęp w zakresie sprzętu odbywa się dziś błyskawic-

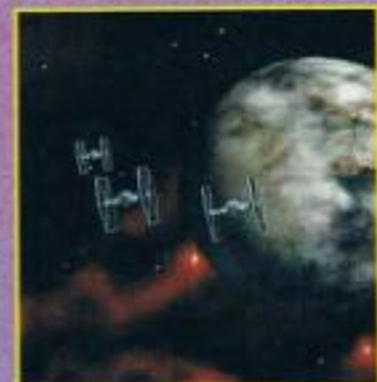
REBEL ASSAULT 2

Nakręcone w 1977 roku „Gwiezdne Wojny”, choć powszechnie wtedy krytykowane za zbyt mocne popuszczenie wodzy fantazji i totalny brak realizmu, stały się olbrzymim sukcesem finansowym i filmem kultowym, który długo jeszcze będzie kształtować nasze wyobrażenia o walkach w przestrzeni kosmicznej. Ten sukces trzech części sagi „Gwiezdnych Wojen” został już wielokrotnie zdyktowany przez ich twórcę, George'a Lucasa. Pozwolił na stworzenie potężnej wytwórni filmowej, na uzyskanie olbrzymich wpływów finansowych ze sprzedaży maskotek, zabawek, koszulek i układek, a także, co dla naszych Czytelników chyba najważniejsze, na powstanie całej rodziny gier komputerowych wykorzystujących pomysły z „Gwiezdnych Wojen”. Jedną z pierwszych takich gier była chyba atrozowa „Star Wars” z 1982 roku, a w latach 90. nastąpiła istna eksplozja produktów spod znaku LucasArts. W roku 1993 pojawił się słynny „X-WING” i cała rodzina jego kontynuacji („IMPERIAL PURSUIT”, „B-WING”), „REBEL ASSAULT”, a w 1994 słynny „TIE FIGHTER”.

Ponieważ sukces „REBEL ASSAULT” okazał się bezprzykładowy (w ciągu dwóch miesięcy stał się najlepiej sprzedawaną

siejszą techniką pozwala, by „REBEL ASSAULT II” wykonać lepiej, bo głównym jego niedostatkim była słaba jakość sekwencji filmowych. Nie oznacza to jednak, że „REBEL ASSAULT II” będzie jedynie remakiem, czyli nową wersją oryginału. Ma to być raczej typowa kontynuacja: rozpoczynająca się w chwili rozkwitu rebelii po zniszczeniu Gwiazdy Śmierci, ale tocząca się jeszcze przed okresem ukazanym w „Imperium kontratakuje”. Ciekawostką jest przy tym to, że George Lucas zezwolił, aby realizacją projektu zajęł się zespół twórców spoza LucasArts, pod kierownictwem Vinca Lee. Zespół twórców zapowiada wspaniałość, ale jednocześnie narzucał sobie bardzo poważne ograniczenia. Na przykład sama intryga będzie w dalszym ciągu miała charakter liniowy! Zamiast zdecydować

krąg użytkowników do posiadaczy specjalnych kart MPEG. Żeby więc móc odtwarzać odpowiedniej jakości sekwencje wideo, opracował on i zastosował w programie specjalne algorytmy kompresyjne, które potrafią odtworzyć pełnoekranowe filmy bez stosowania specjalnych kart. Sceny filmo-



cznie, komputery klasy 486/66 całkiem nieźle sobie radzą z sekwencjami MPEG dekodowanymi software'owo, a sam MPEG zadawała się czytnikiem podwójnej prędkości. W rezultacie, w momencie premiery programu może okazać się, że to taki „Wing Commander” dla ubogich. Ale twórcy „REBEL ASSAULT II” są pełni optymizmu, bo liczą, że program będzie sprzedawał się doskonale – dzięki famie „Gwiezdnych Wojen” i samego „REBEL ASSAULT”. Czy się nie przeliczą? No cóż, miejmy nadzieję, że o tym będziemy mogli przekonać się już wkrótce.

■ LSK





nic się nie stanie jeśli trochę uchył rąbka tajemnicy) uwalnia Zło, które opętuje jej męża. Gdy dziewczyna zdaje sobie sprawę z tego co narobiła, na ratunek jest już niemal za późno. Rozpoczyna się wyścig ze śmiercią...

Ze znanych mi do tej pory gier, „Phantasmagoria” jest tą, która najlepiej łączy w sobie film i przygodówkę. Zawiera w sobie wiele elementów charakterystycznych dla gry przygodowej: pełną kontrolę nad poruszaniem się bohaterki i nad większością jej poczyną, możliwość zbierania,

padło nadzwyczaj dobrze. Osiągnięto pełne złudzenie trójwymiarowości i przebywania bohaterów w wymyślonej posiadłości. Natomiast długie wstawki filmowe przed każdą z siedmiu części gry, a także podczas ważniejszych wydarzeń, sprawiają, że gra ta faktycznie staje się interaktywnym filmem – horrorem, który gracz na równi ogląda i bierze w nim udział. Prostota w „Phantasmagorii” jest, jeśli chodzi o interfejs, dużym plusem – jeden tylko rodzaj kursora, zmieniający kolor po najechaniu na aktywne miejsca na ekranie, niewątpliwie ułatwia znacznie grę, jeśli jednak chodzi o prostotę ukończenia, to jest to jej największy minus. „Phantasmagoria” jest banalnie łatwa – mniejsze ukończenie tej siedmio-kompaktowej gry

PHANTASMAGORIA

Roberta Williams, autorka m.in. znanych przygodówek z serii „King's Quest”, już od dawna nosiła się z zamiarem stworzenia gry-horroru. Jednak, jak stwierdza sama Williams, możliwe stało się to dopiero w ciągu ostatnich kilku lat, a dokładnie, od kiedy poziom techniki umożliwił wprowadzenie aktorów do gry komputerowej – według niej „prawdziwy” człowiek jest elementem niezbędnym do tego, by horror mógł straszyć. Ponieważ „Phantasmagoria” miała być pierwszą grą Sierry, zrobioną w stylu interaktywnego filmu, firma nie szczędziła grosza i wysiłków, by wszystko wypadło idealnie. Ostatecznie budżet „Phantasmagorii” wyniósł cztery miliony dolarów, a pojawiła się na półkach sklepowych dwa lata po rozpoczęciu nad nią prac. W grze znajdują się ponad dwie godziny zdigitalizowanego filmu, pojawiają się jedenaście postaci, którym za scenografię służy blisko 1000 renderowanych obrazów. Efektami specjalnymi zajęli się ludzie z Kronos – firmy „odpowiedzialnej” za efekty w filmie „Batman Returns”, a całość zajmuje siedem kompaktów.



oglądania i operowania znalezionymi przedmiotami, a wręcz niezwykle bogatą oprawę graficzną. Poszczególne lokacje nie są tu po prostu zdjęciami realnie istniejących obiektów, są to bardzo starannie opracowane renderowane obrazy, które swą „szlachetnością” nawiązują do starej, dobrej tradycji wcześniejszych gier przygodowych i wprowadzają specyfi-

zjęto około dwanaście godzin. Nie było po prostu nad czym się zastanawiać – rozwiązanie większości problemów nie dość, że były oczywiste, to jeszcze same się „nachalnie” narzucały. Trudno jednak żeby była inna sytuacja, jeśli w każdej lokacji są co najwyżej trzy – cztery aktywne miejsca, a bohaterka nie nosi więcej niż pięć przedmiotów.

„Phantasmagoria” jest grą wartą zobaczenia. Robert Williams udało się bowiem osiągnąć swój cel – grając w „Phantasmagorię” można się naprawdę „pobać” – czy to dzięki umiejętnie wzmaganemu muzyką nastrojowi grozy, czy też dzięki przerażającym scenom rozgrywającym się na ekranie – niektóre z nich są na tyle krwawe i okrutne, że gra ma specjalną opcję, umożliwiającą ocenianie ich dla graczy poniżej 18 lat. Tak więc „Phantasmagoria” to ciekawa fabuła, wspaniała grafika, nieźła oprawa dźwiękowa oraz – niestety – zbyt łatwy do ukończenia program. Wszystko to sprawia, że dość trudno jest to wystawić obiektywną ocenę. Przykładowo plism Computer Game Review przyznało jej 91%, natomiast w PC Review już tylko 12%. Ja jednak uważam, że mimo wszystko jest to gra na tyle dobra, że warto się z nią zapoznać, chociażby by po to, aby zobaczyć jak z grubszą powłoką wygląda prawdziwy interaktywny film.

■ Patrycja Wardzala

tów, co na dzień dzisiejszy czyni „Phantasmagorię” najobszerniejszą z gier.

Fabula jest dość typowa. Młode małżeństwo – Adrienne i Donald – wprowadza się do starej posiadłości, zbudowanej w XIX w. przez magika Zoltana Carnovaschego, a którą mieszkańcy pobliskiego miasteczka uważają za nawiedzoną i śmiertelnie niebezpieczną dla tych, którzy ośmielią się w niej zamieszkać. Adrienne, główna bohaterka, początkowo nie zwraca uwagi na przestrogi, lecz wkrótce (oczywiście z pomocą gracza) zaczyna odkrywać mroczne sekrety starego domu i (chyba

czny klimat, nie wspominając już o tym, że wyglądają znacznie lepiej niż mogłoby jakiegokolwiek zdjęcie. Dodatkowo „wizualną” atrakcyjność podnosi pomysł pokazywania bohaterki pod różnymi kątami, z góry, czy od tyłu. Zazwyczaj też, by Adrienne mogła dokładnie spenetrować daną lokację, kąt widzenia kamery zmienia się kilkakrotnie – podobnie jak w „Alone in the Dark”. Ogólnego efektu nie psuje wprowadzenie aktorów zamiast, jak do tej pory, animowanych „ludzików”. Połączenie istniejącego tylko w pamięci komputera tła i słomianych „blue-screen” aktorów wy-



75%

dystrybucja: IPS
TEL. (0-2) 642-27-66
cena: 169.00,-
wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (7 CD)

SIERRA '95
PRZYGODOWA



SIMON the SORCERER 2

I tak oto, po dłuuuugiej - nie, naprawdę długiej - przerwie w dostawach przygodówek, fani tego gatunku gier doczekali się kolejnej świetnej pozycji. Grafika - właściwie bez zarzutu, muzyka też, efekty dźwiękowe, że palce lizać. Nu, prosto rarytas.

Grając w „Simon the Sorcerer 2” wcielasz się w rolę, znanego nam już z pierwszej części, sympatycznego adepta magii, Simona. Mały trochę podrdeś oraz - niestety - nabył brzydkich manier (skąd my to znamy)? Oglądając wprowadzenie do gry dowiadujemy się, że jakiś wiejski przyglup o imieniu Runt, marzący nieustannie o niezwykłych, magicznych przygodach i mający z tego powodu kłopoty ze swym ojcem, kupił gdzieś starą magiczną księgę Sordida. Pewnej więc nocy Sordid, a raczej jego duch, nawiedził maślacha i namówił go do współpracy. Upłynęło trochę czasu, chłopak wspomagany przez ducha Sordida wybudował dla swojego mistrza nieliche zamczysko. Mistrz zaś pragnie zemsty, całej zemsty i tylko zemsty, wysłał więc magiczną szafę, aby ta ściągnęła Simona z naszego świata. Motyw magicznej szafy znamy z cyklu - niezbyt zresztą udanego, za to dość długiego - książek o Narnii. Niestety, jak to zazwyczaj bywa, efekt różni się od oczekiwań i zamiast u Sordida Simon wyładował przed sklepem znanego nam już Kalipso. Czarodziej się zestarzał i otworzył niewielki kramik z magicznymi parafernaliami na przedmieściach stolicy. Samotność steranego wiekiem czarodzieja rozprasza jego wnučka Alik, która (jak widać to na pierwszy rzut oka) ma czym oddychać i ma na czym siedzieć. Nie przepada ona najwyraź-

niej za Simonem, co można sprawdzić, jeśli każe się chłopakowi z nią pogadać. Po rozmowie z Kalipso, Simon dowiaduje się, że do ponownego uruchomienia szafy i wysłania go z powrotem, Kalipso potrzebuje bardzo rzadkiego magicznego paliwa nazywanego Mucusade (ki diabeł?). A więc do roboty.

Część pierwsza Stolica

Wejść do sklepu starego sklerotyka. Z kosa weź kij (baseball bat), a z ozdoby - zieloną farbę (dye). Wyjść ze sklepu i udaj się do zamku (castle). Po przybyciu na miejsce okazuje się, że strażnicy nie chcą Cię wpuścić do środka. Ale, jak wszędzie na świecie, cięcie skłoni się do negocjacji. Musisz ich przekupić forszą, którą zdobędziesz nieco później. Na razie zaczerpnij informacji na temat tutejszej waluty. Zanim odejdziesz, niezłomni stróżowie spokoju zamkowych urzędów poradzą Ci, abyś spróbował szczęścia w odbywającym się w mieście konkursie na nadwornego maga. Udaj się na bazar (street of traders). Pogadać ze sprzedawcą artykułów żelaznych (ironmonger). Okazuje się, że ma on problemy z przeliczaniem waluty i podatków. Pomóż mu (2, 3, 3). W zamian dostaniesz tom dla mańkutów (crowbar). Dobry i taki! Udaj się do doków (docks).

Pogadać z dziewczyną (Goldilocks), kryjącą się za pudłem. Ukrywa się ona od czasu, jak obrobiła z grysku domek trzech niedźwiedzi. A



więc taki był sens bajeczki o dziewczynce, która w lesie natknęła się na chatkę trzech niedźwiedziów? Sytuacji biedaczki nie polepsza fakt, że Tata Miś jest szefem miejscowych stróżów prawa. Biedaczka próbowała dostać się na jakiś statek w jednym z pudeł, lecz niestety wszystkie są zamknięte (pudła, nie statki). Pomocemy dziewczynce? Pomocemy! Otwórz pudło (crate) za pomocą łomu. Dziewczyna wpakuje się do środka, pozostawiając po sobie perukę (wig) i gumową nadymaną łódkę (rubber dinghy). Udaj się do domku misiów (3 bears cottage). Otwórz skrynkę na listy (letter box) i ze środka weź list (letter). Spójrz na niego. Znajduje się na nim adres niedźwiedziów. Niestety, do domku nie wejdziesz, jest bowiem obwarowany. Te Misie mają chyba ciężką paranoję! Udaj się do lombardu (loan office). Wejść do środka i pogadać z sekretarką (secretary). Wybierz którąkolwiek z opcji spłacania kredytu. (Są nawiasem mówiąc przezabawne - kłania się szekspirowski Kupiec Wenecki). Tak naprawdę nie będziesz pożyczal dziadków od lichwiarzy, więc nie pękaj. Sekretarka pozwoli Ci przejść dalej. Otwórz drzwi i wejść do gabinetu szefa. Po krótkiej rozmowie facet zacznie szukać jakiegoś formularza. Ty w tym czasie połóż szybko list do pojemnika na korespondencję (in-tray) stojącego na biurku Shylocka i wyjdź na zewnątrz. Jeśli nie skutkuje siła argumentów, trzeba zastosować argument siły!

Ponieważ niektórzy ludzie nie spłacają kredytu, dla zachęty opornych na dachu lombardu zainstalowano katapultę. Jeśli

klient nie spłaca długu, jego adres trafia na biurko szefa, ten zaś przesyła go do obsługi działobitni, która robi z domu kupę gruzu. I taki los spotyka również chatkę naszych trzech futrzanych przyjaciół. Bingo! Udaj się na miejsce niedawnego bombardowania.

Domek - a jakże! - stoi otworem i to całkiem sporym. Wejść do środka. Przejść do kuchni i z umywalki weź gumowe rękawice (rubber gloves). Zakręć kurki od kranu (taps). W tym momencie do domu wróć misie. Simon ukryje się w kominie, niestety w chwilę później wylatuje z domu jak oparzony (i w rzeczy samej jest!). Udaj się na bazar. Wejść do sklepu zoologicznego. Jest on prowadzony przez jakiegoś świra, który wymyślił machinę umożliwiającą łączenie dwóch zwierzątek lub rozkładanie jednego na dwa inne. Taki doktor Frankenstein dla ubogich. Po krótkiej pogawędce facet się zmyje, mówiąc coś na temat problemu ze sporządzeniem żywego źródła światła. Korzystając z rękawic weź elektrycznego żółwia (turtle), znajdującego się w jednej z klatek. Weź również robaczki świętojańskie (glow-worms) znajdujące się na półce. Wpóż żółwia do klatki (empty cage) znajdującej się po prawej stronie maszyny (machine) i uruchom ją (machine, znaczy, nie klatkę!). Z klatek po lewej stronie wyjmij węgo-



rze (eels) i normalnego żółwia. Teraz do klatki po lewej stronie włóż robaczki świętojańskie i węgorze. Przesuń dźwignię na maszynie (lever) i uruchom maszynę. W prawej klatce uzyskasz wzmocnione świetlnie, bo dotądowane robaczki.

Wejść do sklepu z artykułami do nagłego rozmieszania (obok stukniętego zoologa). Kiedy sprzedawca założy maskę mały na głowę, szybko weź z lady książkę z kawalami (joke book). Udaj się z nią do ponurego blazna (jester) siedzącego przed lombardem i podaruj mu ją. Blazen rozmieszka się niemal do łez i, w zamian za bezcenną w jego fachu książkę, da Ci świrski pęcherz (bladder). Używając łomu otwórz kratę do kanału (drain cover). Zejdź na dół i idź w lewo. Niestety na drogę wyskoczy jakiś pajak, którego Simon (i nie tylko on!) się boi, chłopak świrskim truchtem wybiega więc z kanałów. Udaj się do portu. Pogadaj ze stojącym tam Murzynem (Um Bango). Jest on szamanem i zaklinaczem deszczu, lecz niestety nie może uprawiać swojego zawodu na większą skalę, a to dla braku tancerzy. Udaj się na rynek (town square) i spróbuj zagadać do gościa grającego na akordeonie (accordion player). Facet nic nie mówi, więc Simon postanawia przyrzeć się próbie, w czasie której pęka jedna z pałeczek potrzebnych do gry. Podaruj facetowi swój kij baseballowy. Niestety, z powodu nieznanności praw fizyki, skutek użycia przez tancerzy kija będzie łódzie plorującej. Biedacy zostali bez instruktora i szukają jakiegos nowego. Udaj się na bazar, weź ich ogłoszenie (poster) i daj je zaklinaczowi. Wróć na rynek. Niestety, podczas podróży jeden z bębnow zaklinacza został przedziurawiony. Do naprawienia go potrzebna mu jest świrska skóra. Ponieważ masz jedną na skądzie (bladder), całe przedstawienie rusza z kopyta. Nad miasto nadciąga burza, co kończy się podniesieniem poziomu wody w kanałach, to zaś z kolei

nie poprawia sytuacji zdrowotnej pajaka. Udaj się do mistrza tatuażu (tattooist). Spójrz na wywieszkę na drzwiach (sign). Okazuje się, że facet posiada coś zjeść. Ściągnij drabinę (ladder) na dół, wejdź na



górną, otwórz drzwi i wejdź do środka. Znalazłeś się w miejscowym domu wariatów, którzy wolą nazywać się Stowarzyszeniem Ekscentryków. Zagadnij gościa z patelnią na głowie (frying pan man). Kolega świr powie, że patelniany złożył ślub milczenia. Pytania trzeba mu pisać w notesie (note pad), który właśnie dostałeś. Używając poznanej przed chwilą metody, zapytaj Patelnia, czy nie można by się przyłączyć do klubu (czego to komputery z ludźmi nie robią). Dostaniesz broszurkę (brochure). Ponadto dowiesz się, że brakuje im faceta noszącego grysk na głowie. Udaj się do domku miśków.

Wejść do środka. Po rozmowie z Tatą Miśkiem, w zamian za perukę Złotowłosej, dostaniesz grysk (porridge). Wróć do klubu ekscentryków i załóż (opcja wear) grysk na łeb. Dostaniesz standardowe wyposażenie początkującego świra (junk bag). W środku znajdziesz forsy (money), kawałek gumowej liny (bungee rope) oraz klin (wedge). Udaj się do wieźwca (szkło, aluminium, beton, stal) MucSwamplinga (MucSwamplings). Twój znajomy Jaszczurek z pierwszej części gry, najwidoczniej mocno się wzbogacił. Pogadaj z żywą reklamą (swamplung mascot) przed wejściem. Dostaniesz balonik (balloon) i kupon na tańsze żarcie (voucher). Wejść do środka i pogadaj z kelnerem (waiter). Zamów żarcie dla małolatów z kuponu (kiddie meal) i napój (swamp shake). Napój ma tę właściwość, że tężeje i zasłyga w zatkanie z powietrzem. Pogadaj też z tatuażystą. Niestety, facet twierdzi, że ma jeszcze trochę czasu do drugiej (wtedy kończy mu się przerwa). Cały problem polega na tym, że zegar się zaciął, jak początkujący stolarz. W związku z tym, facet



przejdź do czeka się śmierci z przymiotnikiem niż godziny drugiej. Spróbuj wejść na zaplecze. Niestety, nic z tego.

Udaj się do sklepu z kawalami. Otwórz torbę od MucSwamplinga. W środku znajdziesz robaka (maggot), żumę do gucia (swamp gum) i figurkę Swamplinga (Swamplung model). Pogadaj ze sprzedawcą (joke seller) i zapytaj, czy mógłby zrobić Ci kostium Swamplinga. Potrzebny jest zielony materiał. Wyjdź na zewnątrz i zapytaj sprzedawcę materiałów (fat bloke), czy ma trochę płotna na skądzie. Ma, ale okazuje się, że nie na Twoją kieszeń. Jednak jeżeli wyświadczysz mu pewną przysługę... Trafiasz do jaskini. Przejdź w prawo. Znajdujesz się tu pełno lamp (lamps). Bierz wszystkie. Ostatnia okazała się magiczna. Dłnn niestety wyjechał na wakacje i zostawił automatycznego sekretarza (sic!), ale nie przejmuj się. Podajdź do otworu (cave entrance), przez który dostałeś się tutaj i wrzasknij do niego. Grubas spuści Ci drabinę (ladder), po której wyjdź na zewnątrz. Grubas dotrzymał umowy, ale tylko w połowie. Dostaniesz biały materiał (cloth). Przywiąż balonik do krat (railings). Udaj się z nim do fontanny (fountain). Wrzuć do niej zieloną farbę (dye). Teraz włóż do koszyka praczki (basket) materiał. Wyjdź z planszy i wróć jeszcze raz. Zielony materiał już na Ciebie czeka obok kosza. Wróć do kawalarza i pogadaj z nim. Po chwili Twój kostium (swamplung costume) jest już gotowy. Facet natomiast zaczyna kombinować i rozmyślać nad produkcją smrodliwej bomby. Hmm... Udaj się do restauracji. Wejść do środka, załóż kostium i włóż na zaplecze. Udaj się schodami na górę. Trafisz tu na starego kumpla z pierwszej części – pana Jaszczurka, czyli MucSwamplinga. Zwierzy Ci się on z wielkiego kłopotu – od dawna mianowicie nie udało mu się zrobić dobrej zupy bagiennej. Ma wprawdzie nową receptę, ale brakuje mu błota. Simon oczywiście chętnie mu pomoże. Dostaniesz wiaderko (bucket). Wyjdź z restauracji i przejdź w lewo, na tyły zakładu. Zajrzyj do kosza (dustbin) stojącego obok. W środku znajdziesz wędkę (fishing rod). Od maskotki wyciągnij drugi balonik. Udaj się do lombardu i zejdź do kanałów. Idź w lewo, aż chłopak dojdzie do ciemnego miejsca. Wtedy użyj lampy ze swego – coraz pełniej-

szego, kapelusza. Idź dalej w lewo, aż trafisz na drabinę, po której wyjdź na górę. Idź w prawo. Przywiąż linę do poprzeczki (railing). Teraz nabierz do wiadra błota (mud). Przejdź na lewo i za pomocą wędkę złów w jeziorze (lake) rybę (fish). Jeśli już tu jesteś, nie wracaj od razu, tylko przejdź od wjazdu w lewo. Z wody wyłoni się dyżurna Pani z Jeziora. Pogadaj z nią, dowiesz się, że Panny z Jeziora pełnią na zmianę dyżury i strzegą Miecza. Miecz zaś może wziąć tylko ten, co okaze się królewską pieczęcią i będzie księciem krwi. Zaproponuj dziewczynie, że ją zastąpisz. Niestety, musisz przedtem spełnić pewne wymogi formalne. No, zobaczymy... Wróć przez właz do miasta. Udaj się na ba-



zar i przywiąż drugi balonik do krat. Wróć do MucSwamplinga i daj mu wiadro z błotkiem. Jaszczurek zwało weźmie się do roboty, niestety, nie za bardzo mu wyjdzie. Kocioł eksploduje i na dnie zostanie jeno trochę zupki (swamp stew). Dostawsz ją, wyjdź na zewnątrz i weź trzeci balonik od maskotki.

Przejdź na bazar i daj zupkę specowi od niespodziewajek, który właśnie bledzi się nad bombą zapachową. Weź smrodliwą esencję (stink bomb) i udaj się na miejsce, gdzie odbywa się Wielki Konkurs na Królewskiego Czarodzieja (magic competition). Pogadawsz z bileterem (clerk) otrzymasz wejściówkę. Nie próbuj wsiąść się poza kolejną. Jeśli chcesz, możesz pogadać ze współzawodnikami, nie wnieście jednak wiele do gry, poza tym, że dowiesz się, że jeden z nich jest głuchawy i ma potężny katar. Potraktuj wszystkich bombą zapachową. Life is brutal and full of pułapki! Wszyscy, poza Zakatarzonym, padną nie-czym muchy. Zakatarzony jest uparty i nieusuwalny. Weź leżącą na stołku, pozostawioną przez kogoś magiczną książkę (spell book). Teraz włóż Zakatarzonemu (wizard) nieco bagiennego koktajlu do trąbki słuchowej – substancja gęstnieje w zatkanie z powietrzem. Teraz śmiało ruszaj w lewo. Głuchy mag nie usłyszy wezwania porządkowego.

Po dość długiej i zabawnej animacji, podczas której Simon demonstruje Królowi swe umiejętności, dostaniesz wreszcie certyfikat Królewskiego Czarodzieja (id). Idź do zamku. Strażnikom przy bramie wylegitymuj się forszą z zestawu dla szumniejących, odźwiernemu okaż certyfikat i włóż do środka. Po wejściu w obręb zamkowych murów zaatakuj Cię podstępnie Mały Książę (prince). Kurdupeł jest żółliwy i nadmiernie zadufany w sobie. Dowiesz się, że chętnie oddałby grochową strzaławką, ale tylko za miecz, który jest mu potrzebny dla podratowania własnego ego. Otwórz bramę zamku i wejdź do środka. Otwórz drzwi od pierwszej z brzegu komnaty i wejdź do środka. Natkniesz się tu na królewskiego bachora, drącego pysk w sposób przokropany. Nie



mieszając unieruchomioną kołyską (cradle) klinem. Weź też zębate kółeczko (cog) z mechanizmu poruszającego kolebeczkę. Jeśli chcesz, możesz wziąć zabawki szczeniaka. Do drugiej komnaty na razie nie zaglądasz, tylko przejdź w lewo. Podczas krótkiej rozmowy dowiesz się, że pierwszym obowiązkiem nadwornego czarodzieja jest ucieszenie wrzaskliwego bękartu. Szczeniaki są upierdliwy, ale o jego upodobaniach wie coś Księżniczka śpiąca w komnacie obok pokoju dziecinnego. Daj królewskiej face (jest to wszak Royal Seal, nieprawdaż?) rybkę i weź bydlę jak swoje. Wyjdź z pałacu i idź do wiewiórcy MucSwampinga. Wszedłszy do sali jadalnej przebierz się znów w strój roboczy i ruszaj do kuchni. Wróć kółeczko zębate (cog) do mechanizmu zegara (clock). Wyjdź z kuchni. Tatuażysta poszedł do swego warsztatu, możesz więc go odwiedzić. Tatuaze są piekielnie drogie i nie stać Cię na żaden, wychodzący Simon weźmie jednak ulotkę reklamową (leaflet). Wróć do zarfodajni i pogadaj z ponurym osobnikiem (anorak man) siedzącym nie opodal bufetu. Gość jest mocno przygnębiony i nie dowartościowany. Jeśli jednak podarujesz mu ulotkę reklamującą tatuaze, uzna iż tatuaż jest właśnie tym, czego mu trzeba dla podbicia świata. Jeśli ponownie pogonisz Simona do tatuażysty, przekonasz się, iż trafiła Ci się nie lada grafka — jesteś tysięcznym klientem i mistrz rysunku obsłuży Cię za darmo. Zamów pretenjonalny tatuaż z koroną i skrzyżowanymi nad nią mieczami. Teraz już możesz udać się na bagno. Pani z Jeziora okaz się Królewska Pieczęcią, potem weź porzucony przez nią akwalung (air tanks) i korzystając zeń, napełnij powietrzem gumową dinghy (rubber dinghy). Popłynij w lewo. Po dostaniu do wyspki weź Miecz (sword) z kamienia. Brawo!

Wróć do pałacu i daj miecz księżce za bramę. Dostaniesz odeń w zamian groszek (pea) i dmuchawkę (pea-shooter). Wejdź do zamku i weź cymbalki (cymbals) ze stołka. Teraz udaj się do komnaty Księżniczki i spróbuj obudzić ją na przykład cymbalami. Nic z tego. No to wetknij jej zarnko gro-



chu... pod materace (mattresses). Bingo! Księżniczka się budzi i możesz z nią pogadać. Dowiesz się, że wrzaskliwego malucha możesz ukoić lizakiem (lolly). Weź lizak i daj go szczeniowi (baby). Niestety, nie skutkuje. Smark drze się jak poseł, któremu operacyjnie (inaczej się nie da!) usuwają immunet. Ponownie obudź Księżniczkę i

spytaj ją o radę. Oczywiście powie Ci, że trzeba bachora nakarmić mlekiem. No dobra. Wychodząc z pałacu weź leżący przed bramą pałacu (tam gdzie księżka ćwiczy zaciekle pchnięcia na kukle wieśniaka) wyrzucony przez berbecia lizak. Udaj się do biura MucSwampinga i daj lizak małym (Baby Swam-



plings) w końcu. Dostaniesz od nich butelkę mleczka (milk), które wreszcie ukoi ryki pałacowego głodniaczka. Udaj się do sali tronowej, a stamtąd do Skarbcza, gdzie Simon spობiewa się znaleźć swoje Mucusade.

Niestety, nie ma aż tak dobrze. Wejścia do skarbcza strzegą, znane Simonowi z pierwszej części gry, Demony, których nie da się niczym przekupić. Są tępe, złośliwe, uparte, do tego mają skłonności homoseksualne, co widać na załączonym obrazku. Gdy Simon spadnie ze schodów, wróć z powrotem na górę i wyjdź na pentagram (pentagram) trochę bąglienno koktajlu. I popatrz sobie na efekt. Demony masz z głowy. Ruszaj na bazar, przywióz trzeci balonik do dwóch pozostawionych tu wcześniej i leć do zamku. Teraz nikt Cię nie zestrzele, bo Demony rozpaczliwie szamoczą się przed wejściem. Stań na dywanie (rug). Spadniesz pigro niżej, gdzie już bez trudu znajdziesz swój przedmiot (mucusade) i wracaj tubą (tube) na górę, potem zaś przez balkon na dół. Niestety, nie unikniesz kilku przykrości. W drodze do Kalipso mianowicie...

Część druga Statek piratów

Porwano Cię i ocykasz (dobre słowo, czy nie tak?) się w mrocznej fadowni, skropowanej łańcuchami niczym gospodarka polityką podatkową państwa. Obok Ciebie siedzi jakś typ, mocno przypominający B. A. Barracusa z Drużyny A. Uwolnij się z więzów, korzystając z pomocy magicznej książki. Następnie weź czaszkę (skull). Okaze się, iż Si-

mon bierze jedynie przepaskę na oko (eye patch). Gdy zechcesz wyjść na pokład, przyczepie kapitan. Cała scenka na statku roli się od aluzji i aluzijek do „Wyspy Skarbowej” R. L. Stevensona. Kapitan mianowicie postanowił, że nie sprzeda obu więźniów, ale dla zaspokojenia swych sadystycznych zamiarów powiesi ich na reii. Rozmowa kapitana z matrem jest prze zabawna — okazuje się bowiem, że na statku brak szubienicy i sali tortur tradycyjnie zaś na pirackich statkach „spacer po desce” też nie bardzo się uda — deska jest złamana i ko-

niec. W dodatku wody wokół statku wcale nie roją się od rekinów, niezbędnych dla nadania spacerowi właściwego dramatyzmu. Nie ten klimat. Pływa wprowadzie wokół statku jeden delfin, ten jednak jest szurnięty i zamiast do brzegu, holuje robotników... na wody pełne rekina. Kapitan niezbyt chętnie widzi zasadnicze — jakby nie było — zmiany w swoich planach, godzi się jednak zająkać, dopóki jeden z matków nie zbije deski. Potem wiadomo — deska, delfin i wreszcie rekiny. Tymczasem, by Simon nie tracił czasu po próżnicy, obarcza go obowiązkami chłopca okrętowego. Obaj nie wiedzą, co właściwie ma do roboty chłopiec okrętowy, kapitan pozwala więc Simonowi poszendać się po pokładzie i pogadać z członkami załogi, może oni coś będą wiedzieć. Simon odzyskuje więc swo-



bodę ruchu. Obeyrny leżący na stole dziennik okrętowy (diary). Znajdziesz w nim pocztówkę (postcard) od poprzedniego kapitana, dowiesz się też, co stało się z Twoim poprzednikiem (Jimem Hawkinsem). Na półce po prawej znajdziesz kilka wypchanych papug (parrots), weź jedną i wyjdź drzwiami po lewej. Pogadaj z piratem (pirate) uczącym się wiazać morskie węzły. Daj mu opaskę na oko, dostaniesz w zamian okulary (shades). Przejdź na dół okrętu (to ta zaostzona część statku) — w lewo. Pogadaj z piratem, który zbija deski. Nie bardzo podoba Ci się widza spaceru nad falami, gdy więc nadarzy się okazja, popchnij go do wody. Na statku pirackim jest miej-

scie tylko dla twardzieli! Weź przy okazji deskę (plank) i młotek (hammer).

Powinieneś jakoś dostać się do zamkniętej na łańcuchach i kłód fadowni, czujesz bowiem, że tam właśnie zamknięto Twoje Mucusade (cokolwiek by... i tak dalej). Nie sforujesz jednak kłody gołymi łapami. Przejdź na dziób (to ta zaostzona... no dobra, damy spokój). Otwórz drzwi znajdujące się pod żurawionym w trupa piratem. Trafisz do loższki, w którym siedzi twardziel (tough looking guy). Pogadaj z nim i spytaj, czy nie ma przy sobie spawarki. Hmmm... B. A. zawsze miał... Twardziel też ma. Brak mu co prawda zapalarki, czy choćby krzesiwa, ale nie masz co narzekać. Bierz spawarkę (welding torch) i zmykaj. Przejdź na rufę (zakręglona część okrętu). Otwórz dolne drzwi i wejdź do środka. W tej kajucie znajdziesz krzesiwo (tinder-box), drogę do blokady Ci jednak chrapliwy w hamaku (hammock) matros. Weź tkwiący w tarczy nóż (knife) i przetrnij nim hamak. Matkę zwali się na pokład. Ty zaś weź krzesiwo. Wyjdź na śródokrepcie. Spróbuj — masz w końcu okulary, spawarkę i krzesiwo — przecięj łańcuch (chain) blokujący drzwi do fadowni. Niestety, przeszedł Ci w tym kapitan. Gdy zniknie w drzwiach kajuty, zabij je deską i popraw gwóźdźmi. Teraz przetrnij spawarką łańcuch i otwórz



drzwi do fadowni. No, nareszcie masz swoje Mucusade... Co z tego jednak, skoro statek tkwi na morzu. Trzeba by jakoś wrócić do portu. Wejdź na wyższą rufową i pogadaj ze sternikiem (bosun). Okaze się, iż steruje on statkiem, korzystając z porad nawigacyjnej papugi. Jest to specjalnie przygotowana przez druidów papuga, nieodmiennie wskazująca dziobem północ, z którą to papugę sternik konsultuje kurs okrętu. Podmień ją na wypchaną, którą złapiesz z kajuty kapitana. Simon zapewni sternika, że to najnowszy model Pentium-papugi, ze specjalnym przyjaznym szytkownikowi BIOS-em i innymi udogodnieniami. Papuga zwiata z poprzeczki, wzmocnij ją więc gumą do bicia. Zejdź na pokład i zdżermnij się, zadowolony, że statek zawraca. Gdy Simon się ocknie, okaże się, że nadal jest na morzu. Co u licha? Pogadaj ze sternikiem (sterowanie statkiem to rzecz nad wyraz prosta — kręci się kołem w lewo i statek płynie w lewo, kręci się w prawo i statek... tak jest, skąd się domyśliłście? Oczywiście, że w prawo). Niewiele brakowało, a byłbyś dotarł do celu, ale sternik zorientował się, że coś jest nie tak i odwrócił papugę. Skąd wiedział?

No, pewnie dostał cynk z bocianiego gniazda. Wejdź na maszt korzystając z drabinek linowych (rigging) obok dzioba. Przesłoń otwór teleskopu (telescope) pocztówką z Kalimani, którą kapitan dostał od swego przyjaciela. Jeśli spracowany matros się zbudzi i zajrzy w teleskop, ujrzy inny port niż ten, do którego faktycznie będzie zmierzzał statek. I nie ostrzeże sternika. Zejdź na dół i raz jeszcze przesuń Pentium-papugę.

Doskonale. Statek skierował się do stolicy, niestety po drodze dopadła go jakaś wojownicza flotylla i... dududuuuu!

cdm.

■ Patryk Sawicki

dystybucaja: ?
cena: ?
wymagania:
PC 386 SX, 2 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x1 (1 CD)

ADVENTURE SOFT '95

80% PRZYGODOWA

CD-ROM

INTERAKTYWNY KURS
JĘZYKA ANGIELSKIEGO

ATRAKCYJNE
CENY DLA HURTOWNI
I SKLEPÓW

EURO Plus+



ENCYKLOPEDIE

LEKSYKONY

GRY ALBUMY

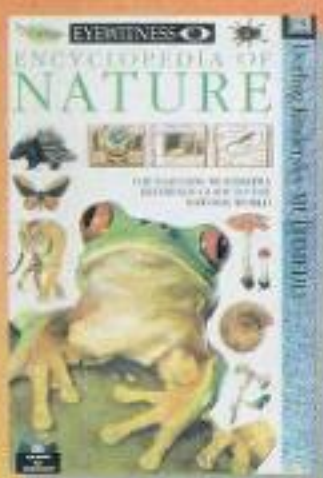
PROGRAMY DLA DZIECI

PROGRAMY EDUKACYJNE



MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM



ATRAKCYJNE CENY
DOGODNE WARUNKI
WSPÓŁPRACY DLA
ODBIORCÓW HURTOWYCH
NA TERENIE CAŁEJ POLSKI

W OFERCIE POSIADAMY RÓWNIEŻ
NAPĘDY CD-ROM I KARTY
DŹWIĘKOWE SOUND BLASTER

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.
ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47
643 81 21
fax 644 48 16

oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,
ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

PROWADZIMY
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ





Stół po lewej przeznaczony jest do przyjmowania skupowanych przedmiotów. Niektóre rzeczy są cenne dla kupca, dla Ciebie natomiast nie. Warto zwrócić na to uwagę.



Stół na prawo służy do sprzedaży. Kładziesz forsę na stół, a sprzedawca daje Ci żądany przedmiot. Pamiętaj, że możesz się targować, kładąc mniej niż w cenniku.

Zacznijmy od sklepów. W okienku wyświetlany jest przedmiot, znajdujący się w ofercie lub ten jaki sprzedawca chętnie od Ciebie kupi. Na górze widnieje cena sprzedaży, na dole skupu. Strzałki służą do przewijania oferty, jak również wskazują na stół, gdzie dokonywana jest konkretna transakcja.



Jeżeli się wycwniaż i spróbujesz miast kiesy podarować sprzedawcy kosę, to spotka Cię nieprzyjemne spotkanie z bramykarzem.



DUNGEON MASTER



Po znalezieniu klucza w karczmie, idź w kierunku wieży. Tam otwórz zamknięte drzwi.



„Dungeon Master II”, wypuszczony przez Interplay, jest oczywiście następcą niezapomnianej przez wielu serii gier z FTL („Dungeon Master” oraz „Chaos Strikes Back”). Swego czasu te dwie pozycje wyznaczały kanon komputerowych gier RPG, zajmowały czołowe miejsca na listach popularności, a do nich były porównywane nowe produkcje. Od tego czasu, do momentu pojawienia się „DM II”, sporo wody w Wiśle upłynęło. Mamy więc prawo oczekiwać czegoś niezwykłego po tej gierce. I tu od razu warto powiedzieć, że ludzie szukający głównie zabójczej grafiki i tego czegoś, co by wycisnęło z ich maszyn ósme pole, zawiodą się. Już sam fakt, że „DM II” można zapuszczać na 386 DX 25 MHz każe nam się uspokoić i nie oczekiwać fajerwerków. Nowy produkt Interplay jest natomiast przeznaczony dla tych, którzy cenią gry, nad którymi trzeba spędzić pewien czas, które nie rażą banalnością fabuły i prostotą. „Dungeon Master II” pozwala osobie grającej nadzwyczaj dobrze utożsamić się z bohaterem, budując ku temu potrzebny klimat. Program ten stawia przed graczem przeszkody w postaci przeróżnych stworów, z których każdy ma inny sposób bycia i inne stanowi zagrożenie. Najważniejsze jest to, że bez przerwy pojawiają się inni, tak że gdy już sobie obmyślisz sposób na pokonywanie jednych, to stają przed Tobą nowi, zmuszając do ciągłej zmiany taktyki. Dodać do tego należy przeróżne zagadki, które często są warunkiem koniecznym do dalszego postępu w grze. Trzeba jednak tu uściwicie przyznać, że niektóre z tamtych zagadki są rzeczywiście karkołomne. Jednak ten artykuł powinien pomóc osobom grającym w „DM II” rozwiązać niektóre z problemów.

Za bramą spotkasz olbrzymie krety. Warto je wybić do nogi, gdyż wtedy teren ten pozostanie czysty na wieki.



Najprawdopodobniej wokół Ciebie panuje burza. Jeżeli zauważysz, że przy tej okazji dokóra zbyt często uderzają pioruny, to możesz być pewien, że zaraz zostanie doładowany. Poszukaj więc lepiej jakiegos schronienia.



Nie opodal znajduje się wejście do wieży śmierci.



Zacznijmy od instalacji. Jest to rzeczywiście prosta i nie warto o niej wspominać. Robię to tylko dlatego, że podczas testowania konfiguracji, po raz pierwszy zetknęliśmy się z muzyką obecną w grze. Jest ona rzeczywiście zabójcza. Przy tym spełnia ona nadzwyczaj dobrze swą rolę, tworząc klimat tajemniczości. Przejdźmy jednak do samej gry.

Wcielamy się w postać Torhama. Jest to kuzyn bohatera poprzednich części trylogii. Startujemy od hali bohaterów. Tu sobie możemy dobrać kolejnych bohaterów. Należy zwracać uwagę na wnoszony posag, jak i posiadane przez postać umiejętności. Co prawda można je wyćwiczyć, jednakże lepiej zaczynać z pewnym ich kapitałem. Ninja specjalizuje się w broni miotanej i walce wręcz. Wojownik lubi miecz, topory itp. Czarownik rzuca zaklęcia, pięknie uśmiercające naszych przeciwników. Poza tym jest on jedyną bronią przeciw istotom niematerialnym. Mnich potrafi za to używać magii w celach ochronnych i uzdrawiających. Zdobywając kolejne stopnie wta- jemniczenia, postać potrafi wykonywać daną czynność coraz lepiej i z coraz większym skutkiem. W instrukcji nie ma podanej listy zaklęć, trzeba je więc zdobywać na własną rękę. Jedynym sposobem jest używanie magicznych przedmiotów. Dzięki nim można poznać określoną formułę jakiegos zaklęcia. Należy ją oczywiście gdzieś z boku czym prędzej zapisać, gdyż każdy przedmiot traci kiedyś swą moc magiczną i wtedy zaklęcie trzeba wykonywać ręcznie. Dwa przedmioty rzadko kiedy możemy znaleźć, jednak to też się zdarza. Niestety „Life is brutal and full of zasadzka”, więc co konkretniejsze dobra materialne trzeba kupować w okolicznych sklepach. W instrukcji, swoją drogą całkiem niezłe przetłumaczonej, macie wskazówki dotyczące rozpoczęcia rozgrywki. Ja ze swojej strony także postaram się Wam trochę pomóc.

Wbrew odstrasżającej nazwie, wnętrze jest całkiem przytulne.



Głębiej ujrzysz drzwi, prowadzące na komnaty.

Tak prosto tam się jednak nie dostaniesz. Najpierw musisz mieć cztery klucze.



Trzy pierwsze znajdziesz na takich podestach.

Podczas wędrówki napotkasz na zejścia do podziemi.



EON ER 2

Wspominałem o wielu stworach. Pamiętacie? Ten karzeł kolekcjonuje trzymane w dłoniach przedmioty, gdzieś w swej kryjówce wewnątrz labiryntu.



Tam możesz znaleźć skarb.

Tam czekają na Ciebie także potywne, aczkolwiek jadowite nietoperze.



Wyjątkowo paskudnymi bestiami są wilki. Gryzą dotkliwie, a gdy człowiek je załatwi, to nic po nich nie pozostaje.

W rejonie podestu z trzecim kluczem krążą sobie olbrzymy. Siekają one niemilosierne toporami.



Bliskie spotkanie czeka Cię także z atakującym minionem, który wszędzie się włóczy za Tobą.



Jako że zna czar ZO, może otwierać zamknięte drzwi. By się go pozbyć, powiedz go w rejon startu.

By móc bezpiecznie korzystać z teleportu, zwań miniona do...





...chaty halli bohaterów i zamknij go tam na klucz.

W końcu pod jednym z krzaków znajdziesz Vorpai Blade.



Obok zauważysz wejście na cmentarz.

Tam napotkasz takie stworzy.



Idąc dalej ujrzyś wkorzone na Ciebie drzewa. Nie przejmaj się tym i wal do pobliskiej chaty.



Stamtąd do pobliskiego sklepu i dalej drogą na skróty. Do Wieży Śmierci będziesz mógł wyjść przez drzwi, chronione tylko przez żywe szkielety.

Gdy zejdziesz do podziemi, napotkasz upiory, które zwalczysz zaklęciem DES – EW.



Na górze będziesz musiał otworzyć jedne drzwi, aby wziąć klucz do drugich. Droga do nich prowadzi przez zapadającą się posadzkę. Wykorzystaj tu magiczną mapę, wcześniej znaną na jednym z podestów. Wywołaj za jej pomocą służkę zwiadowcę. Zauważysz, że na polach, na których stoi, nie zapada się podłoga. Gdy dodać, że równocześnie z nim na pole może stać cała drużyna, to problem dojścia do odpowiednich drzwi zniknie.



Za drugimi drzwiami ujrzyś stół, na którym leży czwarty klucz. Aby go dostać musisz najpierw zadławić krążącego po pokoju ducha kupca. Połóż więc na stole datek.



On w nagrodę poda Ci klucz.



Teraz wystarczy włożyć go w odpowiednie miejsce, by wieża stanęła otworem.



dystrybucja: **CD-PROJEKT**
TEL. (0-22) 25-07-03

cenę: **139.00,-**

wymagania:
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SB,
GUIS. CD-ROM x2 (1 CD)

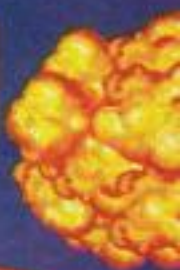
INTERPLAY '95

91% RPG

To jest mniej więcej rozwiązanie do trzeciej części gry. Jeżeli poczuliście bluesa, to wiedziecie, że opis ten nie oddał nawet połowy atrakcji, na jakie napotka gracze otwierając Wieżę Śmierci. Tak więc warto się zastanowić nad zakupem tej właśnie gry. Ci z Was, którzy się na to zdecydowali, na pewno nie pożałują. Ci co tego nie zrobią, też nie będą odczuwali większego smutku, gdyż nie będą wiedzieli co tracą. Wybór należy do Was.

■ Mario

MAGIC CARPET



2

Witajcie ponownie w fantastycznym świecie latających dywanów! Firma BULLFROG, jak widać nie próżnowała przez cały rok i oto rezultat. „MAGIC CARPET 2”, po „HIDDEN WORLDS”, jest już trzecią i z dawna oczekiwaną częścią tej wspaniałej gry. W porównaniu do „NETHERWORLDS”, bo taki właśnie podtytuł ma ta gra, wspomniany wcześniej pakiet „HIDDEN WORLDS” to przysłowiowa „bida z nędzą” – jak pamiętamy, w dodatkowych misjach nie było żadnej innowacji oprócz księgu. Nie bez przyczyny mieszam więc z błotem poprzednie części gry i zaraz na wstępie zaznaczam, że „MAGIC CARPET 2” pracuje w podwyższonej rozdzielczości. Swoją drogą to jestem ciekaw ile metrów spadną szczerki tym, którzy zachwycali się jedyką. Druga rzecz to, że zastosowano system LIGHT SOURCING, co w zestawieniu z grafiką SVGA daje naprawdę niesamowity efekt. Jak wiadomo, im większe możliwości, tym większe wymagania i gra nie pójdzie już na staro 386, a minimalna konfiguracja to 486DX2 – 66 i 8 MB RAM. Polecam jednak Pentiuma z 16 MB RAM-u i szybką kartą graficzną, bo inaczej będzie to tylko jeszcze jeden pakiet z dodatkowymi misjami. Jak już jednak wspominałem, „NETHERWORLDS” bije na głowę pierwszą część i to nie tylko ze względu na grafikę, ale na cały szereg różnych usprawnień i udogodnień. Może zacząć od tego, co tygrysy lubią najbardziej, czyli od czarów lub też broni masowej zagonady, jak też można je nazwać. Fakt, że jest ich dużo więcej niż w jedyńce, nie cieszy jednak tak bardzo, jak usprawnienie ich używania. Nie trzeba już bowiem włączać mapy i tracić rozeznanie w sytuacji, ale bardzo łatwo można wybrać czar za pomocą klawisza CTRL. Takie czary jak ceglany FIREBALL, czy FIREWALL ustąpiły miejsca zupełnie nowym, a same zostały



wpakowane do menu FIREBALL-a i można ich używać dopiero, gdy dostatecznie dobrze opanuje się władania czarem podstawowym. Takie usprawnienie jest bardzo użyteczne i zmusza do używania wszystkich czarów, których jest 26 (podstawowych) oraz 52 rozszerzenia, co w sumie daje aż 78 czarów! Jest więc w czym wybierać, a zwłaszcza w broni ofensywnej. Do znanego już FIREBALL-a, LIGHTNING-a i METEOR-u (jego rozszerzenia są zabójcze), doszedł WHIRLWIND (trąba powietrzna), DIRT (trzęsienie ziemi) i kilka innych (najlepiej sami zobaczcie). Bardzo użyteczne są też dodatkowe czary dla zamku, który już na drugim stopniu może razić w nieprzyjaciół jęzorami ognia, a co dopiero na trzecim. Nie będę dalej trwał o czarach – odkryjcie światy „NETHERWORLDS” i ich tajemnice sami, jednak przestrzegam przed wrogimi wezrami. To już nie to same lamusy co w „MAGIC CARPET” – każdy z nich jest na swój sposób inteligentny i ma duży asortyment bojowy, o czym zresztą przekonacie się na własnej skórze (nie to, co np. VODOR z pierwszej części, który używał raptem trzech czarów). Sceneria także uległa zmianie. Wiele etapów rozgrywa się w podziemnych labiryntach

lub w nocy i czasem ciężko się trochę połapać. Oprócz standardowego terenu latały również nad osłoniętymi szczytami czy morzami gorącej magmy. Poszerzeniu uległ także wachlarz potworów i potworów. Poprawiono ich grafikę i inteligencję (zwłaszcza latających gąsiennic, które z początku trudno w ogóle trafić). Pojawiły się natomiast, mantycory, skrzydlate małpy, upierdliwe pajęczki i cała masa innych robotów. Nie trzeba się już tak pilnować ze stawianiem zamków koło wysokich ścian, bo w każdej chwili można usunąć

ostatnio rozbudowaną część budowli za pomocą klawisza SHIFT+L. Nie trzeba się też tak ubierać z czasem. Grając w „MAGIC CARPET 1”, byliśmy nierazko zmuszeni siedzieć po parę ładnych godzin, by skończyć etap i móc wreszcie nagradzić stan gry, a w „NETHERWORLDS” można to zrobić w każdej chwili. Co jakiś czas akcje gry trochę urozmaicają krótkie filmiki, wyświetlane co kilka etapów. Co do efektów dźwiękowych, to program obsługuje chyba wszystkie karty i nie sądzę, by ktośkolwiek miał problemy z odpaleniem muzyki, która według mnie jest bardzo monotonna, ale świetnie oddaje klimat całej gry.

Efektów również stoja na dość wysokim poziomie, zbliżonym do poprzednich części „MAGIC CARPET”. Nie ma jednak, jak gra w trybie MULTILAYER. Jak zwykle nie jest to walka z głupią maszyną, ale z żywym przeciwnikiem, a przy takich możliwościach jakie oferuje „MAGIC CARPET 2” i przy tak dużej liczbie dostępnych czarów, gra jest po prostu wspaniała. Jednak gdy gra się jeszcze do tego w helmie do VIRTUAL REALITY, to naprawdę można zapomnieć (i na ogół się zapomina), że w nocy się śpi i że od czasu do czasu trzeba coś zjeść. Ogólnie rzecz biorąc, „MAGIC CARPET 2” jest świetne, jeśli ma się dobry sprzęt, bo tylko wtedy można korzystać z pełnych możliwości, jakie oferuje ta gra. W przeciwnym razie – szkoda pieniędzy na kolejny pakiet scenariuszy.

■ The Gacek



dystrybucja: IPS

TEL. (0-2) 842-27-66

CENA:

134.00,-

wymagania:

PC 486 DX2, 8 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

BULLFROG '95

PRZYGDOWA



część I

MORTAL



Short Grenade Throw: Hold Low Kick – Back – Back – High Kick



CYRAX



Net Capture: Back – Back – Low Kick



Long Grenade Throw: Hold Low Kick – Forward – Forward – High Kick



Pile Driver: Down – Forward – Block – Low Punch (blisko)

Fatality 1: Down – Down – Up – Down – High Punch (gdziekolwiek)



Fatality 2: Down – Down – Forward – Up – Run (blisko)



Animality: Up – Up – Down (blisko)



Exploding Teleport: Forward – Down – Block

Recovery: Forward – Forward – Back – High Punch
Slap: Run – Block – Run
Friendship: Run – Run – Run – Up

Combo:
High Punch – High Punch – High Kick – High Punch – High Kick – Roundhouse Kick (3 hit 30%)
High Punch – High Punch – Low Punch (3 hit 18%)
High Kick – High Kick – Roundhouse Kick (3 hit 10%)
Long Grenade – Ret – Roundhouse Kick – Uppercut (3 hit 50%)
High Punch – High Punch – Low Kick – Low Punch
High Punch – High Punch – High Kick



JAX



Single Missile: Back – Forward – High Punch



Gotcha Punch: Forward – Forward – Uderzaj Low Punch



Double Missile: Forward – Forward – Back – Back – High Punch



Shoulder Slam: Forward – Forward – High Kick

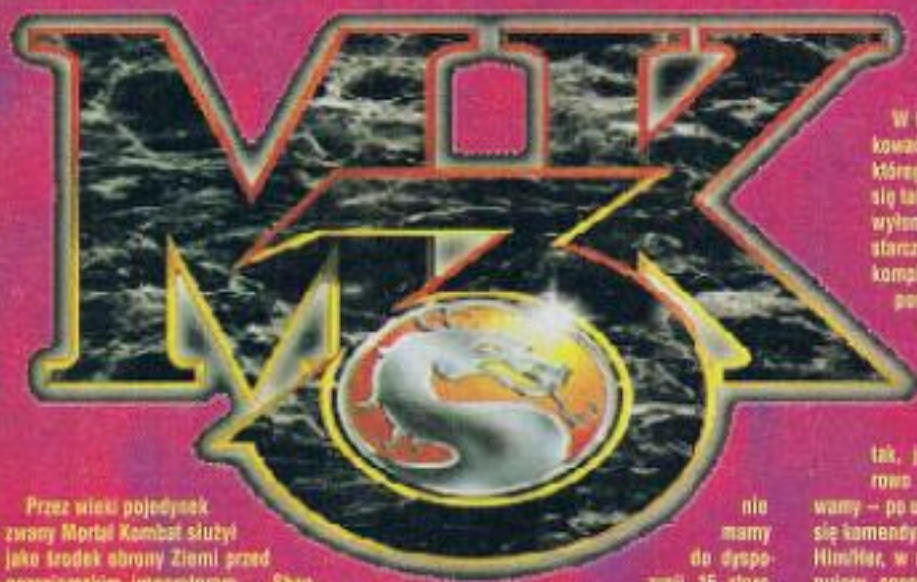


Gotcha Throw: Throw – Uderzaj High Punch



KOMBAT III

CIOSY SPECJALNE



Przez wieki pojedynek zwany Mortal Kombat służył jako broń obrony Ziemi przed pozaziemskim Imperatorem – Shao Kahnem. Kahn jednak kpił ze złości, że nie może zdobyć niebieskiej planety w tradycyjny sposób, poprzez pojedynek. Ukazał on więc plan, który rozpoczął się 10 000 lat temu. Wtedy to Kahn miał swoją królową, zwaną Sindel. Nie spodobał się on jednak jej przedwczesnej śmierci. Jego nadzwyczajny czarownik Shang Tsung sprawił, że miała się ona ponownie odrodzić w przyszłości. Sęk w tym, że pojawić się miała nie w zakamarkach lecz na samej Ziemi. Teraz, gdy Sindel odrodziła się, mógł on zstąpić na Ziemię. Uczyniwszy to zaczął przekształcać nowy świat na podobieństwo swojego. Na początek pozabawił on dusz wszelkie żywe istoty na Ziemi. Lecz stała się para dusz, których Kahn nie mógł wziąć. Dusze te należały do wojowników, biorących udział w kolejnym turnieju, który miał rozstrzygnąć o losach Ziemi.

Jak można się było spodziewać, część trzecia „Mortal Kombat” przeszła pewne zmiany w stosunku do swych poprzedniczek. Niki się chyba jednak nie spodziewał, że będą one tak duże. Zaczniemy od tego, że obec-

nie mamy do dyspozycji 15 stereownych postaci. Do tego należy dodać zastępy Shao Kahna przybyłe wraz z mistrzem na Ziemię, które mamy w stałej formie rozpryskane. I w końcu samego Kahna. Niektóre postaci z „MK2” nie są teraz obecne, ale za to są to zaginiona z „MK1” Jax wstępując przez portal w światku ninji też się trochę przetasowało. Scorpion już nie mamy, ze starej gwardii pozostał tylko Sub-Zero. Za to teraz chodzi on bez maski. Jak do tego doszło? Ano macie rzysty klan Scorpiona i Sub-Zero, Lin Kuei, począł dzięki uzyskaniu nowej techniki przerabiał swe żywe zastępy w cybernetyczne maszyny. Sub-Zero nie zgodził się na udział w eksperymentach i opuścił klan, faniąc tym jego kodeks. Tym samym został skazany na śmierć. Aby wykonać wyrok, podjęły za nim trzy cyborgi, z tym że jeden – Smoke – się popsuł i stracono nad nim kontrolę. Teraz sobie gdzieś hasa i nie można nim grać, chyba że grę „Mortal Kombat 3” uruchomimy z kluczem 0666...

W tym miejscu chciałbym podziękować Adamowi Wojtonikowi, bez którego niniejszy tekst nie ukazałby się tak szybko. Mistrz Polaki w „MK2”, wymieniony podczas I Targów Gier, dostarczył bowiem w swej uprzejmości kompletną listę ciosów wszystkich postaci do „MK3”. W grze pojawiło się kilka nowych elementów. Przeciwnikowi możemy okazać akt łaski. „Mercy” wykonujemy w trzeciej rundzie –

tak, jedną kolejno przegr-

wamy – po ukazaniu się komendy Flash Hitter, w następujący sposób – przyciskamy Run i wciśnemy trzy razy klawisz Down. Skutkiem tego przeciwnikowi przybywa trochę energii. Kolejnym nowum jest Animality. Wykonać je możemy tylko po wykonaniu wcześniej Mercy. Jeżeli chodzi o wykonywanie kombinacji wykańczających blisko przeciwnika i przy tym zachowujących się od przytrzymania jakiegokolwiek ciosu, to należy kierować się kilkoma zasadami. Po pierwsze możemy wciśnąć jakiś przycisk daleko od przeciwnika i tak podejść do niego. Liczy się tylko to, że podczas wykonywania kombinacji trzymamy wciśnięty przycisk klawiszowy oraz moment jego puszczenia. Czasami poprawne wykonanie kombinacji wymaga stania w tym samym miejscu podczas jej rozpoczęcia, jak i po jej zakończeniu. Rozwiązujemy to, wykonując całą kombinację podczas podskoku plano-

wego, tak że praktycznie nie ruszamy się w poziomie, a o to chodzi. Kierując się tymi wskazówkami wykonałem wszystkie opisane ciosy. Jednak by osiągnąć prawdziwe mistrzostwo trzeba je umieć wykonywać w wiązankach, tzw. combos. Tylko wtedy będziecie mieli jakiegokolwiek szansa z komputerem na najtrudniejszym, głębszym poziomie. Dla początkujących, w tym starych wyg w „MK2”, jest to jednak samobójstwo. Jednak przelazując się po poziomach trudności, można dopiero zaobaczyć uczyniony postęp. Bohaterowie zachowują się dużo inteligentniej, dzięki czemu zabawa nabiera nowej głębi. Od strony graficznej poprawiło się w tym względzie, że większość scenarii jest wspartą animacją np. można obserwować gaceły miotane przez wiatr. Także w niektórych, można uppercelem wywalić przeciwnika przez sufit do wyższej planety i tam kontynuować walkę. Jeżeli chodzi o dźwięk, to słychać znaczną poprawę – zarówno w sferze digitalizacji, jak i muzyki. Ta ostatnia jest umieszczona w postaci ścieżki dźwiękowej na płytce. I tu jest główny cios dla piratów. Wszak wiadomo, że kobieta bez duszy to jak obiad bez zupy. Sądzę, że to samo można powiedzieć o relacji gra i muzyka do niej. Najważniejszą poprawą jest jednak optymalizacja koda. „MK3” będzie chodził znacznie szybciej od „MK2” na tej samej maszynie. Poza tym nie musimy już czekać wieczności przy przejściu do menu głównego po nacisnięciu klawisza Esc.



Back Breaker: Block (obaj) – Jax i jego przeciwnik – muszą znaleźć się w powietrzu)



Ground Smash: Przytrzymaj Low Kick (3 sekundy)



Fatality 2: Run – Block – Run – Run – Low Kick (dystans ekranu)



Fatality 1: Przytrzymaj Block – Up – Forward – Down – Up – Puść Block (blisko)



Animality: Przytrzymaj Low Punch – Forward – Forward – Down – Forward – Puść Low Punch (blisko)

Rebality: Down – Down – Down – Low Kick
Stage: Down – Forward – Down – Low Punch

Combos:
High Kick – High Kick – Uppercut – High Punch – Block – Low Punch – High Punch – Back – High Punch (7 hit 34%)
High Punch – High Punch – Block – Low Punch – Roundhouse Kick
High Punch – High Punch – Block – Back – High Punch
High Punch – High Punch – Low Punch – Block – Back – High Punch



Friendship: Low Kick – Run – Run – Low Kick



KABAL



Tornado Spin: Back – Forward – Low Kick

Ground Razor: Back – Back – Back – Run



Fatality 1: Down – Down – Back – Forward – Block (poza zasięgiem ciosów wykonywanych z półobrotu)



Purple Fireball: Back – Back – High Punch (można wykonywać podczas skoków)



Fatality 2: Run – Block – Block – Block – High Punch (blisko)



Friendship: Run – Low Kick – Run – Run – Up

Animality: Przytrzymaj High Punch – Forward – Forward – Down – Forward – Puść High Punch (blisko)



Babality: Run – Run – Low Kick Stage: Block – Block – High Kick

Combos:

Low Kick – Low Kick – High Punch – High Punch – Uppercut – High Kick – Purple Fireball – Ground Razor (7 hit 43%)

Tornado Spin – Ground Razor – Low Kick – Low Kick – High Punch – High Punch – Uppercut – Jump Kick – Purple Fireball (9 hit 58%)

Jump Kick – to samo co wyżej (10 hit 66%)

High Punch – High Punch – Couch Punch – Uppercut Run – Low Kick – High Punch – High Punch – Uppercut – Jump Kick (zaczynając Low Kick) – Purple Fireball!



Grab & Bite: Down – Forward – Low Punch



Knife Uppercut: Down – Forward – High Punch



Flying Cannonball: Przytrzymaj Low Kick (3 sekundy)

KANO

Knife Throw: Down – Back – High Punch



Air Throw: Block (obaj) – Kano i jego przeciwnik – muszą znajdować się w powietrzu!



Fatality 1: Przytrzymaj Low Punch – Forward – Down – Down – Forward – Puść Low Punch (blisko)





Hat Throw: Back - Forward - Low Punch

Teleport: Down - Up



Animality: Run - Run - Run - Run - Block (blisko)



Dive Kick: Up - Down - High Kick (w powietrzu)



WhirlSpin: Forward - Down - Forward - Run (uderzaj Run by kontynuować)



Friendship: Run - Low Punch - Run - Low Kick (poza zasięgiem ciosów wprowadzanych z półobrotu)



KUNG LAO



Fatality 1: Run - Block - Run - Block - Down (gdziekolwiek)



Fatality 2: Forward - Forward - Back - Down - High Punch (dystans kopa z półobrotu)



Bobolity: Down - Forward - Forward - High Punch
Stage: Down - Down - Forward - Forward - Low Kick

Combs:
High Punch - Low Punch - High Punch - Low Punch - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick (34%)



Fatality 2: Low Punch - Block - Block - High Kick (dystans wyprowadzenia ciosu z półobrotu)



Friendship: Low Kick - Run - Run - High Kick

Animality: Przytrzymaj High Punch - Block - Block - Puść High Punch (blisko)



Bobolity: Forward - Forward - Down - Down - Low Kick



Stage: Up - Up - Back - Low Kick
Combs:
High Punch - High Punch - Crouch Punch - Uppercut - Jump Kick - Knife Slash (37%)
High Punch - High Punch - High Kick - High Kick - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick
High Punch - High Punch - High Kick - Low Kick - Roundhouse Kick (5 hit 34%)
High Punch - High Punch - Crouch Punch - Jump Kick - Air Throw (5 hit 28%)
Jump Kick - Flying Cannonball - Jump Kick - Knife Uppercut (4 hit 25%)
High Punch - High Punch - Low Punch
High Kick - High Kick - Low Kick - Roundhouse Kick
High Punch - High Punch - Low Punch - Run - High Punch - Run - High Punch - High Kick - Air Throw
Run - High Punch - High Punch - Crouch Punch - Jump Kick - Cannonball



LIU KANG



High Dragon Fire: Forward - Forward - High Punch



Low Dragon Fire: Forward - Forward - Low Punch



Bicycle Kick: Przytrzymał Low Kick (3 sekundy)



Flying Kick: Forward - Forward - High Kick



Fatality 1: Forward - Forward - Down - Down - Low Kick (blisko)



Animality: Down - Down - Up (dystans kopa z półobrotu)



Fatality 2: Up - Down - Up - Up - Block & Run (gdziekolwiek)



Friendship: Run - Run - Run - Down & Run



Fatality 2: Up - Down - Up - Up - Block & Run (gdziekolwiek)

Slaps: Run - Block - Block - Low Kick

Combo:

High Punch - High Punch - Block - Low Kick - Low Kick - High Kick

- Low Kick (7 hit 30%)

High Punch - Low Kick - Low Kick - High Punch - Low Kick (5 hit 25%)

Low Kick - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick
Jump Kick - High Dragon Fire - Flying Kick (3 hit 22%)



NIGHT WOLF



Axe Uppercut: Down - Forward - High Punch



Shoot Arrow: Down - Back - Low Punch

Shield Aura: Back - Back - Back - High Kick



Shoulder Slam: Forward - Forward - Low Kick



Fatality 2: Back - Back - Down - High Punch (daleko)



Fatality 1: Up - Up - Back - Forward - Block (blisko)



Fatality 1: Low Punch – Run – Run – Block (zasięg kopa z półobrotu)



Fatality 2: Forward – Forward – Forward – Back – Block (połowa ekranu)



Animality: Forward – Forward – Down – Up (close)



Teleport: Forward – Forward – Low Kick (może być wykonywany w powietrzu)



Heat Seeker: Forward – Down – Back – High Punch



SEKTOR



Friendship: Run – Run – Run – Down



Straight Missile: Forward – Forward – Low Punch

Babality: Back – Down – Down – Down – High Kick
Stage: Run – Run – Run – Down

Combos:
High Punch – High Punch – High Kick – High Kick – Roundhouse Kick (5 hit 23%)
High Punch – High Punch – Low Punch (3 hit 18%)
High Kick – High Kick – Roundhouse Kick (3 hit 19%)
Teleport – Jump Kick – Straight Missile (3 hit 22%)
High Punch – High Punch – Low Kick – Low Punch
High Punch – High Punch – High Kick
Heat Seeker – Teleport – Run – Low Punch – Straight Missile



Animality: Forward – Forward – Down – Down (blisko)



Friendship: Run – Run – Run – Down



Babality: Forward – Back – Forward – Back – Low Punch

Stage: Run – Run – Block

Combos:
Low Kick – High Punch – High Punch – Low Punch – Axe Uppercut – Axe Uppercut – High Kick (7 hit 31%)
High Punch – High Punch – Low Punch – Axe Uppercut
High Punch – High Punch – Axe Uppercut – High Punch – Shoulder Smash (5 hit 34%)
High Kick – High Kick – High Punch – High Punch – Low Punch – High Kick
High Punch – High Punch – Low Punch – Low Punch (4 hit 21%)



sprzedaż: **MIRAGE**
TEL. (0-22) 671 1551

cena: **189.00,-**

wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, VGA, SB,
GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

MIDWAY '95
BIJATYKA

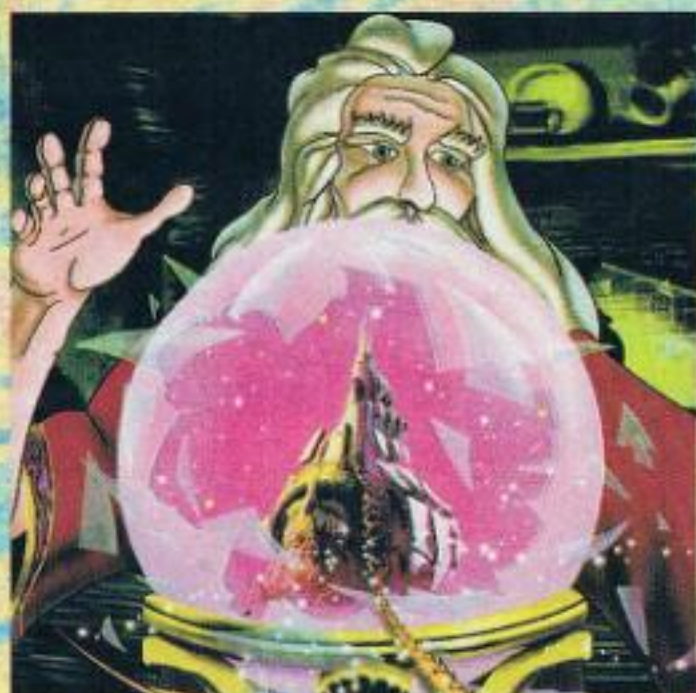
Dawno, dawno temu, za górami, za lasami, było sobie królestwo. Niestety w olbrzymiej jego populacji znalazła się czarna owca. Niby nie szczególnego, tylko że ten baran był akurat czarniejszy od innych. Posiadając moce magiczne oddał swe usługi ciemnym mocom, by panować nad całym terytorium kraju. Dobry czarno-książnik (notabene brat złego) zdążył jeszcze rozdzielić talizman mocy na kilka części, co powstrzymało złego Torloka przed osiągnięciem władzy absolutnej przynajmniej do czasu zebrania wszystkich części. Nie wspominałem jeszcze o jednym. Rodzina królewska została wycięta w pień. Ty akurat wcielasz się w potomka zabitych władców, a to oznacza, że wcześniej czy później czeka Cię śmierć, chyba że złóżysz amulet na własną rękę i pokonasz Torloka. Część pierwsza serii polega na skolekcjonowaniu zaginionych artefaktów.

„The Far Riches” wygląda, jak quasi-film interaktywny. Nie sterujesz bezpośrednio ruchami bohatera, lecz decydujesz tylko, jakie czynności ma wykonać. To z kolei pociąga za sobą projekcję filmu animowanego. Do stworzenia pozorów bezpo-

średnio sterowania postacią posłużyły takie triki, jak branie przedmiotów bezpośrednio z ekranu lub, w sytuacjach krytycznych, możliwość wykonania odpowiedniej czynności w ograniczonym czasie. Choć projekcja obrazu odbywa się na około 314 powierzchni ekranu przy trybie VGA, to rysunki są całkiem wyraźne i czytelne. Dodatek do tego należy digitalizację mowy i całkiem przyjemną muzykę. Gra ma dwie opcje trudności, z tym, że pierwsza przeznaczona jest raczej dla dzieci. Druga natomiast jest wymierzona w wyjadaczy i tu należy obmyślić logiczną taktykę przejścia całej gry, tak aby do końca wystarczyły posiadane trzy życia. Gra może nie jest trudna, w porównaniu z innymi, lecz prócz interaktywności i walorów estetycznych ma jeszcze jedną zaletę – jej akcja jest spójna i logiczna, co zapewnia duże zadowolenie z samodzielnego jej rozgryzienia.

Teraz podam rozwiązanie omawianej przygodówki na trudniejszym poziomie, więc jeżeli nie chcesz sobie zepsuć zabawy, to pora na zaprzestanie lektury tego artykułu.

■ Mario



KINGDOM

The Far Reaches



dystrybucja: CD PROJEKT

TEL. (0-22) 25-07-03

cena: 139.00,-

wymagania:

PC 386 SX, 2 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x1 (1 CD)

INTERPLAY '95

75% PRZYGODOWA

KINGDOM jest to nowa seria przygodówek firmy Interplay, w którą warto się włączyć. Dlaczego? O tym dowiesz się czytając ten tekst. W każdym razie mam taką nadzieję. Kolejne części będą miały identyczny tytuł główny, a rozróżnić się będą podtytułem. Pierwsza część nosi kryptonim „The Far Riches”.



Twoim celem jest przywrócenie tronu prawowitej rodzinie panującej w legendzie i odzyskanie trzech relikwii...



...Czarnego Buzdyganu...



...Rogu Myśliwskiego oraz...



...Jajki Mobusa.



Grę rozpoczynasz w posiadłości Dealona. Do CI on trzy scroll'e czaru widzenia. Będzieś musiał do niego jeszcze parę razy wracać, by odplerać zaklęcia uwolnienia, rozumienia i przemieszczenia.

Po otrzymaniu każdego zestawu czarów, będziesz mógł przetrwać się w jedno z trzech miejsc. Pamiętaj, aby nie wybierać Nawiedzanych Włokopasów – gdzie możesz regenerować siły – zanim nie dostaniesz się na ich teren plechotą.



Dostań się na przedmieścia miasta i użyj czaru widzenia ma...



...śląpym żebraku. Ten odzyska wzrok i powie Ci, że według miejscowych zwyczajów, człowiek czyniący taki uczynek dostaje dostęp do Nawiedzanych Wodospadów, do których wstęp przez Guild Hall.



Stamtąd udaj się do Treefolk Forest, gdzie otrzymasz od Elfów ich łaskę z prośbą o przekazanie tego przedmiotu wróżom (P).



Idź więc do Kręgu Wróżów i po raz kolejny użyj czaru widzenia, który unacznzi Ci niewidzialne ludzi.



Przekaz im łaskę...



...a oni ukazą Ci drogę do Zamku z Kryształu.



Zjedźmy, że odebrałeś już czary rozumienia i uwolnienia. Pójdź więc do Marsh Waotes i użyj czaru widzenia. W ten sposób rozwiejesz mgłę i ujrzysz drogę do Jiles. Teraz podnieś z ziemi...

...Zimny Ogień, który jest przydatną bronią.



...a ujrzysz Kryształ Kalidaru uwieczony w skale. Wyłuskasz go za pomocą czaru uwolnienia.

Udaj się następnie ścieżką, wzdłuż której przez Głębie odkryją, do obozu Ludzi Pustyni.

Kzut beretami będzie dzielił Cię od Barren Rocks, więc nie omieszka tam wdepnąć. Od słuchów uwolnij się za pomocą „zimnych ogní”. Następnie podjeżdź do góry i odczytaj znajdujące się nań rury za pomocą czaru rozumienia. Teraz skręć w lewą ścieżkę...



Zostaniesz tam co prawda przyjęty niezbyt przyjaźnie, jednakże po użyciu czaru rozumienia przedostaniesz się do...

...środku „campingu”, gdzie zauważysz starca, od którego weź Płaszcz Onyxu.



Wróć się teraz do Kręgu Wróżów, skąd odebrz kurs na Kryształowy Zamek.



Kryształowe Tygrysy załatw Kryształem Kalidaru i wejdź przez drzwi na komnaty.



ROCKED ROOM

Wewnątrz znajdziez się w sali z widoczną koleżką w oddali. Zajrzyj do niej, a obejrzyzesz preview „Stonekeepa”. Po lekturze, otwórz pleczęgą zamknięte drzwi.

Przez otwarte wrota dojdziez do sali, w której znajdziez pierwszy relikw – Czarny Buzdygan.



Teraz udaj się na pustynię, a stamtąd do Temple of Cindra. Na miejscu wejdź w lewe drzwi...



...a spotkasz Torloka, który będzie próbował Cię uziemić. Odeprzuj jego atak Czarnym Buzdyganem, a zapewniam Cię, że...



...wyjdzie to Torlokowi bokiem.



Za ten wyczyn dostaniez od mnichów Talisman Sceptre.

Dzięki Kryształowi Kalidaru po raz kolejny unikniez anihilacji.



...przywoła trzy żywioły, by Cię powstrzymał.



Udaj się teraz do Pustynnej Oazy. Po drodze spotkasz sługę Torloka, który...

W oazie spotkasz amazonki. Pokaż im Talisman Sceptre, a zaoferują Ci Rozszerzony łuk, który oczywiście weźmiesz.



Idź teraz na zachodnie wybrzeże. Zostaniez tam co prawda napađnięty przez morskęgo stworę...

...ale poradziez sobie z nim dzięki...



...otrzymanemu łukowi.

Skeruj się teraz do Black Keep i wejdź do zamku.



Drogę utwórzez sobie...



...kryształem.

Wejdź do źródła, weź Blood Sword, a następnie wyjdź drogę, którą przyzedleś.



Udaj się teraz do Hufce Maza. Na samym początku zwiedzania pośluz się Rozszerzonym Łukiem.



Dzięki temu powstanie złota ścieżka, którą dojdiesz do środka labiryntu, skąd weźmiesz...



...Kulę Mabusaa.



Udaj się teraz do Valley of the Argent Kings, gdzie za pomocą Kuli Mabusaa zobaczysz Pentacle Coins.

Teraz udaj się do Pałacu DrakeBlooda.



Z komnaty księżniczki wejdź do jadalni, a stamtąd...

...udaj się do sali tronowej, gdzie ujrzesz samego uzurpatora. By uratować życie daj mu wszystkie monety.



Wtedy hegemon wskaże Ci wyjście na tyły zamku.

Tam, używając „Zakrwawionego Miecza”, strój silver wheat. Teraz w znany sobie sposób, zdobądź raz jeszcze Pentacle Coins, a następnie teleportuj się do Pustynnej Oazy, skąd weź drugi egzemplarz łuku.

Tak zaopatrzeni możecie spokojnie dać strażnikowi stojącemu na hille above desert – silver wheat, a on...



...przepuść Cię do Skylonla.



Władca przetrwój łądzie trochę nie w sośle i da Ci ultimatum.



Masz mu przynieść Złoty Kiełch (wiadomo po co) – skradziony mu dawniej przez jakiegoś maga – w określonym czasie, to może przyszyje. Za początek miejsca poszukiwaj wybierz wodospady.



Tam po uzupełnieniu sił teleportuj się do DrakeBlooda, by zdobyć silver wheat. Następnie udaj się do Sea Dwellers Pavilion, użyj Tide Control kolo klepeyary i weź złoty Kiełch. Pozostaje Ci tylko zanieść go Skylonla. Za trudy otrzymasz Róg Myśliwiec.

Teleportuj się do Valley of the Argent Kings.



Znów odwiedź Black Keep, opędzając się rogiem.



Wejdź teraz przez wcześniej zamknięte drzwi do środka. Tam będą lewitowały tajemnicze runy. Weź je za pomocą czaru rozumienia, a będziesz miał literę prawa w logaricie za sobą.



Pokaż runy DrakeBloodowi, a następnie...



...dobj go...



...mieczem.

KONIEC



TIP S & TRICKS

TIP S

SIMANT
Jeśli spada Ci poziom zdrowia, wybierz inną mrońkę i powróć do pierwszej, a znów będziesz miał maksymalny jego poziom.

■ Wist

STREET FIGHTER 2 (PC)
Jeśli wystartujesz grę pisząc SF2 /U-PDOWNMOVE, ekran będzie poruszał się w pionie (nie tylko w poziomie), więc nie będziesz znikał poza ekranem przy skokach. Start gry SF2 /VESA105 spowoduje użycie trybu SVGA na kartach realizujących standard VESA (tj. 1024x768x256 kolorów – tryb 105).

■ Wist

TFX (PC)
Możesz pominąć misje treningowe, jeśli w ekranie „przedstawiania się” naciśniesz [CTRL] + [ENTER]. Jeśli przytrzymasz prawy klawisz [SHIFT] i wstukaasz PLOP będziesz nietykalny, a po rozbiściu się – przeniesiesz się do następnej misji.

■ Wist

TITUS THE FOX (PC)
Po wystartowaniu gry poleceniem TITF TRN uzyskasz nieskończoną ilość żyć. Możesz także uruchomić grę pisząc TITF COO, co pozwoli Ci na przeskakiwanie między poziomami po wstukaniu jednego z kodów (zależnie od wersji gry, nie wszystkie kody będą działać):



2625 8455
2974 4916
1933 0738
2237 5648
6390 8612
4187 1350
9813 5052
3360 2045

■ Wist

FOOTBALL GLORY (Amiga)
Jeżeli w trakcie meczu twój wynik jest korzystny, a boisz się, że go możesz stracić, wciśnij klawisz ESC – mecz skończy się przed czasem.

■ Helios alias Koyot

AIRSTRIKE USA (Amiga)
Jeżeli lecisz w Ciebie rakietą, nakieruj kursor i naciśnij LMB na migającej ikonie. Rakietą nie trafi Cię.

■ Helios alias Koyot

JAMM IT (PC)
Kody dla Slađe:
2. MRKYMICY
3. HNSFJLD
4. DMDWYDZ
6. TRYBRNM
7. BRNMCMN
8. JSPHKSC
9. PHLSRGR – ostateczne starcie!

■ Daniel Stryc

MAGIC CARPET (PC)
1. Wciśnij „I”
2. Wpisz RATTY
3. Wciśnij ENTER
Od tej chwili działają klawisze:
ALT-F1 – wszystkie czary
ALT-F2 – więcej mana
ALT-F6 – leczenie
ALT-F7 – zabicie wszystkich potworów
SHIFT-C – następny level

Aby rozpocząć grę od dowolnego levelu, uruchom ją poprzez: CARPET – LEVEL X., gdzie X od 0 do 50.

■ Daniel Stryc

RISE OF THE TRIAD (PC)
DIPSTICK – włącza cheat mode
CHOJIN – extra god mode
BOING – elasto mode
GOARCH – następny level
GOTO – zmiana levelu
GOOBERS – restart epizodu
REEW – restart poziomu
WHACK – strata 10% zdrowia
PANIC – strata broni
88ME – śmierć
LONDON – mgła, wł./wyt.
RIDE – widok z pocisku
WHERE – gdzie jestem?
MAESTRO – juke box (wybór muzyki)
CARTIER – pełna mapa

■ Daniel Stryc

COLONIZATION (PC)
Gdybyś chciał grać wszystkimi czeremna nacjami naraz, to na ekranie wyboru kraju wybierz obszar leżący poniżej Hiszpanii (Spain). Od tej pory będzie on nosił nazwę Spring.

By uaktywnić Cheat Menu, wczytaj plik MENU.TXT do edytora tekstowego, znajdź fragment zaczynający się od @CUP. Tenże fragment umieść w buforze edytora (Copy) i umieść (Paste) poniżej sekcji zaczynającej się od @PEDIA. Poprzedni fragment (ten pod @CUP) go prostu usuń (Cut). Po ponownym uruchomieniu gry ukaże się Colonizopedia menu, będące upragnionym Cheat Menu.

RAPTOR (PC)
Przed uruchomieniem gry wpisz w DDS linię: SET S__HOST=CASTLE. Po



wczytaniu gry pojawi się napis „GOD mode enabled”, a Ty staniesz się właścicielem niezniszczalnego pojazdu, góry forsy i wszystkich dostępnych rodzajów broni. Nie działa w wersji shareware.

MASTER OF ORION (PC)
Na ekranie wyboru planety przytrzymaj klawisz Alt i wstukaj [m o o]. Taki trik wzbogaci Cię o 100 kredytów.

WARCRAFT (PC)
Podczas gry przytrzymaj klawisz Enter i wpisz:
POT OF GOLD – dodaje 10,000 jednostek złota
EYE OF NEWT – wszystkie dostępne czary
SALLY SHEARS – wyświetla całą mapę
HURRY UP GUYS – daje niezłego kopa wszystkim budowniczym
THERE CAN BE ONLY ONE – niezniszczalność oddziałów

DESERT STRIKE CD (PC)
Kody:
Level 2 Scud Buster CCMHYMMMB
Level 3 Embassy City CCNY*MMN7
Level 4 Nuclear Storm CVB9RNMNQ
Level 5 Super Gun CCV-BBMM5

RISE OF THE ROBOTS (PC)
Tajny cios Supervisora: dół, lewo, góra, prawo+dół, dół, prawo, góra, lewo.

JAMMIT BASKETBALL (PC)
Kody dla zawodników:
SLADE: CHILL: ROXY:
MRKYMICY TZMYNYN DKRBNSN
HNSFJLD THMSLNS STPKRNR
DMDWYDZ DNWYGLI SSNHYNB
DMDWYDZ DLMRVNN JNFRBCN
TRYBRNM MRNLYNG LRNCHLS
BRNMCMN MKGLSCK PLWRHDS
JSPHKSC THMSCSY STWSPKN
PHLSRGR JRBRIGHT BBSKMNIR

ONE MUST FALL (PC)
Aby dostać 14,000,000,000 kasy, wystartuj grę, zagraj stan i wyjdź do DOS. W powstałym pliku (rozszerzenie .CHR) zamień 28, 28 i 2A na 01.

BAD BLOOD (PC)
Zagraj stan gry, wgraj zasewony plik do Norton Editora, przejdź do offset 26C i wpisz FF. Dostaniesz 255 świetlnych serduszek.

DESCENT (PC)
Przejdź pierwszy poziom, zagraj stan gry i pogrzeb w pliku pilota (rozszerzenie .PLR)

położenie	jest	zamień na
50	--	FF
54	--	FF
56	--	FF
57	--	03
58	--	03
5C	--	07
5D	--	07
60	--	FF
61	--	FF
66	--	FF
6A	--	FF
8C	--	FF
72	--	FF
73	--	FF
76	--	FF
77	--	FF

Oto nagroda:
osłony – 255
energia lasera – 255
typ lasera – 4
pociski – 255
bomby – 255
działo vulcan – tak
amunicja do dział vulcan – nieograniczona
punkty – 65535
liczba żyć – 255

Zwróć uwagę na pozycję 58 w pliku pilota. Możesz wstawić tam:

0B – podwójne pociski concussion
0B – podwójne dział vulcan
0F – podwójne pociski homing
11 – podwójne pociski super

SAND STORM (PC)
Wpisując z DOS poniższe komendy, możemy przenieść się do dalszych poziomów gry:
SAND PODBAY – misja 05
SAND KIRKUK – misja 10
SAND TOMAHAWK – misja 15

Możemy też pogrzebać w save'ie. W tym celu zapisz stan gry wciskając F2 na ekranie odprawy. Po rozpoczęciu następnej misji wciśnij ESC i następnie Y, by wyjść do DOS. Teraz wczytaj hex-editor (np. Norton Disk Editor) i załaduj plik SAND.SAV z katalogu głównego gry. Skupimy się na offsetach 4 i 7, obie te wartości trzeba będzie zmienić na:

wartość	misja	wartość misja
01	1	0B 11



02	2	0C 12
03	3	0D 13
04	4	0E 14
05	5	0F 15
06	6	10 16
07	7	11 17
08	8	12 18
09	9	13 19
0A	10	14 20

Przykład: jeśli chcesz zacząć od misji nr 16, powinieneś do offsetu 4 i 7 wstukać wartość 10. Zapisz zmiany i wystartuj grę. Z głównego menu wybierz Load Game.

SOLAR WINDS (PC)

Najpierw zgraj aktualny stan gry (F1, potem save-game), nazwę wpisz w oknie na samej górze. Teraz wyskocz do DOS, załaduj hex-editor i zarzuć na warsztat plik HSAW01.DAT z głównego katalogu gry. Możesz zwiększyć efektywność broni przechodząc do offsetu 34CA i zmieniając 16 kolejnych bajtów na 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 oraz do offsetu 34EE, gdzie również powinieneś zmienić kolejnych 16 bajtów na FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00. Podobny manewr można przeprowadzić z osłonami. W tym celu zmień 12 kolejnych bajtów spod offsetu 3506 na 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00. Dostaniesz 7 różnych osłon z energią na full.

AQUANOID (PC)

Gierka miesiącami jest dość trudna, dlatego dziś tylko dwa kody:
Poziom 10 – Certificate
Poziom 20 – Gypsum

WACKY WHEELS (PC)

Za pomocą hex-editora zmieniamy wartości w pliku WACKY.CFG. Oto offsety, a co tam wpisać, zdecydujecie sami:
872H – liczba okręgów
876H – poziom trudności (1 – amator, 2 = pro, 3 = wyjadacz)
882H – Twoje punkty
886H – punkty przeciwnika
957H – moc Twojej silnika (1 = 12HP, 2 = 5HP)

Aby dostać broń Ice Cube (unieruchamia przeciwnika na czas nawet do 10 sekund), wystartuj grę i przytrzymaj fire przez jakieś 8 sekund. Proste!

■ SANDEY

ALIEN VS PREDATOR (JAGUAR)

Na ekranie tytułowym walnij w SELECT i przejdź do „configuration”. Teraz wciśnij START. Gdy dotrzesz do „option menu”, chwytaj jak najszybciej drugiego joypada i wciśnij razem: X, A, górno-lewo, górno-prawo. Trzymając wszystko, wciśnij START – pojawi się ekran wyboru dostępnych poziomów.

BLAZING SKIES (SNES)

By podbić możliwości Marcel Leblanc na maxa, wybierz „continue game”, a następnie przejdź do „end”.

DINO DUDES (JAGUAR)



By zatrzymać czas, wpisz TIME STANDS jako password. Wciśnij OK, usłyszysz odgłos grzmotu. Teraz wciśnij AC i wpisz STILL FOREVER. Po ponownym wciśnięciu OK czas nie śmie już więcej ruszyć. Dla nieskończonych żyć powtórz powyższą operację, z tym, że za pierwszym razem wpisz ONCE DEAD, a za drugim TWICE BORN.

METAL MARINES (SNES)

Kody do poziomów:
PNTM, HBBT, PCRC, NWTN, LSMD, CLST, JPTR, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, FKDV, YSHM, CLPD, LNVV, JFMR, JCRY, KNLB.

SKY BLAZER (SNES)

Niedługo po rozpoczęciu gry natrafisz na bonus w postaci 1-UP po lewej stronie ekranu. Weź go i przejdź dalej. Wróć z powrotem... i 1-UP pojawił się znów! Wiesz już chyba, co robić dalej, he?

SUPER PUTTY (SNES)

Aby uzyskać nieskończone życia, wystartuj grę na jakimkolwiek poziomie i wybierz pause. Weź do ręki joypad 1 i degnij: prawo-góra, A, górno-lewo, górno-lewo, Y. Działa!

SUPER SWOV (SNES)

Aby przeskoczyć do danego poziomu, zatrzymaj grę (pause) i degnij: (R – prawo, L – lewo).
poziom 1 – RLRLRLRLRLRLRLRL
poziom 2 – RLRLRLRLRLRLRLRL
poziom 3 – LRLRLRLRLRLRLRLRL
poziom 4 – RRLRLRLRLRLRLRLRL
poziom 5 – RLRLRLRLRLRLRLRLRL
poziom 6 – LRLRLRLRLRLRLRLRLRL

THE HORDE (300)

Jeśli chciałbyś obejrzeć wszystkie sekwencje wideo, spauzuj grę i degnij: prawo, A, lewo, lewo, A, górno, A i odpauzuj.

TOTAL CARNAGE (SNES)

Na początek musisz postarać się o zajęcie 5 miejsca na liście hi-score. Wpisz się jako YAWDIM. Depnięcie na prawo da Ci dostęp do całkiem ciekawego ekranu... Pomogą ci Y, B, X i A. No i co Ty na to?

VIRTUAL SOCCER (SNES)

Uaktywienie opcji Multi-Player: degnij w głównym menu – lewo x 6, prawo, lewo x 15, prawo, lewo x 21, prawo, lewo x 16, prawo.

X-KALIBER 2097 (SNES)

Chcesz dostać się do dowolnego poziomu? Nie ma sprawy. Na ekranie tytułowym walnij: prawo, prawo, lewo, lewo, górno, dół, lewo, dół, dół, lewo, dół, dół, dół. Muzyczka zagra od początku, co oznacza, że czary zadziały. Teraz wciśnij Y, przejdź do „New Game” i znów degnij na Y.

■ SANDEY



U NAS CD ZA DARMO!

Wszystkich prenumeratorów naszego miesięcznika „GRY KOMPUTEROWE” informujemy, że wraz z zakończeniem wysyłki prenumeraty nr. 12/95 zakończyliśmy akcję rozdania pierwszej darmowej płytki CD. Już niebawem rozpoczniemy wysyłkę drugiej, ale o tym za chwilę.

Pierwsza płytka to bogactwo (kilkadziesiąt) krótkich gierek shareware, a są wśród nich prawdziwe perełki. Oto lista najciekawszych z nich:

- RAPTOR
- RISE OF THE TRIAD
- HERETIC
- OXYD
- SANGO FIGHTER
- DESCENT
- ALIEN CARNAGE
- ASTROFIRE
- BATTLESTAR
- FLYING TIGERS
- NOCUS POCUS
- JAZZ JACKRABBIT
- i wiele innych



UWAGA! UWAGA! ŚWIĄTECZNA NIESPODZIANKA DLA PRENUMERATORÓW MIESIĘCZNIKA GRY KOMPUTEROWE.

KRĄŻEK CD ZA DARMO!

Z prawdziwą przyjemnością możemy zapowiedzieć, że jeszcze przed Gwiazdką '95 nasza redakcja będzie dysponowała krążkiem CD przygotowanym wspólnym wysiłkiem GIER KOMPUTEROWYCH i największych polskich dystrybutorów gier: IPS COMPUTER GROUP, DIGITAL MULTIMEDIA GROUP, MIRAGE SOFTWARE, MARKSOFT.

Płytkę po brzezi wypełniona jest atrakcyjnymi grami na PC w wersjach demonstracyjnych. Znajdują się tutaj najlepsze



gry jakie w ostatnim czasie trafiły na rynek oraz zwiastuny najnowszych światowych hitów. Oto niektóre z nich:

- THE NEED FOR SPEED
- FADE TO BLACK
- CYBERMAGE
- DEADALUS ENCOUNTER
- RAVEN PROJECT
- SILENT HUNTER
- SU-27 FLANKER
- i wiele, wiele innych

ZOSTAŃ PRENUMERATOREM GIER KOMPUTEROWYCH, A PLYTKĘ Z TYMI GRAMI OTRZYMASZ ZA DARMO!

Roczna prenumerata „Gier Komputerowych” wynosi 12 x 2,20 = 26,40 zł.

Należność prosimy przysłać na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE

04-202 Warszawa, al. Marsa 6
wypełniając standardowy blankiet na przekaz pieniężny dostępny na pocztę. Na odwrocie prosimy podać, od którego numeru ma obowiązywać prenumerata.

Uwaga! Płytkę CD otrzymają jedynie prenumeratorzy zamawiający roczną prenumeratę „Gier Komputerowych” oraz wszyscy, którzy aktualnie prenumerują nasze piśmie.



Wielki Konkurs Świąt

Od niepamiętnych czasów, koniec roku, a co za tym idzie wspaniałe Święta Bożego Narodzenia, kojarzą się z prezentami, niespodziankami i uśmiechem. Także nasza redakcja wraz z produującymi firmami zajmującymi się dystrybucją gier komputerowych postanowiła zaakcentować tegoroczną Gwiazdkę ogłaszając Wielki Konkurs Świąteczny.

Do wygrania jest mnóstwo wspaniałych gier komputerowych, które z grubsza trzeba podzielić na 3 kategorie: 1. Amiga, 2. PC HD, 3. PC CD.

Zadanie konkursowe powinno być proste dla każdego prawdziwego wyjadacza. Wystarczy bowiem odgadnąć tytuły gier z których ilustracje zamieszczono poniżej. Pierwsze litery poszczególnych tytułów ustawione w kolejności w jakiej ponumerowano obrazki, tj. od 1 do 11, utworzą hasło. Teraz należy to hasło napisać na karcie pocztowej, podać swój adres zamieszkania i wymienić jedną z trzech kategorii gier (typ komputera – patrz wyżej) do której ma należeć ewentualna wygrana.

Na karty z prawidłowymi rozwiązaniami konkursu czekamy do 30 grudnia 1995, a należy je nadsyłać na adres:

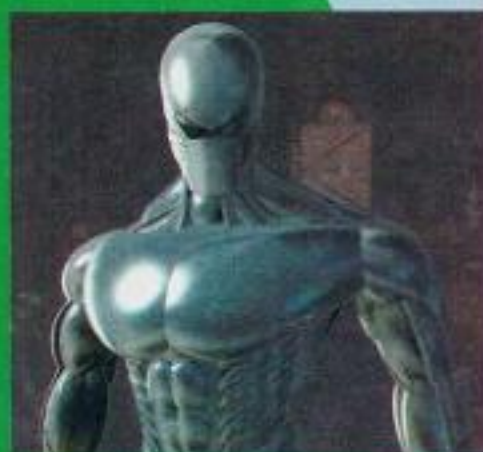
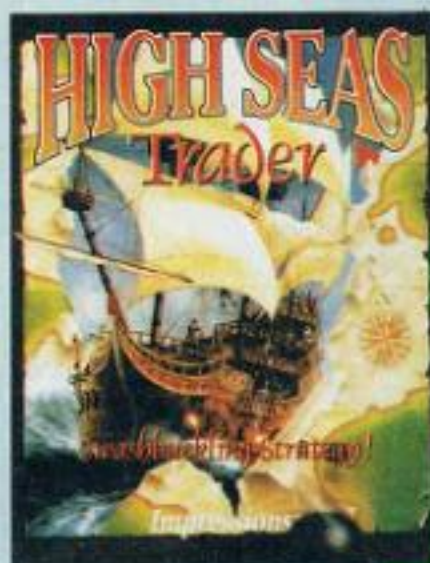
C.G.S.

04-202 WARSZAWA
ul. Marsa 6



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

teczny z Nagrodami



MARKSOFT
 LIGA POLSKA '95 (Amiga)
 HAROLD'S MISSION (PC)
 NOVA PAINT (DELUXE PAINT) (Amiga)
 METAL KOMBAT (Amiga)
 FRONT LINES (PC)
 HIGH SEAS TRADER (PC)

IPS/LICOMP
 COMMAND & CONQUER
 THE NEED FOR SPEED
 FIRST & CONQUER
 PHANTASMAGORIA
 wszystkie gry w formacie PC CD-ROM

MIRAGE
 EPIC (PC)
 ESPANA THE GAMES (Amiga)
 PINKIE (Amiga)
 SKELETON KREW (Amiga)
 PACK 3: THUNDERHAWK, HEIMDALL,
 CURSE OF ENCHANTIA
 HEIMDALL 2 (PC)
 HEIMDALL 2 (Amiga)
 LOW BLOW (PC)
 JAGUAR XJ220 (Amiga)
 SABRE TEAM (PC)
 TRAPS'n'TREASURES (Amiga)

BOBMARK
 CHAOS ENGINE (PC) - 2 szt.
 BREIT HULL HOCKEY '95 (PC) - 2 szt.
 BITMAP COMPILATION (PC): CADAVER,
 XENON 2, SPEEDBALL 2, MAGIC
 POCKETS, GODS - 2 szt.
 VORTEX (PC) - 2 szt.
 PRIMAL RAGE (PC) - 2 szt.
 wszystkie gry w formacie PC CD-ROM

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
 DARKSEED (PC)
 THE JOURNEYMAN PROJECT (PC)
 CYBERRACE (PC)
 LUNICUS (PC)
 GUNSHIP 2000 (PC)
 MICROCOSM (PC)
 SHADOW CASTER (PC)
 POLICE QUEST 4 (PC)
 RISE OF THE ROBOT (PC)
 FORTRESS OF Dr. RADIAKI (PC)
 gry w formacie PC CD-ROM

FUNDATORZY:

DMG
 00-055 Warszawa
 ul. Grzybowska 39
 Tel./Fax (0-22) 600 82 00, 24 03 34

02-030 Warszawa
 ul. Okopowa 3
 Tel.: 642 27 99 (100)
 Fax.: 642 27 80

LICOMP

MIRAGE

03-002 Warszawa, ul. Gen. Aleksandra 4
 tel. (0-22) 873 7777, fax (0-22) 873 7022

IPS

00-030 Warszawa
 ul. Okopowa 3
 Tel.: 642 27 99 (100)
 Fax.: 642 27 80

MARKSOFT

00-000 Warszawa, ul. Lubicz 2
 tel. (0-22) 663-83-90, Fax (0-22) 663-82-90

BOBMARK

WARSZAWA, UL. SNOJCA 18
 TEL./FAX (0-22) 388 582



ALIEN VS. PREDTOR

Legendarna gra, a niepowtarzalnym nastroju w stylu DOOMa.



BURN OUT

Niezwykle realistyczne wyścigi motocyklowe. Masz do wyboru wiele trudnych torów.



DOOM

Najbardziej znana gra na PC. Teraz dostępna jest również na Jaguarze. Prezentuje się doprawdy rewelacyjnie!

CENA
NAPEDU CD
+ 4 GRY
630.00



IRON SOLDIER

Imponująca oprawa graficzna, ostra akcja, 16 karkołomnych misji bojowych.

CENA
KONSOLI
765.00

ULTRA VORTEX

Obecnie zdecydowanie najlepsza gra w stylu MORTAL KOMBAT. Porażająca szybkość, super grafika, szeroki wachlarz ciosów specjalnych.



RAYMAN

Sympatyczna platformówka o pięknej, bajkowej grafice i niezwykle płynnej animacji. Dzięki tej grze poznasz możliwości Jaguara.



ATARI
MADE IN THE USA

ATARI, Atari logo, JAGUAR, Jaguar logo, Jaguar CD są znakami zarejestrowanymi lub zastrzeżonymi przez Atari Corporation. © 1994, Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302.

SPRZEDAŻ PROWADZA

AGNUS D.T. WARS & SAWA II PIĘTRO
UL. MARSZAŃKOWSKA 104/122, WARSZAWA

ARTICA, UL. MATEJKI 6, GDAŃSK

AUDIO-VIDEO SYSTEM
UL. RADZIECKA 3, ŁÓDŹ

COMAT, D.T. SMYK II
UL. MARSZAŃKOWSKA

COMAT, PRZEJŚCIE POD DWORCEM
CENTRALNYM PAWILON 12, WARSZAWA

DAREX
UL. KOMUNY PARYSKIEJ 7, BOLEWSŁAWIEC

CMR DIGITAL,
AL. JERUZOLIMSKIE 2, WARSZAWA

VIOLIN
UL. LUDOWSKA 18 B, CHEŁM

COMPACT
UL. ŚWIĘTEGO ROCHA 10



SYNDICATE

Legendarna gra akcji firmy Bullfrog przenosi nas w przerażający świat XXI wieku. Dowadzisz oddziałem cyborgów.

NAJLEPSZY PREZENT NA GWIAZDKE



FIGHT FOR LIFE

Pierwsza wirtualna nawałanka w grafice 3D. Dynamiczne najazdy kamery, zawrotne tempo akcji!



THEME PARK

Ta gra odniosła światowy sukces na wszystkich platformach sprzętowych. Jesteś menedżerem Wesołego Miasteczka.



VAL D'ISERE

Możesz zjeżdżać na nartach lub desce po autentycznych trasach narciarskich w Alpach.

JAGUAR™ DO+THE MATH

6 4 - B I T

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

GENERALNY DYSTRYBUTOR

SYSTEM 64 / MIRAGE SOFTWARE, 03-982 WARSZAWA,
UL. GEN. ABRAHAMA 4, TEL. 671-1551, FAX 671-7622



KONSOLA DLA WAS

Owilo pół roku temu otrzymaliśmy informację, że po dwóch negocjacjach warszawska firma MIRAGE SOFTWARE została generalnym dystrybutorem na Polskę konsol JAGUAR – pierwszej 64-bitowej maszyny do gier wideo. Po upływie tych sześciu miesięcy rozmawiamy z Tomaszem Mazurem, szefem firmy Mirage, o tym, jak ocenia obecną sytuację konsol na polskim rynku i o perspektywach JAGUARA.

Jak według Twojej oceny przyjmie się JAGUAR w Polsce z perspektywy potencjalnej sprzedaży?

Na wstępie nadmienię, że to pół roku sprzedaży jest mocno przesobzone, gdyż tak naprawdę stosowne umowy zostały zawarte około 6 miesięcy temu, lecz faktyczną sprzedaż prowadzimy zaledwie 3 miesiące.

Czy tak długo trwało załatwianie formalności?

Można tak powiedzieć, gdyż nasze przepisy w dużej mierze powstałe w minionej epoce, bynajmniej nie ułatwiają życia importerom, że nie wspomnę o przepisach podatkowych.

A tak na marginesie o tym, że naszą firmę wybrało ATARI z wielu ubiegających się o to firm polskich, dowiedziałem się z... gazety.

???

Tak, przeglądając angielski tygodnik CTW – Computer Trade Weekly, który prenumeruję ze zrozumiałych względów, natknąłem się na obszerny artykuł o JAGUARZE, gdzie m.in. było napisane, że nasza firma została przedstawicielem ATARI na Polskę. Dopiero za kilka dni otrzymaliśmy oficjalne potwierdzenie tego faktu i nadszedł czas na podpisanie umowy.

Przejdźmy jednak do konkretów, to jest do samej konsoli.

No wiesz, z racji tego, że jestem odpowiedzialny za sprzedaż JAGUARA w Polsce nie wypada mi o tej konsoli mówić źle. Ale tak na poważnie, muszę przyznać, że miałem krótkotrwały okres wątpliwości po sprowadzeniu pierwszej partii sprzętu.

A czego dotyczyło owo wątpliwość – możliwości samego JAGUARA czy faktu, że ta konsola nie przyjmie się na rynku.

Tak wiele dobrego słyszałem o JAGUARZE i o jego niesamowitych możliwościach znacznie przewyższających wszystkie to, co dotychczas stworzono w tej dziedzinie, że pierwszy osobisty kontakt z tą maszynką, rozczarował mnie. Po prostu po obejrzeniu wszystkich dostępnych wówczas gier, żadna z nich nie rzuciła mi na kolana, ba, nie były one lepsze od innych znanych mi z konsol teoretycznie słabszych.

Co spowodowało, że uwierzyłeś w JAGUARA i z tego co wiem, obecnie jesteś jego największym zwolennikiem.

Odpowiedź jest niezwykle prosta. Otóż na rynku są już wszystkie konsole – za wyjątkiem ULTRAB4 – okrzyknięte za genialne jeszcze przed ich premierą. Możemy zatem skonfrontować zapowiedzi z rzeczywistością i okazuje się, że „nie taki diabeł straszny”. Jedynie PlayStation Sony dzięki gigantycznej akcji reklamowej, sprzedaje się dobrze i wygląda na to, że została zaakceptowana na rynku. Ale w proces PlayStation, to z ostatnich doniesień wynika, że w USA sprzedaż się gorzej niż przewidywano – obecnie sprzedano ok. 300.000 egz., a w Europie 50.000 egz. Dla porównania dodam, że w Japonii pierwszego dnia sprzedaży poszło 100.000 szt. tej maszyny.

Ty oczywiście jesteś zagorzałym przeciwnikiem PlayStation?

Nie! Wręcz przeciwnie interesuję się bardzo tą konsolą, bo mam w tym swój interes.

???

Przecież oprócz sprzedaży JAGUARA główną gałęzią działalności firmy MIRAGE SOFTWARE jest dystrybucja gier komputerowych. Natomiast wiele zachodnich firm software'owych z którymi jesteśmy związani umowami tworzy już gry dla PlayStation i nie widzę powodów, dla których nie moglibyśmy dystrybuować ich w Polsce. Obserwuję więc bacznie rozwój rynku konsolowego w kraju. Docierają do mnie jednak niepokojące sygnały, że gry na PlayStation samoistnie się psują. Nie wiem czy spowodowane to jest trochę ekstrawaganckim chwytem reklamowym Sony, że wszystkie płytki z oprogramowa-

niem do PlayStation pokryte są warstwą czarnego barwnika, czy też wina tkwi w konstrukcji kapeca. Faktem jest, że te płytki zbyt często ulegają zarysowaniom i po pewnym czasie użytkownika zwyczajnie nie chcą się odczytywać.

Jeśli zaś idzie o SATURN, wiem, że jedna z największych firm komputerowych w Polsce miała projekty, aby wejść w ten temat i dosłownie zarzucić rynek SATURNEM. Zapędy te jednak dalece dotędy, gdy zza oceanu zaczęły docierać niepokojujące wieści o bardzo złej sprzedawalności tej konsoli. W związku z tym, wiele sławnych firm wycofało się z produkcji gier na SATURNA, co z kolei jeszcze bardziej obniżyło rangę tej 32-bitowej maszyny. Wielką niewiadomą pozostaje ULTRAB4 firmy Nintendo, jednak już dziś wiadomo, że oprogramowanie dostępne na nią będzie dostępne w większości na kartridżach i tu dochodzimy do sedna sprawy. Gdy przyjrzałem się grom na 3DO, PLAYSTATION i SATURNIE to pierwsze wrażenie jest poronujące, czego zawsze brakowało mi w przypadku JAGUARA. Nie dowodzi to jednak wyższości jednego systemu nad drugim, a jednej bardzo istotnej sprawy, a mianowicie NOŚNIKA. Przecież na płytce CD, której odczytywane są gry na 3DO, PLAYSTATION, SATURNA można zmieścić ok. 10-krotnie więcej danych niż na kartridżu. Dlatego tak charakterystyczne, animowane lub wręcz filmowe wstawki umieszczane na płytkach wzbudzają zachwyt, dopiero gdy dochodzimy do właściwej gry widzimy z czym tak naprawdę mamy do czynienia.

Dlaczego więc JAGUAR opuścił sobie CD-ROM-a?

Wciąż go sobie nie odpuścił tylko zastosował moim zdaniem genialny wariant taki znany jest zapewne starszym Czytelnikom, a mianowicie wariant: komputer Atari + magnetofon dla mniej zamożnych lub stacja dysków, którą można dokupić później. W polskich warunkach doskonale zdało to egzamin i jestem przekonany, że można to powtórzyć. Za połowę równowartości PLAYSTATION można nabyć JAGUARA bez napędu CD, ale za to w pełni sprawny system z tym, że „skazani” wtedy jesteśmy

na kartridże, co nie jest zbyt rozwiązaniem.

No właśnie, słyszałem, że kartridże kupowane w Waszej firmie można następnie wypożyczać lub odsprzedawać.

Tak, to prawda. Jako jedyna firma w Polsce otrzymaliśmy zgodę od firmy Atari na wystawianie koncesji dla wszystkich firm zainteresowanych zorganizowaniem wypożyczalni kartridży. Uważam, że w naszych warunkach jest to genialne rozwiązanie, ponieważ gry nie są tanie, a działalność takich wypożyczalni jest zbawieniem dla wszystkich fanatyków gier. Za niewielkie pieniądze możemy nagrać się do woli w dowolną gierkę, po czym wymienić ją na inną i tak bez końca.

Czy Wasza firma stworzy w najbliższym czasie sieć wypożyczalni?

W tej chwili nie mamy takich planów, ale zostawiamy wolną rękę naszym kontrahentom.

Wiem, że CMR DIGITAL w Warszawie uruchomił już pierwszą wypożyczalnię gier na JAGUARA. Tam też na miejscu można obejrzeć wszystkie nowości które wprowadzamy do sprzedaży.

Wróćmy do CD-ROM-ów.

Proszę bardzo, bardziej wymagający klienci będą mogli już w grudniu nabyć napędy do JAGUARA. Zeby zbytnio Waszych Czytelników nie fatygować rachunkami, dodam, że łączna cena systemu JAGUAR z CD-ROM-em jest niższa niż PLAYSTATION.

Jeszcze kilka słów o grach.

W naszej ofercie jest ok. 40 gier do JAGUARA, a do końca roku ich ilość powinna przekroczyć 50. Jest więc w co pograć, a niektóre gry są naprawdę świetne.

Sumując naszą rozmowę, mocno wierzę w JAGUARA.

Tak, jestem święcie przekonany, że w naszych warunkach, jeśli moda na konsole przyjmie się, jesteśmy po prostu skazani na JAGUARA. Jest to relatywnie najtańsza, a zarazem najbardziej rozwojowa konsola. Myślę że w świetle tego wszystkiego, co udało mi się przekazać w tym krótkim wywiadzie, nikt nie powinien mieć wątpliwości, że przyszłość należy do JAGUARA!

dystrybucja: Mirage, tel. (0-22) 671-15-51

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE



Dziękujemy firmie DISCOMP za wypożyczenie konsoli oraz gier

staw ciosów, które sprawdzają się w czasie walki. Najbardziej nowatorskim pomysłem jest poruszanie się po planszy. Skacze się między panelami własnego komiksu, a od czasu do czasu pokazuje



COMIX ZONE

SEGA

Pewnego mrocznego wieczoru Sketch Turner siedział samotnie i wymyślał nową historię do swojego komiksu, gdy nagle w kartki papieru uderzył piorun. Coś złapało Sketcha za gardło i powiedziało „Jam jest Mortus. Jestem Panem komiksu. Nie mogę cię zabić tutaj, ale znam na to idealne miejsce”. Tu się zaczyna Twoja walka jako Sketcha Turnera o przetrwanie w komiksowym świecie. Nietrudno się domyślić, że jest następną grą typu „idź w bok i bij wszystko, co Ci się nawinie pod rękę”. Gra ma bardzo oryginalny pomysł, który jest świetnie zrealizowany.

Tło jest narysowane fenomenalnie, a muzyka dobrze podpasowuje się pod akcję, która rozgrywa się na ekranie. Największe wrażenie robi nieprzeciętna, komiksowa grafika z wszelkimi atrybutami tego gatunku – są tu klasyczne komiksowe ramki rysunków, tak charakterystyczne dymki dialogowe, a wreszcie okrzyki, uderzenia i inne odgłosy w formie pisanej, np.: POW, AAAGGH, itp. Sketch jest dobrze animowany i posiada całkiem niezły ze-



się ręka Mortusa i dorysowuje jakiegoś przeciwnika. Do gry jest doręczany krążek CD z czadową, rockową muzyką. Ja już kończę. Hej! Zaraz. Jak ja się znalazłem we własnym opisie!

■ CZYSIEK

SAMURAI SHODOWN

SEGA

„Samuraj nie lęka się niczego. Żyje po to, by niszczyć swoich wrogów i zawsze mówić nad Złem. Pod koniec XVIII wieku Japonię zaczęły nawiedzać trzęsienia ziemi i zawzięte wojny. Do kraju przyjeżdżali ludzie z różnymi mocami, aby zmierzyć się ze sobą



w szalonych zawodach organizowanych przez Shiro Tokisada Amakusa, wojownika ostatecznego”. Następny mordoklep, nie różniący się niczym od innych bijatyk. Jest to konwersja znanego hitu z automatów firmy SNK. Gra graficznie przypomina „Street Fightera” z tym, że walka nie odbywa się na pięści tylko na przeróżne bronie białe.

Broń może nam wypaść po przepychance z przeciwnikiem. Oprócz rę-

ki/miecza mamy nogi, którymi można kopać i na których możemy skakać. Pojedynek kończy się po utracie energii. Na szczęście możemy zebrać mięso zrzucone z nieba przez ducha starego wojownika. W grze na dwóch można wybrać dziesięć postaci razem z bossem. Każda postać posiada średnio cztery ciosy specjalne. Niektórym postaciom towarzyszą zwierzęta. Gra nie jest żadną rewolucją i nie trzeba jej koniecznie kupować, nawet jeżeli jesteś fanem takich gier. Naszym zdaniem gra jest w porządku.

■ Dyl-MaN & CZYSIEK

W końcu jest długo oczekiwany „MK3”. Premiera światowa odbyła się 13 października. Równocześnie gra pojawiła się i na PC, i na konsolę, a amigowcy będą mogli sobie tylko pomarzyć. „Mortal 3” przejechał się trochę na sławie poprzednich części, ale i tak jest zaskakująco dobry. Jest siedem nowych postaci, siedem starych i jedna ukryta, którą można wybrać po wklepaniu specjalnego kodu. Są dwa nowe sposoby na zakończenie walki – ANIMALITY i MERCY. Przy ANIMALITY nasz zawodnik zamienia się w jakiegoś zwierzęcia i w



sposób dość drastyczny wykańcza swojego przeciwnika. MERCY jest dobre tylko dla miłośników. Jeżeli odczuwasz trochę współczucia dla

kolegi, z którym grasz, lub komputera, to możesz dodać mu jeszcze trochę energii, aby się nad nim dalej pozęczał. Grafika nie uległa zbyt niemu ulepszeniu, ale za to dźwięk doskonale utrzymuje atmosferę gry. Ed Boon powiedział „MK3 jest najlepszą konwersją jaką kiedykolwiek stworzyłem. Jest po prostu idealna”. Może i gra jest trochę przereklamowana, ale dla wyjadaczy bijatyk jest to typowy „musisz mieć”.

Ja kończę. Idę rozgrzać ręce na rundce w „Mortalu”.

■ CZYSIEK

P.S. „Mortal Kombat 4” ma być 3D!



MORTAL KOMBAT 3

SEGA

SHINING FORCE II

SEGA

Królestwo Gransealandi rosło w siłę, bogactwo. Kraj rozwijał się w spokoju i dobrobycie. Jednak nie trwało to wiecznie. Ślady złodziej ukradli diamenty dobra i zła. Tym samym uwolnił legendarnego demona o imieniu Zeon. Król zachorował i w tym momencie wkraczasz Ty. Wcielasz się w rolę młodego bohatera i jego kompanów. Chodząc po fantastycznym świecie walczysz z wysłannikami Zeona.



A teraz kilka słów o samej grze. Występuje tu olbrzymi inwentarz broni, czarów i ras, z których wywodzą się nasi bohaterowie. Gra ma zabawną japońską, komiksową grafikę i dźwięk, który dobrze pasuje do akcji. Postacie widzi-

my z góry, a gdy dochodzi do potyczki dwóch postaci, to widzimy akcję zza pleców naszego bohatera. Gra jest naprawdę na piątkę z plusem i polecam ją każdemu.

ko jest wyjadaczem gatunku RPG i przygodówek. „Shining Force II” została okrzyknięta jako najlepsza gra RPG 1994 roku na konsolę SEGA MEGA DRIVE.

■ Dyl-Man

Wyciągi samochodowe to nieodłączna część gier komputerowych. Nieważne, czy jest to Formuła 1, rajdy po szulrach, bezdrożach czy pustyniach. Liczy się jedno: gaz do dechy i uwaga na zakrętach. Tę właśnie zasadę wzięli sobie do serca programiści z Namco przy opracowywaniu „Ridge Racera” na Sony PlayStation.

A więc tak. Nie wiem czy wiecie, ale z gierkami na PSX jest trochę tak, jak z ba-



my wybierać między widokiem z zewnątrz bądź z kabiny (ale bez deski rozdzielczej). Dostępne są trzy trasy i standardowo cztery pojazdy, ale — uwaga — wchłacz ten możemy rozszerzyć aż do 12 maszyn, pod warunkiem, że rozwalimy wszystkie stateczki w małej strzelance zaraz po włożeniu krążka do napędu. Ludzie nie lubiący „mieszać” w podłodze pozostaną zapewne przy automatycznej skrzyni biegów, która pozwala bardziej skoncentrować się na jeździe. Natomiast „manual” ma bardzo krótkie

zentuje się po prostu wspaniale, ale... no właśnie... jak każda (baba), ta też może się kiedyś znudzić. Standardowo cztery trasy (w tym rajd jeden-na-jednego), do których później dochodzą kolejne cztery... hhhmmmm... cie-

kawo, jakie niespodzianki czekają nas dalej? Jako ciekawostkę dodam, że w dalekim Londynie jest jeden z wielu salonów gier, a nazywa się on „Troadero”. Tam za jedyne 3 funkiaki możesz zasiąść za kierownicą prawdziwego samochodu z prawdziwą kierownicą, biegami i pedałami gazu, hamulca i sprzęgła. Jednak ten wspaniały samochód sportowy, tak naprawdę nie jeździ. Za to przed oczami grającego rozpościera się wielki, panoramiczny ekran otaczający grającego półkolistym kształtem. Czy wiecie jaka gierka sprzężona była z tym samochodem? Oczywiście „Ridge Racer”. Efekt jest tak niesamowity, że obserwując z boku zachowania ludzi siedzących za kółkiem, można paść ze śmiechu.

Jedna panienska na ten przykład siedząca obok kierowcy, co chwila zakrywała oczy podczas karkołomnych wyczynów jej matki. Niezła była mówię Wam — gra też!

■ Sandey



bami, a z „Ridge Racerem” to już na pewno. Wystarczy raz spojrzeć i wiadomo, że to właśnie to, o co nam chodziło... albo i nie. Możliwości nowej konsoli zostały tu w pełni wykorzystane tak, że szybka i niesamowicie płynna animacja po prostu zwala z nóg. Podobnie jak z muzyką, odgrywaną bezpośrednio z płytki CD — do wyboru mamy 6 doskonale nadających się do jazdy kawałków. Jeśli ktoś lubi jeździć przy swojej muzyce, może po prostu podmienić krążki, gdyż PSX po jednokrotnym wczytaniu całej gry i tak przechowuje w pamięci.

A więc natural! Już po przejechaniu kilku metrów widać, że to jest właśnie to, co tygryski lubią najbardziej. Sterowanie pojazdem jest wyjątkowo przyjemne, może

RIDGE RACER

PLAYSTATION

przełożenia i jest nieco trudniejszy do opanowania. Dodatkowo możemy wybrać spośród 4 różnych wariantów sterowania za pomocą manetki kontrolnej. Osobiście polecam odmianę B, jako najbardziej zbliżoną do autentycznego rozmieszczenia pedałów w prawdziwym wozie. „Ridge Racer” jest grą niezwykle realistyczną, i nie chodzi mi tu jedynie o super-efektywne replaje i zabójczo płynną animację. Samochód często wpada w poślizgi, z których trzeba po prostu umieć go wyprowadzić. Przydadzą się tu umiejętności prowadzenia wozu ze światła realnego, często wprawne ruchy fajerę (kierownicą) i deptanie hantli (hamulców) w odpowiednim momencie może wydatnie przybliżyć chwilę zwycięstwa.

Nie będę więcej przymuszał, powiem tylko, że gierka jest miódzio i basta. Pre-



RAYMAN

JAGUAR

Ta gra w pełni zasługuje na wysoką pozycję i uznanie wśród graczy na Zachodzie i USA. „Rayman” to przesympatyczny stworek wędrujący przez 6 niesamowitych światów podzielonych na 60 leveli. Spotyka tam najdziwniejsze stworzonka, niektóre dobre, podpowiadające mu jak dalej przejść, inne zaś złe, czyhające na jego energię. Gra wyróżnia się z całej masy platformówek przede wszystkim fenomenalną oprawą graficzną,

perfekcyjnym wykonaniem i niesamowitym klimatem. W grze wszystko „żyje”, skrzy się kolorami (65.000 barw), jest plastyczne, niemal namacalne. Postacie, rośliny, tło stworzone przez szereg artystów są naprawdę urzekające. Dodatkowo niesamowicie płynna animacja (60 klatek na sekundę!) stanowi przysłowiową kropkę nad „i”. Aż chce się w tę gierkę zagrać! Dby więcej takich na Jaguara.

■ MS



STREET FIGHTER 2

SNES

Wszelkiego rodzaju gry nawiązujące do pojedynków w stylu karate cieszą się niesłabnącą popularnością już od zarania gier wideo. „Street Fighter” to już klasyka, która doczekała się niezliczonych nadsładowców i kontynuacji. Wystarczy powiedzieć, że niedawno na polskich ekranach gościł film o tym samym tytule z legendarnym Jean Claude Van Dammem w roli głównej. Świadczy to o olbrzymiej sile zjawiska, jakim się niewątpliwie mordobicia na konsolę. „Street Fighter 2” funkcjonuje z powodzeniem jeszcze w wielu salonach gier w



czyć pojedynki w różnych rejonach świata z miejscowymi mistrzami. Każdy z nich walczy odmiennym stylem, a zakres ich ciosów i ruchów jest doprawdy imponujący. Oprócz efektownych kopnięć z wysokości i raptownych rzutów, niektórzy wojownicy dysponują umiejętnością ciskania ognistej kuli, rażenia przeciwnika prądem itp.

Grafika i animacja stoją tu na bardzo wysokim poziomie, a gra wleaga bez reszty, zwłaszcza gdy mamy możliwość zmierzenia się z kolegą. Polecamy!

■ MS



Polsko, a teraz dzięki konsoli SNES, możemy mieć go w domu i nacieszyć się nim do woli, bez konieczności wrzucania co kilka minut monety. W grze występuje wiele postaci, w które możesz się wcielić i kolejno to-



COMAT

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sprzedajemy też konsole:

SEGA MEGADRIVE

SEGA GAME GEAR

JAGUAR

SONY PLAYSTATION

CD 32

oraz oprogramowanie i akcesoria do nich

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową gier TV i gier do PC na CD
Katalogi wysyłamy po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem (i z zaznaczeniem rodzaju konsoli) na adres: COMAT 03-214 W-wa ul. Krasnobrodzka 15/20

Nasze sklepy:

COMAT Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II
w Warszawie paw. 12 tel. 0-2 630-29-73
Gry TV, gry do komputerów, akcesoria
COMAT D.T. "SMYK" 2 piętro
W-wa, ul. Krucza 50
Gry do komputerów, akcesoria

Największy wybór

- 70 tytułów na SNES
- 70 tytułów na GAME BOY

Nowości

- SNES: Killer Instynkt, Mortal Kombat 3, Batman Forever, Primal Rage, Judge Dredd, Super Mario Land 2, Asterix & Obelix
- GAME BOY: Donkey Kong Land, Judge Dredd, Asterix & Obelix, NBA Jam T.E.

Bardzo bogata oferta gier do komputerów:

- PC:
250 tytułów na dyskietkach;
100 tytułów na CD;
AMIGA:
300 tytułów;
C-64;
ATARI.

Prowadzimy sprzedaż hurtową produktów NINTENDO atrakcyjne ceny dla sklepów tel., fax. 0-2 630-29-73

ŚWIAT MULTIMEDIÓW

Karty dźwiękowe i VIDEO

SOUND BLASTER

Czytniki CD-ROM

IDE/ATAPI

Głośniki aktywne

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

-do pracy, nauki i wspaniałej rozrywki

UWAGA!!!

Oferta specjalna: pakiet multimedialny złożony z karty SB 16 CSP, CD-ROM-u (Quad Speed) głośników, mikrofonu i mnóstwa oprogramowania na płytach CD-ROM: encyklopedie, gry, programy edukacyjne i biurowe (patrz CHIP 7/95)



ANPA s.c. - Biuro handlowe, 02-515 Warszawa, ul. Puławska 1a/6, tel/fax: (0-22) 49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Creative Labs i został użyty w celach informacyjnych



Czy jesteście w stanie wyobrazić sobie tajemniczą wyspę, położoną gdzieś poza granicami realnego świata? Na tym niewielkim skrawku lądu rozegra się wkrótce przerażający pojedynek, którego stawką nie jest tylko życie biorących w nim udział przeciwników, ale także losy całej ludzkości. Jest to bowiem kolejny – dziesiąty już turniej nazywany MORTAL KOMBAT, który ma na stałe przesądzić o losach Ziemi. W szranki stanęły więc dwie drużyny wytra-

nych bohaterów, którzy później ściągają zewsząd na tajemniczą wyspę. Tu właśnie ma się odbyć turniej na śmierć i życie. Na tym jednak wszelkie podobieństwa się kończą, bo z chwilą przybycia naszych bohaterów (MORTAL KOMBAT) na wyspę, jasnowłosa Sonya spogląda na swój kompas i okazuje się że wskazówka kręci się dookoła. Dla widzów i bohaterów filmu jest to nieomylny sygnał, że oto zostały zerwane wszelkie więzi z rzeczywistością. Tu nie obowiązują już żadne reguły. Przekroczy-

atrakcyjności już od bez mała 25 lat. Trudno dziś przewidywać czy MORTAL KOMBAT osiągnie sukces komercyjny na miarę „Gwiezdných Wojen”, ale z pewnością ma szansę stać się filmem kultowym w pewnym kręgu odbiorców. Ma ku temu wszelkie dane. Występują tu dobrze znane postacie z gry, którym nadano rys charakterologiczny, film naszpikowano wspaniałymi efektami wizualnymi, akcja rozgrywa się we wspaniałych i zmiennych sceneriach, a poza tym jest tempo, akcja, brawurowe pojedynki i porwijąca muzyka.



Więcej o samym filmie, o aktorach w nim występujących i efektach specjalnych, napiszemy w następnym numerze „Gier Komputerowych”.



MORTAL KOMBAT NADCHODZI



wych wojowników. Pierwsza z nich to ekipa trzech śmiertelników prowadzona przez potężnego Boga Gromu — Raydena. W skład jej wchodzi: Liu Kang, Johnny Gage i Sonya Blade. Przed tą trójką śmiałków stoi ogromnie trudne zadanie, gdyż drużyna przeciwna pod wodzą złego Maga Shang Tsunga, reprezentuje Mroczną Siłę Zaświatów w związku z tym każdy z zawodników dysponuje nadprzyrodzonymi zdolnościami. Ekipa Tsunga, to: Kano, Skorpion,

wiele lat potężny kres zakusom Sił Ciemności. Zwyczajowo po takim wstępie dotyczącym gry komputerowej, piszemy — a teraz wszystko w twoich rękach. Tym razem nie piszemy jednak o grze, a o filmie. Tak, tak najprawdziwszym filmie, który swą fabułą nawiązuje do słynnej gry komputerowej o tym samym tytule. Pomysłodawcy filmowego scenariusza postanowili wykorzystać się wykreowanych przez grę postaci oraz jej mistyczne tło. Efekt przeszedł najsmielsze oczekiwania, bo oto narodził się film nietuzinkowy, który trudno porównać z jakkolwiek produkcją tego typu. Wprawdzie fabuła jest niezwykle prosta i momentami można doszukiwać się schematu wykorzystanego w rewelacyjnym „Enter The Dragon” z niezapomnianym Bruceem Lee, gdyż również w tamtym, jak również w tym filmie, początkowo poznajemy poszczegól-

liśmy granicę fantazji, a w tym fascynującym i tajemniczym świecie wszystko może się zdarzyć — nawet kamienne, monumentalne rzeźby wojowników mogą nagle ożyć!

Zdecydowanie najmocniejszą stroną filmu MORTAL KOMBAT jest ta niesamowita atmosfera, która wciąga bez reszty i sprawia, że jesteśmy w stanie bez cienia wątpliwości zaakceptować wszystkie nieprawdopodobne zdarzenia, które tam się odbywają. Nie dziwi zatem nic: ani Skorpion wypuszczający z dłoni śmiertelnie „ząbto”, długie na kilkadziesiąt metrów, gonące uciekającego między drzewami Jonnego Gage'a, ani wskrzeszane trupy, które po przegranych pojedynkach znowu zmieniały się w gnijące szczątki obleczone wszelakim robactwem. Nie dziwi w końcu efektowne, choć naciągane pojedynki w których wojownicy po celnym trafieniu potrafią wykonać kilka salt w powietrzu po czym przebić plecami kamienną ścianę. Realizatorom filmu udało się więc osiągnąć coś wręcz niebywałego, a mianowicie przedstawić nieprawdopodobną i dość banalną historię w sposób realistyczny i wiarygodny. Jeśli sięgnąć do historii filmu, to nieodparcie nasuwają się analogie do legendarnych „Gwiezdných Wojen”, które z równą siłą oddziałują na kolejne już pokolenia rozkochane w fantastyce, nie tracąc na swej

Dzięki uprzejmości firmy INTERNATIONAL MOVIE PRODUCTIONS, POLAND wielu z naszych Czytelników będzie mogło obejrzeć film MORTAL KOMBAT na specjalnych pokazach przedpremierowych, które odbędą się w kilkunastu większych miastach: Gdańsk, Rzeszów, Kielce, Wrocław, Białystok, Koszalin, Poznań, Katowice, Łódź, Lublin, Kraków, Olsztyn, Szczecin, Warszawa. Pokazy odbędą się na początku stycznia '96.

Wśród Czytelników, którzy nadesłali na adres redakcji kupon zamieszczony na tej stronie, rozlosujemy darmowe wejściówki na prapremierę. Kupony należy nakleić na kartę pocztową, podać swój adres, miasto w którym chcesz obejrzeć film i przesłać na adres:

Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, al. Marsa 6.

Zaproszenia prześlemy pocztą, a listę zwycięzców wydrukujemy za miesiąc. Spiesz się — MORTAL KOMBAT NADCHODZI!

■ Marek Suchocki





Software Club

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Mamy zaszczyt powiadomić Państwa o otwarciu od 01.12.95 pierwszego w Polsce Klubu Użytkowników Licencjonowanego Oprogramowania.

WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera, który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkostwo w klubie jest bezpłatne.

Wszystkie zakupy w SC są sumowane. Po przekroczeniu pierwszego progu klubowicz otrzymuje kartę członkowską, którą otrzymuje trzy razy w roku.

karta BIAŁA 5 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.

karta SREBRNA 10 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.

karta ŻŁOTA 15 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejęcie na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :

- wysokie rabaty na płyty CD-ROM
- aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.
- materiały reklamowe (plakaty, prospekty itp.)
- telefoniczną pomoc techniczną

Każdego miesiąca wśród członków SC odbywać się będzie losowanie nowości. Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży detalicznej w naszych sklepach. Wszyscy klubowicze otrzymują przesyłki bezpłatnie.

CD-ROM

IBM PC, AMIGA CD32 AMIGA CDTV, A570 JAGUAR, SONY

IBM PC wybrane tytuły:

10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH	10CD	160 zł
10 PAK VOL 3	10CD	146 zł
AL UNSER JR ARCADE RACING		79 zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97 zł
APACHE	B	179 zł
BATTLE BEAST	B	179 zł
BATTLE BUGS	B	97 zł
BATTLE ISLE 2	B	119 zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BLOODWINGS	B,P	96 zł
BUREAU 13	B,P	85 zł
CIVIL WAR	B,P	101 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	B,P	140 zł
CRUSADER NO REMORSE	B	189 zł
CYBERIA	B	129 zł
CYBERWAR	4CD,B	189 zł
DARK FORCES	B	183 zł
DEADALUS ENDOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DISCWORLD	B,P	104 zł
DOOMSDAY	B	50 zł
DRAGON LORE	2CD	85 zł
DRUG WARS	B,P	99 zł
ECSTATIC	B,P	79 zł
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FIFA 95	B,P	73 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183 zł
FULL TROTTEL	B,P	183 zł
FX FIGHTER	B	189 zł
GAME GUN	B,P	189 zł
HELL	B,P	104 zł
HI-OCTANE	B,P	134 zł
JAGGED ALIANCE	B	179 zł
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104 zł
LOST EDEN	B,P	134 zł
MACHWARRIOR	B	199 zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134 zł
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	B,P	87 zł
MEGA PACK 3	12CD,B	160 zł
MEGARACE	B	46 zł
MORTAL KOMBAT III	B	189 zł
NBA LIVE 95	B,P	85 zł
NEED FOR SPEED	B,P	134 zł
NHL HOCKEY '95	B,P	73 zł
NOCTROPOLICE	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	79 zł
PERECT GENERAL II	B	119 zł
PHANTASMAGORIA	B,P	164 zł
PRISONER ON ICE	B,P	126 zł
PSYCHO PINBALL	B	169 zł
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2	B	79 zł
SAVAGE WARRIORS	B,P	79 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	106 zł
SPACE QUEST VI	B,P	156 zł
STAR TREK	B,P	156 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	B	97 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LAST DYNASTY	B,P	146 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
UNDER A KILLING MOON	B,3CD	159 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	159 zł
WING COMMANDER 3	B,P	183 zł
WINGS OF GLORY	B,P	104 zł
WITCHEVEN	B,P	189 zł
WOODRUFF	B,P	98 zł
WOLFPACK	B,P	81 zł

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREAD 3D	B,P	119 zł
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BENEFACTOR	B	60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
CANNON FODDER	B	90 zł
CASTLES II	B	80 zł
COGENERATION	B	75 zł
DARKSEED	B	58 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEFENDER OF THE CROWN II	B	70 zł
FIELDS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE	B	80 zł
FLINK	B	85 zł
FURY OF THE FURRIES	B	75 zł
GLOOM	P	72 zł
GUARDIAN	B	46 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HITBALL 2	B	58 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2000	B	69 zł
JUNGLE STRIKE	B	90 zł
KID DRAGS	B	58 zł
LABYRINTH OF TIME	B	116 zł
LABYRINTH	B	40 zł
LEMMINGS	B	80 zł
LIBERATION	B	50 zł
LITL CIVIL	B	136 zł
LOST VIKINGS	B	55 zł
LOTUS	B	82 zł
MANCHESTER UNITED	B	87 zł
MICROSOFT	B	70 zł
OUT TO LUNCH	B	25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	B	120 zł
PINBALL FANTASIES / SLEEPWALKER	B	53 zł
PINBALL ILLUSION	B	160 zł
PRIZES GOLD	B	115 zł
POWER DRIVE	B	160 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	98 zł
ROAD KILL	B	51 zł
SENSIBLE SOCCER	B	43 zł
SHADOW FIGHTER	B	124 zł
SIMON THE SORCERER	P	85 zł
SKELTON KREW	B	53 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	54 zł
STRIKER	B	55 zł
SUBMAR 2000	B	95 zł
SUPER FROG	B,P	39 zł
SUPER MEMO PL	B,P	83 zł
SUPER SKIDMARKS	B	71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170 zł
THE CHAOS ENGINE	B	38 zł
THEME PARK	B	104 zł
TOP GEAR 2	B	119 zł
UFO	B	89 zł
UNIVERSE	P 82 zł	
WHIZZ	B,P	58 zł
WILD DUP SOCCER	B	50 zł
ZOO 2	B	89 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

17 BIT COLLECTION	2CD	105 zł	DEMOMANIA	50 zł
17 BIT CONTINUATION	49 zł		GDWIĘKI I MODUŁY	P 50 zł
17 BIT PHASE FOUR	72 zł		EUROSCAN 1	50 zł
AMIGA TOOLS	95 zł		GOLD FISH	200 55 zł
AMINET 7	50 zł		MEETING PEARLS 1	39 zł
AMINET 8	50 zł		MEETING PEARLS 2	39 zł
AMINET SET 1	4CD	135 zł	MULTIMEDIA TOOLKIT	70 zł
AMINET SET 2	4CD	135 zł	MULTIMEDIA TOOLKIT 2	200 117 zł
AMOC CD PD 2	120 zł		PANDORA	30 zł
CD EXCHANGE 1	71 zł		SUPER MEMO PL	P 83 zł
CD NETWORK	74 zł		THE GLOBAL AMIGA EXP.	90 zł
CDPD PL	P	50 zł	SCENA PL	P 50 zł

ZAPOWIĘDZI GRUDZIEŃ (PC):

- 11TH HOUR
- ALIEN ODYSSEY
- ASCENDANCY
- COMANDE VS WEREWOLF
- CYBERMAGE
- DEMOLITION DERBY
- F1 GRAND PRIX 2
- FIFA SOCCER 95
- FIGHTER DUEL
- HEART OF DARKNESS
- INDY CAR RACING II
- MACHIAVELLI
- MEGAPACK 4
- MONITOR COIL
- RESURRECTION (CYBERIA 2)
- RING CYCLE
- ROAD WARRIOR
- SCREAMER
- TILT
- TOP GUN
- WING COMMANDER IV

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

- 180 tytułów CD ROM PC Shareware
- 40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np. 3D ATLAS : 146 zł
- GROLIER ENC. 95 : 59 zł
- ANIMALS ZOO : 46 zł
- AUTO ALMAN. 95 : 73 zł
- MS ENCARTA 95 : 149 zł
- 50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

- telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00): (022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114
- listownie :
- CLOCK BIURO HANDLOWE
- WARSZAWA 01-856 ul. Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wady fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY



DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48
wew. 114

PEŁNA OFERTA
WYSYŁAMY PO
OTRZYMANIU
KOPERTY ZWROTNEJ
ZE ZNACZKIEM
(należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ
100 zł REALIZUJEMY
NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
E - wersja pudełkowa

KONKURSY

KONKURS „3 pytania”

Mimo, że Konkurs Świąteczny zdominował 12 numer Gier Komputerowych, to jednak tradycji musi stać się zadość i choć w innym miejscu, ale naszego stałego konkursu nie mogło zabraknąć!

Dziś nagrodą w konkursie „Trzy Pytania” jest tylko jedna gra, ale za to dobra. Jest nią znakomita gra przygodowo-handlowa MARCO POLO na PC CD-ROM, którą ufundowała francuska firma



INFOGRAMMES

Oto pytania konkursowe:

1. Wymień przynajmniej jeden film, którego tytuł jest zarazem tytułem gry komputerowej.
2. Ile krążków CD zajmuje najdłuższa gra w historii komputerów domowych?
3. Wymień tytuł najnowszego symulatora lotu, „realistycznego bardziej niż myślisz”.

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Rozwiązanie konkursu

- „3 pytania” z nr. 11/95
1. COMMAND & CONQUER
 2. A IV NETWORKS
 3. RICHARD GARRIOTT

Nagrody otrzymują:

„ŚWIAT WINDOWS” (PC CD-ROM) wylosował MICHAŁ STENDZIAK z Mińska Maz. – nagrodę ufundowała firma PEARL

„FRANKENSTEIN (PC) wylosował Miłosz Krekora z Gdyni – nagrodę ufundowała firma L.K. AVALON

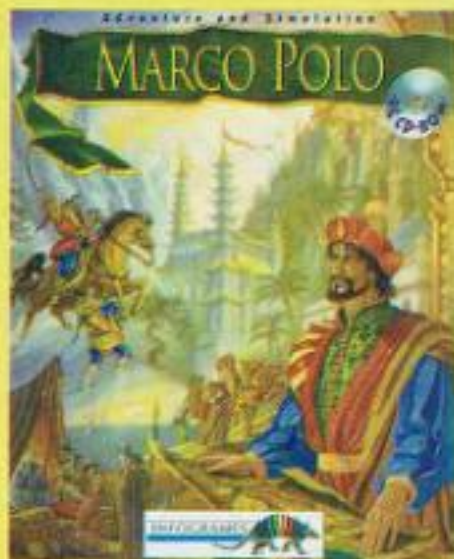
„LIGA POLSKA MANAGER” (Amiga) wylosował GRZEGORZ WILK z Puszczykowa – nagrodę ufundowała firma L.K. AVALON

„ETERNAL” (C-64) wylosował MARCIN BRESKE z Gorzowa Wilk. – nagrodę ufundowała firma TIMSOFT

„F-1 TORNADO” (C-64) wylosował MICHAŁ RYGOWSKI z Gdańska – nagrodę ufundowała firma L.K. AVALON

„LAZARIUS” (C-64) wylosował Damian Staniec ze Starachowic – nagrodę ufundowała firma TIMSOFT

„RALLY SIMULATOR” (C-64) wylosował KRZYSZTOF GUZY ze Szczepanowa – nagrodę ufundowała firma L.K. AVALON



Nagrody z poprzednich numerów:

Rozstrzygnięcie konkursu z numeru 9/95 INTERAKTYWNY FILM „POWER RANGERS” (PC CD-ROM) otrzymuje DARIUSZ WAŁÓSZEK z Leszna – nagrodę ufundował sklep „W Alejach” – CMR DIGITAL

Nagroda dla biorących udział w ankiecie 10/95

KARTĘ MUZYCZNĄ SOUND VISION GOLD otrzymuje JOANNA GMERK z miejscowości KOZIEGŁOWY – nagrodę ufundowała firma PROABIT

Rozstrzygnięcie konkursu z numeru 10/95 GRĘ INFERNO otrzymuje KRZYSZTOF PIKULA z Kraśnika – nagrodę ufundowała firma MIRAGE SOFTWARE

ŚWIAT MULTIMEDIÓW

Karty dźwiękowe i VIDEO

SOUND BLASTER

Czytniki CD-ROM

IDE/ATAPI

Głośniki aktywne

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

-do pracy, nauki i wspaniałej rozrywki

UWAGA!!!

Oferta specjalna: pakiet multimedialny złożony z karty SB 16 CSP, CD-ROM-u (Quad Speed) głośników, mikrofonu i mnóstwa oprogramowania na płytach CD-ROM: encyklopedie, gry, programy edukacyjne i biurowe (patrz CHIP 7/95)



ANPA s.c. - Biuro handlowe, 02-515 Warszawa, ul. Puławska 1a/6, tel/fax: (0-22) 49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Creative Labs i został użyty w celach informacyjnych

Home SpaceNet Sp. z o.o.

Oferujemy Państwu
dostęp do komputerowej sieci

INTERNET

W ramach naszej usługi między innymi są dostępne:

- e-mail, FULL, SLIP, PPP, UUCP
- bezpłatna reklama w sieci Internet za pomocą hipertekstowych stron WWW. Za cenę niewielkiego abonamentu nieograniczona łączność z całym światem.

BEZPŁATNY OKRES PRÓBNY!!!

Home SpaceNet Sp. z o.o.

01-949 Warszawa

ul. Kasprzowicza 151, bud B

tel.: 35-87-38, 35-84-38

fax: 35-86-27

e-mail: hsn@bevy.hsn.com.pl



BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTEK
w godzinach
10.00 - 18.00

Jeżeli **CHCESZ** mieć **DOBRY I SZYBKI KOMPUTER** lub już go **MASZ** i stwierdzasz, że jest **ZA WOLNY**, a **NIE MASZ PIENIEDZY** na jego rozbudowę - wymianę **ZADZWOŃ** do nas. **POMOŻEMY** Tobie **POZBYĆ SIĘ TEGO KŁOPOTU**.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST,
PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.
a łączną wartość przyjmujemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

- Bank udzieli Tobie kredytu **BEZ ŻYRANTÓW**.
- **JEDYNE** wymagania to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

PENTIUM 75
za 197,-!*
z VAT-em
cały zestaw
z kolorowym monitorem 14" LR
*24 miesięczne raty

Ten kupon upoważnia do otrzymania 200000 zł. (starych) rabatu przy zakupie komputera (można robić zero).

- * **RATY NA CAŁĄ POLSKĘ**
- * **PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY**
- * **DOSTAWY SPRZĘTU PC DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!**

Posiadamy bardzo duży wybór stolików komputerowych **CENY OK!**

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	1 wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. głośniki	Programy
BELL 41	486DX4-100MHz	114,-	439,-	2199,-	--	----	420	4 MB	-----	-----
BELL 41 N	486DX4-100MHz	158,-	610,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 42 N	486DX4-120MHz	163,-	630,-	3149,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 5CN	CX 586-100MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 5CP	CX 586-100MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit głośniki	-----
BELL 75N	Pentium 75 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 75C	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 75P	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit głośniki	-----
BELL 90	Pentium 90 MHz	269,-	1040,-	5199,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 100	Pentium 100 MHz	275,-	1062,-	5299,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 120	Pentium 120 MHz	296,-	1143,-	5699,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 130	Pentium 133 MHz	332,-	1282,-	6399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	1 wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. głośniki	Programy
OPTIMUS	486DX4-100MHz	166,-	639,-	3199,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
OPTIMUS	486DX4-100MHz	212,-	819,-	4099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit głośniki	Dos 6.22 Win 3.11
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	256,-	989,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit głośniki	-----
OPTIMUS	Pentium 90 MHz	199,- 217,-	1120,- 841,-	4199,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	Dos6.22/Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 90 MHz	259,-	1020,-	5099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit głośniki	Dos6.22/Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 75 MHz	280,-	1083,-	5399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22/Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 90 MHz	298,-	1153,-	5749,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22/Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 120 MHz	363,-	1404,-	6999,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22/Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 133 MHz	389,-	1504,-	7499,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22/Works3.0 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputera BELL wchodzi: Monitor Kolor 14"LR, Pamięć RAM, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Myśl z podkładką (kupując program Windows). Gwarancja 12 Miesięcy oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

W skład każdego zestawu Komputerowego Optimus z procesorem Pentium Intel wchodzi: Monitor kolor 14" LR, pamięć RAM, CD ROM x4, oprogramowanie systemowe, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Program „Pierwszy Krok”, Program do automatycznej konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik użytkownika w języku Polskim, 24 miesiące gwarancji. oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

- *Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%
- *Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	1 wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. głośniki	Programy
Harward OPTIMUS 41/100	486DX4-100MHz	99,- 106,-	669,- 505,-	2199,-	--	----	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 41/100	486DX4-100MHz	158,-	609,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 41/100	486DX4-100MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit głośniki	-----
Harward OPTIMUS 41/100	Nx586-90 MHz	195,-	754,-	3769,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 41/100	Nx586-90 MHz	243,-	940,-	4699,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit głośniki	-----
Harward OPTIMUS 41/100	Pentium 75 MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 41/100	Pentium 75 MHz	256,-	980,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit głośniki	-----

Komputery HARWARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży ze okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej.

W skład każdego zestawu Komputera HARWARD wchodzi: Monitor Kolor 14" LR, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA 1 MB, Flopp 3.5. 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki i oprogramowanie 24 miesiące gwarancji. oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Ceny Zawierają 22% VAT

Dodatki i zmiany do konfiguracji w komputerach BELL

ARTYKUL	CENA
Lista przepięciowa	99,-
Karta Muz. 16 bit Stereo	349,-
Głośniki para	99,-
CD ROM x4	569,-
CD ROM x2	289,-
Myśl+podkładka	39,-
dot.4 MB Ram	449,-
dot. 8 MB Ram (2x4)	889,-
Monitor 14" LR Ni dopł.	79,-
Monitor 15"LR Ni dopł.	389,-

ARTYKUL	CENA
Dos 6.22	159,-
Windows 3.11 PL	189,-
Windows 95 UPG 3.11	339,-
Windows 95 pełna ver.	539,-
Norton Commander 5.0	199,-
Monitor Mono 14 LR	319,-
Gravis Ultrasound ACE	399,-
Gravis Ultrasound MAX	799,-
Sound Blaster 16.Val. Edit.	419,-
Sound Blaster AVE 32	739,-
Kieszeń Wymiana do HDD	89,-

Wymiana HDD 420 MB na:	CENA
HDD 630 MB dopł.	149,-
HDD 850 dopł.	179,-
HDD 1.1 GB dopł.	389,-

Zachowaj rachunek na sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

NA WESOŁO

PRZEKRĘTY

DESERT STRIKE – dezercja stryka
FLASH BACK – flasza byka
EMPIRE SOCCER – soczek wampirów
ALIEN BREED – brzydki alianc
MORTAL KOMBAT – zamordowany
kombajn
CANNON FODDER – zeskanowani flod-
derowie
ROBOCOP 3 – skopany robot 3
SOCCER KID – skoczek kid

■ „BART”

SHADOW WARRIOR – schadzka Wacka
BLADERUNER – błdy Romek
PRISONER OF ICE – przyprawa do jaj



METAL MARINES – metalowa Marysia
BIDFORGE – biorę forsę
PHANTASMAGORIA – psio-kocie orgia
STREET FIGHTER – strefa frajerów
MYST – mysz
RAC RALLY – rak ranny
FLASH BACK – flasza wróc
CANNON FODDER – kamikadze jądor
CYBERIA – cystarna
CYCLEMANIA – cychomania
LITLI DIVIL – lutek debil
GUILTY – glut
ECSTATIKA – erotika
ALIEN BREED – Alek zgred
LAST DYNASTY – las dynastyj

■ Tomasz Barański

MAGIC CARPET – magiczna skarpeta
DARK SEED – ciemny sedes

■ Łukasz Głowacki

METAL MARINES – metalowy margines
RISE OF THE ROBOT – porysowany robot

■ Piotr Zmysłowski

POWIEDZONKA

- Bądź sobą wybierz WC Pickera.
- Wypijesz luksusową to będziesz miał buzię kolorową.
- Kto wódkę pije, temu serce długo nie pobije.
- Wypalisz skręta, to po chwili w twoich płucach wojna się rozpęta.

• Zatrudnię skinówkę, by czyściła moto-
rówkę.

■ Piotr Zmysłowski

Twoja twarz i moja dupa to bliźniacy.
Jak cię widzę to jestem za aborcją.
Jak cię głowa boli to ci dupa rośnie.
Miemów do mnie z boku bo ci jedzę z
kroku.

■ Artur Drzymała

Masz w głowie zamiast procesora głób
od kalafiora.

Nie trząskaj tak klawiaturą, bo ci się
monitor spoci.

Gdy komputer ma kobieta, twardej
zmienia się w omlęta.

Wyresetuj się człowieku, bo mi pachy
zdechły ze śmiechu.

Naciśnij entera i niech cię cholera,
Naciśnij control-c i idź do WC!

Naciśnij spację i zjedz kolację.
Naciśnij reseta bo przyszła kobieta!

Mów wolniej i nie rób głupiej miny, bo
mój harddysek dostał przepukliny.

Piłeś nie jedź! Nie piłeś wypij!
Nie trać głowy grunt to dobry mecha-
nizm pompkowy.

Masz wzrok tajdaku, jak woda w zlew-
nymyaku.

Ziąjesz żarem – to grozi pożarem!
Idź naładuj sobie baterie, bo ci już oczy
świecą na rezerwie.

Jesteś gładka i zdrowa jak folia aluminiowa,
RAP-owcy jesteście głupsi od owcy!

Pódupki! Łączmy się w grupki!
Pindyl! Nie korzystaj z windy!

Ałkoholicy! Nie lać w piwnicy!
Zbychu! Nie gwałć na strychu!

Skinyl! przykryj hysiny!
Punkil! schowajcie się za firankil!

■ „GRZESIEK”



Kocham panów policjantów, a kogo ko-
cham, tego pie...

■ K.K.

PROGRAM TV

PROGRAM 1913219 39.13.2193 OSEMNIK

6.00 Kokainka czy haszyk

7.45 Kochanie przy ścianie na śniada-
nie

8.00 Bajka – jak Jasio dogodził Małgosi

9.00 Telejbanek

10.30 Serial – Dynastia Dynastyj

11.15 Najgorsze piosenki z listy (Disco
Polo)

12.00 Erotomani na start

12.30 Z kamerą wśród zwierząt

13.00 Kino zimowe – Pan samochodzik
i niefomanki

14.20 Rusz się Kaziu – program eroty-
czny

14.45 Przyjemne z pozytyw-
nym (trzępianie Gacka)

15.20 Dupa Jasiu pierdzi Sta-
sio – nauka wymowy

16.00 Sensacje 21 w.

17.00 Telesexpres

17.20 Auto moto eroto

18.00 Tata a Marcin powiedział,
że jesteś rogacz

18.30 Zulu zgredula

18.45 Rianka w ciemno –
oszczędzamy prąd

19.00 Pszczółka Maja – ugryz-
ła Gucia w jaja

19.30 Władomości – lejemy
wodę na okrągło

20.00 Film – suche majtki na
dnie morza

21.40 Film – szczęły z okna

23.00 Czar szpar

00.00 Horror – wywiad z...

01.30 Poza granicami normalności ob-
rady sejm, wybory miss prezydenta, sen-
at.

■ Tomasz Barański

ZAGADKI I KAWAŁY

– Tatusiu, tatusiu, znalazłam babcię.

– Ile razy ci mówiłem smarkaczu żebyś
nie kopał w ogródku.

■ K.K.

Nauczyciel do ucznia:

– Jasio zaprowadź panów archeologów
w to miejsce, gdzie znalazłeś te stare mo-
nety.

– To niemożliwe.

– Dlaczego!

– Bo dzisiaj muzeum jest zamknięte.

■ K.K.

Jaś i Grześ przychodzą do babci.



- Babcia czy ty możesz mieć dzieci - pyta się Jas.
- Nie złościłki.
- A widzisz, mówię, że babcia to samiec.

■ K.K.

- Kochanie skąd wzięłeś ten przepis, że grzybki są wysmienite.
- Z jakiejś powieści kryminalnej.

■ K.K.

Co musi zrobić łysy, żeby się podrapać po włosach?
Dziurę w kieszeni.

■ K.K.

Teraz przestroga dla tych co mają zamiar się żenić.
Nie bierz za żonę ... bo w noc posłubną powie ci...

Kucharki - te jaja są niedwieże.
Telefonistki - proszę kończyć - minęły 3 min.

Kasjerki - proszę płacić.
Lekarki - następny proszę.
Plastyki - ależ to prawdziwa miniaturka.
Trenerki - zwiększyć tempo.
Nauczycielki - proszę powtórzyć to jeszcze kilka razy.

■ K.K.

- Ile to jest półtora i półtora
- Trzy
- Nic. Cały tor.

■ Piotr Zmysłowski

- Co to jest, duże, pomarańczowo-zielono-brązowe?



- Co będzie dzisiaj na obiad? - pyta podoficer szeregowego, który pełni tego dnia dyżur w kuchni.
- Jeszcze nie wiem.
- Jak to nie wiecie, przecież obiad za pół godziny?

- Nazwy na dajemy po skończonym gotowaniu.

■ „GRZESIEK”

Przybiega Jasio na stację benzynową za kanistrem i wyrzuca z siebie jednym totem

- Proszę 10 litrów benzyny!
- Co ci się tak spieszy chłopce, jakby się paliło... - odzywa się obsługujący.

- No władnie! Pali się moja szkoła, ale jakby trochę przygasa.

■ „GRZESIEK”

Jasio wbiega do domu cały posiniaczony i od progu woła:

- Hura! Ale daliśmy skinom łupnia!
- A gdzie Marcin? - pyta mama
- Marcin? Aaaa... Jego jeszcze biją...

■ „GRZESIEK”

Szczyt wojskowego rozragnienia - rzuć jabłkiem zamiast granatem i w oczekiwaniu na wybuch zjeść granat.

■ „GRZESIEK”

Co to jest? Zapuszczony, centralnie sterowany, chodzi w kółko, ma stały kontakt z klawiszami?

- Nie wiem - mówi Zocha.
- Wiem! Na spacerze.

■ „GRZESIEK”

Jaki jest szczyt bezczelności? Zepchnąć tęciową ze schodów i spytać dokąd się tak spieszy.

■ Artur Drzymała

Co to jest małe, czarne i puka w szybkę?

Dziecko w piekarniku.

■ Artur Drzymała

Małe, żółte i kopie?
Mała żółta koparka.

■ Artur Drzymała

Kto był pierwszym lotnikiem?
Adam - bo przeleciał Ewę.

■ Artur Drzymała

Kiedy jest szczyt?
Kiedy drzewo chodzi za psem.

■ Artur Drzymała

Jaka jest różnica między kobietą, a blokiem technicznym?

Żadna, bo jak nie pomoże gumka to trzeba wyskrobać.

■ Artur Drzymała

WERSZE

Lobo to jest taki gość,
co za skrzywienie się wyrwie ci kody.
Kiedy Lobo w pobliżu jest,
lepiej być do innej galaktyki,
zwiewać poki to możliwe jest.
Spytasz Lobo o godzinę,
to ci wybiję całą rodzinę.
Kiedy mu ktoś podsłoczy,
to ten gość,
musi mieć już dość,
przebywania wśród żywych.

Jeśli siędziesz przed nim w ławce,
to na drugi dzień,
wbije cię w tą ławkę.

■ Piotr Zmysłowski

Amiga to komputer do super gier,
dzięki Amidze zagrasz w tysiące wspaniałych gier.

Zagrasz w Cytadelę i Giooma,
to ci się rozwali kawałek doma.
Zobaczysz Franko i Domana,
ujrzesz ubrudzonego w krwi glana.
Dzięki Polakom zagrasz w wspaniałe przygodówki.

a w szkole nie napiszesz na piątą żadnej klasówki.

Jak będziesz Amigę miał,
ujrzesz świat w nowych barwach,
tak jak pan Bóg chciał.

■ Piotr Zmysłowski

„Amigowiec”

1. Nie złamie Amigowców żadna kłeska,
nie stwoży PC-towców krwawy trud
pójdziemy razem do zwycięstwa
gdy ramię w ramię stanie AMIGOWCÓW lud
ref: Amigowskie dzieci,
pójdziemy w bój

za każdą dyskietką, Amigo,
damy krew.

Amigowskie dzieci,
pójdziemy w bój
gdy padnie rozkaz twój,
poniesiem PC-towcom gniew!
2. Od pły motorowej, miniguna,
shotguna.

Amigo, synów, swoich słów
że stają wraz przy tobie wierni
Amigowcy

na straży twych żelaznych praw
ref: Amigowskie dzieci...

3. Poległym chwala - wolność żywym!

Niech pynie w niebo dumny śpiew:
Wierzymy, że nam sprawiedliwa
opłacisz za przelaną krew.

■ Michał Dudulewicz

W dzisiejszym wydaniu „Na Weselo” nagrody otrzymują:
- za grafiki: T. Barański - 50 zł
- za teksty: „Grzesiek” - 50 zł



Mała czerwona kuleczka.

■ Piotr Zmysłowski

Co by było, gdyby nie było wody?
Ludzie nie nauczyliby się pływać i wszyscy by potonęli.

■ Maciek Makowski

Skąd widać całą ziemię?
Ze szczytu doniczki

■ Maciek Makowski

Kiedy dziewczyna jest elektrownią?
Kiedy ma kilo waty?

■ Maciek Makowski

Jarek spotyka Wojka.
- Dokąd idziesz? Na próbę chóru.
- A co wy tam robicie? Gramy w karty i pijemy piwo.
- A kiedy śpiewacie? Gdy wracamy do domu.

■ Żulek Piława

W pociągu facetowi zachciało się śrać, a wszystkie ubikacje były zajęte. Więc wystawił dupę przez okno, a w tym czasie pociąg się zatrzymał. Podchodzi konduktor i mówi: Ej łysy z cygarem, schowaj się.

■ Żulek Piława



BOŻE NARODZENIE 1995
SŁOŻENIE: DENISZ ABRUKI

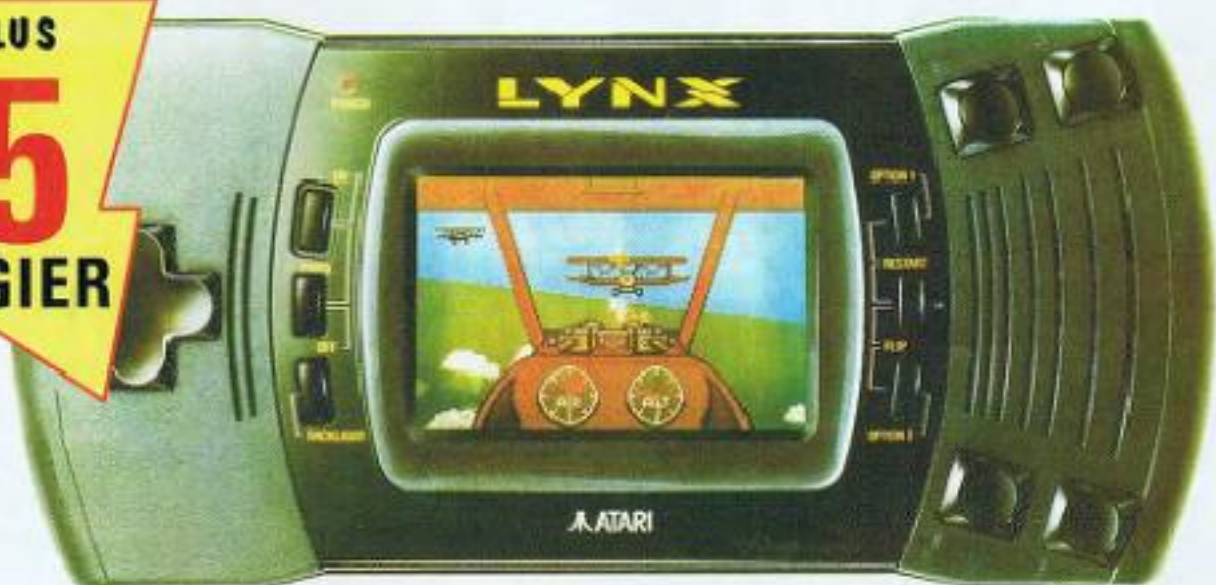


WYGRAJ KONSOLĘ „LYNX”

PLUS

5
GIER

Wypisz na karcie pocztowej 10 gier, w których występują postacie umieszczone na rysunku z sąsiedniej stronie. Kartę wyślij na adres redakcji: 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, a weźmiesz udział w losowaniu nagrody – przenośnej konsoli LYNX. Niezapomnij podać swojego adresu.



ROZWIĄZANIE KONKURSU „PRISONER OF ICE” Z NUMERU 10/95

Grę „PRISONER OF ICE” wygrał:

PAWEŁ ŁUKASIK
UL. CZYSTA 11/1
31-121 KRAKÓW

Gry „HAIMDALL 2” i „UNIVERSE” wygrał:

JANUSZ ZDEBSKI
UL. SKAŁECZNA 3/12
31-065 KRAKÓW



FUNDATOR: MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671 7777, fax. (22) 671 7622

MIRAGE

GWIAZDKA Z NIESPODZIANKA

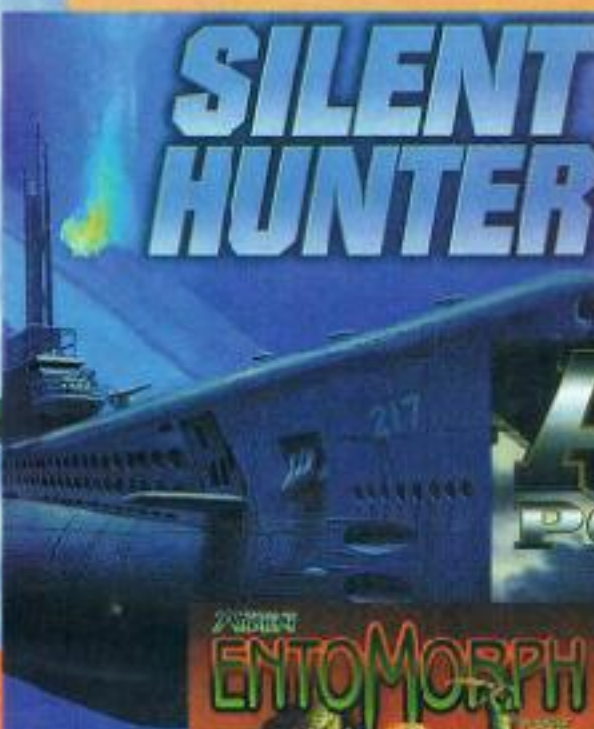
szukaj myszy! szukaj myszy! szukaj myszy! szukaj myszy!

NAJWIĘKSZY WYBÓR

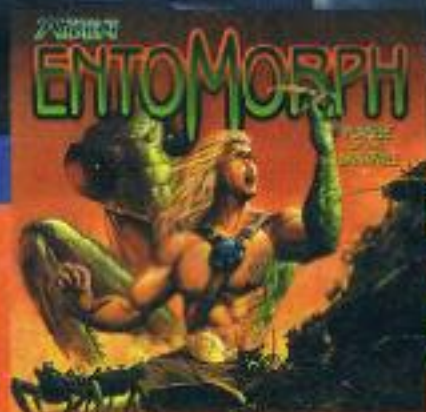
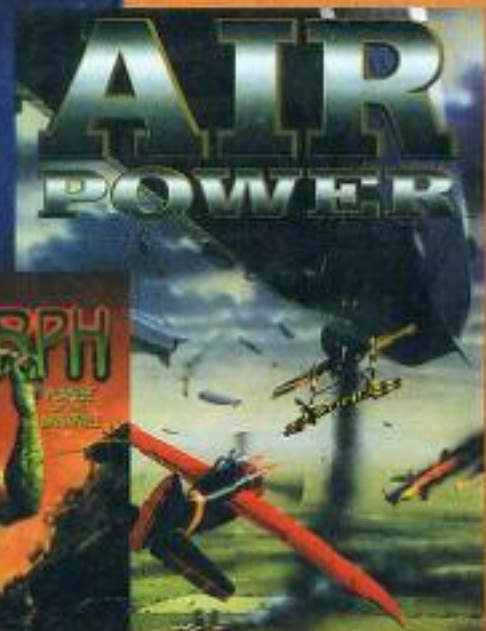
- PC CD-ROM, MAC CD-ROM:
- GRY
- SŁOWNIKI
- ENCYKLOPEDIA
- ATLASY
- PRZEWODNIKI

Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



MULTIMEDIA CENTRUM

EMPIK

WARSZAWA
POZNAŃ
WROCLAW

JUNIOR
RATAJCZAKA 44 (dawna „NATASZA”)
PLAC KOŚCIUSZKI 21/23

SONY

Jesienna promocja dyskietek!

Już w listopadzie każda paczka 10-ciu dyskietek formatowanych SONY zawiera GRATIS demonstracyjną wersję popularnej gry LEMMINGS 3D!!!

Proponujemy zabawę o różnych stopniach trudności na 20 poziomach treningów i 5 poziomach gry.



**Zapraszamy do współpracy
sklepy i salony komputerowe!**

TORNADO

TORNADO CENTRALA:
ODDZIAŁ GDAŃSK:
ODDZIAŁ KATOWICE:
ODDZIAŁ KRAKÓW:
ODDZIAŁ POZNAŃ:
ODDZIAŁ WROCŁAW:

ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, skr.poczt.61, tel./fax: (22) 41-00-56, 40-21-71, 40-01-03, 41-86-68, 41-97-62
ul. Jagiellońska 13, 80-371 Gdańsk, tel./fax: (58) 531-431
ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax: (32) [58-49-69, 58-98-84, 59-66-11] w.15
ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax: (12) 67-36-80, 67-16-56
ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax: (61) 47-72-93
Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax: (71) 55-70-42



270 zł

ACTION REPLAY

TERAZ W POLSCE!

NA NASZĄ GRĘ KOMPUTEROWĄ W GRUDNIU W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 5% TANIEJ!

SPOWOLNIENIE GRY

Umożliwia ingerencję w prędkość gry. Stopnie prędkości od 1 do 99.

MONITOROWANIE PAMIĘCI

Możliwość przeglądania i edycji całego obszaru pamięci oraz rejestrów procesora. Opcja drukowania.

DISASSEMBLER

Umożliwia ingerencję w kod maszynowy programu, analizę zmiany określonych bajtów podczas pracy programu oraz stany poszczególnych przerwań.

TYSIĄCE GOTOWYCH METOD OSZUKIWANIA

PC Action Replay jest zaopatrzona w tysiące gotowych sposobów oszukiwania największych przebojów.

WSPÓŁPRACUJE ZE WSZYSTKIMI PROGRAMAMI DLA DOS W TRYBIE RZECZYWISTYM I CHRONIONYM,

PEŁNA KOMPATYBILNOŚĆ ZE WSZYSTKIMI KOMPUTERAMI OSOBISTYMI Z PROCESOREM 386 LUB LEPSZYM (386, 486, PENTIUM),

ELASTYCZNOŚĆ KONFIGURACJI DZIĘKI PRZEŁĄCZNIKOM NA KARCIE, ZAWIERA FLASH EPROM POZWALAJĄCY NA UPGRADING.

Sprzedaż hurtową i wysyłkową za zaliczeniem pocztowym prowadzi:

KEY Electronics

WARSZAWA, tel: 665-3252

NIEGRANICZONE MOŻLIWOŚCI OSZUKIWANIA

Action Replay posiada CZTERY tryby przeszukiwania gry w STANIE ZAMROŻENIA umożliwiając uzyskanie nieograniczonej liczby żyć, amunicji, obiektów, energii, itp., itd. Za pomocą CHEAT GENERATOR otrzymasz kody dla konkretnej gry. Działa również z tytułami na CD-ROM.

ZAMROŻENIE PROGRAMU

Umożliwia zamrożenie programu w każdym jego stadium i zapisanie całej zawartości pamięci na twardy dysk lub dyskietkę. W momencie załadowania program rozpoczyna pracę od momentu w którym został zamrożony.

SOUND RIPPER

Wyszukuje efekty dźwiękowe w grach oraz umożliwia ich przegranie na twardy dysk w formacie .voc i .wav. Edytowanie i odtwarzanie idealne dla efektów Windows.

„LAPIE” EKRAN

Naciskając przełącznik Action Replay uchwycisz zawartość ekranu VGA z każdego programu i zapisasz w formacie PCX na twardym dysku. Współpracuje ze wszystkimi trybami VGA, SVGA oraz TEXT.

* cena obowiągująca w miesięczniku ukazującym się w sprzedaży. Nie zawiera kosztów w przesyłce.

GRY KOMPUTEROWE

PPHU "AVAX" al. STANÓW ZJEDNOCZONYCH 65 04-028 WARSZAWA
(GRZYBKU NAPRZECIWKO UNIWERSAMU NA GROCHOWIE) TEL/FAX (022)13-09-26

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

ALONE IN THE DARK 3	98.00	FADE TO BLACK	134.00	NEED FOR SPEED	134.00	UNDER A KILLING MOON	159.00
ARMORED FIST	81.00	FIGHT UNLIMITED	189.00	OPERATION BODYCOUNT	42.00	US NAVY FIGHTER	104.00
ASTERIX	136.00	FX FIGHTER	169.00	PERFECT GENERAL 2	179.00	WING COMMANDER 2	49.00
RIDFORGE	110.00	FULL THROTTLE	183.00	PRANTASMAGORIA	165.00	WING COMMANDER 3	183.00
CIVIL WAR	101.50	HELL	104.00	PRISONER OF ICE	128.00	WINGS OF GLORY	104.00
COMANCHE	91.50	HI-OCTANE	134.50	PRIVATEER	49.00	WITCHAVEN	179.00
COMBAT AIR PATROL	110.00	KASPAROV'S GAMBIT	49.00	PSYCHO PINBALL	169.00	WOLFPACK	60.00
COMMAND & CONQUER	147.00	KLIK & PLAY PL	110.00	RETRIBUTION	91.50	WORLD CUP YEAR '94	91.00
CYBERIA	99.00	LAST BOUNTY HUNTER	49.00	SOCCER SUPERSTARS	69.50	ZEPHYR	85.00
DAEDALUS ENCOUNTER	134.00	LITTLE BIG ADVENTURE	104.00	SPACE HULK	24.50	10-PAK 4 (10 PETY)	146.00
DISCWORLD	104.00	LOST EDEN	134.00	SPACE QUEST 6	108.00	AMER. LASER GAMES - PC GAMEGON (PISTOLET = CRIME PATROL)	189.00
DRUG WARS	99.00	MAGIC CARPET 2	134.00	STRIKE COMMANDER	49.00	ENCYKLOPEDIA ATLASY 00	50.00
DUNGEON MASTER 2	139.00	MECHWARRIOR 2	189.00	SUPER STREET FIGHTER 2	97.50	EURO PLUS+ (3 PETY)	495.00
ECSTASIA	79.50	MEGAPAK 3 (12 PETY)	349.00	SYSTEM SHOCK	104.00		
F-14 GOLD	159.00	MORTAL KOMBAT 3	189.00	TERMINAL VELOCITY	134.00		

WYBRANE



TYTUŁY:

POSIADAMY PONAD 300 TYLKO NAJLEPSZYCH GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

BLADE OF DESTINY	PC	24.50	HAINIBAL PL	PC	47.50	LIGA POLSKA MANAGER	PC	39.00
CHRISTMAS LEMMINGS	PC	24.50	HAND OF FATE PL	PC	67.00	LIGA POLSKA MANAGER	AM	20.00
COLONIZATION PL	PC	85.50	HAROLD'S MISSION PL	AM	51.00	POLE WALKI PL	AM	37.00
COMANCHE	PC	91.50	HIGH SEAS TRADER	PC	58.50	PROJECT BATTLEFIELD	AM	27.00
DOMAN	AM	36.00	KAJKO I KOKOSZ PL	PC	50.00	RETRIBUTION	PC	97.50
EXSPERYMENT DELFIN PL	AM	34.50	KINGMAKER	PC/AM	24.50	SPEEDWAY MANAGER 2	AM	24.50
FLASHBACK	PC/AM	24.50	KLIK AND PLAY PL	PC	85.50	UFO 2 PL	PC	85.50
FRONT LINES	PC	58.50	KOSMOS PL	PC	36.00	ZŁ ŻELAZNA BRAMA	AM	26.50
GUNSHIP 2000	PC/AM	30.50	LEMMINGS: ALL NEW...	PC	24.50			

WYBRANE



TYTUŁY:

W CENĘ PROGRAMU WLICZONY JEST VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM.

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA DOŁĄCZAMY RACHUNEK POZWALAJĄCY NA ODPIŚNIENIE PROGRAMU OD PODSTAWY OPODATKOWANIA.

KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW



**CZY TWOJE OCZY
JUŻ TO WIDZIAŁY ?**

CMR DIGITAL

NAJWIĘKSZY SKLEP Z GRAMI KOMPUTEROWYMI

CD-ROM ★ PC 3.5" ★ AMIGA ★ AKCESORIA

UWAGA! OD 15 LISTOPADA KONSOLE:

JAGUAR, SEGA, SNES, SONY PLAYSTATION

PO 50 GIER DLA KAŻDEGO TYPU

W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2

OTWARTE PN. - SOB. W GODZ. 8-20, NIEDZ. 10-17, TEL. 27-87-73



AMIGA

UNIVERSAL WARRIOR

12.20

gra zręcznościowa z elementami strategicznymi



PC

KOSMOS

36.30

rozbudowana gra handlowo managerska



AMIGA

LIGA POLSKA

19.90

manager piłkarski



PC

SOŁTYS

36.30

przygodówka z jajem



PC

TYRIAN

36.30

"niebiańska" strzelanka



PC

AMIGA

MEGA BLAST

PC - 23.60

AMIGA - 19.90

gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby)



PC

BASTION

36.30

gra strategiczna inspirowana prozą Tolkiena



AMIGA

FOREST DUMB

23.60

superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog)



LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

SU-27 FLANKER

АНАТОЛИЙ КВОЧУП

*Najlepszy rosyjski oblatywacz.
Precyzja modelu i autentyczność
pola walki szokują.
Usiądź za sterami Su-27.*

NOWA JAKOŚĆ PRODUKTU
MULTIMEDIALNEGO



Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 139 TEL/FAX (48) (2) 628 82 99, 24 81 14



GAME BOY

COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



SUPER NINTENDO

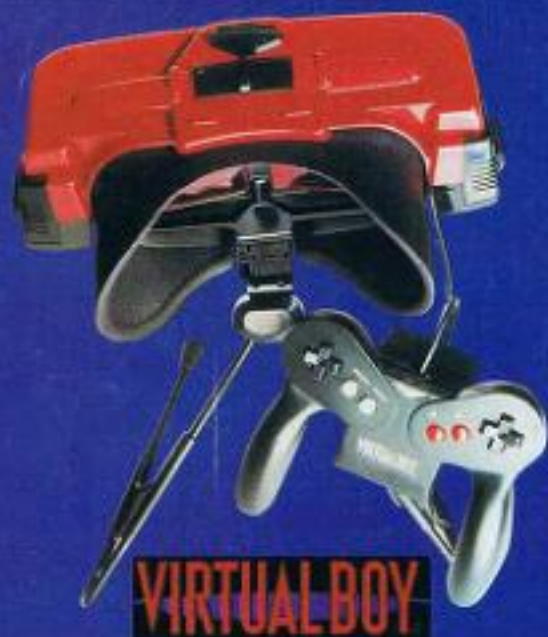
ENTERTAINMENT SYSTEM



To jest ŚWIAT

Nintendo®

JUŻ W POLSCE



VIRTUAL BOY



GENERALNY IMPORTER:
AMERICAN COMPUTERS & GAMES
01-646 Warszawa, ul. Jellinka 27
tel./fax (48 22) 333-073, 336-277