

MACINTOSH
Kupuj również
SS CD i ANIMEGAIDO

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLĘ

SECRET SERVICE

WRZESIEŃ
(9/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 90 gr

49

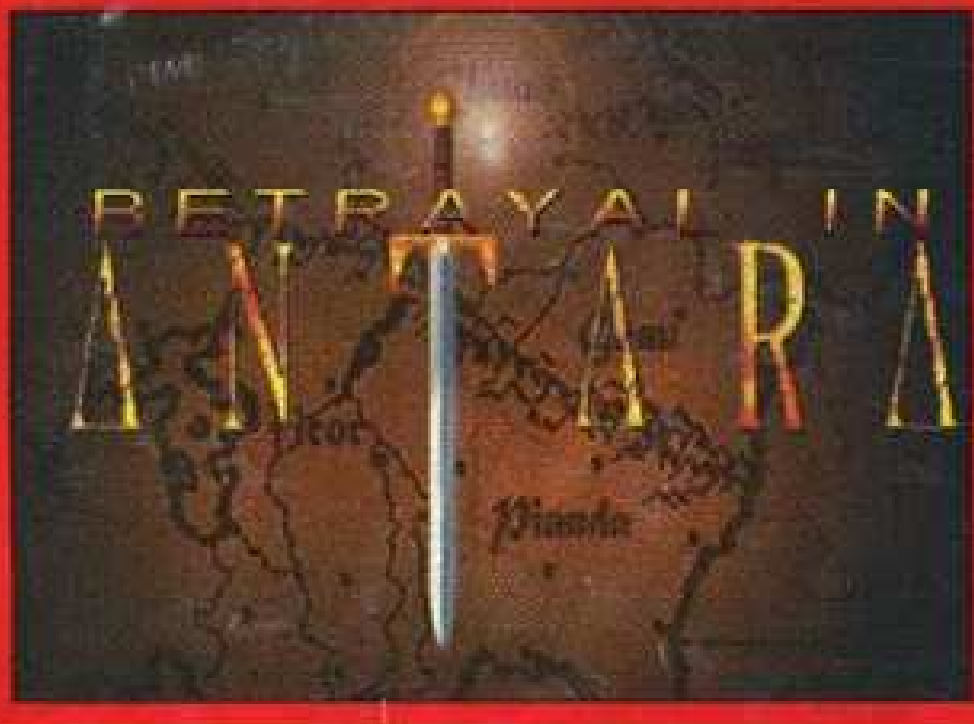


exclusive

- Lands of Lore 2
- Dark Earth
- Warlords 3
- Hardwar
- Beasts & Bumpkins



LANDS OF LORE 2



BETRAYAL IN ANTARA



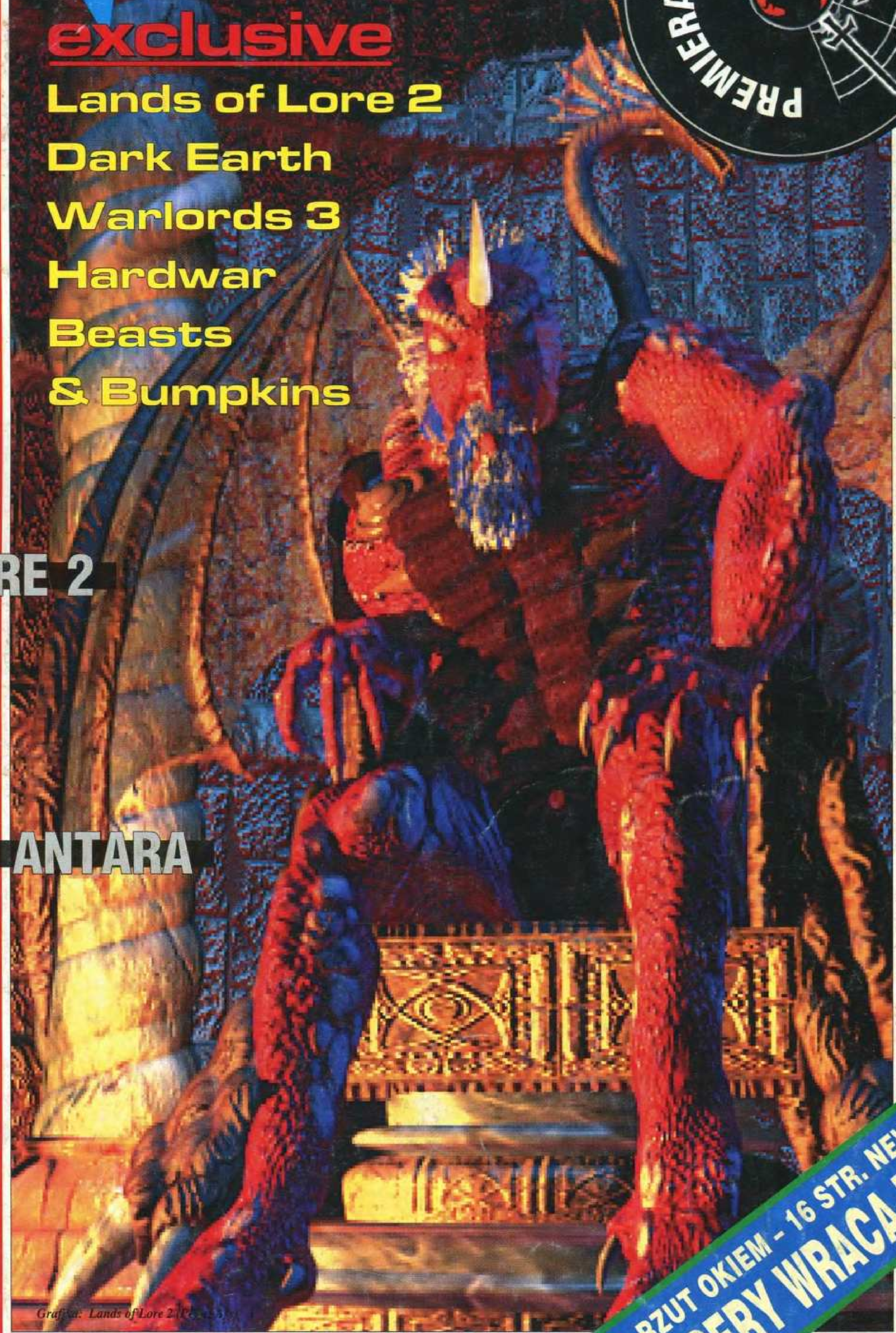
WIPEOUT XL

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE

ISSN 1230-7726

09>

9 771230 772975



MEGA RZUT OKIEM - 16 STR. NEWSÓW
SUPERY WRACAJĄ!

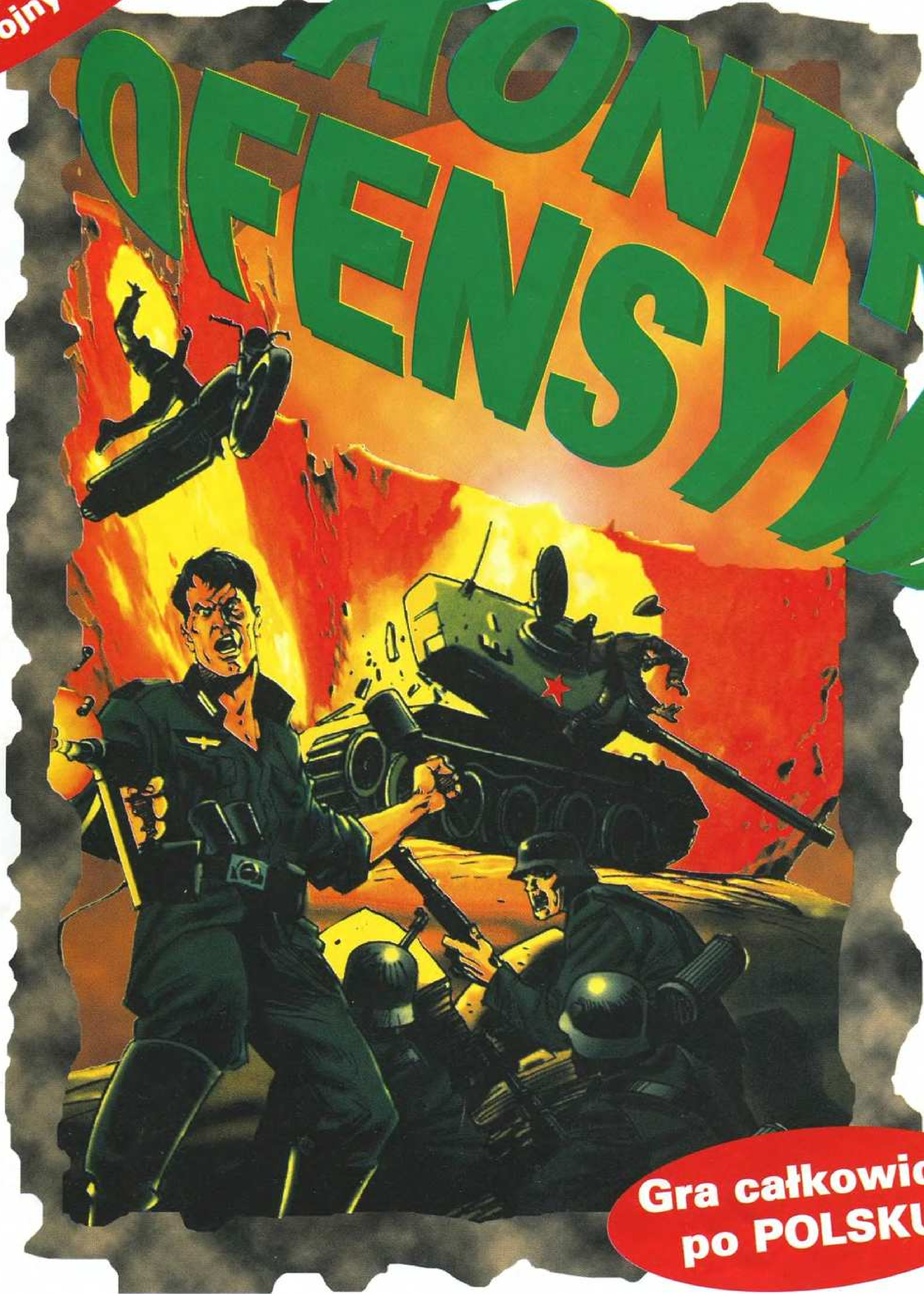
...a gdyby...

...wygrali Niemcy...?!

Pierwsza
strategia czasu rzeczywistego
osadzona w realiach
II Wojny Światowej

OFENSYWA

28 misji dla obu walczących stron;
19 rodzajów jednostek bojowych...



Gra całkowicie
po POLSKU

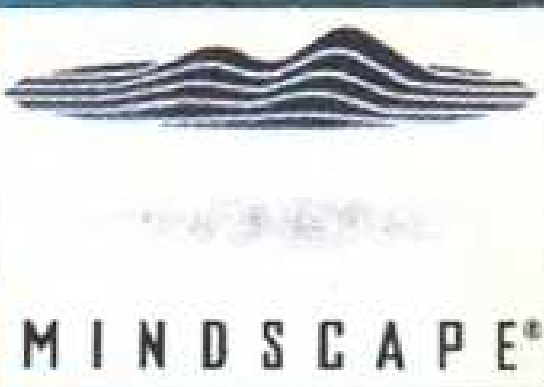
Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

Więcej informacji:

www.optimus-bis.com.pl



ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA

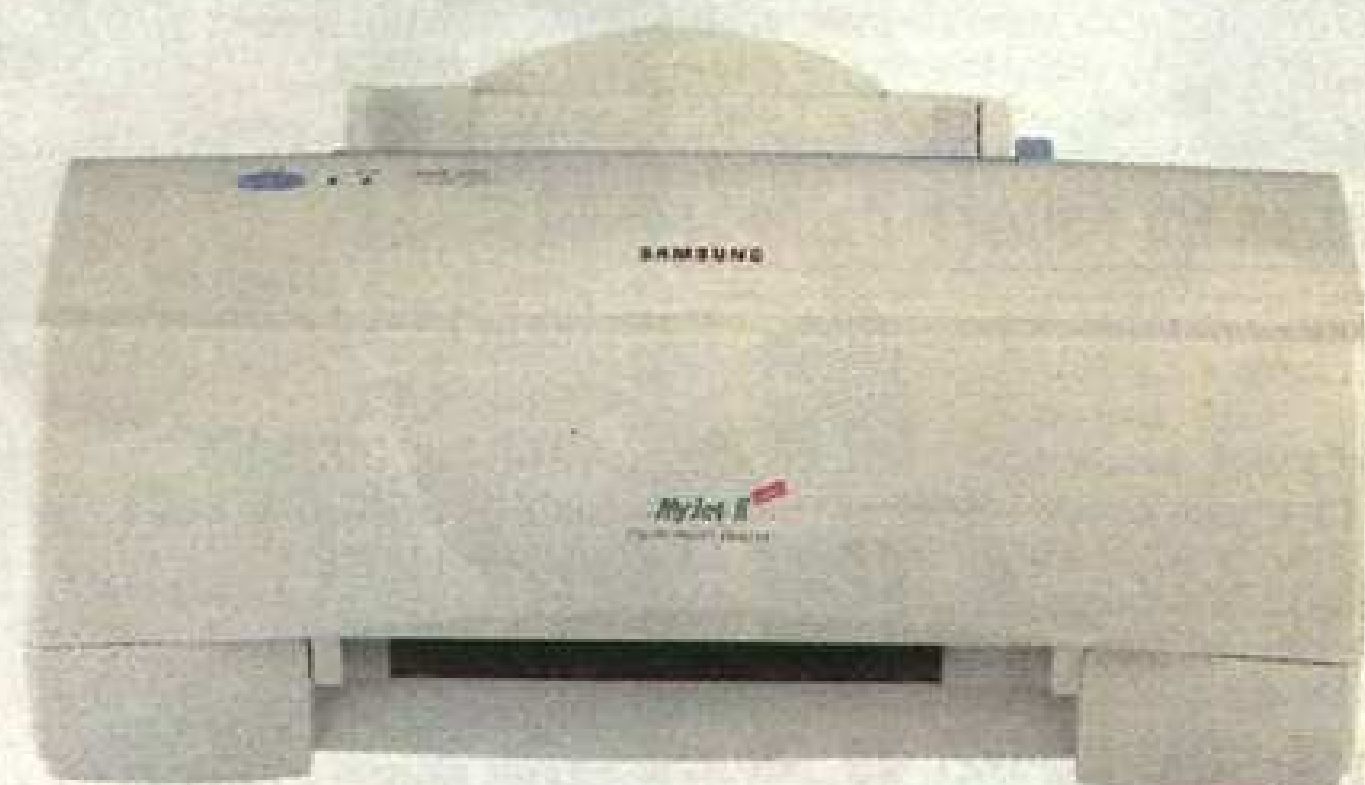
MyJet Color

*Gwarancja Samsung Electronics Polska
Sieć serwisowa na terenie całego kraju
Dostępne materiały eksploatacyjne*



MJ-630A

	630A	640A
Ilość głowic	1	2
Cartridge kolorowy	1	1
Cartridge czarny	opcja	1
Polskie czcionki Mazowia, Latin-2	•	•
Rozdzielczość druku - kolor (dpi)	600x300	600x300
Szybkość druku - kolor (ppm)	1	1
Wydajność cartridge'a w stronach:		
mono - 5% zapelnienia strony	1000	1000
kolor - 15% zapelnienia strony	200	200
Podajnik kartek	100	100
Rozbudowany sterownik w Windows	•	•



MJC-640A

SAMSUNG

ELECTRONICS

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

Dystrybutorzy:

ABC DATA	Warszawa, ul. Elbląska 17, tel. (0-22) 633 70 11
"AB" PH	Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (0-71) 342 20 61
ACTION	Warszawa, ul. Jana Kazimierza 46/54, tel. (0-22) 36 14 13
CADENA SYSTEMS	Warszawa, ul. Ursynowska 62, tel. (0-22) 44 50 85
NTT System	Warszawa, ul. Osowska 84, tel. (0-22) 610 97 80

PC CD-ROM GRY

11 CD-ROM

MEGAPAK 7 169,99 zł

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier. Dołączona polska instrukcja.

- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cubal,
- Mission Force: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2: Creep Night

Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.

MEGASIXPAK 139,99 zł

- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

Rozwijaj umiejętności i technologię, by pomóc swoim ludziom skolonizować galaktykę. Zaprojektuj statki kosmiczne by bronić swojego imperium potężną flotą gwiazdową. Handluj z obcymi rasami, odkrywaj i kolonizuj nowe planety.

MASTER OF ORION II 139,99 zł

Weź udział w 50 misjach bojowych, pilotując jeden z 9 drobiazgowo pokazanych myśliwców Gwiezdných Wojen, ramię w ramię z rebeliantami lub przeciw nim. Rozważnie wybieraj statki kosmiczne oraz uzbrojenie i udowodnij kto jest najlepszym pilotem.

X-WING vs. TIE FIGHTER 174,99 zł

Ta nowa gra wojenna to szybki i zacęły wyścig po terytoria i surowce na pięciu nieprzyjaznych planetach. 6 typów robotów o unikalnych osobowościach, 11 rodzajów sprzętu (czołgi, wyrzutnie rakiet) na 20 poziomach z opcją gry w sieci dla 4 graczy.

Z 79,99 zł

Witaj w świecie który nie zna litości. Kontrolujesz cyborgi należące do Eurocorp oraz oszalałych fanatyków Kościoła Nowej Epoki. Masz do dyspozycji, w arsenale Syndykatu, dodatkowe 15 nowych rodzajów broni. Ponad 30 miast do zdobycia w 60 misjach.

SYNDICATE WARS 79,99 zł

Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stań na czele armii, negocjuj z wrogami i buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmij decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne aby zapewnić rozkwit Cywilizacji.

CIVILIZATION II PL 139,99 zł

Wyrównaj rachunki z potężnym Światowym Konsorcjum. Tylko Twój instykt, zwinność i siła ognia pozwolą Ci przetrwać. Używając 19 rodzajów niszczycielskich broni, zbudaj 10 wielopoziomowych środowisk. Unikaj pułapek i odkrywaj tajemnice przeciwników.

CRUSADER NO REGRET 59,99 zł

Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99 zł

Pakiet zawiera dodatkowe misje do gier: Red Alert (ponad 450 misji), Warcraft II (ponad 700 misji) oraz Command & Conquer (ponad 200 misji). Przyjemny i efektywny interfejs automatycznie dodający nowe poziomy do wszystkich trzech gier.

TACTICAL OPERATIONS 79,99 zł

Gabriel Knight i jego asystentka Grace Nakamura odnajdują łowcę cieni i angażują w rozwikłanie tajemnicy serii morderstw będących jakoby dziełem wilkołaków. Intrygująca akcja, niełatwe do rozwikłania zagadki wpisane w mroczną atmosferę tej pasjonującej gry.

GABRIEL KNIGHT II 88,50 zł

A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	139.99
AGE OF RIFLES	139.99
ALIEN TRILOGY	129.99
A.M.O.K.	139.99
ARCHIMEDEAN DYNASTY	144.99
ASSASIN 2015	129.99
ASSAULT RIGS	119.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AZRAEL'S TEAR	129.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	139.99
BLOOD	139.99
BROKEN SWORD	144.99
C.&C. - RED ALERT	144.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 (Win. 95)	139.99
CITY OF LOST CHILDREN	129.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	139.99
CLANDESTINE	79.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99
COMANCHE 3.0	139.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	159.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	
COQUEST EARTH	144.99
COUNTERSTRIKE (misja RED ALERT)	84.99
CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARKLIGHT CONFLICT	139.99
DEADLOCK	129.99
DEATH RALLY	88.50

MEGAPAK 6 - 10 CD	154.99
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, AI Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 7 - 11 CD	169.99
Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.	
MEGARACE II	119.99
MEGASIXPAK	139.99
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.	
MILLENNIA	79.99
MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft	114.99
MOTO RACER	139.99
NASCAR RACING II	139.99
NBA '97	139.99
NEED FOR SPEED 2	139.99
NECRODOME	144.99
NET: ZONE	79.99
NORMALITY	59.99
OUTLAWS	TEL.
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	159.99
POD	129.99
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99
Przygodówka w całości po polsku.	
POLANIE CD	84.99
POWER F1	139.99
PRIVATEER 2 - Darkening	149.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99
PYROTECHNIKA	49.99
REALMS OF THE HAUNTING	149.99

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 402-541

KAŻDY KLIENT OTRZYMUJE KARTĘ RABATOWĄ oraz 3-MIESIĘCZNĄ PRENUMERATĘ NASZEJ OFERTY.

Gra REBEL ASSAULT lub wysyłka **GRATIS !!!**

- szczegóły kupon zamówienia.

DEATHWARE	119.99
Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	139.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory:Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe:Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.	
DESTRUCTION DERBY II	139.99
DIABLO - WIN '95	144.99
DIE HARD TRILOGY (Windows 95)	139.99
DOUBLE PLAY	139.99
Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe: PITFALL oraz EARTHWORM JIM zaprojektowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowo otrzymasz doskonały 6-przyciskowy PCGAME PAD (SV-233) wart 70 zł! Także zaprojektowany dla Windows 95.	
DOWN IN THE DUMPS	88.50
DRAGON LORE II	88.50
DUNGEON KEEPER	139.99
EARTHSIEGE 2	129.99
ECSTATICA II wersja polska	139.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159.99
FALLEN HAVEN	139.99
FATAL RACING	59.99
FIFA '97	139.99
FIFA SOCCER	49.99
FIFA SOCCER MANAGER	139.99
FLYING CORPS	144.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	88.50
GABRIEL KNIGHT II - 6CD	88.50
GENE MACHINE	79.99
GEX - Microsoft	114.99
GNOME	139.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła 1	134.99
HARVESTER	88.50
HELFFIRE ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HIND	139.99
HYPERBLADE (Windows 95)	TEL.
INTERSTATE '76	129.99
JET FIGHTER III	149.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KICK OFF '96	88.50
KKND	139.99
KRAZY IVAN	129.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	139.99
LORDS OF THE REALM II	139.99
MASTER OF ORION 2	139.99
M.A.X.	144.99
MDK	139.99
MECHWARRIOR 2	139.99

RELOADED	129.99
RETURN FIRE	88.50
RIOT	139.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	88.50
SCARAB (Windows 95)	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	134.99
SECRET SERVICE CD 45	19.90
SECRET SERVICE CD 46	19.90
SECRET SERVICE CD 47	19.90
SECRET SERVICE CD 48	19.90
SECRET SERVICE CD 49	19.90
SETTLERS II	137.99
SETTLERS II - nowe misje	79.99
SHELLSHOCK	88.50
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	69.99
SIM ANT	49.99
SIM CITY	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	139.99
SKY NET - THE TERMINATOR	88.50
SMURFY	125.00
SOUL TRAP	119.99
STAR GENERAL (Windows 95)	TEL.
STRIFE	129.99
SPEED HASTE	49.99
STEEL PANTHERS II	139.99
SWIV 3D	139.99
SYNDICATE WARS	79.99
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THEME HOSPITAL	139.99
TILT	79.99
TIME WARRIORS	139.99
TOMB RIDER	139.99
TOONSTRUCK	144.99
TOP GUN - 2CD	88.50
TOUCHE- przygody muszkietierów	119.99
Przygodówka w całości po polsku.	
TUNEL B-1	139.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
UFO 3	139.99
WAR COLLEGE	79.99
WAGES OF WAR	139.99
WARCRAFT II	139.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	139.99
WARHAMMER - CIEN ROGATEGO SZCZURA	139.99
WAR WIND (Windows 95)	134.99
WERSAL 1685	139.99
Przygodówka w całości po polsku.	
WOODEN SHIPS & IRON MAN	139.99
WORMS UNITED	129.99
XS	139.99
X-WING vs TIE FIGHTER	174.99
Z	79.99

TimSoft

COMPUTER SOFTWARE

SKLEP WYSYŁKOWY

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	42.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4-misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	29.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	24.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	52.90
Gra przygodowa po polsku.	
ELEKTROBODY	35.90
Gra przygodowo-zręcznościowa	
F-29 RETALIATOR	39.00
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.	
FIRST SAMURAI	29.90
Walki wschodu.	
FLIPER	35.90
Wszystkie elementy flipperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein dąży do ożywienia monstrum.	
FRANKO	42.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.00
Przygodówka. Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.00
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR II	39.90
ISHAR III	48.80
RPG wędrowka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	35.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	35.90
Dalsze przygody królika.	
KA-50 HOKUM	48.80
Symulacja śmigłowców w walce z morskimi piratami.	
KAJKO I KOKOSZ	49.00
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KOSMOS	43.90
Gra handlowa w kosmosie.	
LAZARUS	39.90
LAZARUS PAK	59.90
LIGA POLSKA MAN. '97	49.99
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	29.90
Strategia.	
POLANIE	54.90
ROBBO	35.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	24.40
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TORNADO	59.00
Symulacja lotu samolotem Tornado.	
TYRIAN	43.90
Kosmiczna super strzelanina.	

Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej. Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.

Liga Polska Manager '97 49,99 zł

Gra przygodowa dla odbardzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł

Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepięknie odwzorowanego nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

POLANIE 54,90 zł

PC CD-ROM EDUKCJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.

EuroPlus+ ProPack 409,90 zł

Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

GRATIS!

3D ATLAS	149.90
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	88.95
CZAROWNICA AGATA	89.90
Bajka interaktywna.	
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	99.00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomii.	
ENCYKLOPEDIA Przyrody	169.95
ENCYKLOPEDIA PWN	239.00
Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!	
EuroPlus+ 1 Niemiecki	215.00
HISTORIA ŚWIATA	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisanie i czytania.	
PROFESOR HENRY	69.90
Angielski.	
PROSTE DROGI	84.90
Samochodowe, polit. i fiz. mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice, opt. połączenia.	
SEKRETY KRÓLA	82.90
Interaktywna bajka (3-10 lat) po polsku.	
SŁOWNIK J. Polskiego	139.00
zawiera trzyciomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN.	

WORD TRANSLATOR CD

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:

- Słownik Niemiecko-Polsko-Niemiecki zawiera 105 000 haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Angielski zawiera 150 000 haseł
- nagraną wymowę około 20 000 haseł słownikowych.

Wersja WINDOWS 95 249,99 zł

Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

HISTORIA ŚWIATA 169,95 zł

2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch 215,00 zł

Najlepszy na rynku program do tworzenia muzyki. Nawet laik zostanie gwiazdą dyskoteki. Ponad 250 instrumentów i sampli, 20 niezależnych kanałów. Zaawansowane edytory muzyczne i setki dźwięków. Wszystko obsługiwane przez niezwykle przyjazny interfejs.

NEW BEAT 88,50 zł

PRO PAD SV-234 88,50 zł

PAD do PC 8xFIRE

analogowo-cyfrowy

79,90 zł Już przy zakupach powyżej 89,00 zł

Szczegóły - kupon zamówienia

PC GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 89 zł możesz wybrać: **Członkostwo w KLUBIE** bezpłatnie lub **Secret Service CD 49** w cenie 7,95 zł.

KUPIEC

Akcja widoczna z 13 różnych kierunków a nawigacja na podstawie szczegół. mapy w oparciu o punkty orientacyjne.

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA przy zakupie min. 2 programów możesz wybrać: **WHIZZ** (A 500+/600/1200) **bezpłatnie** lub **ALFRED CHICKEN**.....**bezpłatnie** lub **KUPIEC**.....**7,95 zł** C-64 przy zakupie min. 3 programów możesz wybrać **bezpłatnie** grę **ETERNAL**.

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

lub przyslij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	34,90
BRZDĄC	34,90
EDUKACJA	59,90
GEOGRAFIA	34,90
HISTORIA	34,90
HYPER SŁOWNIK 49,90 Dla Windows.	
Słownik ang.-pol., pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	
JĘZYK ANGIELSKI	34,90
JĘZYK NIEMIECKI	34,90
KURS PRAWA JAZDY	44,90
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D. T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	37,90
MATMANIA	37,90
ORTOMANIA	34,90
PITAGORAS 3 WIN	49,90
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49,90
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49,90
Matematyka liceum przygotow. do matury.	

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:

- ✓ Niemiecko-Polsko-Niemiecki
105 tysięcy haseł **144,90 zł**
- ✓ Angielsko-Polsko-Angielski
150 tysięcy haseł **144,90 zł**
- ✓ Power Pack - oba słowniki razem **199,99 zł**

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:

- * Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- * Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- * Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- * Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii 34,90 zł

EDUKACJA 59,90 zł

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkół średnich. Trzy doskonałe pozycje: **ORTORTIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkadziesiąt testów, bogata oprawa graficzna.

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 2501 zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII 37,90 zł

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione przez niego błędy.

ORTOMANIA 34,90 zł

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	48,90
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90

EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90
DEUTSCH TESTER	14,90
ENGLISH TESTER	14,90
GEOGRAFIA	14,90
HISTORIA	14,90
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS 1 (klasy V-VIII)	25,90
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	25,90

GRY AMIGA 1 MB	
ALFRED CHICKEN	29,90
ASTRAL	29,90
CLASSIC BOARD GAMES	25,00
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90
DRENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35,99
EPIC	25,00
FOREST DUMB FOREVER	29,90
FRANKO	24,90
INTERCALARIS	42,00
JAGUAR XJ 220	25,00
KAJKO I KOKOSZ	29,90
KNIGHTS OF THE SKY	29,90
KUPIEC	29,90
LAZARUS	29,90
LEGION - Nowość 1 MB	39,90
LIGA POLSKA MANAGER '96	39,90
MIASTO ŚMIERCI	29,90
MIKI	38,99
MR. TOMATO	29,90
OLIMPIADA '96	29,90
PINBALL HAZARD	29,90
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90
ROAD RASH	29,90
SEEK AND DESTROY	39,90
TOTAL FOOTBALL	49,90
TYRAN	39,90
SKAUT KWATERMASTER	29,90
SZACHISTA	35,99
W POTRZASKU	35,99
WACUŚ the DETECTIVE	35,99
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90
GRY A500+, 600, 1200	
ISHAR III	42,00
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90
MISTRZ POLSKI	42,90
WHIZZ	29,90

PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	24,90
AMITEKST PRO GOLD	44,90
ASYSTENT PRO	26,90
DIGI BOOSTER	25,90
NOVAPAIN IV	49,00
LITERATURA	
AMOS PRO - podręcznik	25,95

Walki powietrzne i rycerze przestworzy w I Wojnie Świat. 20 typów samolotów, setki misji w siedmiu kategoriach (zrzuty, bombardowania...).

Akcja widoczna z 13 różnych kierunków a nawigacja na podstawie szczegół. mapy w oparciu o punkty orientacyjne.

KNIGHTS OF THE SKY 29,90

Najlepsza piłka nożna na komputerze AMIGA. Ołbrzymia ilość ruchów i uderzeń, rewelacyjna animacja postaci, realistyczne odwzorowanie ruchu piłki. Gra dla 1 lub 2 graczy, 4 turnieje i 50 międzynarodowych drużyn.

TOTAL FOOTBALL 49,90 zł

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzczłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90 zł

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięciociosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójcą, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbu. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

LEGION tylko 39,90 zł

Wytop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrzni. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).

SEEK & DESTROY 39,90 zł

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90 zł

PODRĘCZNIK PROGRAMOWANIA AMOS PRO
- programować każdy może

Na 450 stronach zawiera przykłady wykorzystania większości rozkazów języka AMOS PROFESSIONAL. Dołączone 2 dyskietki z opisanymi w podręczniku procedurami.

25,95 zł

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	7,95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7,95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7,95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7,95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7,95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7,95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8,90
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	

GRY	
CHWAT	7,95
DEMON BLUE (kaseta)	7,95
DRIP	7,95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety.	
ETERNAL	7,95
Android Eternal bada napromienioną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	7,95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	7,95
Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swych braci. 256 komnat!!!	
KOŚCI & POKER	7,95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19,90
KUPIEC - wersja kasetowa	7,95
LATER	7,95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7,95
MIECZE VALDGIRA II	7,95
NIGHTBREED (kaseta)	7,95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7,95
Wieloletopawca gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7,95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7,95
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7,95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7,95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	7,95
TRIADA - 3 gry	7,95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMB- zniszcz wroga bombami.	

AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	36,90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy!!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	24,90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy!!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	12,90
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	

CHWAT Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonale animowany, duży rozmiar bohatera, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT tylko 7,95 zł

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzczłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC całodyskowy 19,90 zł kasetowy 7,95 zł

Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromienioną, byłą fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształki - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL 7,95 zł

Jedną z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twoim zadaniem jest uwolnienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najróżniejszych stworzeń. Korzystając z ukrytych naczyń, dających energię znajdź 8 kluczy.

DEMON BLUE 7,95 zł

Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

The Spy Who Loved Me 7,95 zł

Od Twoich umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemności - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,95 zł

Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiazdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS 7,95 zł

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu dokonać zakupów programów i akcesoriów komputerowych.

- * Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
- * Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE
(0-94) 402-541
codziennie od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE
Wytnij kupon, wpisz: tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:
TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**
Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.10.97. Termin wysyłki 3-14 dni.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę w kwocie 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

- Przywileje członków KLUBU:**
- ❖ bezpłatna oferta - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące)
 - ❖ szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
 - ❖ bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
 - ❖ bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej 39,00 zł!!!

S9 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): Komputer CD ROM DYSK KASETA

Nazwisko, imię:

ul./miejsc.

Poczta: tel.

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.	5.
2.	6.
3.	7.
4.	RAZEM:		

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE	lub przy zakupach minimum 3 gier na COMMODORE C-64:
	BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE	ETERNAL
	lub przy zakupach programów na PC za minimum 89 zł:	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE	lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:
	REBEL ASSAULT	<input type="checkbox"/> 7,95 zł	WHIZZ (Amiga 500+/600/1200)
	lub SECRET SERVICE CD 49	<input type="checkbox"/> 79,90 zł	lub ALFRED CHICKEN
	lub PC PRO PAD SV 234		lub KUPIEC
			DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.
Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. 7,95 zł

Podpis zamawiającego..... **RAZEM DO ZAPŁATY:**

WAGU



3DO Games: Decathlon30



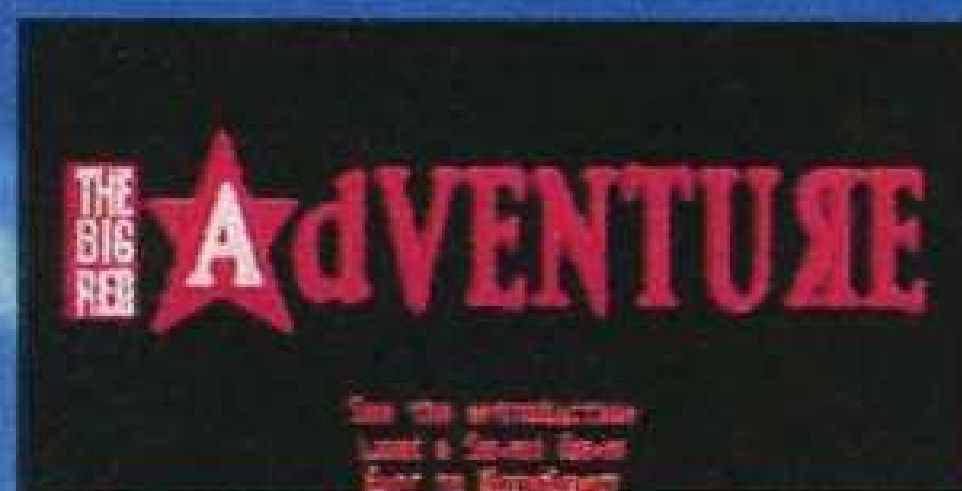
688(I) Hunter/Killer44



Actua Soccer Club Edition35
 Animal48
 Beasts and Bumpkins.....54



Betrayal in Antara cz. 160



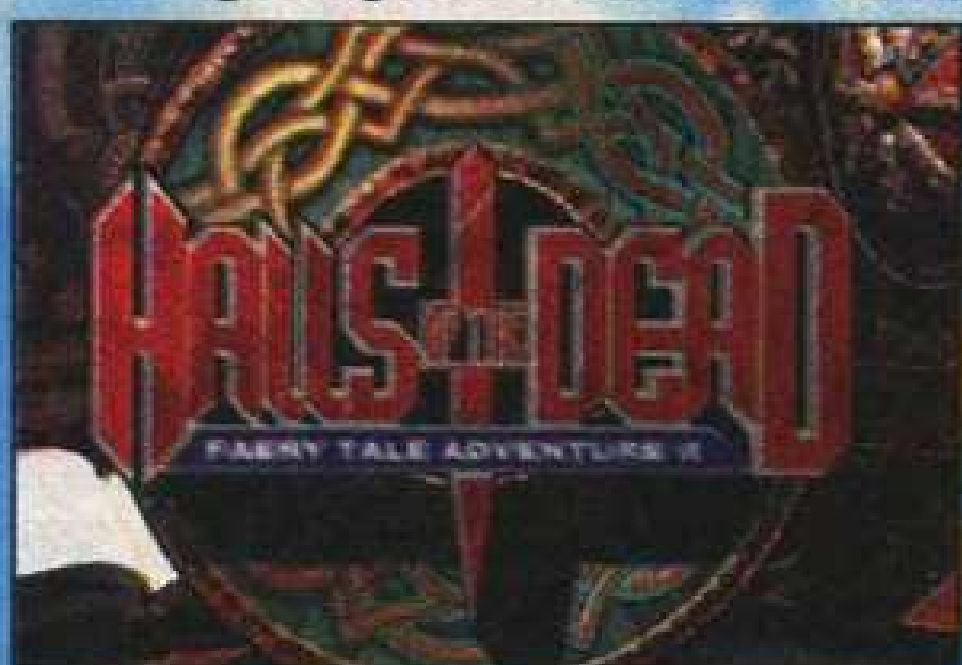
Big Red Adventure81
 Callahan's Crosstime Saloon....58
 Dark Earth46



Dogday49
 Dungeon Keeper cz. 2.....62



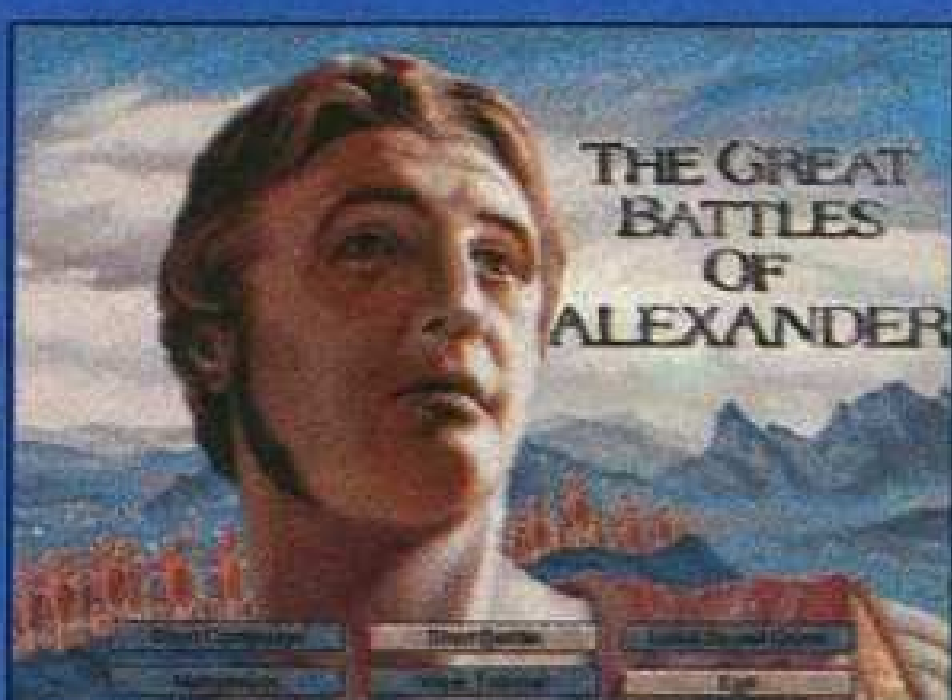
F-16 Fighting Falcon42



Faery Tale Adventure 2:
 Halls of the Dead66



FIFA Soccer Manager.....31
 Formula Karts100



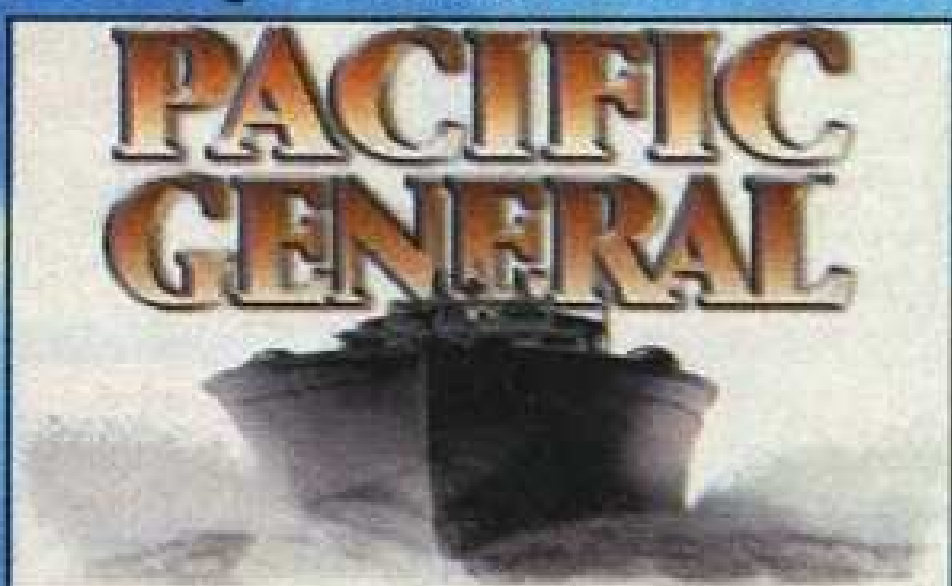
Great Battles of Alexander70
 Guts and Garters in DNA Danger..37



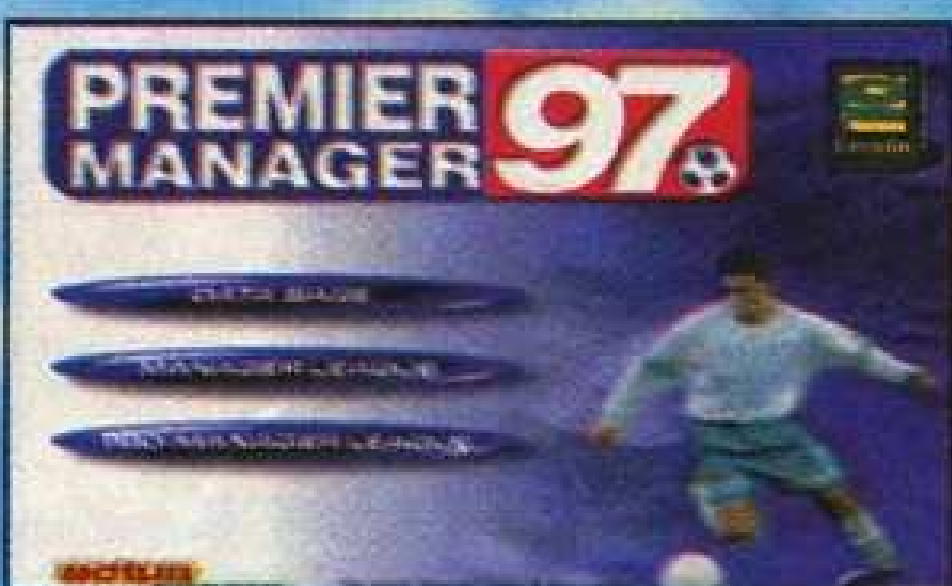
Hardwar38
 Huygen's Disclosure.....51
 Koala Lumpur:
 Journey to the Edge.....50



Lands of Lore 2.....56
 Nauka Jazdy.....82
 Little Big Adventure 2 cz. 152



Pacific General64



Premier Manager 9732



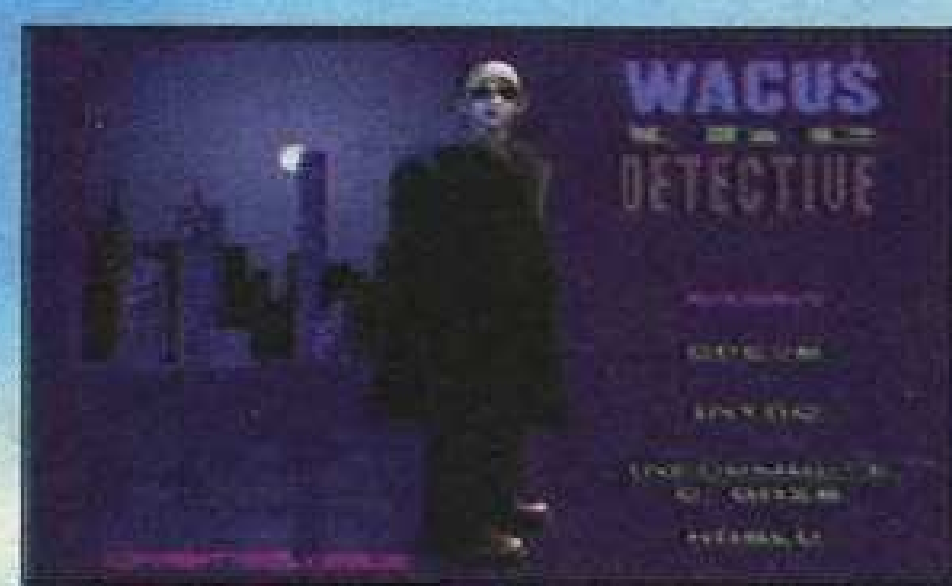
Ruff'n'Tumble83
 Slam'n'Jam34



Terracide40
 Test Drive Off-Road.....36
 Time Warriors28
 UEFA Champions League33



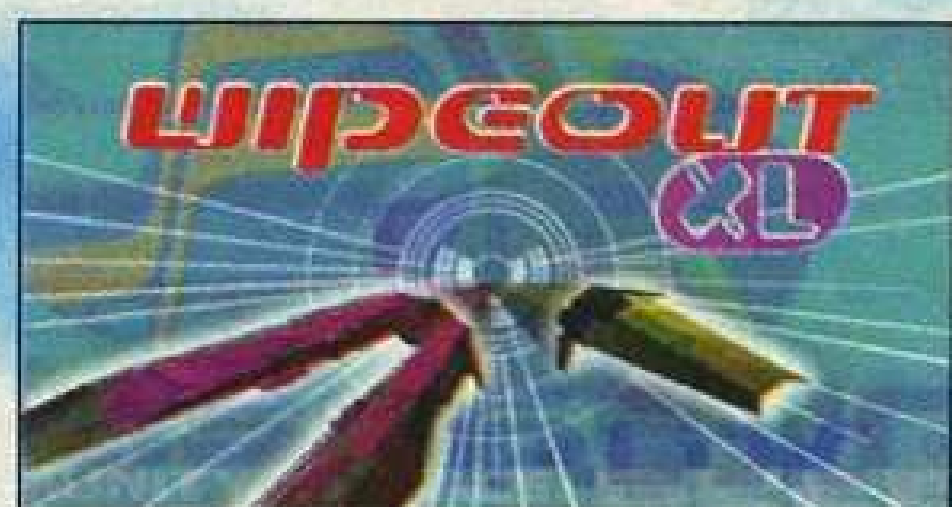
W Potrzasku.....80



Wacus The Detective82
 Wargods cz. 229



Warlords 3.....68



Wipeout XL.....41

.....
 Gry TV i Konsole74
 Hardware77
 KGB85
 Kombat Korner26
 Manga Room.....96
 Rzut Okiem.....7
 SS CD'4924
 W przygotowaniu.....10
 Wywiad SS22

Redaktor naczelny
 Marcin Przasnyski M.Przasnyski@ssonline.com.pl
Z-ca red. nacz.
 Waldemar Nowak W.Nowak@ssonline.com.pl
Sekretarz redakcji
 Rafał Galecki R.Galecki@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny
 Łukasz Bura, Andrzej Cwalina,
 Rafał Frąckiewicz, Marcin Kamil Górecki,
 Aleksandra Kaca, Lech Kalwas,
 Robert Korzeniewski, Dominik Kruk,
 Leszek M. Kujawski, Maciej Michalski,
 Mateusz Ożyński, Krzysztof Papliński,
 Bogdan Wiciński

Design & DTP
 STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
 Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,
 Adam Andrzejewski

Druk
 UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
 Nakład 148.000 egz.

Adres redakcji
SECRET SERVICE
 00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21
 tel./fax (0-22) 624-91-47
 godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ poniedziałek – piątek
 e-mail: redakcja@ssonline.com.pl
 Internet:
<http://www.ssonline.com.pl>

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

W tym numerze SS zwyczajowy Rzut Okiem zastąpiony zostaje przez Serwis Informacyjny, czyli najświeższe doniesienia z rynku gier i nie tylko. Sporo wiadomości pochodzi jeszcze z targów growych E3 w Atlancie, a trochę zbieraliśmy podczas wakacji. Nowych gier jest dużo, a nawet bardzo dużo; bogaty ma-

teriał ilustracyjny i szczegółowe dane pozwoliły nam na rozbudowanie w bieżącym numerze do niebotycznych rozmiarów działu W Przygotowaniu. Do tego na wrześniowym podwójnym SS CD znajdziecie monstrualny dział Zapowiedzi - prawie 100 tytułów ze screenami. A za miesiąc - relacja z londyńskiego ECTS'u!

Firma ACTIVISION wykupiła prawa do wydawanego planszowego tytułu CIVILIZATION od znanej z gier planszowych, a ostatnio coraz śmieiej poczynającej sobie na rynku komputerowym, firmy AVALON HILL. Dzięki tej umowie ACTIVISION może wydać nieograniczoną liczbę gier wykorzystujących ten tytuł, a także opartych na zasadach planszówki. Pierwsza CIVILIZATION made by ACTIVISION pojawi się mniej więcej za rok.

zatytułowane INTERSTATE '76: EXPANSION (a nieoficjalnie INTERSTATE '77) będzie sprzedawane jako osobny produkt i nie będzie wymagać posiadania INTERSTATE '76. Gracz wcieli się w rolę czarnoskórego Taurusa, zaś akcja ma być bezpośrednią kontynuacją wydarzeń z l'76. Tym razem ACTIVISION obiecuje pełne wspoma-



że dzięki temu zabiegowi do CUSS PACK nie dostaną się nieletni gracze. Nowe misje można zakupić bezpośrednio na stronie internetowej firmy [www.interplay.com]. Firma zapowiedziała też restrukturyzację, która ma na celu podniesienie poziomu nowych produktów. W środku koncernu powstanie pięć głównych pododdziałów: zręcznościowy, RPG, sportowy, przygodowy i strategiczny.

Develope-ry z VALVE SOFTWARE, firmy

wchodzącej w skład koncernu SIERRA, zakupili dla potrzeb gry HALF LIFE shareware'owy edytor map do QUAKE, znany wielu graczom pod nazwą WORLDCRAFT. Gra HALF LIFE jest pisana na bazie engine QUAKE, zaś WORLDCRAFT posłuży grafikom jako modeller do kolejnych poziomów. Automatycznie do zespołu HALF LIFE włą-



czony został autor edytora, Ben Morris. Firma planuje wydanie gry w grudniu '97, w skład pakietu będzie wchodzić także i edytor.

Na stronie internetowej firmy MIRAGE, polskiego dystrybutora gry TIME WARRIORS dostępny jest patch dodający współpracę gry z akceleratorami S3 VIRGE. Adres strony: <http://www.mirage.com.pl/>.



ganie do akceleratorów 3D już w momencie wydania gry. INTERSTATE '76: EXPANSION pojawi się najwcześniej w grudniu 1997.

Ukazała się najnowsza wersja pakietu Direct-X opatrzona numerkiem 5.0, dodająca przede wszystkim wspomaganie dla procesorów MMX. Zamieszczamy ją na SS CD, można też ściągnąć ją ze strony internet-

towej MICROSOFT [www.microsoft.com]. Niemal natychmiast też rozpoczęły się prace nad Direct -X 6.0. Szósta wersja pakietu ma być dostępna w kwietniu 1998 roku.

Pracujący dla ID SOFTWARE grafik Paul Steed przyznał się ostatnio, że inspirację przy projektowaniu jednej z postaci do QUAKE 2 czerpał z filmu ALIENS, a konkretnie z twardej space-marine Vasquez. Wszyscy pamiętamy sposób, w jaki Vas radziła sobie z wielkim karabinem...



QUAKE 2

Firma INTERPLAY wydała dodatek do REDNECK RAMPAGE zatytułowany CUSS PACK, który sprzedaje za niewiarygodnie niską cenę 1\$. Ponieważ nowe poziomy są wyjątkowo brutalne, można je kupić używając jedynie karty kredytowej. INTERPLAY ma nadzieję,



Koncern ELECTRONIC ARTS wchłonął dzięki 125 milionom dolarów firmę MAXIS, doskonale znaną graczom choćby z serii SIM-ów. MAXIS dołączy do wielkiej rodziny ELECTRONIC ARTS (koncern trzyma takie firmy jak JANE'S, BULLFROG, ORIGIN i inne) - EA będzie dystrybuować na świecie produkty MAXIS. Tymczasem MAXIS kończy powoli prace nad najnowszą częścią serii zatytułowaną SIMCITY 3000. Najwięk-



SIMCITY 3000

szą nowością będzie możliwość dowolnego obracania i skalowania widoku miasta, będą też kamery umożliwiające oglądanie życia na ulicach. Każdy z budynków będzie mieć własny system kanalizacji i elektryczności, o który gracz będzie musiał odpowiednio zadbać. Już teraz planowane są dodatkowe dyski z nowymi scenariuszami. SIMCITY 3000 pojawi się najwcześniej na gwiazdkę.

sta, będą też kamery umożliwiające oglądanie życia na ulicach. Każdy z budynków będzie mieć własny system kanalizacji i elektryczności, o który gracz będzie musiał odpowiednio zadbać. Już teraz planowane są dodatkowe dyski z nowymi scenariuszami. SIMCITY 3000 pojawi się najwcześniej na gwiazdkę.

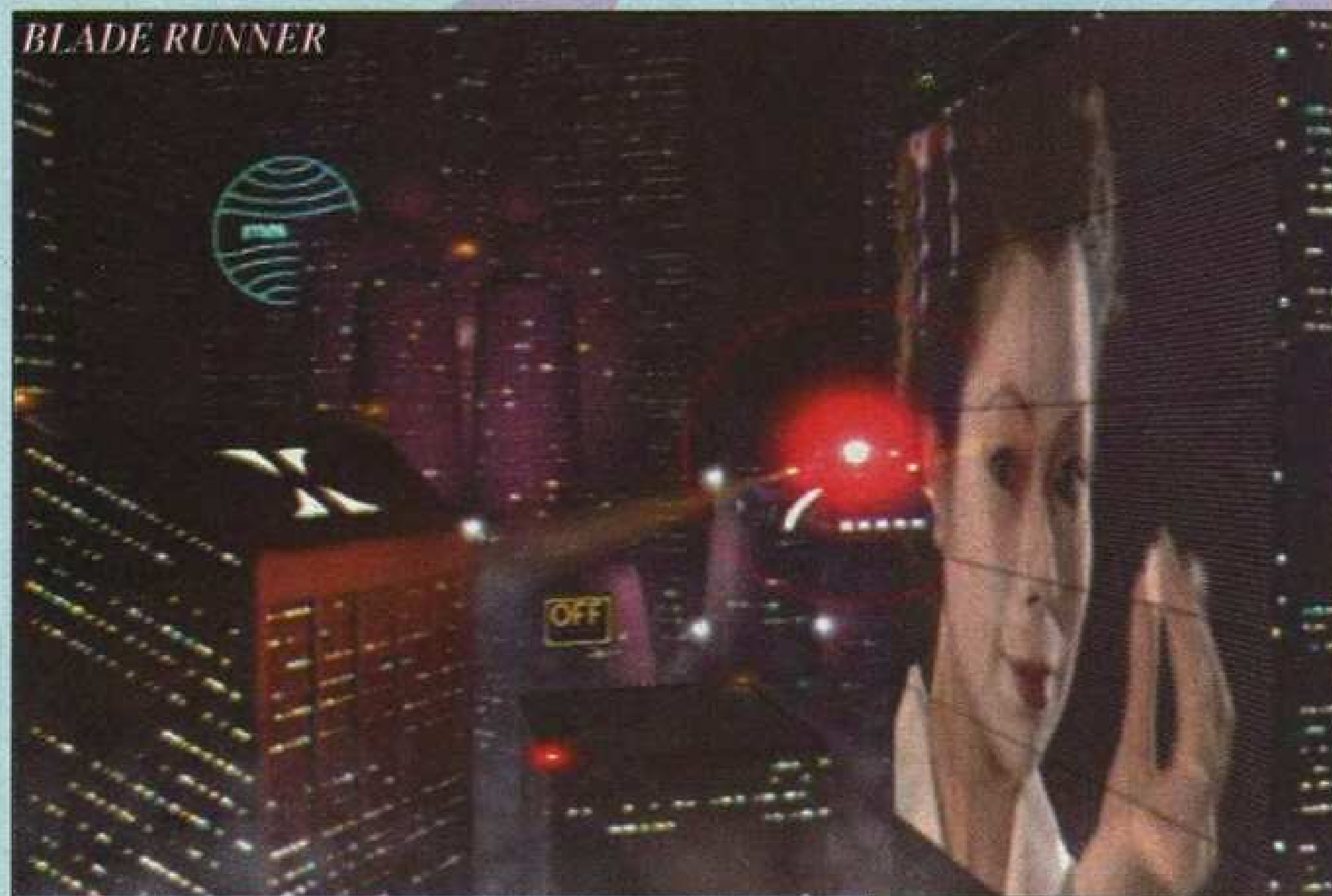
W oficjalnym komunikacie, MICROSOFT zapowiedział, że następna wersja systemu operacyjnego Windows (znana pod kryptonimem Memphis) będzie wydana jako Windows '98. Planowana data wydania to grudzień 1997, prawdopodobnie jednak nie ujrzymy nowego Windows przed styczniem 1998. Pamiętamy historię z Windows'97, które miało pojawić się przeszło pół roku temu...

Choć do tej pory nie ukazał się jeszcze oficjalny patch (do Direct3D) do gry INTERSTATE '76 (dostępna jest jedynie wersja beta), dysk z dodatkowymi poziomami zostanie niebawem dokończony. Rozszerzenie oficjalnie

ORIGIN SYSTEMS oprócz przeprowadzania beta-testów, rewelacyjnie zapowiadającej się gry ULTIMA ONLINE przygotowuje też nową część space-opery spod znaku WING COMMANDER! W grze o roboczym tytule WING COMMANDER PROPHECY po raz kolejny pojawi się Mark Hamill jako Christopher Blair, nie będzie to jednak postać odtwarzana przez gracza! Jak wiadomo Blair jest teraz dowódcą floty gwiazdnej konfederacji, zaś gracz wcieli się w młodego i ambitnego pilota. Developerzy utrzymują, że w przeciwieństwie do dwóch poprzednich części cyklu kładą większy nacisk na walki w kosmosie, niż na sceny przerywnikowe.

przy konferencjach przez Internet. Drivery zamieszczamy na SS CD '49, można je też zdobyć zaglądając na stronę [http://www.creat.com/www-new/tech/ftp/ftpnew.html].

Developerzy z PARALAX SOFTWARE rozpoczęli wstępne przyimiarki do gry DESCENT 3, na razie możemy jedynie podziwiać wstępne szkice koncepcyjne. Prawdopodobnie jednak przygotowywany przez PARALAX engine 3D należąc będzie do nowej generacji (jak te



Krążą także plotki, że Mark tą rolę definitywnie pożegna się z serią. Termin wydania na razie nieznany.

Po skończeniu prac nad grą DUNGEON KEEPER, główny mózg i założyciel firmy BULLFROG, Peter Molyneux, zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami opuścił swoich kolegów. Błyskawicznie jednak założył nową firmę LIONHEAD STUDIOS, która podpisała kontrakt na dystrybucję produktów z (niespodzianka!) ELECTRONIC ARTS. Czyli wszystko zostanie po staremu – gry Petera dalej będzie wydawać EA. Ciekawe dlaczego Peter odszedł z BULLFROG – firmy, którą sam kiedyś założył...

Wszystkich fanów komputerowej wersji MAGIC: THE GATHERING ucieszy wiadomość, że pod koniec roku firma MICROPROSE planuje wydanie wersji specjalnej swojego hitu wzbogaconej między innymi o nowe karty oraz tryb Multiplayer przeznaczony do gry przez sieć lokalną i Internet. Do ściągnięcia za darmo będzie też upgrade do starej wersji, wzbogacający ją o wspomniany wcześniej tryb Multiplayer.

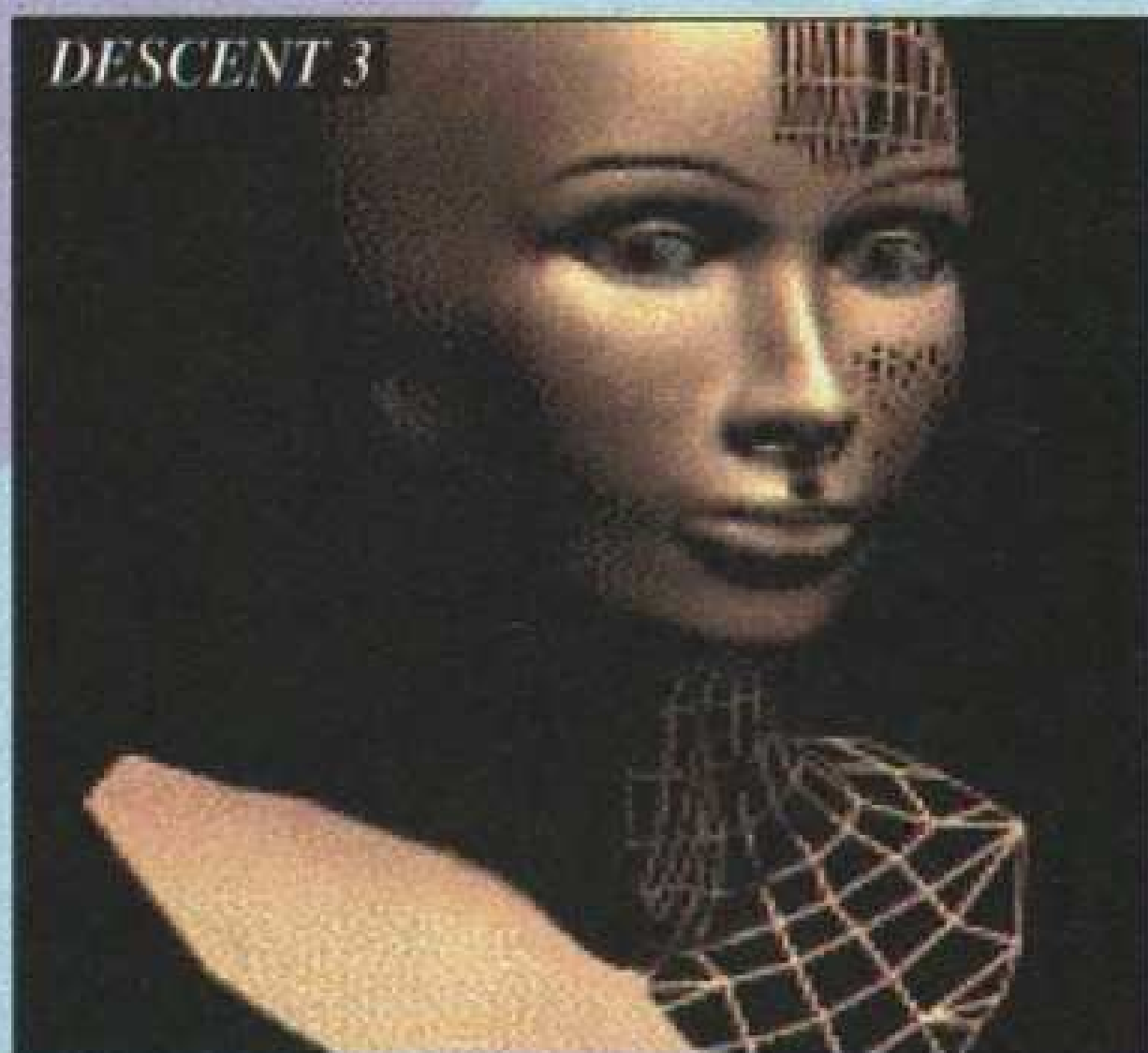
Wzapowiedziach WESTWOOD STUDIOS znajduje się drugi pakiet misji do COMMAND & CONQUER: RED ALERT zatytułowany THE AFTERMATCH. Przygotowywany przez twórców RED ALERT pakiet ma zawierać 18 całkowicie nowych misji dla trybu single player, a także 100 map dla trybu Multiplayer. Będzie też siedem całkowicie nowych oddziałów, między innymi Chronosphere Tank, Demolition Truck, Tesla Tank, Missile Sub, M.A.D. Tank oraz Shock Troops, a także nowa ścieżka dźwiękowa. THE AFTERMATCH ma pojawić się we wrześniu, czyli lada dzień.

Ukazały się nowe drivery do kart z rodziny Sound Blaster o symbolach 16/32/AWE32/AWE64, które przynoszą wreszcie opcję full duplex. Dzięki duplexowi możliwe jest jednoczesne nagrywanie i odtwarzanie dźwięku – rzecz przydatna szczególnie

w PREY, TRINITY i MESSIAH) i będzie wymagać akceleratora 3D.

Grupa 11 firm produkujących sprzęt do PC, w tym CREATIVE LABS i DIAMOND MULTIMEDIA podpisała umowę, na mocy której ich przyszłe, a także obecne (w wyniku upgrade'u driverów) karty dźwiękowe do PC będą wykorzystywać technologię 3Dxp, wchodzącą w skład pakietu Direct-X. Technologia 3Dxp oznacza trójwymiarowy dźwięk dochodzący z nowych gier na PC.

Ciągle w bardzo wczesnej fazie produkcji znajduje się BLADE RUNNER z WESTWOOD – gra, która jakością grafiki i animacji robiła wstrząsające wrażenie na uczestnikach targów E3. Wiadomo już, że będzie to przygodówka, w której gracz wcieli się w jednego z łowców Androidów (ale nie Ricka Dec-



karda). Swój udział w grze zapowiedziała też aktorka Sean Young, która kilkanaście lat temu znakomicie zagrała rolę Rachel w filmie Ridleya Scotta. Termin wydania gry jest na razie nieznany.

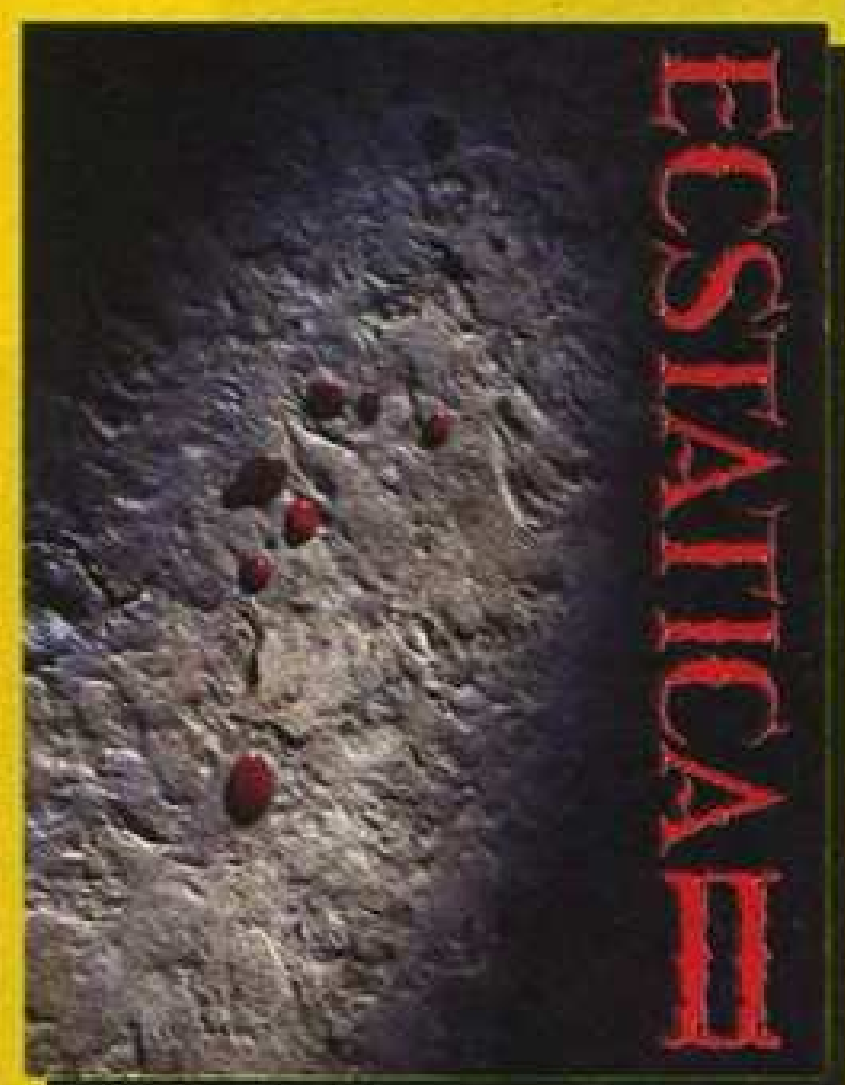
Po sukcesie gry KRUSH KILL AND DESTROY developerzy



z BEAM SOFTWARE nie spoczęli na laurach – w pocie czoła przygotowują wzbogaconą wersję gry, zwaną roboczo KKND XTREME. Będzie to zupełnie osobny produkt zawierający 30 starych i 20 nowych misji, nowy tryb Kaos (gracz przeciwko kilku przeciwnikom), rozszerzenie trybu Multiplayer o nowe mapy. KKND XTREME ma pojawić się już w październiku.

TYLKO W
SKLEPACH

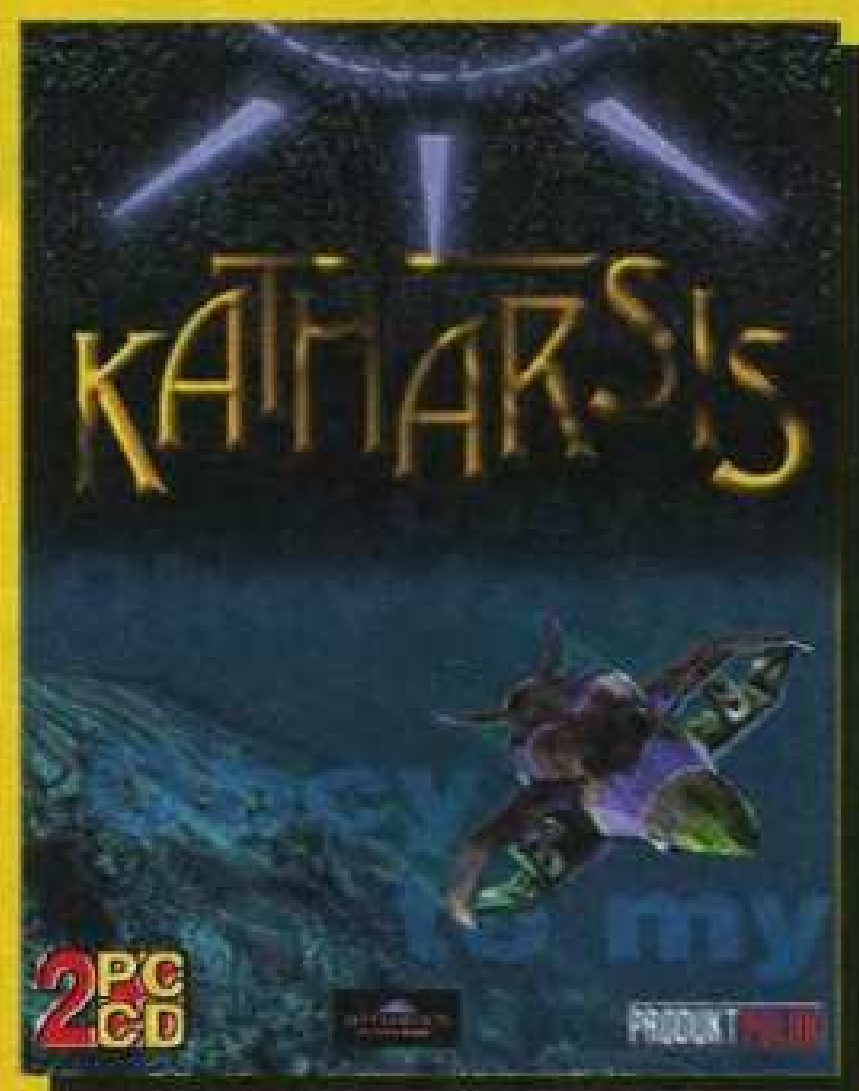
CD PROJEKT



ECSTATICA II ~~148 zł~~
wrześniowa
cena **119 zł**

Co MIESIĄC NOWA
OFERTA SPECJALNA
NIE PRZEPLĄCAJ! - KUP TANIEJ

WSZYSTKIE SKLEPY OTWARTE SĄ
PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 9⁰⁰-20⁰⁰
SOBOTA I NIEDZIELA 10⁰⁰-16⁰⁰
ZAPRASZAMY



KATHARSIS ~~125 zł~~
wrześniowa
cena **59 zł**

JOYSTICK PC SABRE PRO
wrześniowa
cena



69 zł

ZIEMIA WE
WSZECHŚWIECIE ~~120 zł~~

wrześniowa
cena **79 zł**

PANDEMONIUM ~~189 zł~~
PLAYSTATION

wrześniowa
cena **159 zł**

Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70, tel. (0-52) 46 13 37
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
i wysyłkowo cała Polska

OFERTA WAŻNA TYLKO WE WRZEŚNIU. IŁOŚĆ PRODUKTÓW OGRANICZONA. CENY DOTYCZĄ STAŁYCH KLIENTÓW SKLEPÓW CD PROJEKT.

GMR DIGITAL

GRY KOMPUTEROWE

CD-ROM, PC 3,5", AMIGA, PROGRAMY EDUKACYJNE,
PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH,
ENCYKLOPEDIA, SŁOWNIKI,
AKCESORIA: MYSZY, JOYSTICKI, GŁOŚNIKI

GRY TELEWIZYJNE

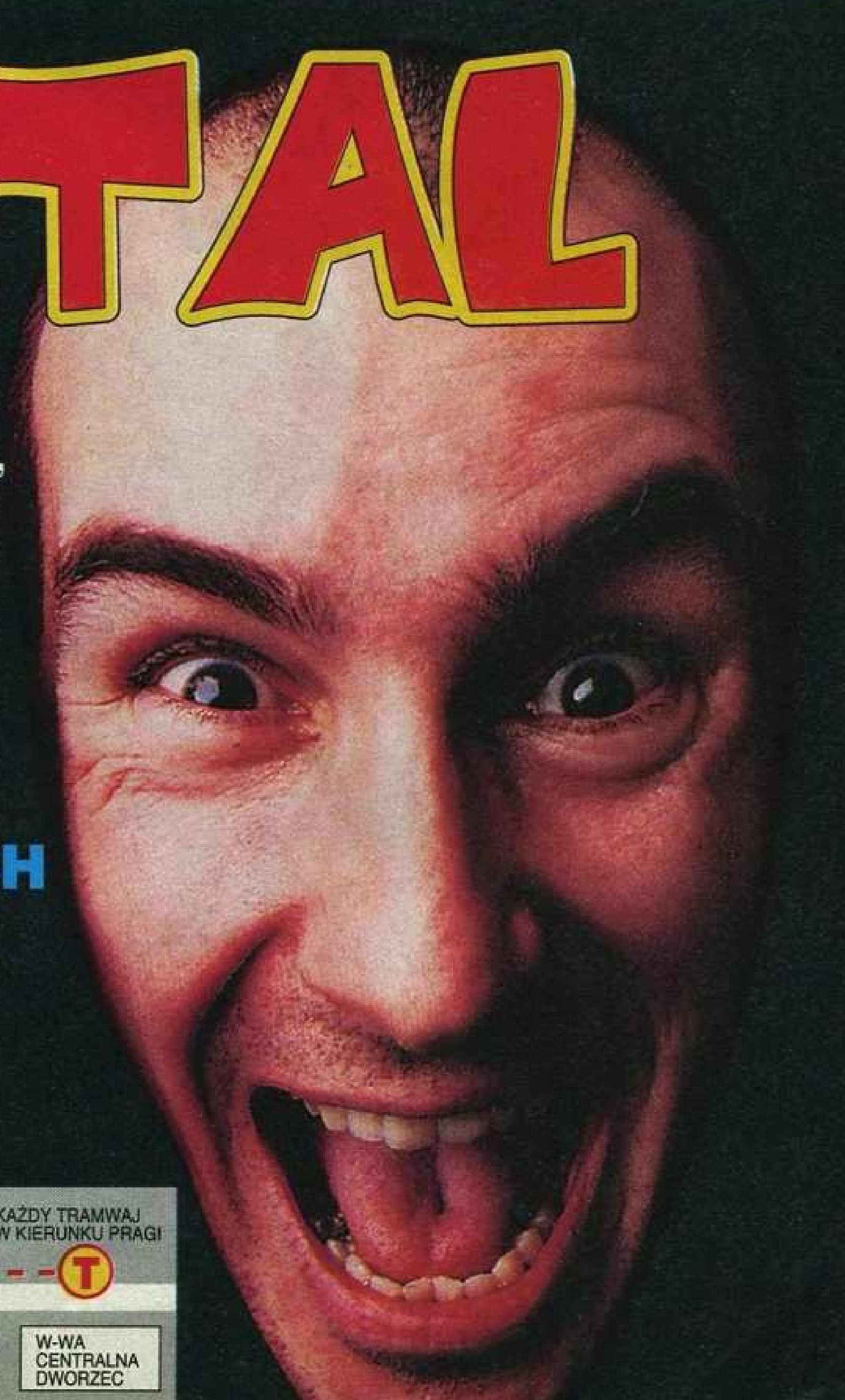
PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN,
MEGA DRIVE 2, GAMEBOY

WYPOŻYCZALNIA GIER TELEWIZYJNYCH

GAMEBOY, MEGA DRIVE, GAME GEAR

BĘDĄC W POBLIŻU ODWIEDŹ NASZ SKLEP

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
NAPRZECIWKO MUZEUM WOJSKA POLSKIEGO
TEL. 827-87-73 CZYNNY:
PON. - SOB. 9-20,
NIEDZ. 10-17





KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY W PRZYGOTOWANIU



Listopad 1997 roku będzie miesiącem, w którym światło dzienne ujrzy jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów roku – ósmy KING'S QUEST. Gra zapowiadana jest jako mająca zrewolucjonizować gatunek interaktywnych opowieści, łącząc w sobie elementy zarówno first jak i third person perspective.

Connor Mac Lyrr jest zwyczajnym mieszkańcem królestwa Daventry. Zwyczajnym, nie mającym nic wspólnego z bohaterem, wiejskim chłopkiem. Wie dzie sobie spokojne życie do momentu, w którym na Królestwo spada straszliwa klęska – magiczny sztorm pustoszy ziemię i zmienia wszystkich w kamień. Cały królewski dwór (włączając króla Grahama i Królową Valanicę), wszyscy poddani oraz cały ich dobytek nagle zamiera, przybierając pozę gigantycznej kamiennej rzeźby.

Jedyną osobą, której nie dotyka czar, jest właśnie Connor i to on staje się teraz ostatnią nadzieją królestwa. Będzie musiał odczynić klątwę, odszukać i ukarać winnego jej czarnoksiężnika. Dowie się przy tym, dlaczego jako jedyny mieszkaniec Daventry został oszczędzony.

Tytułowa „Maska Wieczności” jest artefaktem, którego pięć części zostało porzucanych po świecie – ten przedmiot ma pomóc niedoszłemu bohaterowi zatriumfować nad złem i tchnąć życie w skamieniałych mieszkańców krainy.

Przemierzając królestwo, teraz spowite mrokiem i zamieszkałe przez przeróżne monstra, nasz bohater napotka ponad 70 postaci (głównie złych), z którymi będzie musiał nauczyć się walczyć. Na swej drodze napotka też postacie przyjazne, jednak osią MASK OF ETERNITY jest walka. Zupełną nowością będzie w przypadku tego tytułu inny niż w dotychczasowych przygodach w serii KING'S QUEST sposób przedstawienia akcji. Już koniec ze znanym z poprzednich części interfejsem – teraz SIERRA skłoniła się w kierunku nowo pomyślanego i bardziej wygodnego sposobu sterowania postacią. Odrzucony został stary, typowo przygodowy scenariusz rozgrywki – teraz już są w niego wplecione sekwencje walk wręcz.

Roberta Williams, matka serii KING'S QUEST mówi, że tytuł KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY jest próbą przeniesienia odbiorców cyklu na nowy grunt gier komputerowych, a co za tym idzie – również przyciągnięcia do niego nowego pokolenia graczy. Co z tego wyniknie, przekonamy się dopiero przed Gwiazdką.

SIERRA, PC





riusza. Oprócz bajecznej grafiki, w grze towarzyszyć nam będzie ten sam wspaniały klimat, znany z wcześniejszych epizodów na Małpiej Wyspie.

W grze natrafimy na wiele postaci znanych z poprzednich części, zobaczymy jak potoczyły się ich losy i ponownie będziemy mieli okazję stanąć w szranki słowne



przednich częściach, gdy rozpoczynamy dyskusję, ukazuje się kilka kwestii do wyboru. Oprócz tego

możemy też manipulować przedmiotami w kieszeni itp.

CURSE OF MONKEY ISLAND był tytułem tak oczekiwanym, że



Guybrush Threepwood po raz trzeci zagości na naszych monitorach już na jesieni. Wtedy to bowiem zapowiadana jest premiera najnowszej przygodówki spod znaku LUCASARTS – CURSE OF MONKEY ISLAND.

Le Chuck – demoniczny pirat-zombie po raz kolejny wraca, aby gnębić biednego Guybrusha. Tym razem Le Chuck ma ochotę zdobyć sobie połowicę, z którą wspólnie mógłby rozkoszować się rozpustnym życiem morskogo rozbójnika. Jego wybór pada na Elaine Marley, która, jak się nieszczęśliwie składa, jest również wielką miłością Guybrusha.

Ów dzielny bohater znów będzie musiał stanąć do nierównej walki z hordami przeciwników, na czele których stoi nieumarły Le Chuck. Aby zdobyć serce swej ukochanej, Threepwood decyduje się poprosić ją o rękę. Podczas oświadczeń dochodzi jednak do tragedii – zaręczynowy pierścionek, który nasz bohater wsuwa na paluszek swojej wybranki, ma przeklętą moc. Drzemiące w nim magiczne siły zmieniają Elaine w złoty posąg. Teraz przed naszym bohaterem staje zadanie odczynienia klątwy i stawienia czoła Le Chuckowi, z nadzieją na ostateczne jego pokonanie.

CURSE OF MONKEY ISLAND to kontynuacja najlepszych tradycji LUCASARTS w nowym wydaniu. Gra ma bardzo ładną grafikę w wysokiej rozdzielczości, ręcznie malowane tła i oprawę przypominającą takie tytuły, jak LARRY 7 czy DISCWORLD 2. Jak zarzekają się producenci, efekty graficzne nie przesłonią jednak samej treści gry i jej ciekawego scena-

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

W PRZYGOTOWANIU



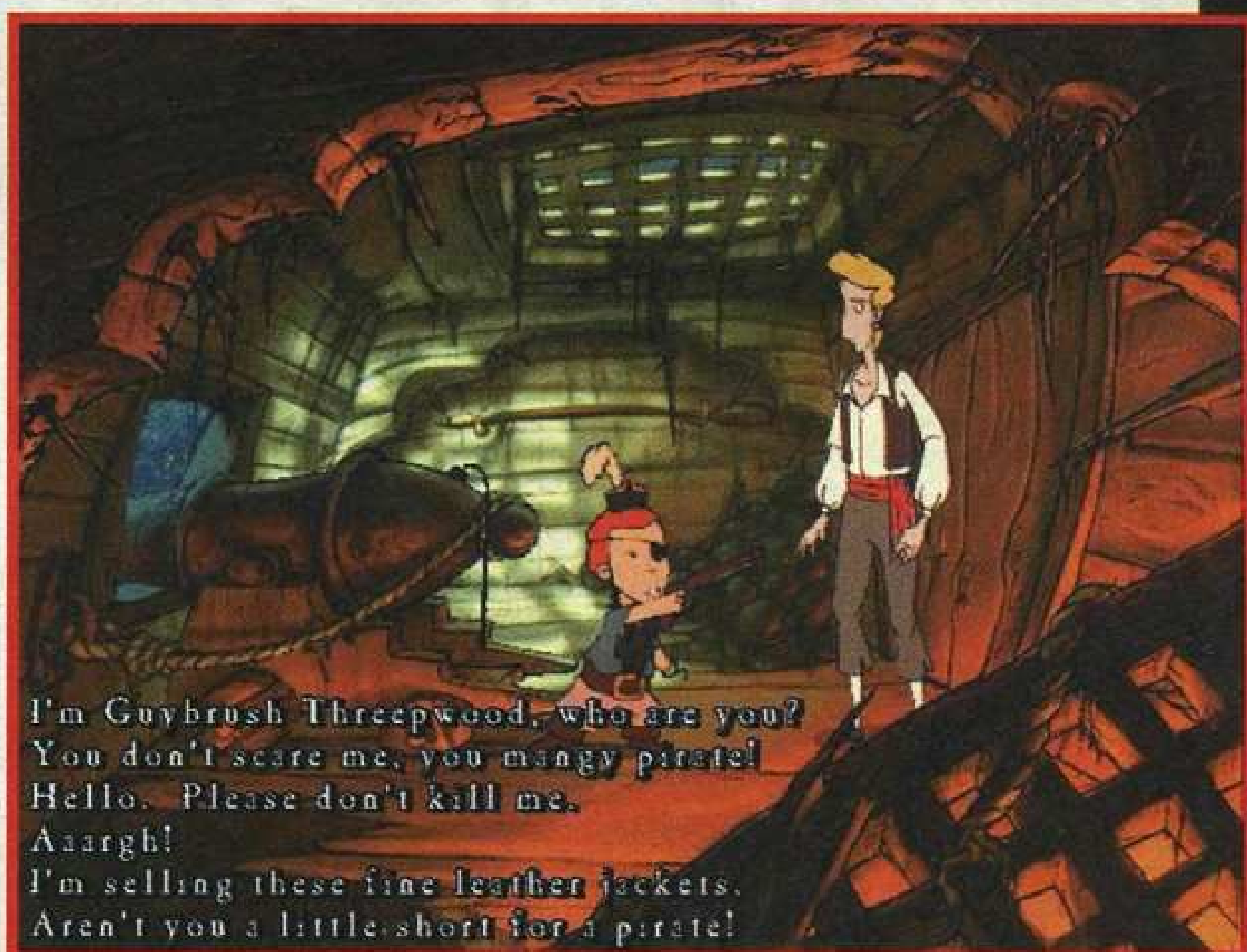
aż można mieć obawy czy sprosta wyzwaniu, jakie postawili sobie jego twórcy, umieszczając bardzo wysoko poprzeczkę po części drugiej. Jednak z tego co widać na demie (SS CD'48), sprawili się bardzo dobrze.

LUCASARTS, PC



z największymi wirtuozami szpady. Ponadto gra ma być napakowana humorem, zagadkami, i oczywiście, dużą ilością miodu.

Sterowanie naszym chuderlawym piratem zostało nieco zmienione. SCUMM zastąpiono przez interfejs zastosowany w FULL THROTTLE – po naciśnięciu i przytrzymaniu klawisza myszy pojawia się obrazek z ikonkami oczu, dłoni i dzioba. W zależności od tego, czy chcemy coś obejrzeć, użyć, czy z kimś porozmawiać, wybieramy odpowiedni przycisk. Jest to o wiele prostsze i bardziej intuicyjne od starego sposobu sterowania. Jednakże, podobnie jak w po-



I'm Guybrush Threepwood, who are you?
You don't scare me, you mangy pirate!
Hello. Please don't kill me.
Aaargh!
I'm selling these fine leather jackets.
Aren't you a little short for a pirate!





UBIK to gra łącząca w sobie elementy strategii w czasie rzeczywistym, przygodówki, strzelaniny third person perspective i RPG w klimacie cyberpunkowym. Takie połączenie po prostu nie może zawieść.



Tak schizofreniczny świat mógł wymyślić tylko człowiek chory. I jest to prawda... Niedługo choroba zacznie się rozprzestrzeniać i znowu będą w gazetach artykuły o młodocianych graczach-szaleńcach...

UBIK was zniszczy! Od momentu zobaczenia jego nieinteraktywnego dema mogę powiedzieć tylko jedno – ta gra skopie tyłki naprawdę wielu graczom!

UBIK oparty jest na motywach powieści Philipa K. Dicka pod tym sa-

Gra podzielona jest na misje, z których każda polega na wyeliminowaniu konkurencyjnego gangu w nieustającej walce o władzę, pieniądze i informacje. Walka jest bardzo ładnie przedstawiona, postacie są duże, zrealizowane za pomocą

motion capture (za modele posłużyli żołnierze z krwi i kości) i zachowują się bardzo realistycznie. Do naszej dyspozycji pozostaje około 30 sztuk broni konwencjonalnej (jak na rok 2019, oczywiście) oraz ponad 60 rodzajów oręża oddziałują-

widac przy zmieniających się ujęciach kamery, robiącej efektowne zbliżenia podczas sekwencji walki i odjeżdżającej podczas przemierzania korytarzy budynków korporacji, elementy surfowania po cyberprzestrzeni oraz dopełniające obraz animowane przerywniki.

Gra ma trafić do osób, którym przypadły do gustu takie tytuły, jak COMMAND&CONQUER czy CLOSE COMBAT, jednak nie dowodzimy tu

UBIK

W PRZYGOTOWANIU



mym tytułem. (Jeśli jeszcze nie wiecie, Philip K. Dick to ten pan, dzięki któremu mieliśmy Blade Runnera i Total Recall).

Rok 2019. Los Angeles. Megakorporacje. Cyberprzestrzeń. Stacje Kosmiczne. Wielkie pieniądze... i wielkie przekręty. Fala przemocy i przestępstw, od zwykłych rabunków przez napady z bronią w rękę, po morderstwa i akty szpiegostwa przemysłowego. I właśnie te ostat-

nie są tym, co interesuje cię najbardziej. Bo tak się nieszczęśliwie składa, drogi gracz, że to ty stoisz na straży tych wszystkich sekretów, których wielkie firmy tak zazdrośnie strzegą.

cego na psychikę naszych przeciwników. Tak, tak, XXI wiek będzie tym, w którym ludzkie mózgi wreszcie zaczną być wykorzystywane do celów, o jakich teraz w Pentagonie jeszcze mogą tylko marzyć. Moce psychiczne naszych agentów będą więc kluczowym elementem mogącym zagwarantować zwycięstwo. W miarę postępów w grze, nasze postacie będą ewoluować, udoskonalając swoje umiejętności i rosnać w siłę.

Gra ma śliczną grafikę w wysokiej rozdzielczości, nasze postacie są w pełni trójwymiarowe, co doskonale

armią czy dywizją, ale małą, pięciopersonową grupą agentów (SYNDICATE się kłania, ale przy UBIK raczej na pewno zblednie). To ma zapewnić większe przywiązanie do kontrolowanych przez gracza postaci, a będzie ich w całej grze ponad 60 (wszystkie animowane w czasie rzeczywistym).

Na koniec dobra wiadomość dla multimaniaków: niech śpią spokojnie, tryb Multiplayer ma być dopieszczony tak, jak cała reszta.

CRYO, PC i PSX





Nareszcie! Nareszcie możemy wejść w rolę cuchnącego, obrzydliwego i sympatycznego orka. Tyle było już gier, w których gnojono tę biedną zielonoskórą rasę, ale oto nadszedł czas jej triumfu.

WARCRAFT ADVENTURES przenosi gracza do dobrze już znanego królestwa Azeroth. Podli i podstępni ludzie zepchnęli nieszczęsnych orków do roli niewolników i wyzyskują ich niemitosiernie. Gracz wciela się w rolę młodego ciemieżonego imieniem Thrall, którego zadaniem będzie wyrwanie się z niewoli i zjedno-



WARCRAFT ADVENTURES

więc okazja poznać orkową historię i powody, dla których te przemile istoty walczą z ludźmi. W grze natrafimy na siedemdziesiąt postaci, i to zarówno znanych z poprzednich WARCRAFTÓW, jak i całkiem nowych. Nasi pobratymcy o dumnie brzmiących imionach, jak Grom Hellscream – potężny zawadiaka, Killrog Deadeye – wódz i niezrów-

czenie wszystkich klanów Hordy w celu zaprowadzenia właściwego porządku.

Gra zapowiada się na bardzo ładną, bardzo ciekawą i bardzo klasyczną przygodówkę. Mnóstwo animowa-

W PRZYGOTOWANIU



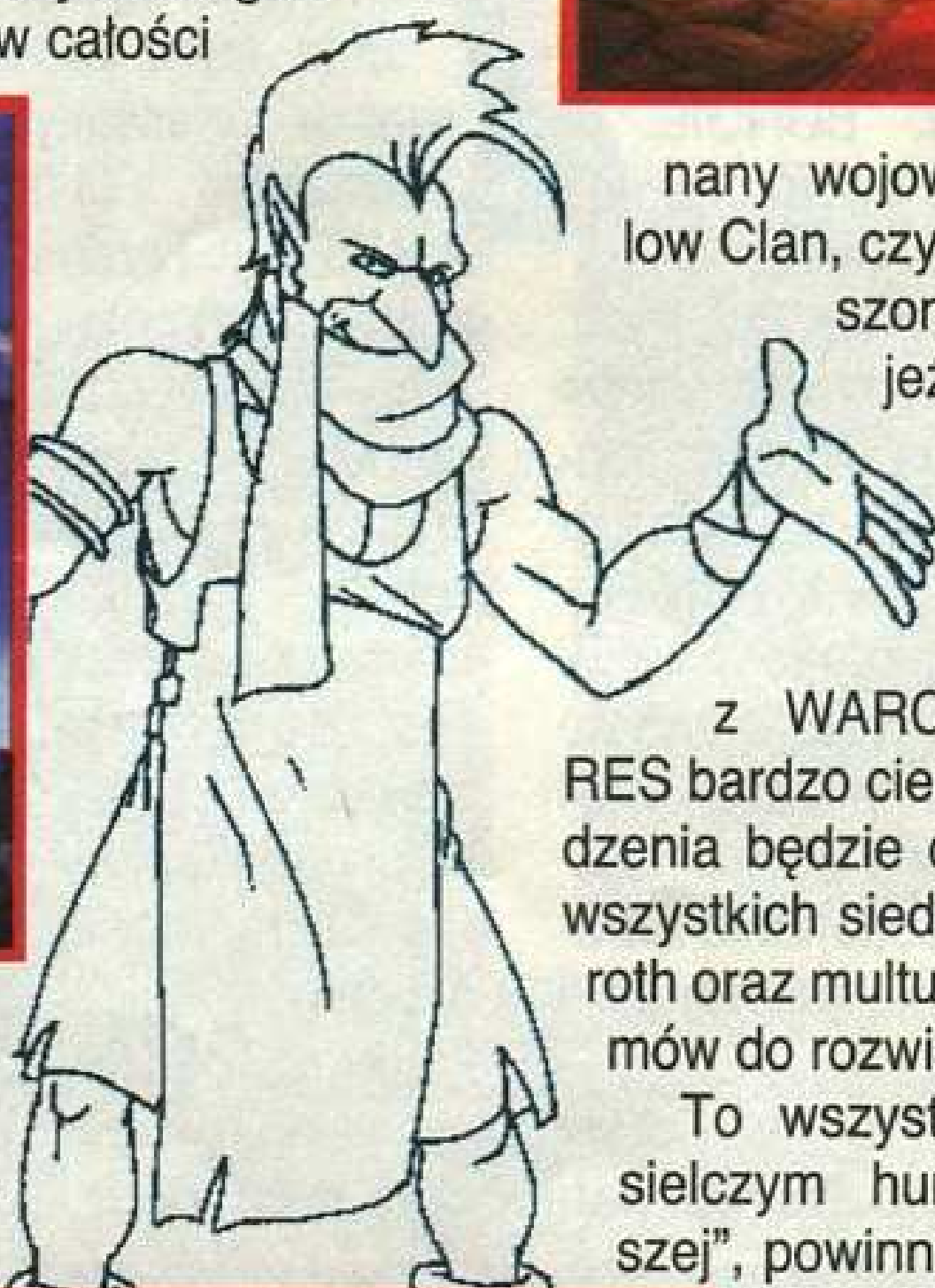
nych sekwencji, ręcznie malowane tła, głosy kilku znanych na Zachodzie postaci (Clancy Brown – Kurgan z „Nieśmiertelnego”), Peter Cullen (Optimus Prime z tych najstarszych „Transformersów”), Tony Jay (podkładał głos dzwonnika w angielskiej wersji językowej

„Dzwonnika z Notre Dame”) i warcraftowski klimat mają złożyć się na grę dla wszystkich amatorów przygód humanoidalnych istot o zielonym odcieniu skóry.

To, co jednak najbardziej przyciąga w WARCRAFT ADVENTURES, to fakt, że jest to gra skupiająca się w całości



na zwyczajach i zachowaniach orków. Będzie

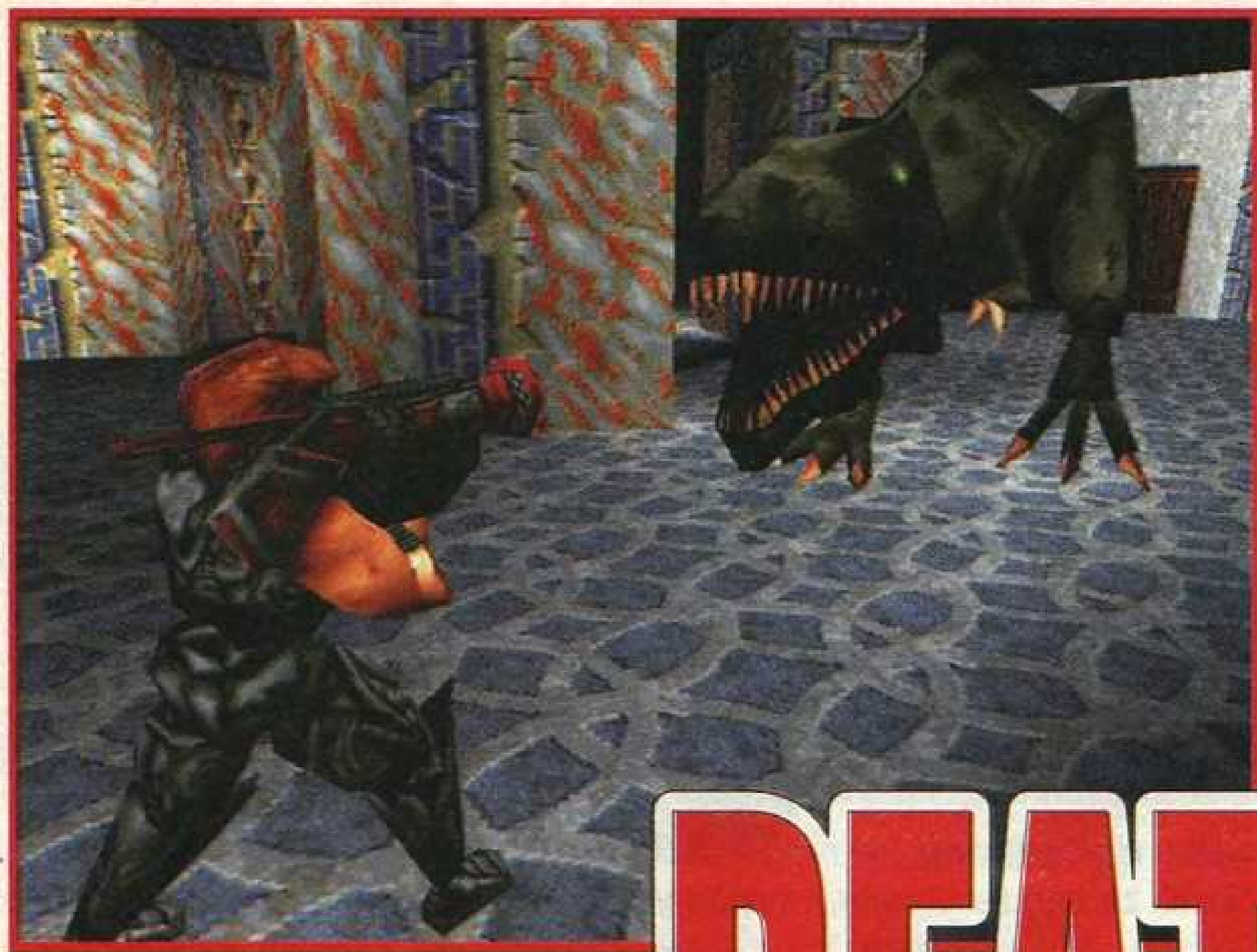


nany wojownik; Bleeding Hollow Clan, czy Nazgrel – nieustraszony kapitan wilczych jeźdźców z Frostwolf Clan, posiadający własne charakterystyki i upodobania, czynią z WARCRAFT ADVENTURES bardzo ciekawy tytuł. Do zwiedzenia będzie około 60 lokacji we wszystkich siedmiu regionach Azeroth oraz multum zagadek i problemów do rozwiązania.

To wszystko, okraszone wisielczym humorem rasy „gorszej”, powinno stanowić nie lada gratkę dla każdego amatora przygodówek. Może fani gier strategicznych pozwolą się porwać magii przygodówek? A może też przygodówkowcy, po przejściu WARCRAFT ADVENTURES, zechcą powrócić do korzeni - poprzednich, strategicznych części?



BLIZZARD, PC



rzystuje sprawdzonego engine z TOMB RAIDER, dla potrzeb gry napisano zupełnie nowy system 3D, który wprowadza jednak sporo nowości, w tym inteligentny system



DEATHTRAP DUNGEON

Po zasłużonych sukcesach TOMB RAIDER i MDK stało się oczywiste, że gry thrid-person perspective będą gościć bardzo często na naszych ławach. Wydawca TOMB RAIDER,

W PRZYGOTOWANIU

firma EIDOS, idzie za ciosem przygotowując DEATHTRAP DUNGEON, grę utrzymaną w konwencji

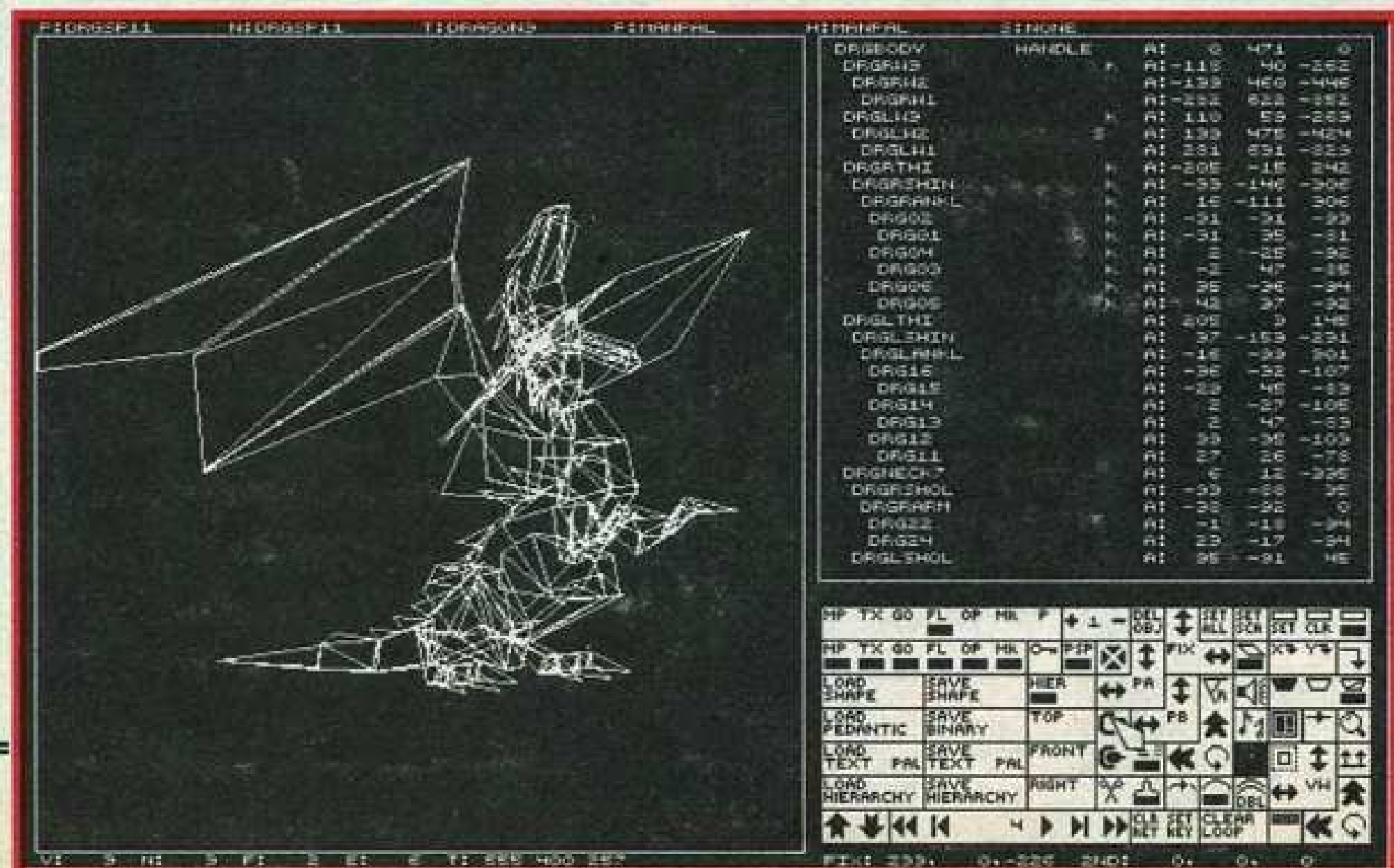


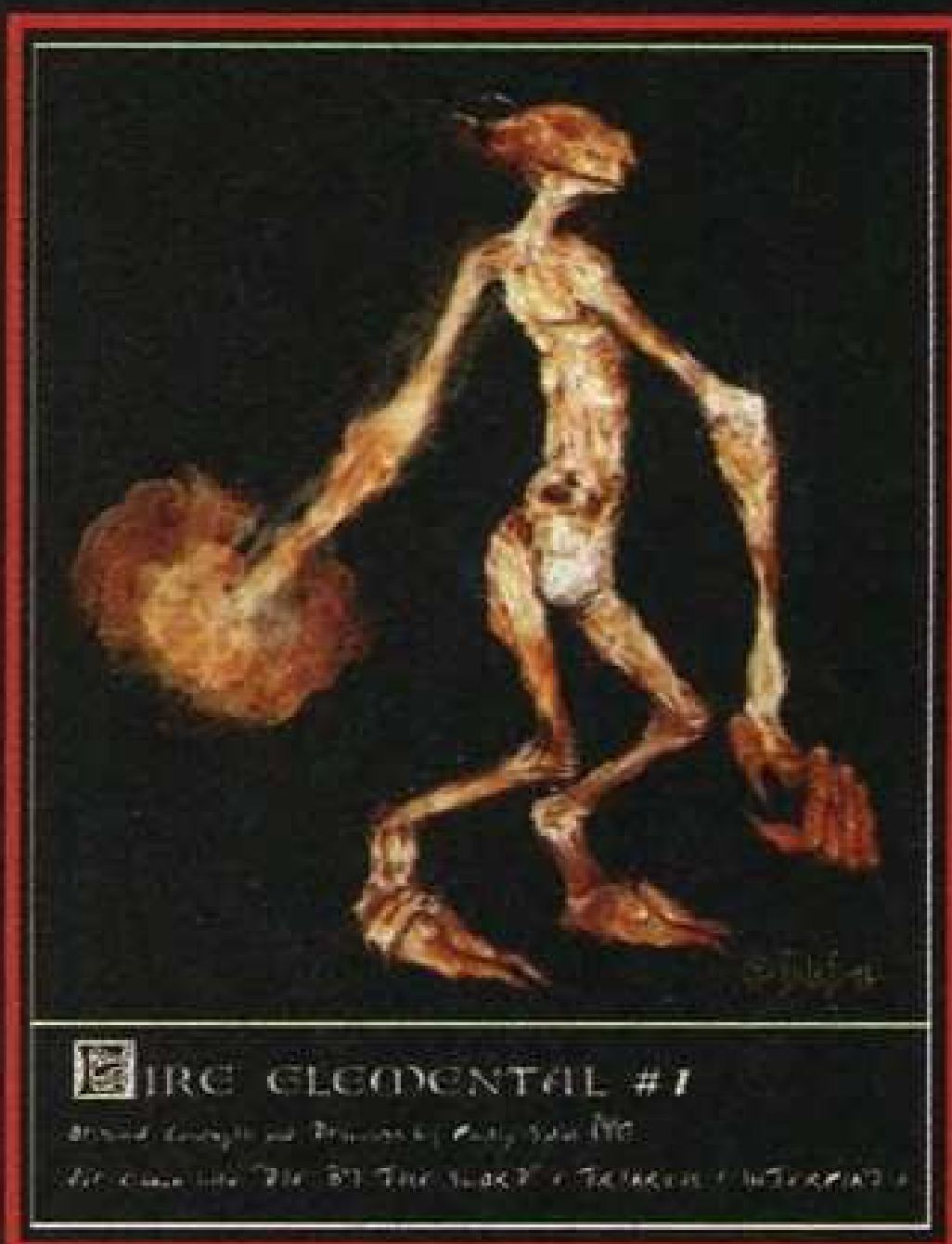
fantasy. Do prac nad grą zatrudniono ludzi, którzy najlepiej rozumieją klimat świata fantasy, ponieważ tworzą go sami od wielu lat. Nad grą czuwa sam Ian Livingstone, autor serii gier-książek FIGHTING FANTASY, cieszących się zasłużonym powodzeniem (i wielomilionowymi nakładami) na Zachodzie. Do współpracy Ian zaprosił znanego designera Richarda Halliwell (SPACEHULK, WARHAMMER), a także byłego pracownika Games Workshop – Jamie Thompsona.

Gracz zamieni się w uzbrojonego zarówno w broń białą (miecze, młoty, sztylety), magię, jak i nowoczesne wyrzutnie rakiet i karabiny śmiałka, który penetrować będzie rozległe i mroczne lochy w poszukiwaniu przygód. DEATHTRAP DUNGEON nie wyko-

kamer. Dzięki niemu kamera będzie przesuwać się tak, aby postać bohatera widoczna była z optymalnego, najbardziej funkcjonalnego kąta. Prawdziwą dumą developerów są potwory, przygotowano ponad 55 monstrów, z którymi przyjdzie walczyć zuchwałemu śmiałkowi. Od orków, zombich i mumii, aż po gigantyczne, ziejące ogniem smoki, gigantyczne pająki czy wreszcie ubranych w czarne szaty nekromantów – na pewno nie zabraknie atrakcji podczas penetracji dziesięciu pełnych pułapek poziomów. Przewidywana jest też opcja Multiplayer dla 4 graczy jednocześnie, co może okazać się bardzo interesującym dodatkiem do gry – my wiemy już, że mimo obietnic TOMB RAIDER 2 nie będzie miał opcji gry dla wielu graczy jednocześnie. Czekamy na DEATHTRAP DUNGEON; rycerz strzelający z bazooki do wielkiego smoka – to może być szalenie atrakcyjne widowisko.

EIDOS, PC CD, PSX, SATURN





DIRT ELEMENTAL #1
Artwork by [unreadable] / [unreadable]

Jeżeli kiedykolwiek zastawiało was, dlaczego nikt nigdy nie wykorzystał możliwości drzemiących w sposobach prowadzenia walki w takich grach, jak ALONE IN THE DARK czy BIO-FORGE, to wiedźcie, że INTERPLAY trzymał rękę na pulsie. Gra DIE BY THE SWORD zapowiada się jako jeden z ciekawszych tytułów dla wszystkich, którzy lubują się w wiernym odtwarzaniu sekwencji pojedynków „jeden na jednego”.

W pełni trójwymiarowe środowisko, ponad dwudziestu różnych przeciwników (z uwzględnieniem wszystkich ras rodem z fantasy) uzbrojonych po zęby, różnej maści pułapki i inne przeszkadzajki – te wszystkie atrakcje czyhają na



damy cios ostrzem, to nasz przeciwnik zareaguje w jeden określony sposób, natomiast jeżeli przy zada-

Autorzy zapowiadają również, że wszystkie rany będą bardzo prawdziwe i jak najwierniej będą

DIE BY THE SWORD W PRZYGOTOWANIU



DIRT ELEMENTAL #2
Artwork by [unreadable] / [unreadable]



DIRT ELEMENTAL #3
Artwork by [unreadable] / [unreadable]

śmiałka, który z mieczem w garści zapraśnie sprawdzić, kto porwał jego przyjaciela...

No cóż, może fabuła nie jest niezwykle złożona, ale przynajmniej widać, że autorzy nie starali się o jakieś bzdurne usprawiedliwienie tego, co odbywa się na ekranie, wymyślając głupawą historyjkę. Po prostu walka na śmierć i życie.

Sposób przedstawienia walki w DIE BY THE SWORD nie powinien pozostawiać wiele do życzenia. W pełni trójwymiarowe, interaktywne środowisko, nowatorska technologia VSIM Motion Control odpowiedzialna za niezwykle realistyczne zachowanie ciał w wirze walki i oczywiście całkowita swoboda. Sama walka została dopracowana w niezwykle sposób – np. jeżeli za-

waniu takiego samego ciosu przeciwnik stoi nieco bliżej, to trafimy go nie ostrzem ale np. klingą i zareaguje on zupełnie inaczej. Oprócz tego możliwość selektywnych ataków np. na ręce może spowodować, że nasz wróg skończy z mniejszą ilością kończyn niż zaczynał. Dla maniaków najbardziej precyzyjnych pchnięć i cięć dołączony został edytor ciosów. Pomyślcie tylko o tych miazdzących uderzeniach, które sami będziecie mogli opracować!

oddać wrażenie uczestnictwa w potyczkach. Gra będzie też oferować możliwość walki więcej niż dwóch osób naraz (przy czym nie więcej niż czterech). Czyli np. Deathmatch we trzech – każdy na każdego na jednej arenie. Tego jeszcze w mordobiciu nie było. Oczywiście niektórym może wydawać się,



że nazywanie DIE BY THE SWORD mordobiciem jest niestosowne, zaś gra jest niezwykle złożonym symulatorem walk. Niech będzie. Jakkolwiek by ją nazywać, zapowiada się nowa jakość. Oby.

INTERPLAY, PC

2 lutego tego roku do życia powołana została nowa firma developerska o dźwięcznie



brzmiającej nazwie CAVEDOG ENTERTAINMENT. Nie byłoby w tym nic ciekawego, gdyby nie fakt, iż jej szefem jest Ron Gilbert, znany graczom z produkcji takich tytułów, jak MANIAC MANSION oraz MONKEY ISLAND, czy też stworzenia interfejsu SCUMM.

Pierwszą produkcją nowego zespołu będzie, o dziwo, nie przygodówka, ale strategia w czasie rzeczywistym. Lub może masakra w czasie rzeczywistym, bo – jak zapewniają twórcy – tak totalnych zniszczeń na ekranie jeszcze do tej pory nie było. Z ciekawostek można powiedzieć, że np. zniszczone jednostki nie będą znikają z pola bitwy – poskręcane i pozwijane kupy metalu będą milczącym dowodem najcięższych starć. Naturalnie, do

z chłopakami ostro wzięli się do roboty. Ponad 150 jednostek lądowych (z których wszystkie mogą być udoskonalane), naziemnych, nawodnych i podwodnych powinno usatysfakcjonować nawet największych malkontentów. Do tego CAVEDOG zapewnia, że dodatkowe jednostki będą do ściągnięcia z Internetu oraz do kupienia na coverach dołączanych do pism komputerowych. Po-



rzutnie pocisków, promienie paraliżujące, granatniki, bomby (w tym atomowe), aż po środki zniszczenia nie mające swoich od-

TOTAL ANNIHILATION

W PRZYGOTOWANIU



powiedników w naszej mowie. Oprócz broni będą również dostępne różne przeciwśrodky – np. wyrzutnie pocisków Patriot na bomby atomowe.

Sama historia jest dosyć prosta – dwie strony: Core i Arm walczą ze sobą od tak dawna, że już nie pamiętają, co było za- c z a t -



kiem konfliktu. W ich bezsensownych walkach życie straciły tryliony ludzi, a tysiące planet obróconych zostało w pył. Potężne armie obu stron zostały starte w proch, tak że przy życiu została tylko garstka dowódców. Już nie ludzi, ale jeszcze

nie maszyn, zdolnych tworzyć armie mechanicznych wojowników przy użyciu swoich miotaczy antimaterii. Czerpiąc energię ze wszystkiego co żyje, wchłaniając ją do swoich potężnych kondensatorów, wykorzystują później do tworzenia nowych szeregów mechanicznych żołnierzy.

TOTAL ANNIHILATION to około 50 misji dla jednego gracza (25 dla każdej ze stron), wiele potykanych animacji, rozdzielczość od 640x480 w górę i naprawdę ładna grafika – ta gra będzie musiała się podobać. Jeżeli dodać do tego rozbudowane opcje trybu Multiplayer, to możemy być pewni, że CAVEDOG będzie miał udany debiut.

CAVEDOG ENTERTAINMENT, PC

dobno panowie chcą doprowadzić do zjawiska w rodzaju karcianek, gdzie wszyscy gracze będą mogli wymieniać się za pośrednictwem Internetu jednostkami (jedne będą występowały często, inne – lepsze, rzadziej).

Teren rozgrywki ma być w pełni trójwymiarowy, z górami, wąwozami i pagórkami, co oczywiście nie pozostanie bez wpływu na

walkę. Jednostki stojące na wzniesieniach będą radziły sobie z tymi poniżej o wiele łatwiej, zaś te z dołu będą miały wydłużony czas celowania i słabszą efektywność. Istotne jest też, jakim orężem będzie dysponowała każda jednostka – np. ostrzał przez górę może prowadzić tylko artyleria – kłania się trajektoria lotu pocisku. Arsenal, na jaki natrafimy w grze, jest bardzo imponujący. Począwszy od wszelakiego rodzaju karabinów, laserów, miotaczy plazmowych, przez wy-

naszej dyspozycji będą jednostki składujące metal i wykorzystujące go do budowy lub naprawy nowych pojazdów.

Sama liczba jednostek występujących w grze pokazuje, że Gilbert





Seria ELDER SCROLLS jest doskonale znana wszystkim miłośnikom RPG. Pierwszy rozdział opowieści, zatytułowany ARENA, pojawił się w 1994 roku i zebrał na Zachodzie wiele nagród, między innymi za najlepszą grę role-playing roku. Wydany pod koniec 1996 roku DAGGERFALL powtórzył sukces poprzedniczki i spodobał się hardcore'owym graczom. Będąc właścicielem serii firma BETHESDA SOFTWARES przygotowuje dwie gry odbiegające nieco od klasycznego klimatu RPG, rozgrywane jednak w świecie



RED GUARD

W PRZYGOTOWANIU

Developerzy obiecują dynamiczny system kamer, dzięki któremu możliwe będzie płynne przejście bezpośrednio z gry do generowanej w czasie rzeczywistym scenki przerywnikowej lub też widzianej z innej perspektywy walki, bowiem Cyrusiowi często przyjdzie sięgać po miecz. Jako przykład żywcem z gry wzięty podają sytuację, w której gracz pograża się w konwersacji z piratem na rynku miasta. Następuje sprzeczka, po której obaj bohaterowie wyciągają miecze. Cyrus jest szybszy, wybija miecz z ręki piratowi. Wszystko to pokazane jest w jednym płynnym ujęciu, podczas którego kamera objeżdża bohaterów prezentując sytuację z jak najlepszego punktu widzenia. Nie zabraknie też elementów czysto zręcznościowych, podczas których trzeba będzie skakać i wspinać się po lianach. Ze względu na połączenie wielu elementów w jedną całość, REDGUARD zapowiada się bardzo interesująco.

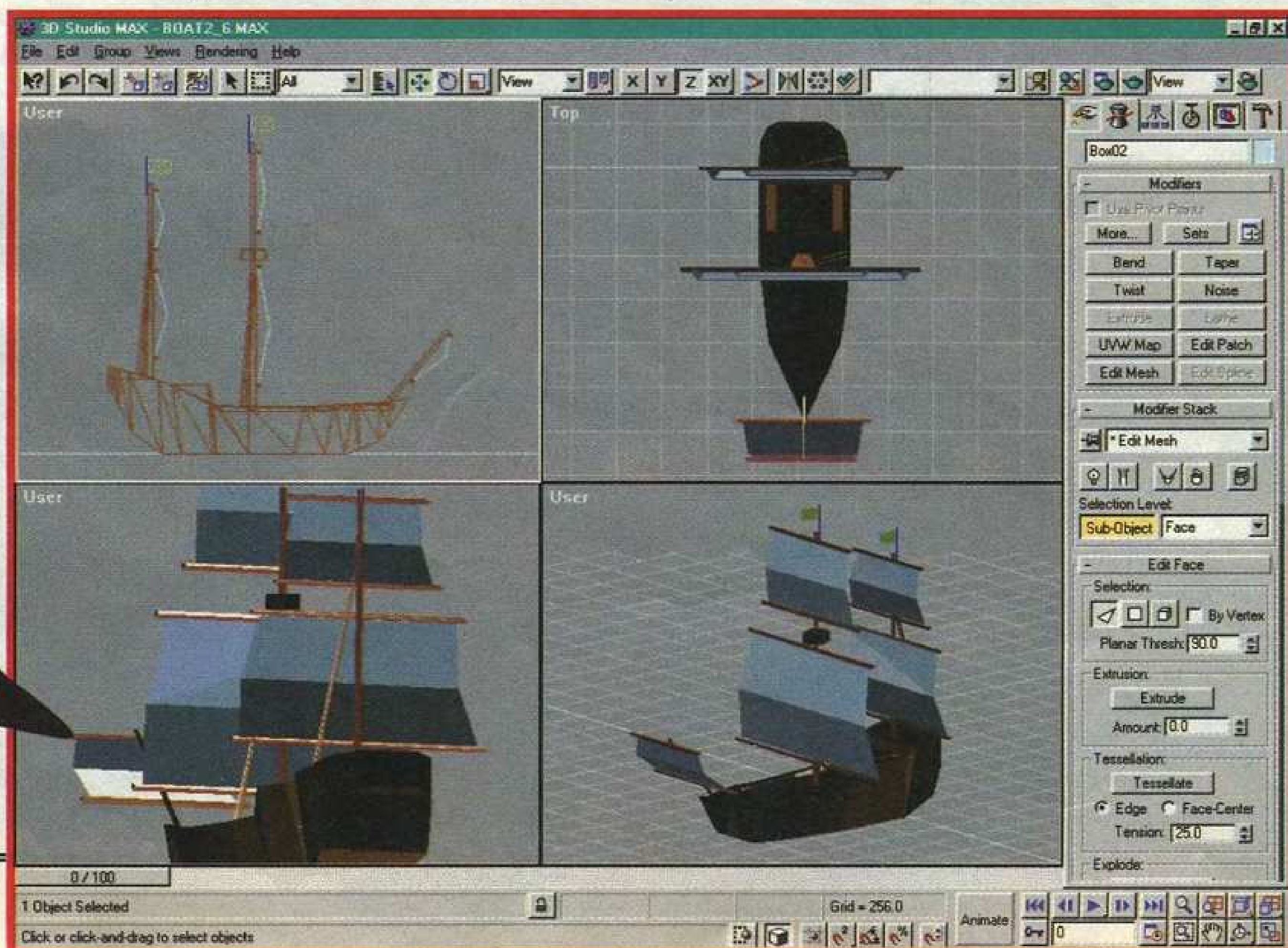
BETHESDA, PC CD

ELDER SCROLLS. Te gry to REDGUARD i BATTLESPHERE, dziś zajmujemy się tą pierwszą.

REDGUARD, rozgrywająca się w 400 lat przed

zajściami, które miały miejsce w DAGGERFALL, grą utrzymaną w konwencji

przygodowo-zręcznościowej – bohatera obserwujemy głównie z kamery umieszczonej za jego plecami. Treścią gry są przygody czarnoskórego najemnika Cyrusa, który poszukuje swojej zaginionej siostry na wyspie Stros M'Kai. Penetrując często niegospodnie miejsca napotka wiele postaci, w tym zarówno bogatych polityków, jak i ostatnie szumowiny, przyjdzie mu też odwiedzić legendarne miejsca i wykonać wiele niebezpiecznych misji. Scenariusz gry będzie ewoluował stosownie do poczynionych przez gracza kroków, dzięki czemu w żaden sposób nie można będzie go nazwać liniowym. Każda postać na wyspie ma coś ciekawego do powiedzenia, każda żyje swoim życiem.





NING OUT i – według słów developerów – przeniesie graczy do zupełnie nowego wymiaru.

Spokojne życie grupy kolonistów zamieszkujących pla-



się dowódcą oddziału Space Marines, pomagającego kolonistom podczas ewakuacji w obronie przed atakami bestii. INCUBATION to gra

INCUBATION

W PRZYGOTOWANIU



Niemiecką firmę BLUE BYTE SOFTWARE znamy bardzo dobrze z wysokiej jakości, jaką cechują się jej produkty. Firma rzadko daje znać o sobie, ale gdy już wyda grę, to możemy być pewni, że będzie ona pozbawiona niedociągnięć. Niejeden już raz Niemcy zademonstrowali nam swoją przysłowiową solidność w grach z serii BATTLE ISLE, w obu doskonałych częściach SETTLERS czy choćby w bardzo dobrym ARCHIMEDEAN DYNASTY i fenomenalnym EXTREME ASSAULT. Kolejny epizod w serii BATTLE ISLE nosi tytuł INCUBATION: TIME IS RUN-

netę Scayra kończy się, gdy bariera energetyczna oddzielająca ludzi od reszty tego niegościnnego świata zostaje przerwana. Na zewnątrz wydostaje się jeden z ludzkich wirusów i powoduje mutację wśród pokojowo nastawionych do tej pory stworów Scay'Ger, zmieniając je w krwiożercze bestie. Gracz staje

taktyczna dzielona na tury, podobnie jak LASER SQUAD czy UFO: ENEMY UNKNOWN. Każdy z członków oddziału ma liczbę punktów akcji, które może spożytkować na ruch bądź oddanie strzału. Na gracza czeka kilkadziesiąt misji, które zostały podzielone na konkretne scenariusze. Choć akcja gry jest dzielona na tury, gra przedstawiona jest w doskonałej oprawie graficznej. W grze znalazł zastosowanie znakomity engine 3D z EXTREME ASSAULT (wykorzystuje 3Dfx), dzięki czemu możliwe jest dowolne sterowanie kamerą, w tym także widok z oczu żołnierza. Interfejs użytkownika jest bardzo intuicyjny, pozwalający graczom błyskawicznie oswoić się z komendami wydawanymi oddziałowi. Na targach E3 INCUBATION prezentowało się bardzo okazale, choć gotowych było dopiero kilka pierwszych misji. Dobrze, że wśród nieustannego wylewu strategii w czasie rzeczywistym BLUE BYTE nie idzie po linii najmniejszej oporu.

BLUE BYTE, PC CD





Wraz z SIEGE przeniesiemy się w mroczne wieki do czasów, w których niepodzielnie rządziło prawo miecza. W dotychczas spokojnym królestwie zaczyna się dziać źle, co martwi starych i mądrych rycerzy. Tyrania nowego władcy zaprowadziła chaos i bałagan, a niedługo może doprowadzić królestwo do ruiny. Rycerze jednoczą się, aby wspólnymi siłami zrzucić jarzmo okrutnego



SIEGE

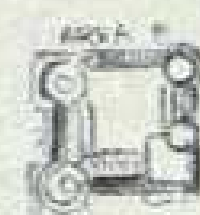
W PRZYGOTOWANIU

tyrana. Rozpoczyna się walka o królestwo, w której zginie nie jeden żołnierz.

Będąc w połowie strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym, a w połowie grą zręcznościową, SIEGE reprezentuje nową jakość wśród gier taktycznych. Gracz może wybrać stronę konfliktu, po której się opowie, i w zależności od tego jego zadaniem będzie zdobycie bądź też obrona zamku. Na początku do dyspozycji gracza zostaje zaledwie 20 ludzi, w miarę upływu czasu i sukcesów na polu bitwy oddział rozrasta się do ponad 200. Developerzy starali się maksymalnie od-

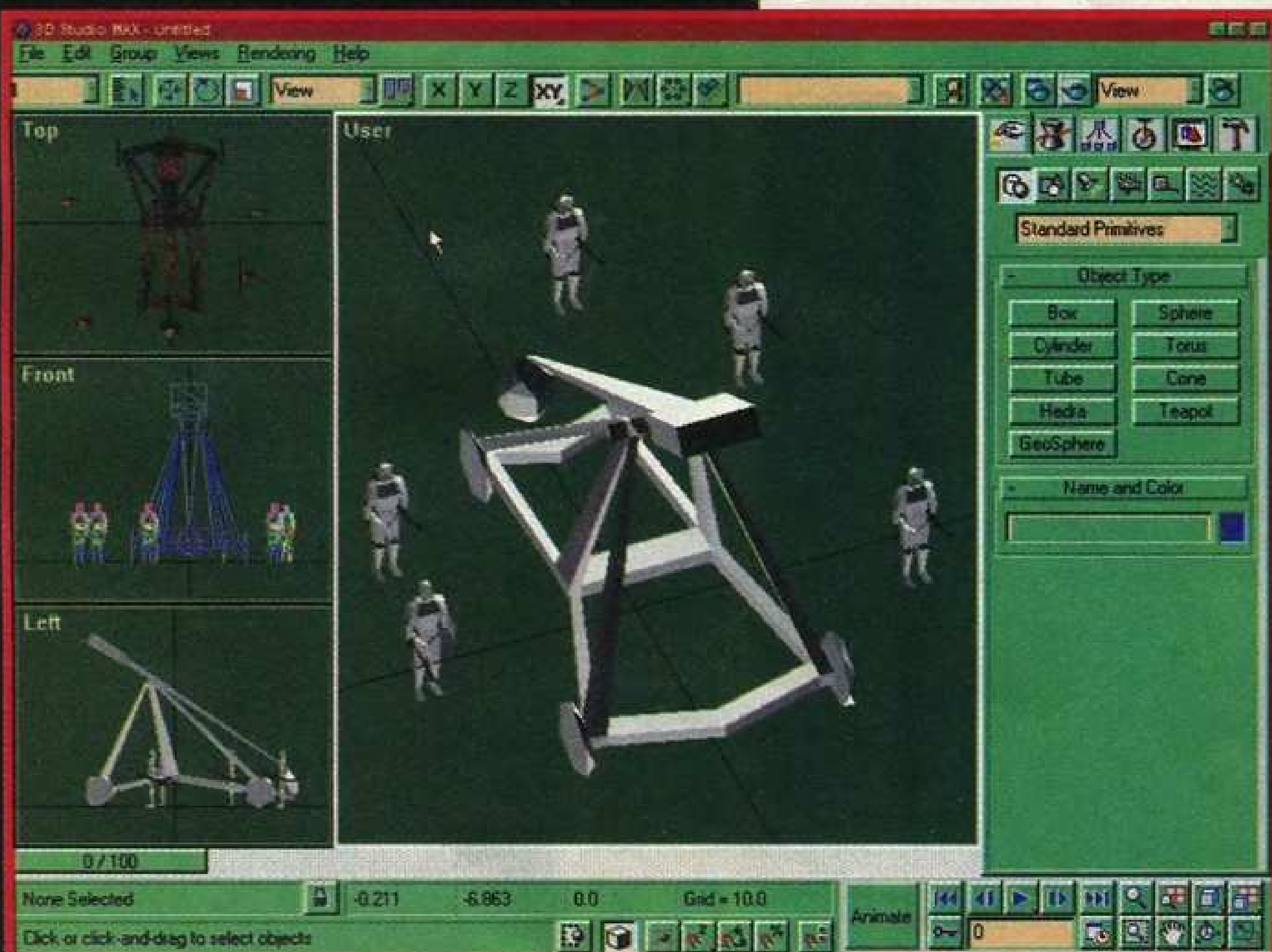


można wejść w ciało jednego ze swych żołnierzy, aby własnoręcznie poprowadzić oddział do zwycięstwa lub też posłać płonąca strzałę nad murami przeciwnika. Oczywiście, można też pozostać w trybie strategicznym, w którym wydaje się rozkazy zarówno grupom, jak i pojedynczym żołnierzom. Podobnie jak w MYTH, grafika SVGA generowana jest w czasie rzeczywistym, dzięki czemu możliwe jest dowolne ustawienie kąta kamery, a co za tym idzie – praktycznie nieograniczona kontrola nad oddziałami.



Opcja Multiplayer dla maksymalnie ośmiu graczy powinna dodać tylko miód tej doskonałej zapowiadającej się grze.

**TELSTAR,
PC CD**



dać realia walki XIV wieku, dzięki czemu w SIEGE znajdziemy 20 zamków różniących się fortyfikacjami, a co za tym idzie – sposobem ich zdobywania. Do dyspozycji gracza oddano kilkanaście maszyn oblężniczych, w tym katapuły, drabiny i tarany. Z drugiej zaś strony, podczas obrony zamku niezastąpiony okaże się kocioł z gorącym olejem wylewanym na głowy najeźdźców.

Bardzo ciekawie prezentuje się zręcznościowy element SIEGE – w każdej chwili

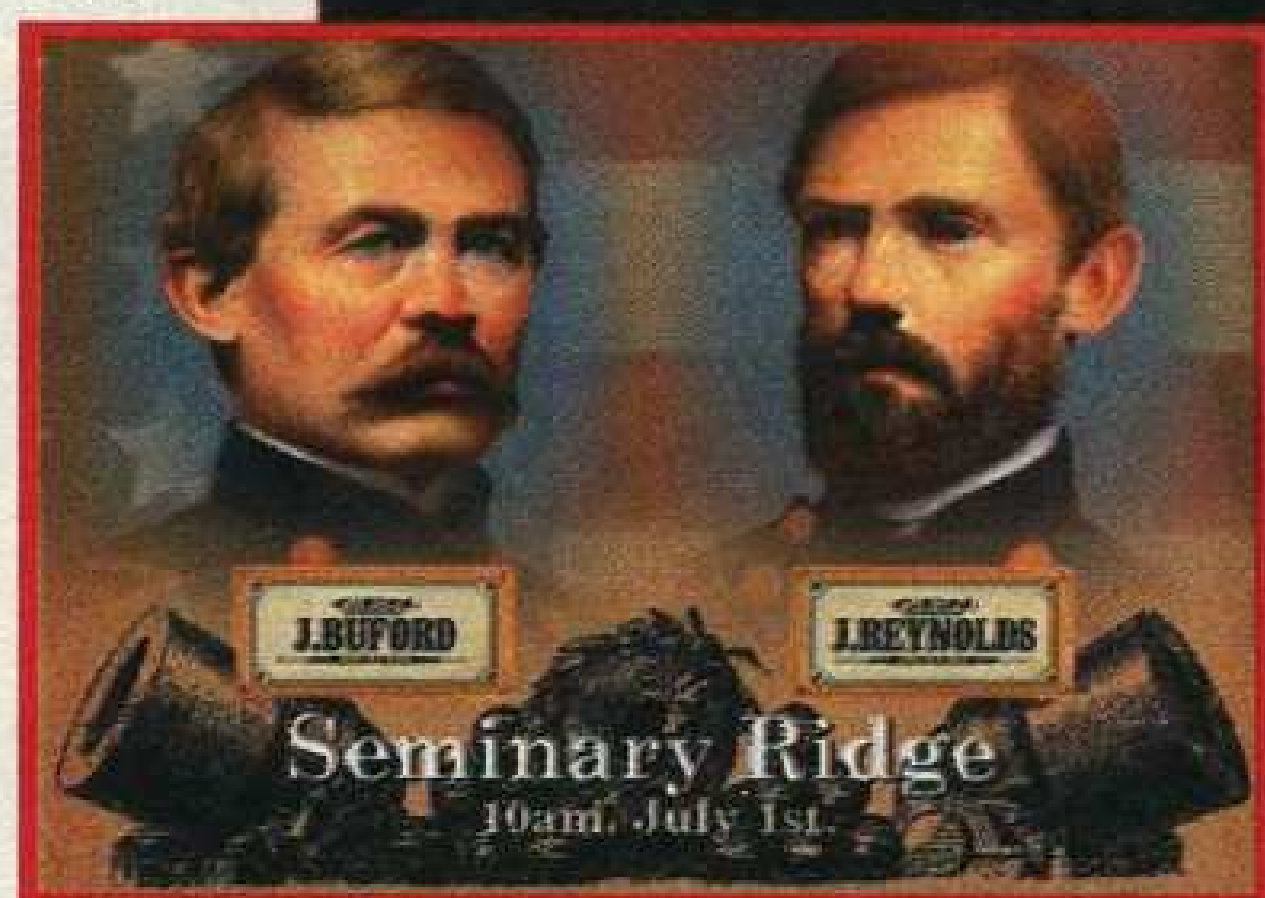




nych, gdzie na ubitym polu spotkały się ogromne armie Północy i Południa. W przeciwieństwie jednak do innych gier, w których brano na warsztat ten temat, SID MEIER'S GETTYSBURG!, podobnie zresztą jak wszystkie firmowane tym nazwiskiem produkty, ma być grą dla wszystkich – także dla osób, które nie spędziły do tej pory zbyt wielu godzin na podejmowaniu nie-

sne – zastanawiamy się, w jaki sposób rozwiązano opcję rozgrywki Multiplayer (internet) dla ośmiu graczy jednocześnie, przecież w konflikcie uczestniczyły jedynie dwie strony. Jesteśmy jednak pewni, że mr. Meier ma już gotowe rozwiązanie, nie bez powodu przecież każda z jego gier okazywała się olbrzymim sukcesem.

FIRAXIS/EA, PC CD



SID MEIER'S

Sid Meier to legendarna postać wśród twórców gier komputerowych. Do panteonu wielkich na stałe wszedł dzięki jedynej i niepowtarzalnej CIVILIZATION – grze, która potrafiła na długie godziny przyciągnąć do komputera nawet przeciwników gier strategicznych. Sid Meier jest także twórcą równie udanych gier PIRATES!, COLONIZATION i RAILROAD TYCOON. Do niedawna gry fir-

GETTYSBURG

W PRZYGOTOWANIU



zwykle ważnych decyzji strategicznych. Między innymi, właśnie dlatego postanowiono, że akcja rozgrywana będzie w czasie rzeczywistym.

Ważnym i często eksponowanym przez designerów punktem jest za-

mowane nazwiskiem Meier wydawała firma MICROPROSE, jakiś czas temu jednak Sid postanowił założyć własną firmę FIRAXIS. Pierwszym produktem FIRAXIS będzie gra strategiczna (a jakże) rozgrywana w czasie rzeczywistym, zatytułowana SID MEIER'S GETTYSBURG!

Jak łatwo się domyślić, tematem gry jest najgroźniejsza bitwa Wojny Secesyjnej w Stanach Zjednoczo-

generator scenariuszy, dzięki któremu można praktycznie grać w nieskończoność (podobnie jak w DIABLO). Scenariusze będą ze sobą powiązane w łańcuchu przyczynowo-skutkowym, dzięki czemu stanowią jedną całość. Warto też wspomnieć o znakomitych (według słów producentów) algorytmach komputerowej inteligencji, dzięki którym rozgrywka będzie supermiodna. Jedno do końca nie jest ja-



Sid, Sid Meier, to ty tak wyglądasz??? Powinieneś być chudy, wręcz zabiedzony i powinieneś mieć pejsy! Nie tak sobie ciebie wyobrażałem!!!





OD. Czekamy na dzień, w którym gracze ukończą LOL2 i powiedzą nam, co chcieliby ujrzeć w LOL3! Tym razem obiecuję, że czas oczekiwania nie będzie już tak długi.

SS: Zapewne wiecie, że LANDS OF LORE zostało bardzo ciepło przyjęte przez graczy na całym świecie. Istnieje



eny z LANDS OF LORE 2, upłynęły już przeszło 3 lata. Pierwsze pytanie, które nieodparcie ciśnie się nam na usta brzmi: KIEDY? Kiedy wreszcie będziemy mogli zagrać w LANDS OF LORE 2?

LOUIS CASTLE: JUŻ!!! Pokazaliśmy skończoną wersję LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY na targach E3 w Atlancie. Produkt we wrześniu pojawi się w sklepach.

SS: Wnioskując z pierwszych screenshotów i informacji, LOL2 miał być bardzo podobny do swojego poprzednika. Okazuje się jednak, że gra będzie w pełni trójwymiarowa, zaś gracz będzie mógł poruszać się w dowolnym kierunku. Czy możesz nam powiedzieć, jak na początku wyglądały wasze plany i w jaki sposób gra przeszła tak wielką transformację?

LC: Gdy zaczynaliśmy pracę nad LOL2, postanowiliśmy, że gra będzie opierać się na tym samym engine co poprzedniczka, jednak grafika w całości będzie prerenderowana. Nasz koncept polegał na zintegrowaniu prerenderowanych sekwencji 3D z właściwą grą, dzięki czemu interaktywne i nieinteraktywne sceny łączyłyby się w jedną całość. Muszę z dumą powiedzieć, że udało się nam – podczas gry będziecie niezauważalnie przenoszeni pomiędzy grą a scenami nieinteraktywnymi i częściowo interaktywnymi.

Po roku pracy grafikom udało się przeskoczyć w świat 3D z rewelacyjnym efektem – przygotowany przez nich świat wyglądał przepięknie. Zaczęliśmy rozpatrywać możliwości naszego starego engine (z LOL – red.), jednak w reklamowanych przez konkurencję produktach także wychwalano renderowaną grafikę. Postanowiliśmy przygotować nowy engine, pozwalający na ruch w czasie rzeczywistym. Pierwsze próby naszego engine wypadły bardzo dobrze, jednak ciągle była zbyt duża różnica pomiędzy nie-

interaktywnymi sekwencjami i właściwą grą. Postanowiliśmy skoncentrować prace na właściwym engine, starając się rozbudować jego możliwości. Podczas prac nad engine, zespoły grafików i designerów były niejako wolne, postanowiliśmy doszlifować wszystkie elementy gry. Designerzy rozbudowali historię, wydłużając przez to grę, zaś graficy przygotowali ponad 3 godziny znakomitych animacji w wysokiej rozdzielczości, które zajmują 4 płyty CD. Wierzmy, że na nowo zdefiniowaliśmy termin wysokobudżetowej komputerowej gry.

SS: Ilu ludzi pracowało przy GUARDIANS OF DESTINY i czy po tych wszystkich zmianach pozostał ktoś ze starego zespołu LANDS OF LORE?

LC: Przy LANDS OF LORE 2 przez 4 lata pracowało bez przerwy 15–25 ludzi. W naszym zespole jest wielu developerów ze starego teamu, ale też przewinęli się nowi ludzie, którzy wnieśli ze sobą swoje pomysły. Przez cały czas mamy kontakt ze starym zespołem, mimo że niektórzy pracują przy innych grach.

SS: Setki tysięcy graczy na całym świecie przygotowują się na dzień, w którym będą mogli wreszcie zagrać w LOL2. Brzmi to trochę melodramatycznie, ale czy czujecie ciężką na was odpowiedzialność?

LC: Pracowaliśmy ciężko przez ponad 4 lata, aby LANDS OF LORE 2 ujrzało światło dzienne. Traktujemy tę grę bardzo poważnie (w końcu to 4 lata!) i mamy nadzieję, że stworzyliśmy produkt, który trafi do każdego.

Nasi klienci mogą oczekiwać wysokiej jakości, z której słynie WESTWO-



jednak grupa hardcore'owych fanów gier RPG, która krytykowała LOL za prostotę budowy postaci, interfejs walki oraz sposób rzucania czarów. Jak rozwiązaliście to w drugiej części?

LC: Postać w grze rozwija się tak, jak kieruje nią gracz. Wprawdzie nie ma podziału na klasy, jednak jest niemal nieograniczona liczba poziomów dla każdej właściwości. Występują różne ścieżki zarówno dla „dobrych”, jak i „złych” graczy. System czarów jest z jednej strony bardziej skomplikowany, zaś z drugiej łatwiejszy w użyciu – mamy setki czarów i magicznych przedmiotów, z których niemal każdy w jakiś sposób oddziałuje na statystyki. Wątpię, czy w innej grze znajdziecie więcej... – chyba że LANDS OF LORE 3!

SS: Słyszeliśmy plotki o inteligentnych potworach...

LC: Każdy z potworów żyjących w świecie LOL2 ma jakiś cel lub misję i dąży do jej wypełnienia. Daliśmy im

Jedną z najdłużej oczekiwanych gier na PC jest niewątpliwie kontynuacja LANDS OF LORE, gry często określanej jako jednej z najlepszych RPG. Możemy śmiało stwierdzić, że właśnie dzięki LANDS OF LORE wiele osób odkryło gatunek gier role-playing. Prostota obsługi w połączeniu ze wspaniałą fabułą, niepowtarzalnym klimatem i doskonałą jak na swoje czasy oprawą audio-wizualną przyciągnęła wiele osób. Prace nad sequelem zatytułowanym GUARDIANS OF DESTINY trwają już przeszło cztery lata i wreszcie mają się ku końcowi. Louis Castle, producent gry, entuzjastycznie patrzy w przyszłość. Według niego LANDS OF LORE 2 podobnie jak poprzedniczka ma ogromną szansę trafić w gust każdego gracza – nawet osoby, która nie miała do tej pory bliższej styczności z RPG, podczas gdy prawdziwym miłośnikom gatunku LOL2 nie trzeba reklamować. Zapytaliśmy Louisa o kilka aspektów związanych z GUARDIANS OF DESTINY.

◆◆◆

SECRET SERVICE: Od momentu, kiedy ujrzeliśmy pierwsze scre-



po kilka zmysłów, a także możliwość łączenia się w grupy, gdzie te bardziej poturbowane mogą szukać pomocy. Może się zdarzyć sytuacja, że zraniony przez gracza stwór

pojawi się za chwilę z gromadą kumpli bądź też sam, ale z odrestaurowaną energią (np. inny potwór podzielił się z nim magicznym napojem). Nasz świat składa się z 20 poziomów, które nazywamy wymiarami. Każdy wymiar może składać się z długiego na wiele mil lasu lub gigantycznych podziemi...



sprzętu i oprogramowania – używamy Lightwave, 3D Studio R4, 3D Studio MAX oraz Alias/Wavefront. Mamy ponad 240 komputerów z podwójnym procesorem Pentium PRO, każdy z nich posiada 128 MB pamięci (80 z nich renderuje bez przerwy dzień i noc). Mamy też 12 komputerów DEC ALPHA, na których działa Lightwave oraz 9 maszyn Q2 produkcji SILICON GRAPHICS. Ostatnio też zakupiliśmy sprzęt do motion capture. Wszystkie źródła do LANDS OF LORE 2 zajmują przeszło 160 gigabajtów na naszym serwerze o pojemności 1,3 tetrabajta.

ściwa gra będzie przechodzić bezszelestnie w animowaną sekwencję?

LC: Tak, o to nam chodziło! Prawdopodobnie jednak są to dwa screenshoty pochodzące z gry. Pamięć, miejsce na twardym dysku i szybkość maszyny – wszystko to w myśl zasady „im więcej – tym lepiej” przyczynia się do jakości grafiki.

SS: Wspomnieliśmy przed chwilą tygrysa. To właśnie jego, a także kilka innych stworów pokazywał nam na targach E3 Michael Legg. Jakość animacji jest rzeczywiście znakomita. Pozwól więc, że zadamy ci pytanie, które zawsze mieliśmy ochotę zadać: czy użyliście techniki motion capture na żywym tygrysie???

LC: System magii został rozszerzony – każdy czar oddziałuje na otoczenie, mieszając w statystykach, nie wspominając o efektach graficznych. Jest łatwy w użyciu i można go dostosować do własnych preferencji. Mam też system, który nazwaliśmy „Pharmacopoeia”, dzięki któremu można tworzyć własne czary przy pomocy materiałów znalezionych w krainie.

SS: Ostatnio obserwujemy coś w rodzaju paranoi – wszyscy implementują tryb Multiplayer niemal na siłę (np. QFG5). Czy myślicie o tym?

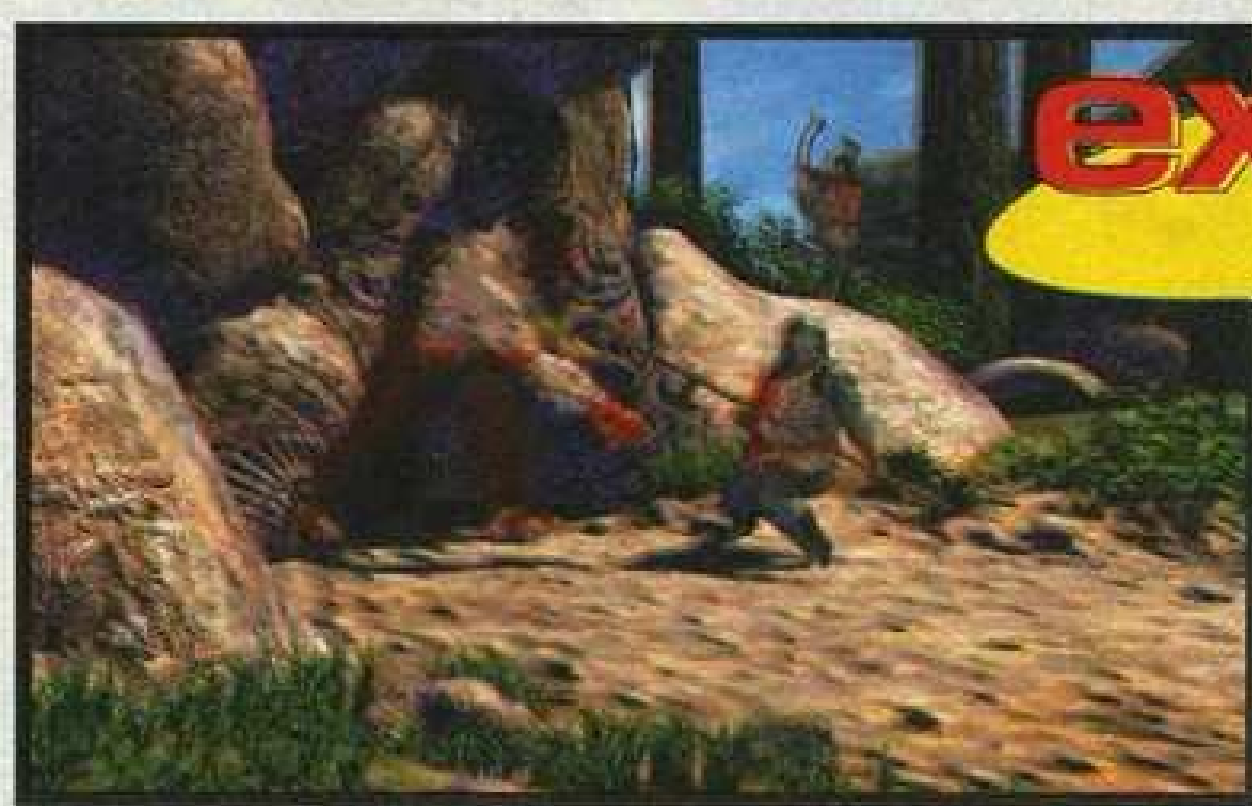
LC: LANDS OF LORE 2 to przede wszystkim opowiadana graczowi historia. Nie jest pomyślana jako gra Multiplayer, nie ma w niej miejsca

dla dwóch bohaterów. Mamy możliwość dołączenia takiego trybu do każdej naszej gry, ale w przypadku LOL2 jest to raczej niewskazane.

SS: Jakie gry RPG lubicie najbardziej? I dlaczego uważacie, że gatunek RPG nie jest obecnie tak popularny jak trzy lata temu?

LC: Przez wiele lat nie widziałem naprawdę dobrej gry role-playing na PC.

SPECJALNIE DLA SS WYWIAD Z AUTORAMI LANDS OF LORE 2 GUARDIANS OF DESTINY



exclusive

Myślę, że to odpowiedź na oba pytania. Nie wydaje mi się, żeby DIABLO czy nawet DAGGERFALL były klasycznymi przedstawicielami tego gatunku. Wprawdzie obie gry są

wspaniałe, ale brakuje im potężnego ładunku fabuły, która w moim przekonaniu jest najważniejsza w klasycznym RPG. Mam nadzieję, że nowe gry będą zwracać większą uwagę na fabułę.

SS: Dziękujemy za rozmowę.

P.S. Trzy tygodnie po przeprowadzeniu powyższego wywiadu otrzymaliśmy kopię gry LANDS OF LORE 2, której recenzję zamieszczamy na str. 56.

SS: Jesteśmy jednak ciekawi, co teraz robią twórcy LOL. Czy w spokoju wychowują swoje dzieci i wnuki, a może pozostali młodzi sercem i systematycznie demolują nocne kluby w poszukiwaniu mocnych wrażeń?

LC: Ha! Ci goście nigdy nie zatrzymują się w miejscu! Większość z nich ciągle pracuje razem w WESTWOOD. Niektórzy pracowali nad COMMAND & CONQUER i RED ALERT, inni dłużej przy nowej generacji produktów z WESTWOOD. Ciągłe są razem, pracując pod jednym dachem, starają się wymyślić najlepszą grę wszech czasów.

SS: Wróćmy do LOL2. Jesteśmy w posiadaniu dwóch podobnych, niemal identycznych obrazków – oba pokazują scenę z gry z dwugłowym tygrysem w roli głównej. Jeden z nich jest w trybie VGA, podczas gdy drugi w wysokiej rozdzielczości i przypomina wyciętą klatkę z animacji. Czy wła-

LC: Nie, nie... wszystkie animacje w LOL2 zostały opracowane ręcznie przez grafików. Ci sami animatorzy pracowali nad grami KYRANDIA, LION KING i kilkoma innymi z WESTWOOD. Potrzebowali czasu, aby osiągnąć doskonałość w grafice 3D.

SS: Skoro jesteśmy przy stworach, musimy zapytać, ile potworów napotkamy w krainie LANDS OF LORE 2?

LC: Mamy około 30 gatunków, każdy z nich posiada kilku indywidualistów. W sumie będą ich tysiące.

SS: Zapomnijmy na chwilę o magii naszego świata, która polega na zabijaniu kaca. Powiedz nam coś o magii w LOL2!



Cały ten świat reaguje na obecność gracza po swojemu, a wszystko w nim jest zadziwiająco realne.

SS: Na targach E3 widzieliśmy kilka znakomitych animacji z LOL2. Czy możesz zdradzić, kto i w jaki sposób przygotował grafikę?

LC: Pracuje dla nas przeszło 30 grafików 3D. Chciałbym w tym miejscu wspomnieć Ricka Parkera, głównego grafika LOL2 i drogiego przyjaciela, który odszedł z tego świata w grudniu. Każdy grafik ma swój ulubiony zestaw



Dwupaki weszły już nam w nawyk i stają się standardem, o ile zawsze znajdzie się tyle dem, wartych zamieszczenia na naszych krążkach. Ten drobny fakt chyba jednoznacznie zakończy spory na temat tego, że SS CD był drogi – teraz jest bardzo tani, a w jego cenę wliczone są dwa, nie mówiąc już o ich zawartości!

Od czego by tu zacząć? Może tym razem od strategii? Niech będzie. Na początek DUNGEON KEEPER, wokół którego zdążyło już narosnąć tyle legend. BULLFROG długo trzymał nas w niepewności, czy gra w ogóle się ukáže, ale w końcu jest, a na naszym rynku nawet w spolszczonej wersji. Klasyczny schemat fabularny znany z gier role-playing został tu całkowicie obalony. Dzielni śmiałkowie penetrujący podziemia w poszukiwaniu skarbów zmieniają się tu w intuistów, których trzeba poszczuć potworami, ograbić i przerobić na poży-



Beasts and Bumpkins – strategia na wesoło

skim sosie. To tytuł dla prawdziwych miłośników wszystkich trzech gatunków razem wziętych. Pyszna zabawa dla użytkowników sieci, którzy wspólnymi siłami rozwijają swoje księstwa, by w końcu stawić czoła mrocznym sługom okrutnego Gorgona. Czysty gatunkowo pozostaje w tym strategicznym menu tylko odwołujący się do klasyki serii, choć wzbogacony o trzeci wymiar i kilka miłych drobiazgów PANZER GENERAL 2, jeśli oczywiście nie liczyć dem strategii w czasie rzeczywistym, jak EARTH 2140,

bry thriller, a może raczej horror, choć zgoła inny od tego, jaki ujrzycie w demo CLANDESTINY. Tam młode małżeństwo zwiedzające Szkocję napotyka (również) nawiedzony dom, choć duchy go zamieszkujące trudno nazwać strasznymi. Cóż, rysowane postaci i gagi robią swoje, a z horroru parodię. Ale jeśli chcecie się naprawdę pośmiać, zobaczcie demo rysunkowej przygodówki DUCKMAN DUCK, której tytuł nie bez powodu nawiązuje do amerykańskiej kreskówki dla starszych (nadawanej zresztą na Canal+). Od przygodówek do gier role-playing jest tylko krok, o czym najlepiej świadczy QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE. To demo jest także przykładem nieustannej ewolucji tej gry (i gier w ogóle), widocznej w odniesieniu do poprzednich części. Natomiast rasowym RPG jest już HEXPLO-

RE, z olbrzymim światem do zbadania, rzeszą potworów i czwórką dzielnych bohaterów, których zadaniem jest ocalić świat przed knowaniami bractwa złych magów.

X-Wing vs. TIE Fighter – wreszcie jest demo!!!



Dungeon Keeper – zadziwiająco dobry

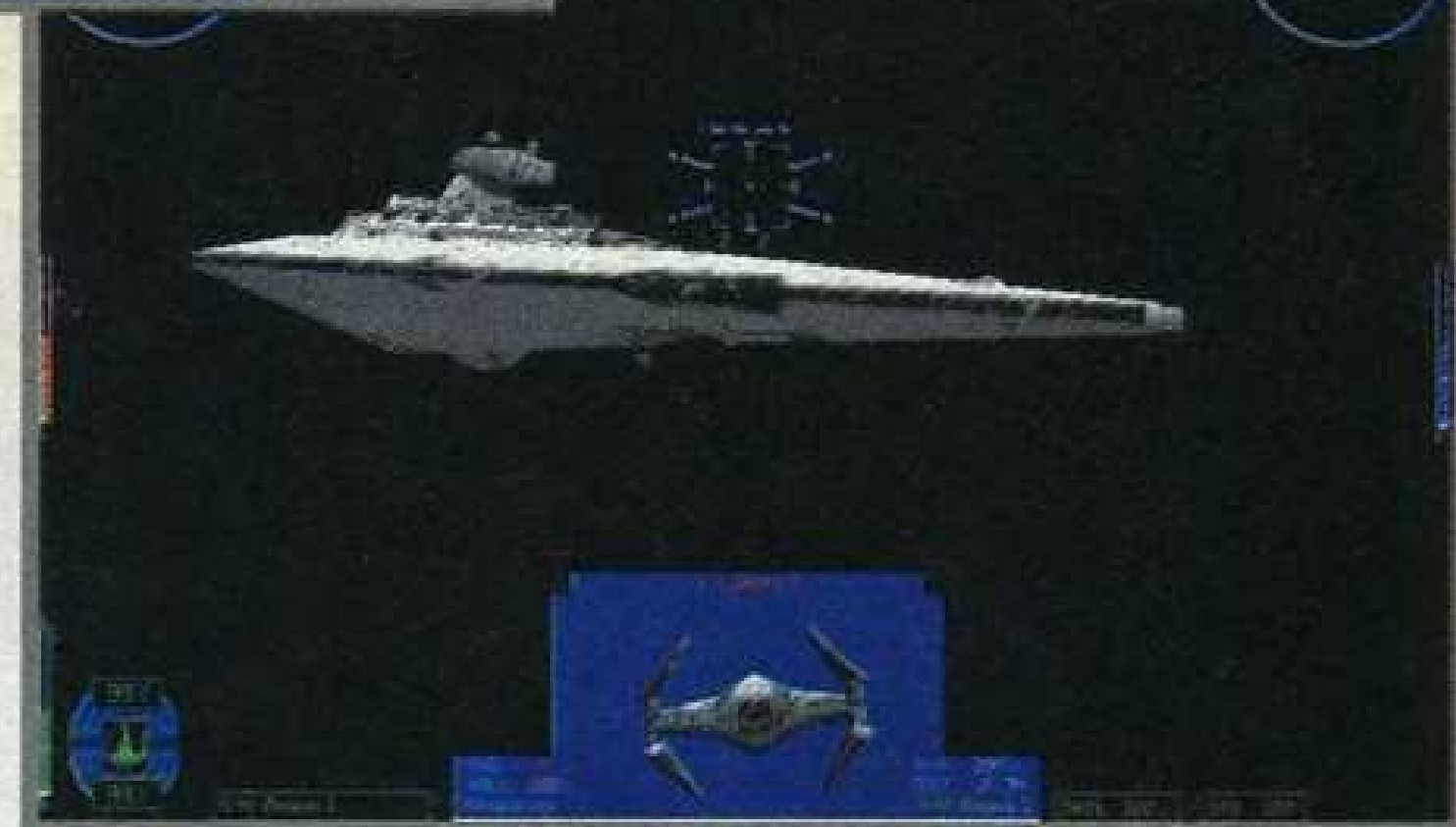
tecznych zombiech. Innymi słowy, zostajemy mianowani Gospodarzem Podziemi, który rozbudowuje swoje lochy, rządzi hałastą przeróżnych bestii i walczy z konkurencją. Managerski patent znany z serii THEME zyskał w DK zupełnie nowy wymiar. Środowisko 3D, efekty specjalne i specyficzny klimat z pogranicza farsy i horroru tworzą razem pełny miodu produkt. Więcej o DK w bieżącym numerze. W SS'49 opisujemy też BEASTS AND BUMPKINS dla wszystkich tych, którym znudzili się BILDIES, a pragną czegoś podobnego. B&B to prawdziwy koktajl SETTLERS zmiksowanych z HORDE. W cukierkowo słodkiej, hi-resowej scenerii zarządzamy wiochą pełną chętnych do pracy czereśniaków, mając w odległych planach wzniesienie na tej podwalinie potężnego królestwa. BIRTHRIGHT także jest swego rodzaju hybrydą, skrzyżowaniem RPG ze strategią, w dodatku w manager-



Panzer General 2 – niemiecki przewodnik turystyczno-krajoznawczy

gdzie scyborgizowana dynastia Khanów z Europy walczy z dekadentką Ameryką o surowce, czy L.E.D. WARS, gdzie powodem tytułowych wojen jest lek podtrzymujący ludzi przy życiu.

Miłośnicy przygodówek powinni być zachwyceni przede wszystkim grą AMBER: JOURNEYS BEYOND. Główny bohater odwiedza dawną przyjaciółkę, która właśnie nabyła nowy dom. Ponieważ dr Roxanna zajmuje się zjawiskami paranormalnymi, nikogo nie zdziwi fakt, że po przybyciu na miejsce już jej nie będzie, a ty będziesz musiał ją odszukać badając nawiedzoną rezydencję. Zapowiada się do-



Comanche 3 – pierwsze interaktywne demo!

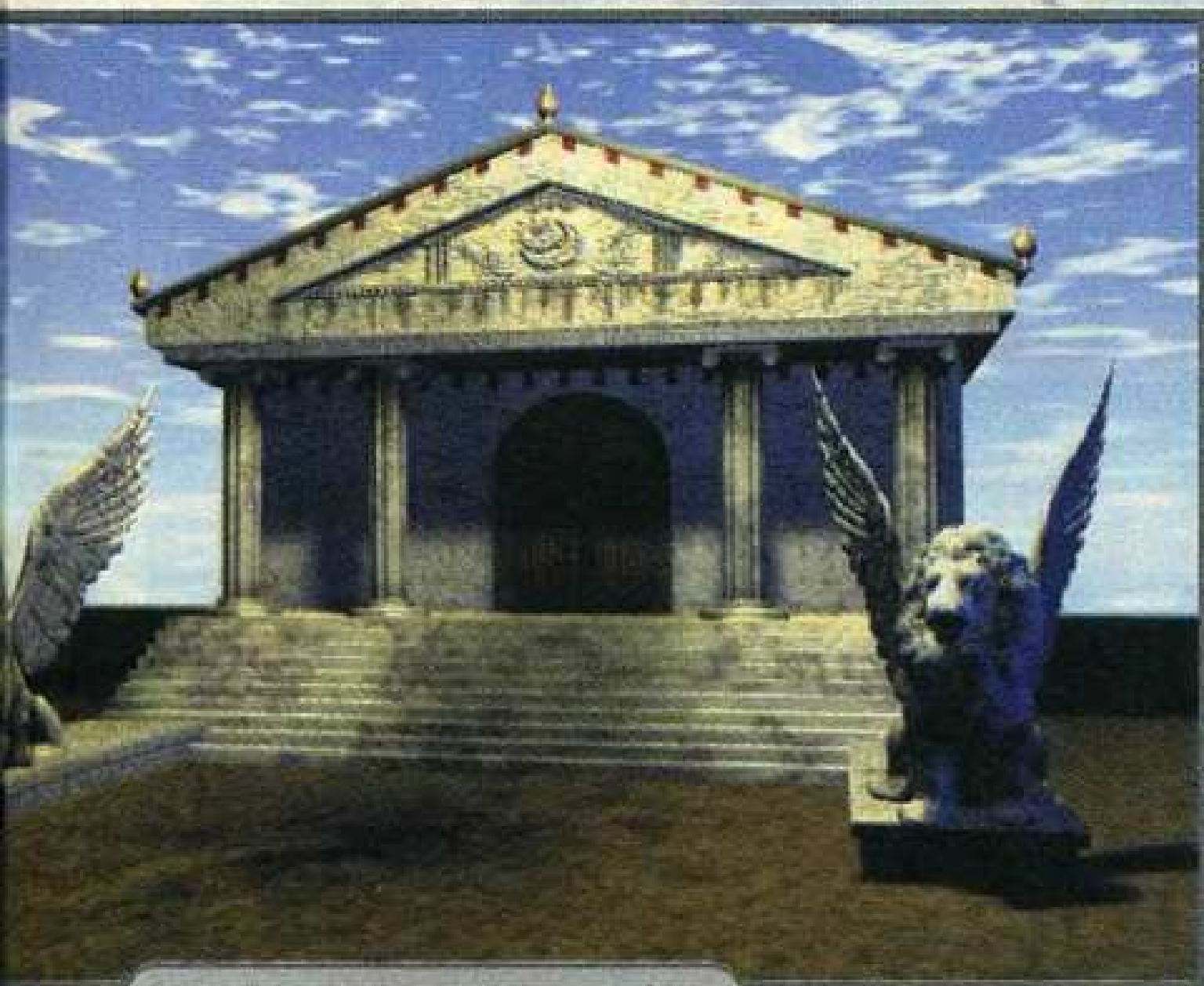
sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok AMIKOM, ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 KID, ul. Lipowa 4	ARTICA , ul. Matejki 6 INFO PARTNER, ul. Subiśława 28	Lublin XYZ, ul. Okopowa 6 DELTA, ul. Staszica 1	Ruda Śląska RED BOX, ul. Wolności 14	Zielona Góra VADIM, ul. Kupiecka 28 CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13
Bieleńko Biała DIGITEL, ul. Cechowa 22 HDD Komputer, ul. Głęboka 2 F.H.U. JOYBIT, ul. Cymyńska 34 MICROMAN, Pl. Wolności 3	Gdynia OK, ul. Starowiejska 45 MAWIX, ul. Jana z Kolna 2	Łódź A.K.G., ul. Zamenhoła 1/3 ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199 UMEX, ul. Przybyszewskiego 7 „GRUBY” ul. Wyszyńskiego 97/67 PAC MAL, ul. Nastrojowa 54	Rzeszów L.K. AVALON, ul. Targowa 1	Zabrze IPS ZABRZE, ul. Wolności 262 F.H.U. RAM, ul. Św. Jana 4a/6 RED BOX „HARCERZ” ul. Wyzwolenia 3 RED BOX, pl. Krakowski 1
Bydgoszcz CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28	Kalisz ULISSES, ul. , Śródmiejska 26	Olecko INFOLAND, Pl. Wolności 15	Sosnowiec MAXTOR, ul. Modrzejska TRISTAR, ul. Modrzejska 12	Zawiercie TOJA, ul. Powstańców Śl. 2
Bytom BESTCOM, ul. Kolejowa 6 FENIX, ul. Reymonta 2	Katowice BASTA, ul. Drodzów 13b COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/67 EMPIK MEGASTORE, ul. Piotra Skargi 6 KSIĘGARNIA, ul. Żwirki i Wigury 33, Dworcowa 9 POLMAR, ul. Chrobrego 29	Olsztyn MIKRO-FAN, Pl. Jedności Słowiańskiej 1	Szczecin BILANG, Pl. Rodła 8 BIG, Plac Lotników 6 GIL, ul. Wyszyńskiego 13	Wejherowo OK, ul. Sobieskiego 255
Chełm P.W. ASIA, ul. Lwowska 50	Kielce ASCOM, ul. Mała 6 MEDIAKOM, ul. Mała 16	Opole HMS, Krakowska 41 A	Szczytno AGATON, ul. Odrodzenia 10	Wrocław NATALIASOFT, ul. Włosa 4 DANIEL D.H. WISLANIN, ul. Włosa 4
Chorzów Księgarnia MATRAS, ul. Wolności 25	Koszalin JATRA, ul. Zwycięstwa 104a	Poznań BETA, ul. Pułaskiego 24/2 BI&K COMPUTER, ul. Wierzbicę 37 DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcina 29 HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwama 13	Swidnik ENTER, ul. Wyszyńskiego 14	Warszawa CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK) COMAT, Dworzec Centralny paw. 12 CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Marszałkowska 9/15 CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2 DMG, ul. Grzybowska 39 DSW SAGITA, ul. Powsińska 40/24, tel. (0-22) 42-93-88 OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53 OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61 U SZCZĘPCIA, ul. Żelazna 69a Kiosk (HIT), ul. Górczewska 212/226
Gdańsk AMI-COMM, ul. Kartuska 245 AMI-COM, ul. Wały Jagiellońskie 1	Kraków USER, ul. Rzemieślnicza 31 GIGA, ul. Wiślicko 10	Radom Sklep „RAM” SDH „SEZAM” i p., ul. Zeromskiego 42 SPACJA, ul. Kraszewskiego 1/7	Tarnobrzeg P.H.U. GAMBIT, Pl. B. Głowackiego, 20	
	Legnica OK, ul. Czolgistów 5		Toruń FLOPPY, ul. Broniewskiego 33	
			Tychy Księgarnia MATRAS, ul. Bocheńskiego 12	
			Wrocław STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Klaczków 4/1 OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 56/57	

co dobrego na talerzu



Lands of Lore 2 – demo niestety nieinteraktywne



Quest for Glory 5: Dragonfire – na to też czekamy jak diabli!

Gry akcji cieszyły się, cieszą się i wciąż będą się cieszyć nieustającą popularnością, bo to właśnie one serwują nam największą dawkę adrenaliny. A w aktualnym wydaniu SS CD nakręcą nas TAKE NO PRISONERS w wersji na 3Dfx czy symulatorowe strzelaniny EXTREME ASSAULT lub SAND WARRIORS w kilmacie sfutyryzowanego Starożytnego Egiptu. Nie wspominając już



Sand Warriors – pustynna strzelanina

o kultowym X-WING VS TIE FIGHTER czy wyścigach X-CAR RACING. Kibice piłki nożnej otrzymają natomiast dema WORLDWIDE SOCCER i SENSIBLE WORLD OF SOCCER.

Dema gier to rodzynek w cieście, ale przecież pozostaje jeszcze samo ciasto, czyli cała reszta SS CD. Na uwagę zasługuje olbrzymi w tym wydaniu dział Nowości. W dziale Opisyw na pewno zainteresuje was solution do ATLANTIS, BETRAYAL AT KRONDOR czy poradniki do DUNGEON KEEPER, DIABLO, DUKE NUKEM 3D albo QUAKE: SCOURGE OF ARMAGON. Wśród Patchy na wyróżnienie zasługują te do INTERSTATE'76, MAGIC THE GATHERING i EXTREME ASSAULT, jak również patche umożliwiające grę z 3Dfx do SWIV 3D, DESCENT 2, JETFIGHTER 3. Z cheatów skorzystają m.in. maniacy X-COM: APOCALYPSE, CARMAGEDDON, SHADOWS OVER RIVA, M:TG, DK.

Mamy nadzieję, że SS CD'49 pomoże wam zapamiętać, że skończyły się już wakacje i znów trzeba chodzić do budy.

Od września wprowadzamy kompakty do archiwaliów, więc nie zapomnijcie sprawdzić, czy ktoś Wam nie brakuje!

Redakcja

DEMA:

Adventures of Lomax
Amber: Journeys
Beyond

- ▶ Beasts and Bumpkins
- Birthright
- Clandestiny
- ▶ Comanche 3
- Duckman Duck
- ▶ Dungeon Keeper
- Earth 2140
- Extreme Assault
- ▶ F16 Fighting Falcon
- ▶ FIFA Soccer Manager
- Formula 1
- Gag
- ▶ Golgotha 3DFX
- Hexplore
- Hoverski
- Hunter Hunted
- Ignition
- ▶ Lands of Lore 2
- Ledwars
- Microsoft Puzzle Collection
- MindGrind
- ▶ Panzer General 2
- ▶ Quest for Glory 5: Dragonfire
- Sand Warriors
- Sensible World of Soccer
- ▶ Shadows of the Empire 3DFX
- Slam & Jam
- Star Trek: Secret of Vulcan Fury
- Take No Prisoners 3DFX
- ▶ Total Annihilation
- Warheads
- Worldwide Soccer
- X-Car racing
- ▶ X-Wing vs TIE Fighter

NEWSY:

- 10th Planet
- 3D Ultra Pinball
- 7th Legion
- Actua Ice Hockey
- Battlespire
- Chill
- Croc
- Crucible
- ▶ Daikatana
- Dementia
- ▶ Die by the Sword
- Earthsiege 3
- Elric
- Excalibur 2555 AD
- F22 ADF
- Fighting Force
- ▶ Flight Unlimited 2
- Flying Nightmares 2
- Formula 1 '97
- ▶ Forsaken
- G-Police
- Guardians of Justice
- ▶ Halflife
- Infinity War
- Interstate '77
- Jagged Alliance 2
- Jedi Knight
- Joe Blow
- Joint Strike Fighter
- Lunatik
- Mechcommander
- ▶ Mechwarrior 3

- Myth
- Nightmare Creatures
- Omikron
- Outcast
- Overboard
- Pilgrim
- Plague
- Populous 3
- Postal
- Prey
- Profiteer
- Psybadek
- Rebellion
- Remnants
- Resident Evil
- Respect Inc.
- Sabre Ace
- SEGA Manx TT
- Sid Meier's Gettysburg
- Siege
- Sim City 3000
- Sin
- Ski Racing
- Starcraft
- Team Apache
- The Elder's Scroll: Redguard
- The Golf Pro
- The Isle of Dr. Moreau
- Tomb Raider 2
- Total Annihilation
- Virus
- Warcraft Adventures
- Wheel of Time
- Wing Commander 5
- Wings of Destiny
- Worms 2
- X Fighters
- X-Fire
- Zombieville

CHEATY:

- Captain Claw
- Carmageddon
- Cheater Pack #6
- Cheats Database
- D.O.G.
- Dungeon Keeper
- Hero Keeper
- Interstate '76
- Little Big Adventure 2
- Machine Hunter
- Magic the Gathering
- Perfect Weapon
- Red Alert: Money Cheat
- Shadows over Riva
- Sonic: editor
- WET
- Wipeout
- X-COM 3: Apocalypse
- X-Wing vs. TIE Fighter

PATCHE:

- Air Warrior 2
- BG: Bulge v1.34
- Blood
- Broken Alliance 1.02
- Cricket 96
- Dark Seed 2
- Descent 2 3Dfx
- Diablo
- Dragons in the Mist 1.01
- Emperor of the Fading Suns
- Extreme Assault
- Flying Corps
- Grand Prix Manager 2
- Hollywood Mogul

- Interstate '76
- JetFighter 3 3Dfx
- Jurrasic Park
- Links for OS/2
- Magic the Gathering
- Megatraveller
- Over the Reich
- Panthers in the Shadows
- Sanghai: Great Moments
- Steel Panthers 2
- SWIV 3D 3Dfx
- The Ardennes Offensive
- Tigers on the Prowl
- Warcraft 2
- Zork Nemesis

SHAREWARE:

- 3D Dudes
- Continuum
- CTF bot for Quake
- EarthHEX
- Exile 3: Fantasy RPG Keeper
- Lawmaker: Outlaws editor
- Mappy
- Metal Knights 95
- Mirabilis ICQ
- Monster 3D drivers
- President
- Rocket Raid
- Space Invaders
- Stratagem
- Top Tennis
- UGS
- VirusScan
- Xevious

OPISY:

- Atlantis
- Baldies
- Bermuda Syndrome
- Betrayal at Kronдор
- Blue Ice
- Broken Helix
- Castlevania 2: Simon's Quest
- Deadlock
- Diablo
- Dissolution of Eternity sekrety
- Duke Nukem: strategie
- Dungeon Keeper
- Elk Moon Murder
- Escatica 2
- Golden Gate
- Little Big Adventure 2
- Master of Orion 2
- NET: Zone
- Scourge of Armagon Level-sekrety
- Sentient
- Star Trek Generations
- The Space Bar
- Turok

REDAKCYJNE:

- Manga Room
- X-Files
- Kącik VooDoo
- Śladami Gabriela Knighta



Właśnie takimi ciężarówkami podróżowały automaty MK4 podczas Road Tour. Ach! ci Amerykanie to mają rozmach...

Nareszcie!!! Nareszcie mamy pierwsze informacje wraz ze screenshotami z MORTAL KOMBAT 4! Wydaje się, że długie oczekiwanie było ze wszech miar opłacalne, bowiem MK4 przy przeskoku w trzeci wymiar nie zgubiło wszechobecnej

miodności trzech poprzednich części... 25 czerwca 1997 roku rozpoczęło się wielkie święto dla wszystkich kombatantów pod nazwą MORTAL KOMBAT 4 ROAD TOUR. Spod kwatery głównej firmy MIDWAY wyruszyły olbrzymie ciężarówki, mające za zadanie dowieźć do kilkudziesięciu miast w Stanach Zjednoczonych automaty z wersją testową gry MORTAL KOMBAT 4. Zorganizowane przez firmę MIDWAY tournée po USA miało za zadanie przedstawić graczom najnowszą edycję turnieju, zebrać ich opinie o wczesnej wersji i przygotować ich na zbliżającą się wielkimi krokami uroczystą premierę MK4. Długie kolejki graczy ustawiały się przed salonami gier, w których na kilka godzin miały pojawić się automaty; każdy z nich miał szansę stoczyć dwa pojedynki dowolnie wybranym przez siebie zawodnikiem. Pracownicy firmy MIDWAY przeprowadzali konkursy, w których

Pierwszy publiczny pokaz gry przyciągnął do salonów wielu graczy

można było wygrać koszulki z logo MK4. Reakcje graczy były poddawane wnikliwej analizie, zaś ich wszelkie sugestie skrzętnie no-

towano, jako cenne dla zespołu opracowującego grę.

W prezentowanej na Road Tour wersji można było wybrać spośród 10 wojowników, na dobrą sprawę skończona była dopiero pierwsza piątka: Scorpion, Rayden, Sonya, Liu Kang i Sub Zero. Pozostała czwórka (Fujin, Quan Chi, Shinnok i Noob Saibot) na razie służyła za chłopców do bicia, ponieważ nie miała na razie ciosów specjalnych. Entuzjastycznym przyjęciem cieszył się Wielki Nieobecny w MK3 – Scorpion, a także zamaskowany Sub Zero,

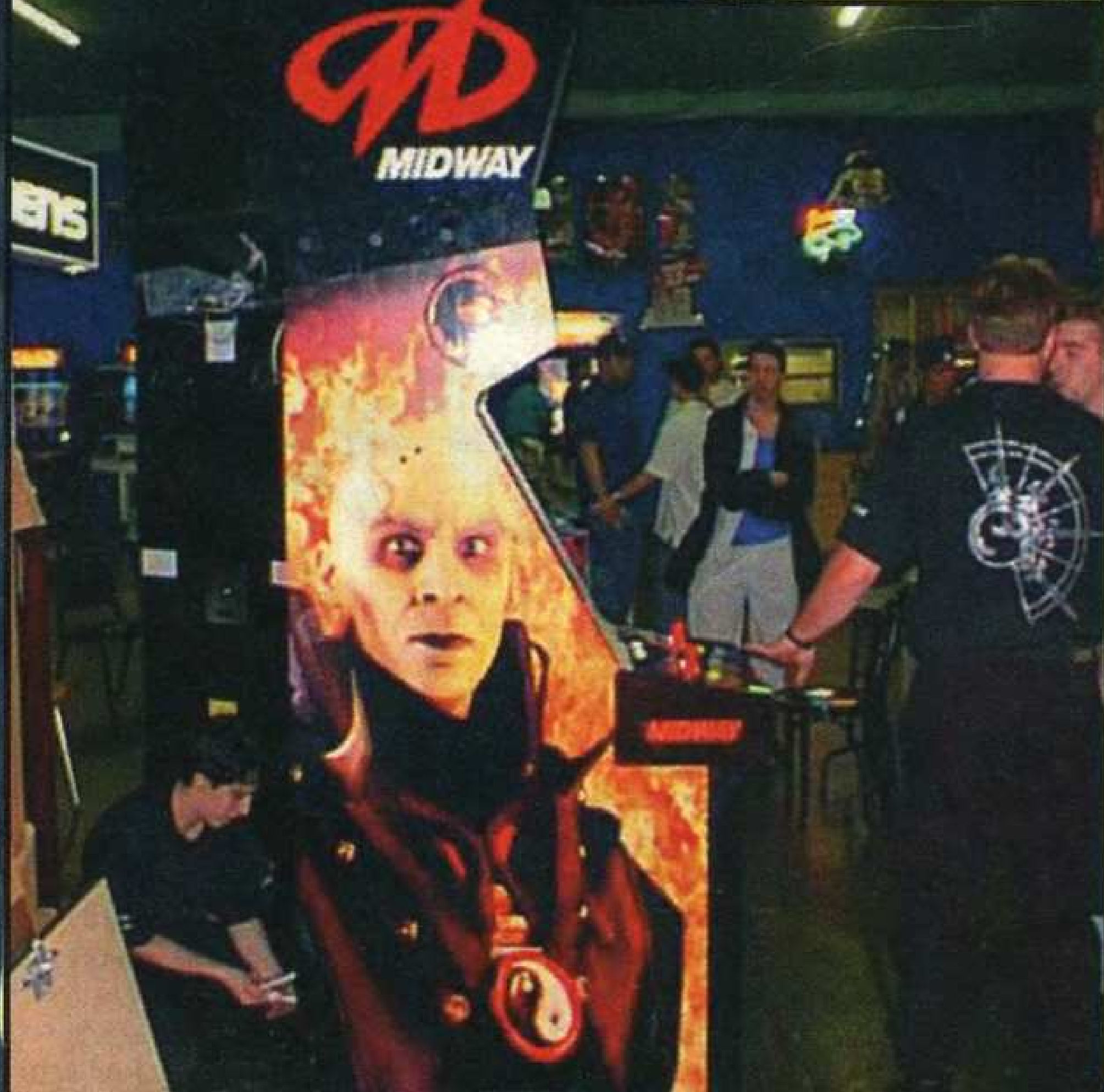
W MK4 zawodnicy mogą wyciągnąć broń!



MORTAL

KOMBAT

KOMBAT





Rayden otrzymał w prezencie wielki młot!!!

kórzy powracają uzbrojeni we wszystkie stare ciosy i okrzyki (Get over here!), a także kilka nowych i przyjemnych dodatków. Wprowadzoną w czwartej części nowością, o której z entuzjazmem wypowia-

Po przegranej walce przez 10 sekund można kontynuować grę, w tym czasie zawodnik spada koziołkując na dno wielkiej jamy...

zie bardzo podobnie do poprzednich części. Płyta główna automatu nazywa się Zeus, zaś jej możliwości wyglądają naprawdę potężnie; zarówno wszyscy zawodnicy jak i tła są oczywiście trójwymiarowe i renderowane w czasie rzeczywistym. Postacie poruszają się bardzo szybko, wygląda na to, że szybciej nawet niż



Po raz kolejny odezwał się Ed Boon, główny programista i designer serii MORTAL KOMBAT.

– W skończonym programie znajdować się



...aby w końcu z ogromną siłą uderzyć w wyrastające z ziemi kolce!

– Ze składu wyleciały Mileena i Kitana oraz najprawdopodobniej Johnny Cage (a szkoda...).

– Nowe postacie: Afroamerykanin Kai, postać szybka i walcząca oraz Tanya (zamiast dwóch siostr).

– W końcowej wersji postacie będą mogły poruszać się po arenie w 3D.

– Nie będzie innych zakończeń niż fatality.

– Każda postać będzie mieć po 2 fatality.

MORTAL KOMBAT 4 ujrzał wreszcie światło dzienne. Kolejnym krokiem jest beta-testing skończonej wersji automatu, który odbędzie się w jednym z salonów gier w Chicago. Później dopiero automat zostanie rozwieszony do salonów na całym świecie, rozpoczną się też prace nad konwersją gry na domowe platformy.

Jedno jest w tej chwili pewne: w chwili swego debiutu MK4 nie zawiódł wielbicieli serii.

Gulash

KOMBAT 4

dają się autorzy, są bronie. Każdy z zawodników może w dowolnej chwili wyciągnąć broń (np. Scorpion – miecz, Rayden – młot), dzięki której zwiększa zasięg swych ciosów. Broń można za pomocą odpowiednich ciosów wytrącić przeciwnikowi z ręki, zwiększając tym samym swoje szanse. Sama natomiast walka wyglądała na ra-

Postacie dostępne w wersji prezentowanej na tournée to: Scorpion, Rayden, Sonya, Liu Kang, Sub Zero, Fujin, ??? Quan Chi, Shinnok, ??? Noob Saibot.

w MK3. Bardzo efektownie prezentują się combosy i rzuty, podczas których kamera zmienia na chwilę swój kąt widzenia, prezentując akcję w zbliżeniu. Pokazane na Road Tour areny, na których walczą kombatanci, wyglądają niesamowicie w trzecim wymiarze, szczególnie zaś miążdzy ta przyporządkowana Raidenowi, na której pada deszcz. Nie jest

będzie 15 podstawowych postaci, dojdzie między innymi Reptile i Kitana.

For all Kombat Corner Readers - MK Rules!

John Tobias



to jakiś tam deszczyk na pierwszym planie, tylko prawdziwa olbrzymia burza z piorunami i błyskawicami, które co chwila rozświetlają mrok lokacji! Krople deszczu rozbijają się na całej arenie w pełnym trójwymiarze! Choć

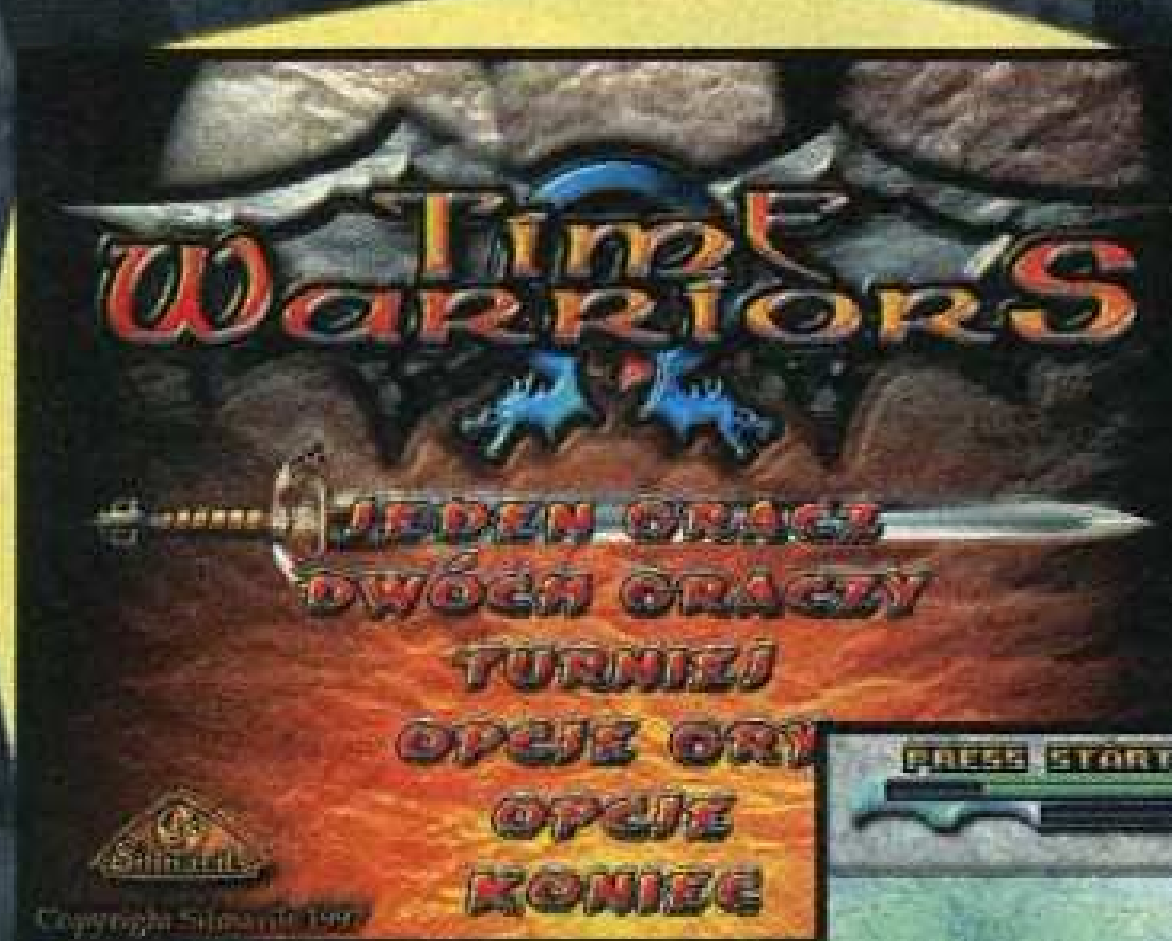


Długo przyszło nam czekać na trójwymiarowe zwycięskie pozy naszych bohaterów...



grafika i postacie są trójwymiarowe, walka odbywa się jedynie na pierwszym planie (a'la TEKKEN). W wersji Road Tour nie można uskakiwać na boki ani ruszać się w 3D po arenie. Czyli – dobry, stary MORTAL KOMBAT z wykonaniem na miarę XXI wieku!!!





Ciekawie. Istotnym wydaje się być fakt, że TIME WARRIORS współpracuje z najpopularniejszymi akceleratorami 3D (3Dfx voodoo i Matrox Mystique), dzięki czemu możliwa jest rozgrywka w rozdzielczości



Zupełnie świeża na rynku mordobic firma SILMARILS atakuje świat PeCeta grą TIME WARRIORS. W turnieju wystąpi dziesięcioro wojowników przeniesionych z najróżniejszych epok czasowych, gdzie wiodli godne podziwu życie herośw. Jest więc celt Yrwen, sultan Iz-Baal, samuraj Shodan czy wreszcie niepokonany wódz Apokles. Są i inni, zaś każdy z nich włada specyficzną bronią (miecz, młot, pałka). Szkielet gry żywcem został zapożyczony z TOSHINDEN i niemal identycznie także przedstawia się sterowanie zawodnikami (2x ręka i 2x noga). Wojownicy mogą uskakiwać na boki, ciskają też magiczne pociski. Na graczy czekają skomplikowane sekwencje 10-ciosowych kombinacji, a także super-combosy, które można odpalić dopiero po wypełnieniu się energią rosnącego podczas gry paska. Poszukiwania odpowiednich kombinacji ciosów ułatwiają pojawiające się na dole ekranu kropki, które z kolei znikają, jeśli wyprowadzony cios nie należy do comba. Stosunkowo bogaty ekran opcji pozwala między innymi na zdefiniowanie sterowania, ustawienie parametrów walki a także detali graficznych. Dostępne są trzy rozdzielczości: 320x200, 640x400 i 640x480 spośród których ta pierwsza wygląda zdecydowanie najmniej

640x480x16 milionów kolorów przy rozsądnej (na oko 20-25 na Pentium 133) liczbie klatek animacji na sekundę.

TIME WARRIORS

Oprawa graficzna TIME WARRIORS nie budzi większych zastrzeżeń – może oprócz nieco topornie wykonanych postaci wojowników, którym wyraźnie brakuje polygonów, podobnie jak klatek animacji dla niektórych ciosów. Wzorem TOSHINDEN, na środku pola walki znajduje się trójwymiarowa i oteksturowana arena (z której można zrzucić przeciwnika), podczas gdy tła przedstawione są za pomocą dwuwymiarowych bitmap. O tłach można rzecz ciepło słowo, gdyż zostały dobrane z podziwu godną starannością – są bardzo kolorowe (na 3Dfx) i w wysokiej rozdzielczości prezentują się naprawdę okazale. Jest kilka rozsądnych kamer, które można przełączać w trakcie walki. Muzykę można zaliczyć do udanych, ale efekty dźwiękowe momentami rozczarowują. Odgłosy wydawane przez zawodników wywołują uśmiech na twarzach kombatantów, podobnie jak niezbyt udana próba podrobienia głębokiego głosu zapowiadacza ("round one...fight").



Gra została spolszczona, co znaczy, że na ekranach opcji wszystkie napisy jawią się nam w rodzimym języku.

Gracz, który spędził już kilkadziesiąt/kilkaset/kilka tysięcy radosnych godzin ze wszelkiego rodzaju mor-

go właśnie realizmu. Być może się mylę i motion capture został wykorzystany przy produkcji gry, lecz jeśli tak jest, należy on do najstarszych jakie dane mi było widzieć.

Na PeCecie dostępnych jest już pięć trójwymiarowych mordobic:



dobiciami wie czego oczekiwać od dobrze wykończonego produktu. Momentami TIME WARRIORS sprawia wrażenie niedopracowanej, nie do końca przemyślanej. Po kilku partiach opóźnienia, z jakimi wojownicy reagują na wydawane im polecenia, wywołują u grającego rozdrażnienie. Widać także, że w pewnym momencie designerom skończyły się pomysły na nowe ciosy i w niektórych miejscach poszli po linii najmniejszego oporu (zaś widok wykonania uderzeń stanowi przeciwieństwo słowa „efektowne”). Przeszkadza brak zaimplementowanego motion capture, elementu, który w mordobicach jest praktycznie jednym z najważniejszych. Dlaczego lubimy MORTAL KOMBAT? Między innymi dlatego, że postacie są fotorealistyczne i poruszają się jak prawdziwi ludzie. Dlaczego gramy w serie TEKKEN i VIRTUA FIGHTER? Dlatego, że poprzez zastosowanie systemu motion capture, trójwymiarowe postacie prezentują się jak żywe, co nam bardzo przypada do gustu. W TIME WARRIORS momentami brakuje te-

WAR GODS, VIRTUA FIGHTER PC, TOSHINDEN, TIME WARRIORS oraz IRON&BLOOD, nadchodzi zaś kolejne – DARK RIFT. TIME WARRIORS może przypaść do gustu osobom, które spędzały wiele czasu przy BATTLE ARENA TOSHINDEN. Mocnym atutem tej gry jest wspomaganie kart 3D, a także stosunkowo niewielki stopień skomplikowania – już po kilkunastu minutach nawet początkujący gracz poczuje się jak ryba w wodzie. Mnie w tej grze brakuje jednak dynamiki reprezentowanej przez WAR GODS, ewentualnie techniki obecnej w VIRTUA FIGHTER PC, no i wspomnianego realizmu ruchów.

Wszystkie screenshoty pochodzą z wersji przeznaczonej dla kart z akceleratorami 3Dfx voodoo.

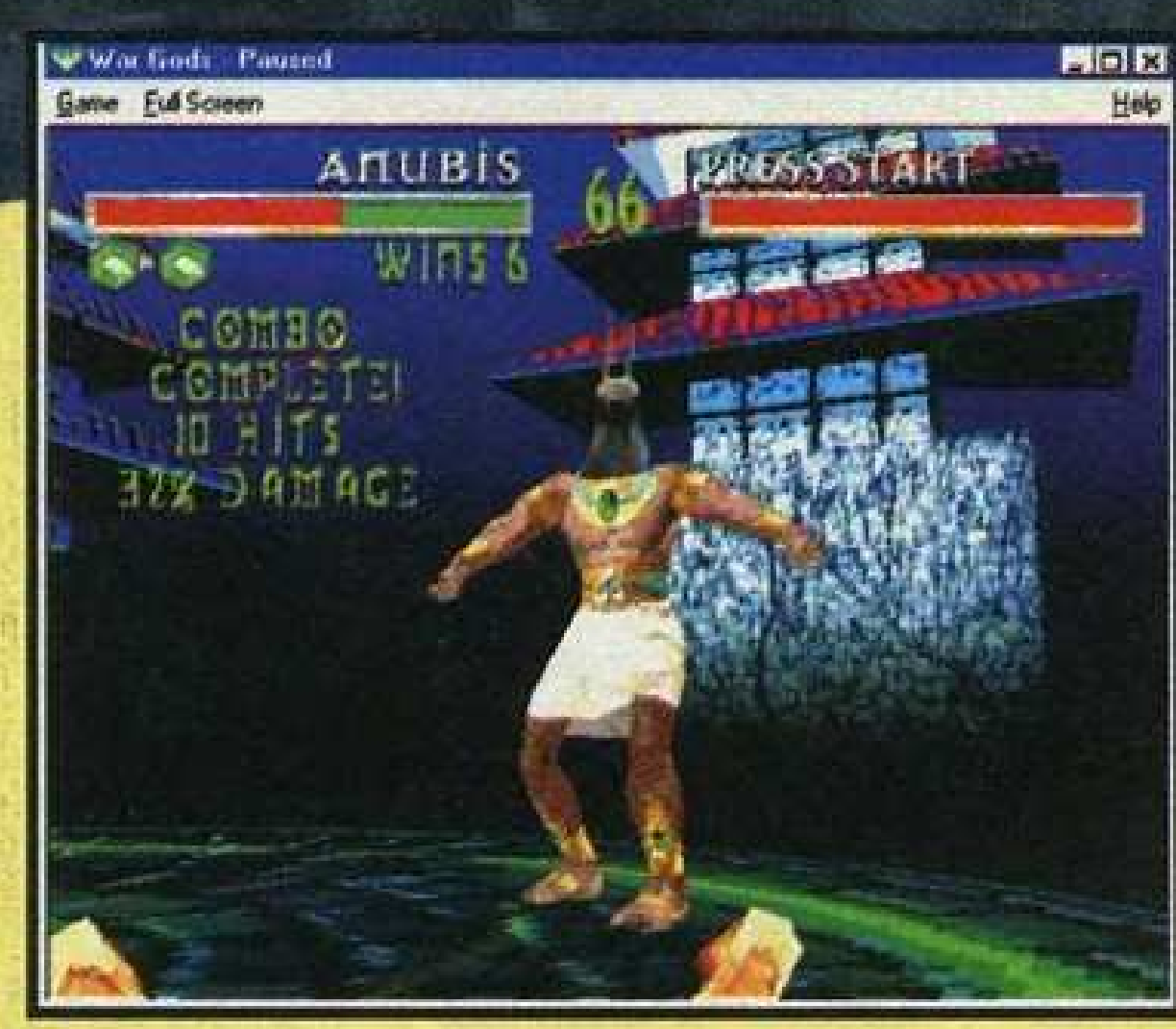
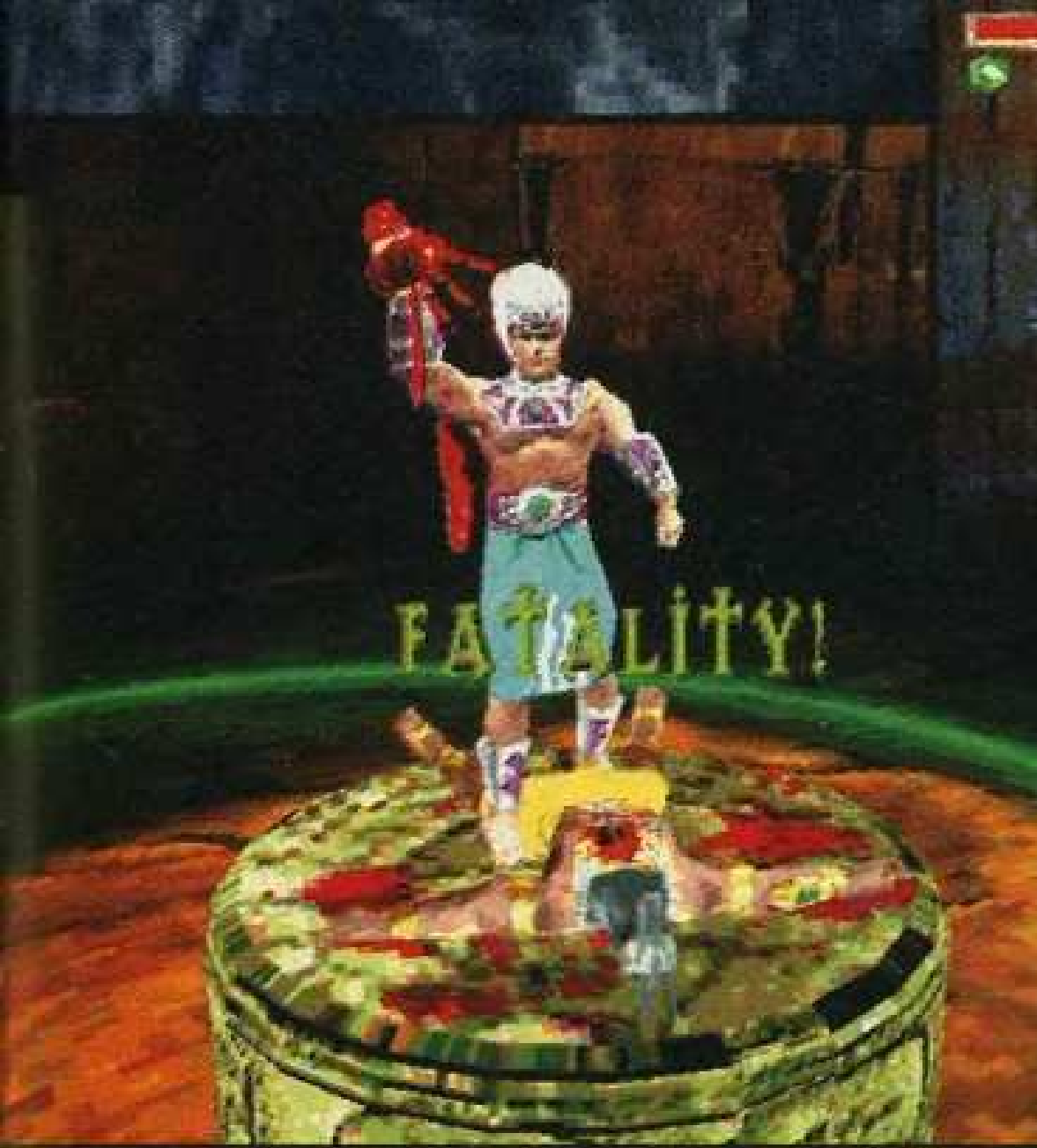
Gulash

Silmarils

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 14500
PC DOS/WIN Min. Pentium 90, 8 MB RAM

DEMO: CD 47
OCENA: 5/10





Miesiąc temu zapoznaliśmy się z postaciami występującymi w WAR GODS – moim zdaniem najlepszym trójwymiarowym mordobiciu na PC. Oparta w dużym stopniu na do-

ciosem jest błyskawiczne combo. GROX przestanie blokować po kilku ciosach, wal śmiało dalej. Gdy skacze, trzeba odskakiwać na boki z [3D] albo do tyłu – w żadnym wypadku nie skakać. Najlepszy na skoki będzie uppercut, gdy znajdzie się dokładnie nad wojownikiem – nie radzę stojących kopów. Zamiast skakać na niego (przód+gó-ra+HK), lepiej jest skakać tylko do góry i czekać aż się sam nadzieje (gó-ra+HK). Nie można z nim grać na czas – jeśli nie wygrasz przed końcem rundy, przegrywasz, nawet je-

two się na nie nadzieja. Poczekaj aż strzeli laserem, a potem podbiegnij i uderz z uppercuta. Po rozpoczęciu walki przykucnij. Gdy strzeli z lasera – podbiegnij i uppercut. Gdy się teleportuje, ukucnij i uderz z LK. Zawsze odsuwaj wojownika gdzieś dalej – jego tarcza ma całkiem pokaźny zasięg.

Ash

WAR GODS

CZ. 2

skonałe zdającym egzamin systemie zastosowanym we wszystkich częściach MORTAL KOMBAT gra jest szybka, dynamiczna, a przy tym bardzo dobrze wykonana. Jest to pierwszy trójwymiarowy beat'em'up, w którym nie drażnią skoki – najczęściej długie, wysokie i totalnie bez sensu. Warto też wspo-

mnąć, że WAR GODS pracuje opierając się na driverach DIRECT3D, dzięki czemu współpracować z nią będą akceleratory 3D (MYSTIQUE, 3Dfx voodoo) dopalając ją po prostu na maksa. A teraz obiecane combosy i fatale, a także mini-strategie na dwóch ostatnich bossów.

śli miałeś więcej energii.

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: -∞∞
 TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
 PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM
 SONY PLAYSTATION – NIEZNANY CENA: -∞∞
 NINTENDO 64 – NIEZNANY CENA: -∞∞

OCENA: 8/10

■ AHAU KIN

Pełne Combo 30%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Tył, Przód, HK, LK, HK, LP, LP, HP, HP, HP, HK
 [3D] Tył, Przód, HK
 [BLOK] Góra, Dół, Góra, BLOK, BLOK, 3D, HK

■ ANUBIS

Pełne Combo 32%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Tył, Przód, Przód, HP, HK, HP, LP, BL, Przód, Przód, Tył, Przód, HK+LK
 [3D] Tył, Przód, HP
 [BLOK] Przód, Dół, góra, Dół, HP+LK+3D

■ CY-5

Pełne Combo 39%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Przód, Przód, Tył, Dół, Dół, Góra, 3D+BLOK+LK, HP, HP

■ KABUKI JO

Pełne Combo 36%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Tył, Przód, HP, HK, LP, LP, hk+LK, Dół, Przód, HK+LK
 [3D] Tył, Przód, HP
 [3D] Tył, Przód, Tył, Przód, 3D+LK, HK, HK

■ MAXIMUS

Pełne Combo 39%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

tył, Przód, HP, HP, LP, Przód, Przód, LK, HP, HP, LP, tył, Dół, Przód
 [3D] Tył, Przód, HP
 [BLOK] Dół, Dół, Góra, Dół, Dół, HP+LP+HK+LK

■ PAGAN

Pełne Combo 31%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Tył, Przód, HP, HK, HP, HK, HK, HK, LK, LK, HP
 [3D] Tył, Przód, HP
 [3D+BLOK] Góra, Góra, Dół, Góra, Dół, LP, LP

■ TAK

Pełne Combo 33%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Tył, Przód, HP, LP, LP, LK, LK, HP, HP, HP, HK
 [3D] Tył, Przód, HP
 Tył, Dół, Tył, Przód, Przód, 3D+LP+HK

■ VALLAH

Pełne Combo 34%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Tył, Przód, HP, HP, LK, LK, HP, LP, LP, HP, Tył, Dół, Przód, HP
 [3D] Tył, Przód, HP
 Przód, Przód, Przód, Dół, Tył, BLOK, 3D, LK

■ VOODOO

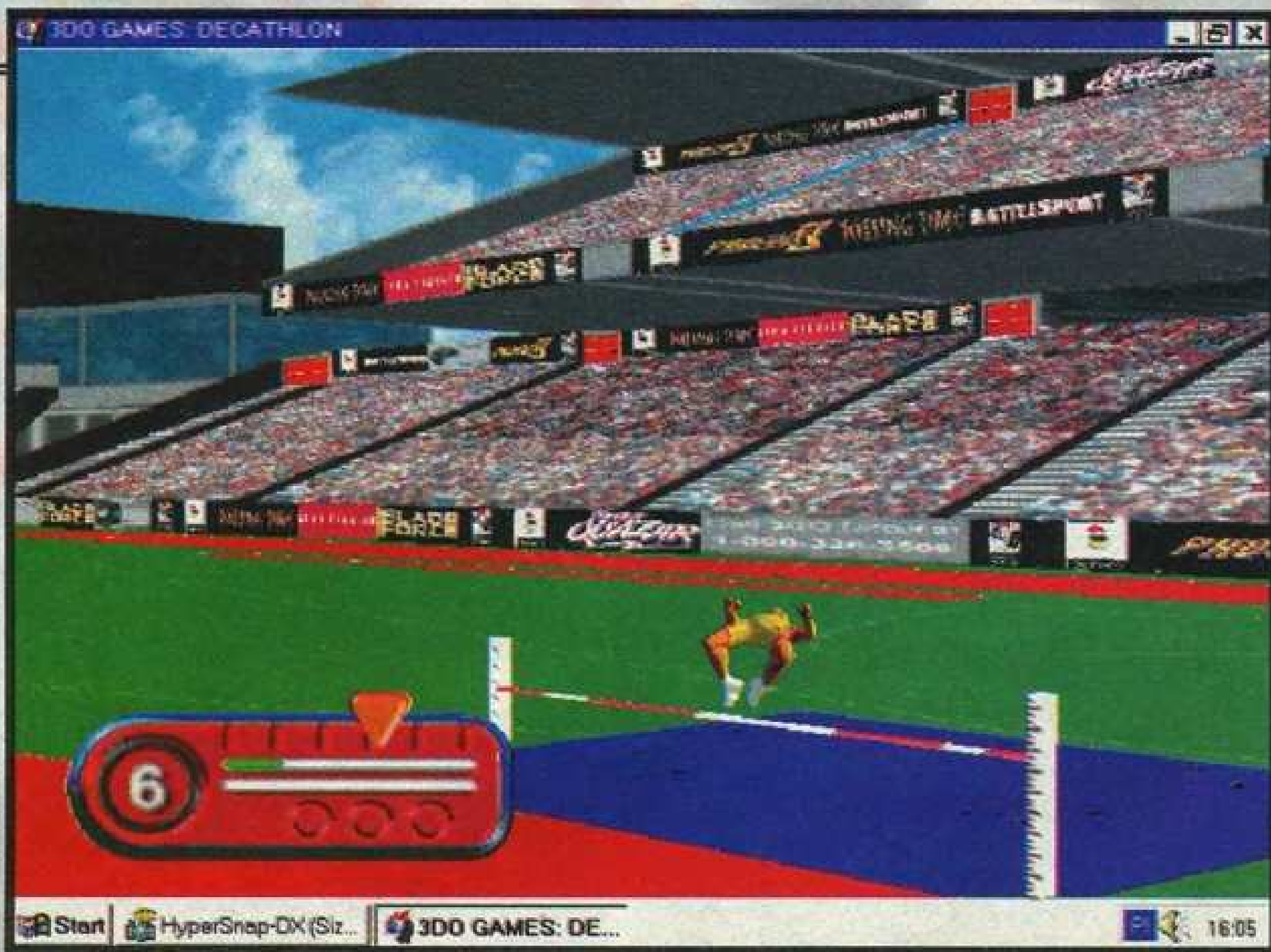
Pełne Combo 38%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Tył, Przód, HP, HK, HP, LK, LK, LK, LP, LP, LP, HK, HP
 [3D] Tył, Przód, HP
 Góra, Góra, Przód, HK, BLOK, LP

■ WARHEAD

Pełne Combo 36%
 3D SlowAutoCombo
 Fatality

Tył, przód, HP, HP, LP, LP, LK, LK, HK, HK, LP
 [3D] Tył, Przód, HP
 Dół, Dół, LP, LK, HK



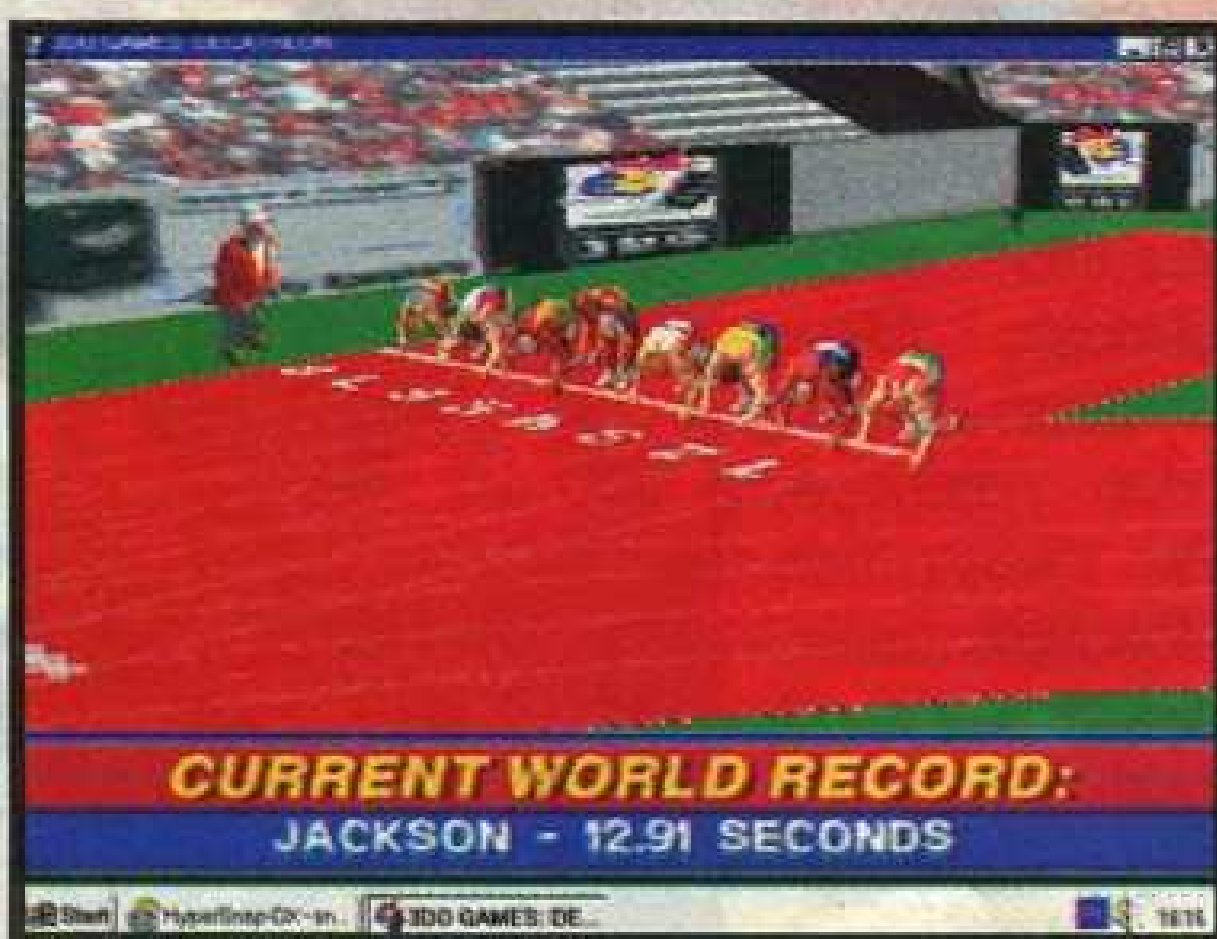
ciu widziałem. Składa się z 3 klawiszy lub trzech przycisków, jeśli grasz joyem. Nawet moja mała, która zazwyczaj siedzi mi na ramieniu, pobiła rekord świata w skoku o tyczce. Mało tego, zniszczyła wszyst-

dy, w których jeden zawodnik bierze udział w dziesięciu dyscyplinach, bez możliwości zastąpienia go innym. Po dokonaniu wyboru pojawi się ku twemu zdziwieniu



Pozycja konsoli 3DO była w Stanach bardzo silna do chwili pojawienia się tam Playstation, Saturn, a ostatnio Nintendo 64. Obecnie wypierają ją z rynku nowocześniejsze urządzenia o lepszych możliwościach technicznych. Chodzi mi jednak o zaplecze programowe, jakie pozostawiła po sobie sama konsola w postaci dziesiątek tytułów przygotowywanych i wydanych na PC. Jednym z nich jest gra sportowa DECATHLON, którą w wielkim skrócie można by nazwać olimpiadą letnią, wydaną pod trochę innym tytułem, ponieważ o Atlancie już prawie wszyscy zapomnieli. DECATHLON przeznaczona jest dla jednego lub maksimum ośmiu graczy. Na jednym cedeku zawarto dziesięć dyscyplin sportu dostępnych w dwóch trybach. Pierwszym jest możliwość rozegrania tzw. „szybkiej gierki”, w której bez kombinowania z ustawianiem parametrów oraz

DECATHLON 3DO GAMES



kich konkurentów na Internecie! Oprócz tego DECATHLON szybko działa, płynnie przełącza się pomiędzy trybami graficznymi i momentalnie dogrywa dane. Kolejnym plusem jest system motion capture, dzięki niemu zarejestrowano ruchy żywych fa-

chowców. Przez to na bieżni biegają autentyczniaki, zbudowani z dwuwymiarowej bitmapy. O tyczce skacze tylko Sergiej Bubka, a kulą pcha Władysław Komar. Trochę kiepsko wyszło dopasowanie zawodników do powierzchni, po której się poruszają. Czasem wydaje się jakby lewitowali albo mieli się zapaść za chwilę pod ziemię – jak w kreskówkach. Oczywiście nie rzuca się to w oczy, ale sporo gier widziałem, więc wychytuję takie rzeczy natychmiastowo. Podoba mi się szata graficzna, kolorystyka i dźwięk, chociaż przydałyby się komentarze podnieconych staruszków.

DECATHLON określiłbym jako rozsądną pozycję do grania z paroma kumplami lub najlepiej laskami z dużym dekoltem, biust nr 3, miseczka H. Mnie się ta gra po-

porzeźbić, bowiem przyjdzie ci wybrać zawodnika i zdefiniować sterowanie oraz określić poziom trudności. Wybieranie zawodnika to bardzo przyjemna rzecz, ponieważ oprócz wpisania imienia i podania narodowości, możesz zmienić jego zabarwienie skóry, a nawet losowo dopasować pożądane parametry opisujące jego możliwości fizyczne i umiejętności techniczne. Ostatnia czynność ma bardzo duże znaczenie, bo determinuje strategię grania! Dekatlon to dziesięciobój, czyli zawo-

menu z trzema paskami. Klikając na pierwszym przeniesiesz się na areny 10 dyscyplin sportowych, zaś po zakończeniu konkurencji podliczone zostaną twoje punkty, a po zawodach – zsumowane. Jeśli będziesz niezły, może zajmiesz jedno z czołowych miejsc. Jeśli nie, zapomni o tobie świat, twoja dziewczyna, pies cię przestanie kochać, a dzieciaki będą pokazywać palcami z szyderczym uśmiechem. Wybieraj, póki nie jest za późno! Po wypunktowaniu środkowego paska, weźmiesz udział w dziesięcioboju, ale będziesz mógł sobie odpuszczać niechciane konkurencje. Trzeci pasek jest trybem treningowym, przeznaczonym dla największych frajerów i patałachów. Przestrzegam przed wchodzeniem do tego menu. Jeśli zgrzeszysz, zrób to tak, żeby nikt cię nie widział.

Chciałbym pochwalić autorów za zastosowanie najprostszego systemu sterowania grą, jaki w ży-



bez konieczności wyboru zawodników, masz możliwość rozegrać pojedynki z komputerowymi lub żywymi przeciwnikami w wybranych dyscyplinach sportu. Proste, banalne i radosne jak wrywanie włosów z nosa na wiosnę! W drugim trybie musisz już nieznacznie



dość, nie mam jej zbyt wiele do zarzucenia, tylko nie miażdź!

Wicik

Studio 3DO

DYSTRYBUTOR PC - MIRAGE CENA: 12500
PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 44

OCENA: 3/10



Kolesie z E.A. SPORTS wiedzą co robią. Wyrobili sobie markę doskonałymi gałami FIFA'96 oraz FIFA'97 i grają dalej. Teraz przyszedł czas na powiększenie katalogu wydawniczego o menedżera z mile kojarzącym się tytułem FIFA SOCCER MANAGER. Domyślcie się, że jest to zabieg marketingowy, ponieważ bez członu „Fifa Soccer” tytuł nie byłby tak chwytliwy. Poza tym na rynku jest spora konkurencja. Nie tak dawno ukazał się całkiem dobry PLAYER MANAGER'97, zaś w świadomości większości graczy dominuje CHAMPIONSHIP MANAGER 2. Koleżkowie z E.A. SPORTS mieli więc trudne zadanie, stosunkowo małe doświadczenie na polu menedżerów piłkarskich, a zarazem sporą kabonę do sczesania na licznych miłośników tego typu publikacji. Efektem zamiaru i pracy koncepcyjnej jest całkiem fajny produkt – spore zagrożenie dla gloryfikowanego CM2.

FIFA SOCCER MANAGER jest grą przeznaczoną dla jednego pacjenta, co dla wielu szajbusów może być olbrzymim minusem. Po zakończeniu fajowego intra stylizowanego na krótki, dynamiczny teledysk z lekko zepsutą taśmą filmową, nadchodzi czas wielkiego wyboru. Musisz podać swoją ksywę lub nazwisko przyszłego menedżera. Następnie dokonujesz wyboru jednej drużyny z pięciu najlepszych lig europejskich (Anglia, Niemcy, Francja, Szkocja, Włochy). W przypadku największych potęg, nie musisz wybierać najlepszej ekipy, bowiem zawarte zostały drużyny z niższych klas. Nie podoba mi się uwzględnienie w grze ligi szkockiej przy pominięciu hiszpańskiej. Pewnie autorem gry był jakiś ortodoksyjny wyspiarz. W tym przypadku jest to dla mnie w zupełności zrozumiałe. Dobra, wiesz kogo masz pod swoją opieką, teraz nadszedł czas na godzinę szczeroci. Twoja ekipa bierze udział w rozgrywkach charakterystycznych dla



FIFA SOCCER MANAGER

szkółkę piłkarską (wychowankowie, nabytki młodzieży z niższych lig) możesz pozwolić sobie na handlowanie zawodnikami. Ich cena wzrasta wprost proporcjonalnie do ilości rozegranych meczów, ale pod warunkiem, że występ był udany. Oprócz ceny rynkowej, o walorach zawodników informują

danego kraju, obejmujących ligę i puchary. Na szczęście wszelakie działania na polu menedżerskim poparte są prawdziwymi nazwiskami i rzeczywistą wartością piłkarzy. Zdziwiło mnie, że po każdym meczu zmienia się cena za-

cię dziesiątki wskaźników, z których dowiesz się o sprawności motorycznej, technice, umiejętnościach piłkarskich swoich graczy. Słowem, nic nie jest w stanie umknąć twej uwadze przy wyborze składu.

Podoba mi się oryginalne uproszczenie obsługi gry. Zrezygnowano tu z popularnych obrazków symbolizujących daną czynność oraz z systemu rozwijanego menu. Teraz wszystko jest na jednym ekranie, dostępne pod charakterystycznym znaczkiem. Tak więc nie znajdziesz na ekranie monitora domków, krzesel, faksu, uśmiechniętej pani Loli, tylko cyferki, wyrazy i litery. Moim zdaniem jest to praktyczne wyjście, ponieważ gra ma bardzo rozbudowaną fabułę i setki

na tematy piłkarskie. Trzeba być również strategiem z krwi i kości. Należy ściśle opiekować się zasobami finansowymi, podpisywać kontrakty na jak najdłuższy okres, negocjować itd. Opisywanie wszystkiego zajęłoby mi zbyt wiele miejsca, więc skupię się na najważniejszym.

Zaden ruch nie pozostanie bez wpływu na komputerową rzeczywistość. Dobre posunięcia zawsze procentują, złe odbiją się w przyszłości niekorzystnie. Zgodnie z prawdem „nic w przyrodzie nie ginie”, nie możesz olewać poszczególnych obowiązków. Jeśli skupisz się na treningu motorycznym, a zapomnisz o technice, po pewnym momencie twoi zawodnicy stracą skuteczność, pomimo ich wysmienitej kondycji, wyniki będą marne. Jeśli twój rozgrywający będzie miał obniżkę formy, ucierpi na tym drużyna. Osobiście uwielbiam rzetelne podejście do sprawy, dlatego uważam tę grę za godną uwagi. Przemawiają za nią staranne opracowanie szaty graficznej, przejrzystość, spójność opcji, wygodna obsługa i stonowane kolory. Ciemniejsza kolorystyka pomaga w myśleniu, wręcz spowalnia twoje zbyt gwałtowne reakcje, pozwala działać rozważniej i precyzyjniej. Doskonale prezentuje się oprawa dźwiękowa – emanująca subtelnymi samplemi piłkarskimi i sympatyczną, nie przeszkadzającą muzyką.

W porównaniu do PLAYER MANAGER'97 gorzej prezentuje się ukazanie meczu, ale chyba nie o to chodzi w menedżerach. FIFA SOCCER MANAGER obok CM2 wyrasta na jedną z najlepszych gier w tej dziedzinie. Spodziewam się dużego odzewu ze strony graczy i szacunku dla tej pozycji. Szkoda, że nie można grać w trybie Multiplayer, ale jeśli jesteś samotnikiem, twoim celem jest FSM!

Wick

Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: 148,00
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 16 MB RAM

DEMO: CD 49

OCENA: 8/10

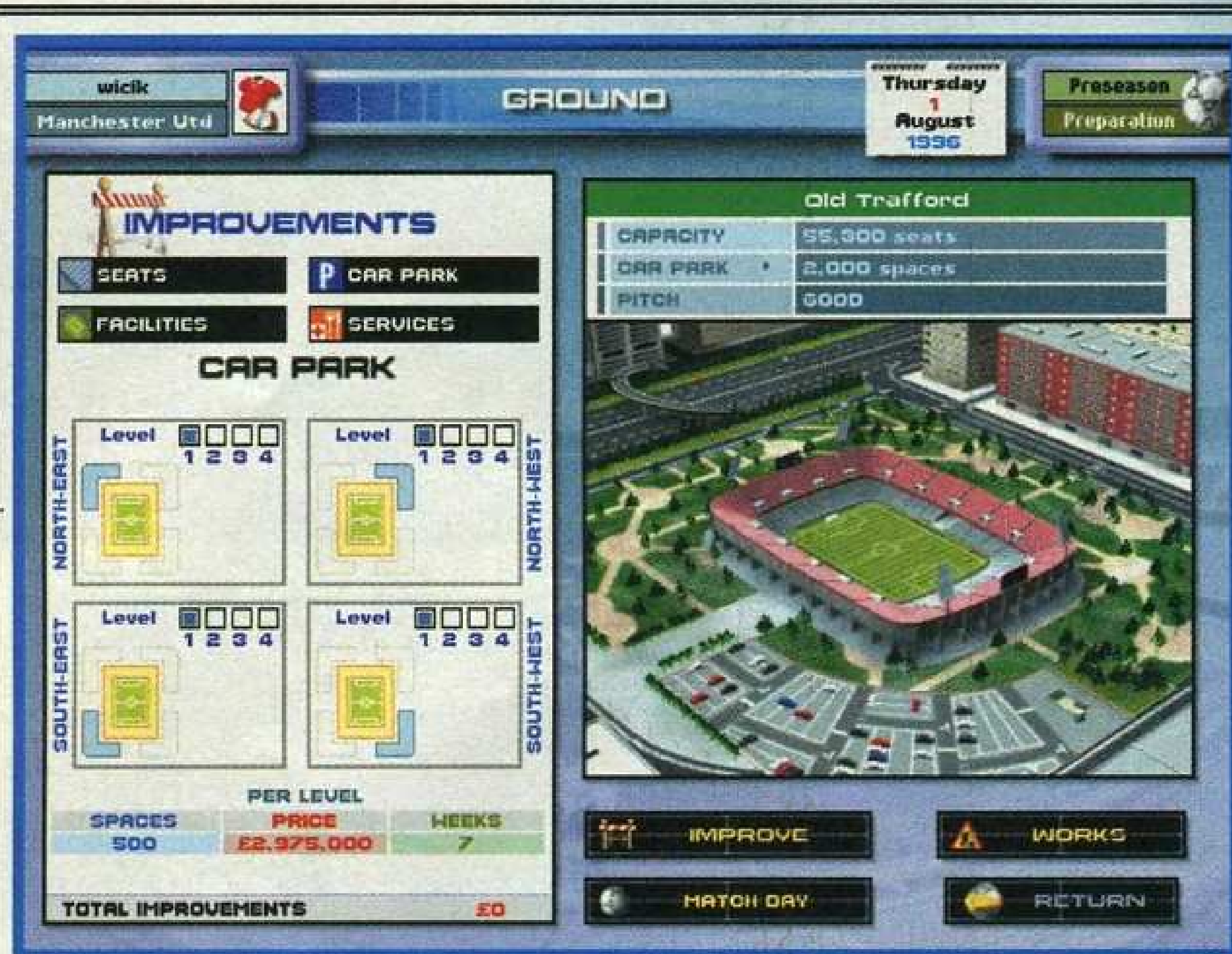


wodników. Dzięki temu przez cały czas znasz ich wartość rynkową, dysponujesz więc wiedzą o aktualnych możliwościach i formie. Prowadząc



statystyk. Gdybyśmy chcieli poruszać się po menu opartym na obrazkach, to po godzinie każdy dostałby kota od klikania i przebarwienia gałki ocznej. A trzeba zwrócić uwagę, że danych i obowiązków masz bez liku – od zawiązania sznurowadła do skomplikowanych czynności prawno-finansowych. Aby dobrze sobie radzić w tej grze, nie wystarczy posiadać wiedzę





(możesz sam wybrać sparringpartnerów spośród wszystkich lig Europy – w tym z polskiej), potem rozegrałem mecz z Newcastle United o Charity Shield i rozpoczęła się liga, Puchar Anglii oraz Liga Mistrzów. Po prostu bomba!!!

Zarządzanie klubem rozpoczęłem od selekcji obowiązków menedżera, które da się ograniczyć do minimum

sobie nasze polskie menedżery piłkarskie bez ładu i bez składu na ekranie, aż zachciało mi się grać.

Cóż, gra posiada też trochę wad. Pierwszą jest bardzo restrykcyjny i niepraktyczny system zawierania transferów, który powinien mieć bardziej otwartą formu-



Temat piłki nożnej jest na okrągło wałkowany w dziesiątkach gier zręcznościowych, takich jak FIFA'97, ACTUA SOCCER, KICK OFF'97. Gry te sprzedają się dość dobrze, o czym świadczy trzecia edycja FIFA i zapewnienia wydawców o kontynuowaniu serii w ulepszonych wersjach. Fakt ten zapewne cieszy miliony fanatyków futbolu, wśród których są także tacy gracze, którzy oprócz strzelania fantastycznych goli, chcieliby wcielić się w animatora poczynić całą drużynę a nawet klubu. Możliwości takie dają gry menedżerskie. W opinii większości graczy najlepszymi pozycjami są CHAMPIONSHIP MANAGER 2, ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 oraz PREMIER MANAGER 3. Łączy je wspólna idea – zarządzanie potencjałem całej infrastruktury współczesnego klubu piłkarskiego.

PREMIER MANAGER'97 wywodzi się w prostej linii od PREMIER MANAGER 3, który wyprodukował niemalże ten sam sztab ludzi. Naturalnie nie należy tych gier całkowicie utożsamiać, ale pewne podobieństwa w zaprojektowaniu konstrukcji i w szacie graficznej da się zauważyć.

Gra ma dwa poziomy trudności. Łatwiejszy polega na wyborze dowolnej drużyny zgłoszonej w rozgrywkach mistrzowskich w 4 najwyższych klasach. W trudniejszym możesz wybrać drużynę z trzeciej ligi, pod warunkiem, że twoją ofertę

PREMIER MANAGER '97

ki, która musiała kosztować sporo pracy, czasu i pieniędzy. Nie przeszkadzały mi tu nawet literówki w nazwach angielskich, czyli rodzimych dla producentów, zespołów.

Generalnie PM '97 przeznaczony jest dla jednej osoby, ale na uparte go da się zagrać i w dwadzieścia. Tematyką obejmuje wszystkie wydarzenia związane z angielską piłką nożną w sezonie 1996/97. Wcielając się w jedną z drużyn Premiership, pierwszej, drugiej lub trzeciej ligi, będziesz miał przyjemność rozegrać cały sezon, zgodnie z kalendarzem wyznaczonym przez angielską federację piłkarską oraz UEFA. Wszystkie nazwiska zawodników, trenerów, nazwy własne klubów oraz miejscowości zostały w grze zachowane, co należy zapisać po stronie plusów. Aby dobitniej przekonać się o tym fakcie, wziąłem pod swoje skrzydła najlepszą drużynę świata – Manchester United. O dziwo i skład z początku sezonu i kalendarz rozgrywek zgadzały się z faktycznymi. Dla potwierdzenia podam, że sezon rozpocząłem od 4 meczów kontrolnych



wyłączając pewne funkcje. W ten sposób oszczędzasz sobie roboty, bowiem komputer wykonuje za ciebie zniechęcające czynności. W praktyce przedstawia się to następująco. Jeśli chcesz być tylko trenerem – komputer przejmuje na siebie ogół spraw związanych z finansami i wszelkimi kontraktami; menedżerem – nie musisz martwić się o kontrakty i prawne aspekty zarządzania klubem; finansistą – z głowy masz wybór taktyki i składu na każdy mecz. Dla twardzieli nie ma przebaczyć, ponieważ tacy goście muszą się zajmować absolutnie wszystkim.

Takie wariantowe rozplanowanie struktury gry po raz kolejny mnie zaskoczyło pomysłem i maksymalnym uproszczeniem zasad. Wprowadza do nich przejrzyste menu. Gdy przypomniałem

łą. Drugą – zbyt częstota i łatwość zdobywanie goli przez linię napadu. O.K. macie rację – napastnicy są właśnie od tego, aby strzelać bramki, ale we współczesnym futbolu, w którym obowiązuje nieustanna zmienność pozycji i walka na całym boisku, coraz częściej zdarza się to pomocnikom i obrońcom. Najbardziej rozbawiły mnie komentarze znanego i cenionego na wyspach Barry'ego Daviesa, który gadał swoje bez względu na to, co działo się na boisku. Jest to ewidentny błąd autorów, którzy zbyt pośpiesznie skończyli testowanie gotowego produktu.

W ogóle (poza tym jednym mankamentem) to robotę oralną komentatora, odgłosy na boisku i całą muzykę oceniam pozytywnie. Olbrzymią zaletą gry jest ukazanie całego meczu w czasie rzeczywistym! Ktoś, kto przypatruje się wszystkiemu z boku, może pomyśleć, że grasz w zręcznościową grę, ponieważ na monitorze leci sobie cały mecz. Po strzałach, wślizgach, podaniach, paradach bramkarzy doszedłem do wniosku, że engine i kod gry z powodzeniem nadaje się na zręcznościową grę!!! Zaskoczyła mnie również możliwość przełączania kamer! Staranna oprawa wpleciona w grafikę wyświetlaną w wysokiej rozdzielczości robi olbrzymie wrażenie.

Wydaje mi się, że PREMIER MANAGER'97 mogę z czystym sumieniem polecić każdemu żółtodziobowi, zaczynającemu przygody z menedżerami piłkarskimi. Gorzej sprawa wygląda ze starymi lisami, którzy niejedno już widzieli i mają pewne wymagania. Im z pewnością nie będzie odpowiadał stosunkowo niski poziom trudności (nawet w trudniejszym trybie) oraz mało realistyczne, aczkolwiek widowiskowe, ukazanie meczu.

Wicik

Gremlin

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: –99
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

OCENA: 6/10



przyjmie szefostwo klubu. Jako absolutny bonus należy uznać umieszczenie mini-encyklopedii piłkarskiej, składającej się z wizerunków i opisów najznamienitszych wyspiarzy. Dowiedzieć się z niej można wielu ciekawych rzeczy, w tak skondensowanej i przejrzystej formie, niedostępnych nigdzie. Muszę przyznać, że nie spodziewałem się takiej rewel-



liga Mistrzów to prawdziwa maszyna do zarabiania pieniędzy. O tym wie każde dziecko interesujące się piłką nożną na starym kontynencie. Z roku na rok rozszerzane są jej ramy, powiększa się ilość meczów, widzów na stadionach, kibiców przed telewizorami, a przede wszystkim grubość portfeli



Kwasy rozpoczynają się po wybiegnięciu zawodników na boisko. Po pierwsze ze względu na ich nienaturalny wygląd, który śmieszy i odraża. Biegające tyczki



kilku panów. Utworzono mit, który należało wykorzystać. Dlatego ledwie egzystująca ostatnio firma KRISALIS, która swego czasu rządziła na Amidze, wykorzystwała nazwę Champions League do swojej najnowszej piłki kopanej. Na pierwszy rzut oka gra przypomina udaną niegdyś serię amigowską MANCHESTER UNITED. To złudzenie nie opuściło mnie zresztą do końca, o czym mam zamiar was przekonać. Generalnie gra oparta jest w całości na rozgrywkach Ligi Mistrzów z możliwością powalczenia reprezentacjami europejskich krajów. A ponieważ gra obejmuje najnowsze dane UEFA, zawarty w niej został nawet Widzew Łódź. Warto zwrócić uwagę na szczegółowość i perfekcję w urealistycznieniu tej gry, bowiem wszystkie nazwiska są rzeczywiste. Zadziwiło mnie wręcz doskonale potraktowanie naszych chłopców, których nazwiska zapisano bez żadnych zniekształceń. Przyjemnie szalało się również Czerwonymi Diabłami z Manchesteru, z szeryfem Cantoną, który już nigdy nie założy czerwonej koszulki z na sztorc postawionym koflerzykiem. Ta dokładność dobrze świadczy o intencjach autorów i umiejętnie wydanej kasie. I jeszcze jedna ważna rzecz. Jeśli w reprezentacji Francji gra kilku czarnych, to g r a c z y o tym kolorze skóry znajdziesz na boisku. Nawet siwy Bogusz razem z Łapińskim wyróżniają się swoim owłosieniem, szczególnie gdy grają mecz z gorąco krwistymi południowcami.

Dobrze są rozwiązane kwestie taktyk, wyboru składu, ustawienia zawodników na boisku, ponieważ autorzy pozostawili dużo swobody. Wydaje mi się, że nawet najwięksi malkontenci znajdą tu coś dla siebie.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

robią koszarne wrażenie, szczególnie, gdy napatrzymy się na bydlaków z FIFA'97, czy ACTUA SOCCER. Brakuje im, oprócz mięśni, swobody i gracji ruchów. W końcu nie ma się co dziwić, jeśli nie został tu zastosowany nieodzowny dzisiaj motion capture. Uboga animacja zawodników sprawia wrażenie obcowania z Amigą i powrotu do starej szkoły.

Drugim mankamentem jest kiepsko pomyślany wielokamerowy system przedstawienia meczu, który w tym przypadku szwankuje na każdym kroku. Szkoda, że nikt nie popatrzył na dokonania konkurencji, tylko zrobił krok w tył w porównaniu z osiągnięciami ubiegłego roku. Dlaczego tak się czepiam? Ano dlatego, że pomimo kilku kamer, nie ma dynamicznego ukazania meczu. Jeśli dojdzie do zmiany widoku, to w tak anemiczny sposób, że aż śmy usypiają. Poza tym przełączanie kamer jest

1 SZCZESNY
21 MUCHIŃSKI
23 LUDWIKOWSKI
3 ŁAPIŃSKI
14 BAJOR
15 BOGUSZ
22 BOGUS
5 WOJTALA
19 GULA
2 SZYMKOWIAK
10 CZERWIEC
10 CZERWIEC
17 MICHAŁCZUK
13 SZARPAK
17 MICHAŁCZUK
18 MIASZKIEWICZ
4 WYCISZEWI
7 MICHAŁSKI
20 JASKOT
6 CITKO
11 SIADACZKA
9 KONIAREK
8 DEMBIŃSKI
12 MAJAK
16 ZAJAC
28 KUBIAK

WIDZEW ŁÓDŹ

1 SZCZESNY
3 ŁAPIŃSKI
10 CZERWIEC
5 WOJTALA
14 BAJOR
7 MICHAŁSKI
6 CITKO
17 MICHAŁCZUK
4 WYCISZEWI
11 SIADACZKA
9 KONIAREK
21 MUCHIŃSKI
8 DEMBIŃSKI
18 MIASZKIEWICZ
15 BOGUSZ
22 BOGUS
19 GULA
2 SZYMKOWIAK

4-4-2 NORMAL

uciażliwe i niewygodne, ponieważ wykonujesz je jednym przyciskiem. Jeśli dany widok ci się nie spodoba, musisz przepstrykać cierpliwie wszystkie, aby wrócić do poprzedniego stanu. W tym czasie zazwyczaj traci się gola. Zupełnie niepotrzebne jest moim zdaniem ręczne ustawianie kąta wi-



Nie podoba mi się jeszcze zbyt szybkie przemieszczanie piłki w stosunku do przesuwu ekranu. Denerwowało mnie, gdy po długim przerzucie piłka znajdowała się poza... ekranem. Często zatrzymywała się na końcu boiska a w konsekwencji tego mój rozpedzony napastnik wpadał jak ślepy koń na bandę tuż za bramką.

dzenia płyty boiska. Nie sprawdziło się to już w ACTUA SOCCER, więc dlaczego miałoby zdać egzamin przy gorszej produkcji? Powinno być maksimum 5 widoków dostępnych pod klawiszami funkcyjnymi i po ptokach. Każdy wyjadacz przyzna, że i tak korzysta z jednego, wybranego standardowo przez komputer.

Ostatnim wielkim mankamentem jest zastosowanie dwuprzyciskowego systemu sterowania. Przyzwyczajony do bezproblemowego wykonywania wślizgów, podań piętka, kiwek i rowerków, z wielkim bólem męczyłem się tylko dwoma klawiszami.



Za to na medal dopracowano oprawę gry, jej dźwięk, chociaż bez komentatora oraz statyczne przerywniki. Niestety nie wystarcza to do tego, aby gierka stała się dobra i grywalna. W sumie z powodzeniem mogłaby zostać skonwertowana na Amigę, gdzie nawet w niskiej rozdzielczości prezentowałaby się okazale. Jeśli UEFA CHAMPIONS LEAGUE kosztowałaby 50 zł, to bym ją kupił, aby rozegrać wieczorem szybki meczyk z komputerem lub z kumplem. W przeciwnym wypadku wolałbym sprzedać jeszcze kilka butelek po piwie i kupić sobie produkt na miarę 1997 roku.

Wicik

Krisalis

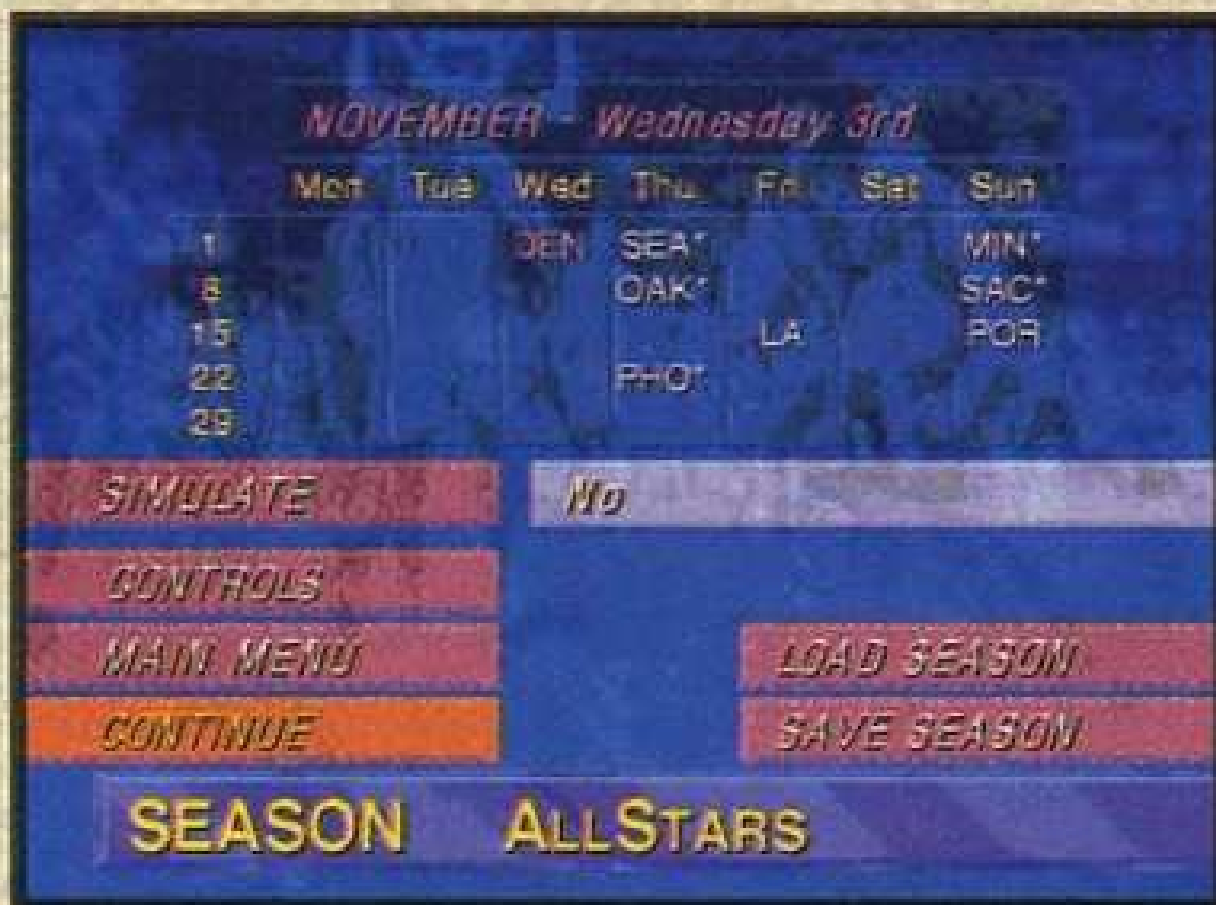
DYSTRYBUTOR PC - Marksoft CENA: -p
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 4/10



W dzisiejszych czasach koszykówki na PC oparte są na wektorach, fenomenalnych efektach graficznych, rozbudowanej warstwie statystycznej oraz perfekcji w odwzorowaniu ruchu koszykarza. Zapomina się przy tym o tak prozaicznej cesze, jaką jest miódność. Trochę zniesmaczony tym stanem rzeczy, zdziwiłem się widząc bardzo przyjemny basket wydany przez stosunkowo słabo zakorzenioną w świadomości graczy firmę CRYSTAL DYNAMICS. Spodobala mi się w nim nie wyśmienita oprawa graficzna, lecz bardzo wysoka miódność, połączona z oryginalnym zamysłem przedstawienia pola walki.

Zasadniczo gra jest przeznaczona dla jednego lub dwóch graczy, ale wystarczy szczypta kabla i para kart sieciowych, aby złączyć ze sobą dwie ma-



jesz widowisko z punktu przemieszczającego się po linii prostej wraz z akcją, wzdłuż parkietu. Zawsze zaczynasz atakować na górę. W ten sposób twoi zawodnicy zmniejszają się w miarę zbliżania się pod kosz przeciwnika. Odwrotnie sytuacja wygląda po zmianie stron. Taki sposób przedstawienia meczów wydaje się dość ryzykowny i na pewno niekonwencjonalny w dzisiejszych czasach, ale według mnie sprawdza się w stu procentach. Akcje

SLAM'N'JAM

szynki. Jak wam wiadomo, taki wariant pojedynkowania dostarcza zupełnie nowych wrażeń. Grać możesz w trybie pojedynczego meczu, całego sezonu lub fazy play off. Na temat tych trybów nie będę się rozpisywał, ponieważ doskonale je znacie. Dodam tylko, że mecze rozgrywane są piątkami obejmującymi wszystkie drużyny NBA, włącznie ze starszokolnymi gwiazdami. Ubolewam nad brakiem oryginalnych nazwisk koszykarzy, za wyjątkiem emerytowanych sław z lekko poprzekreślaną pisownią nazwisk. Nie to jest jednak najważniejsze, tylko miódność! Gra wygląda tak, że parkiet widziany jest z punktu umieszczonego nad koszem „bliżej ekranu”. W ten sposób obserwu-

zyskują na dynamice, zaś podczas efektywnych wsadów odnosisz wrażenie, jakby piłka miała przelecieć przez siatkę prosto w twoją twarz.

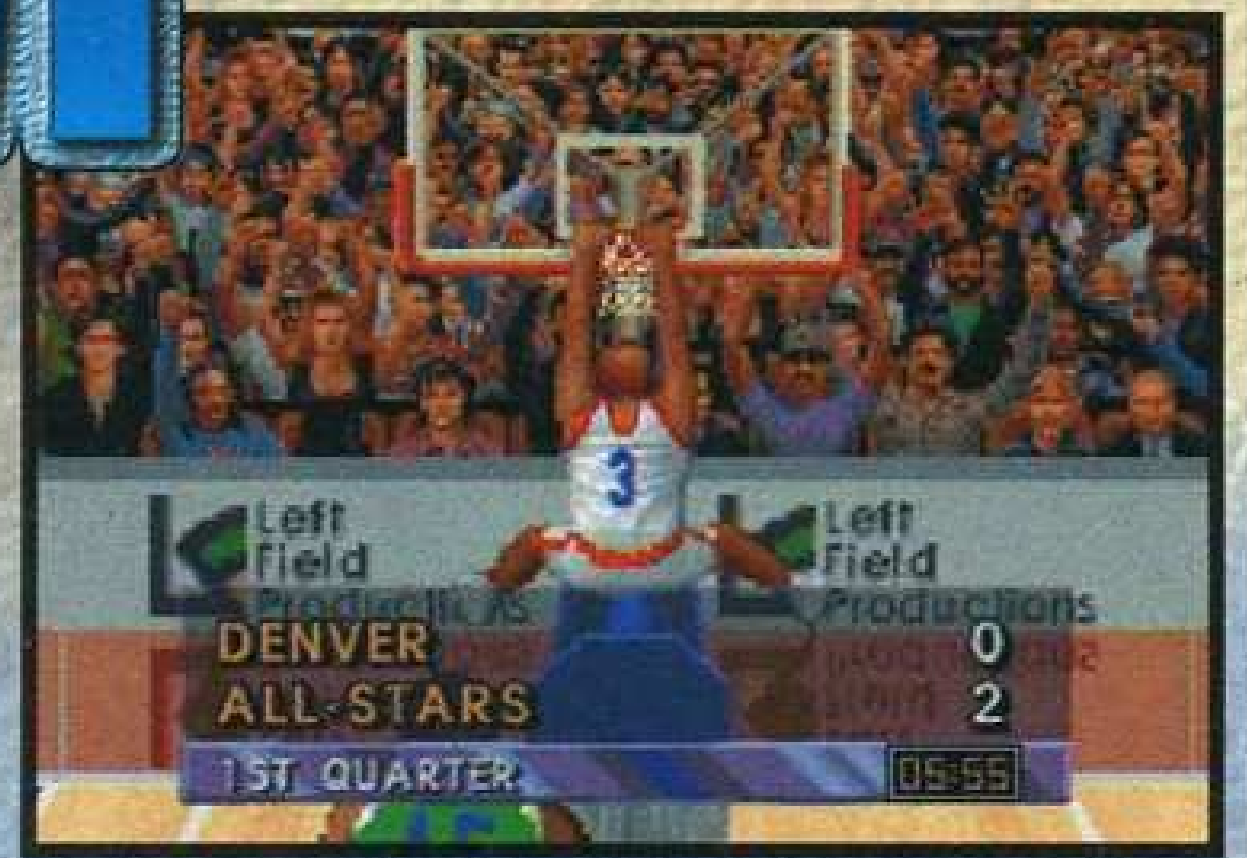
Cudownie prezentują się alejupy, wsady od tyłu, z naskoku i rzuty hakiem. Grając Jabbarem przenosisz się w epokę świetności LA Lakers, gdy panowie „Łysy” i „Magiczny” wprawiali w euforię cały świat widowiskową grą. Przy czteroprzyciskowym systemie sterowania, rzeczy niemożliwe okazują się banałem, bowiem krótka praktyka jest w stanie uczynić cię mistrzem kontraktaku. Wygląda to tak: przeciwnik atakuje na twój kosz, miesza, biega dookoła trumny, nagle szybko podaje pod twój kosz na wiszącego w powietrzu centra. Ten, opadając, z całej siły stara się wpakować piłkę do kosza, ale mu się to nie udaje, bo twój obrońca zakłada mu za każdym razem taką czapę, że aż spadasz z krzesła. Następnie do bezpiecznej piły dopada twój rozgrywający, który szybkim podaniem uruchamia centra. Temu pozostaje tylko wyko-



nać z całej siły slum dunka i zawisnąć triumfalnie na obręczy. Takie akcje robią piekielne wrażenie, zważywszy na małą częstotliwość rzutów z pola na korzyść kosmicznych paczek. Gdy twoje umiejętności wzrosną, proponuję włączyć takie opcje, jak faule oraz li-



tlana jest w wysokiej rozdzielczości, z przeplotem co drugą linię. Muszę przyznać, że w NBA LIVE mnie to irytowało, ale nie w przypadku tego produktu. W połączeniu z płynną animacją i dynamiką, doskonale prezentuje się warstwa dźwiękowa. Żywiłowe ko-



nie boczne i końcowe. Gra stanie się w ten sposób trudniejsza, ale bardziej realistyczna.

W kategorii gier 2D SLAM'N'JAM charakteryzuje się wysokimi walorami graficznymi. Zawodnicy są dobrze narysowani i animowani,



mentarze po każdej paczce oraz ryki publiczności pozostają w głowie na długo po wyłączeniu komputera.

SLAM'N'JAM należy uznać za grę dobrą, a momentami bardzo dobrą, godną uwagi



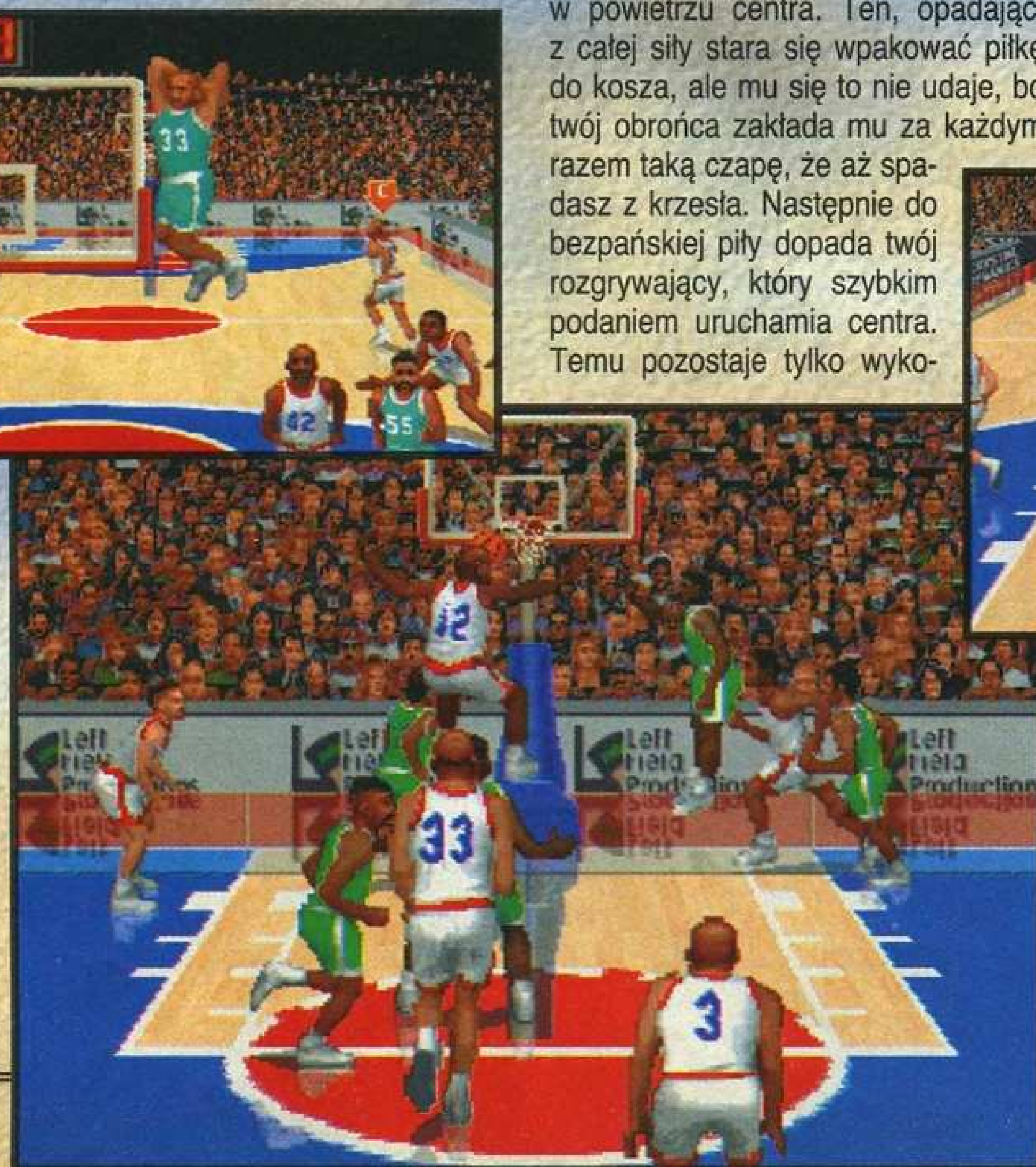
każdego fanatyka gier sportowych ze wskazaniem na koszykówkę. Jeśli uwielbiasz grać z kumplem, to ta pozycja jest dla ciebie obowiązkowa. Jej kolejną zaletą, oprócz banalnego sterowania, jest przyjazna obsługa. Tylko ładować w kosz, aż do spalenia siatki!!

Wicik

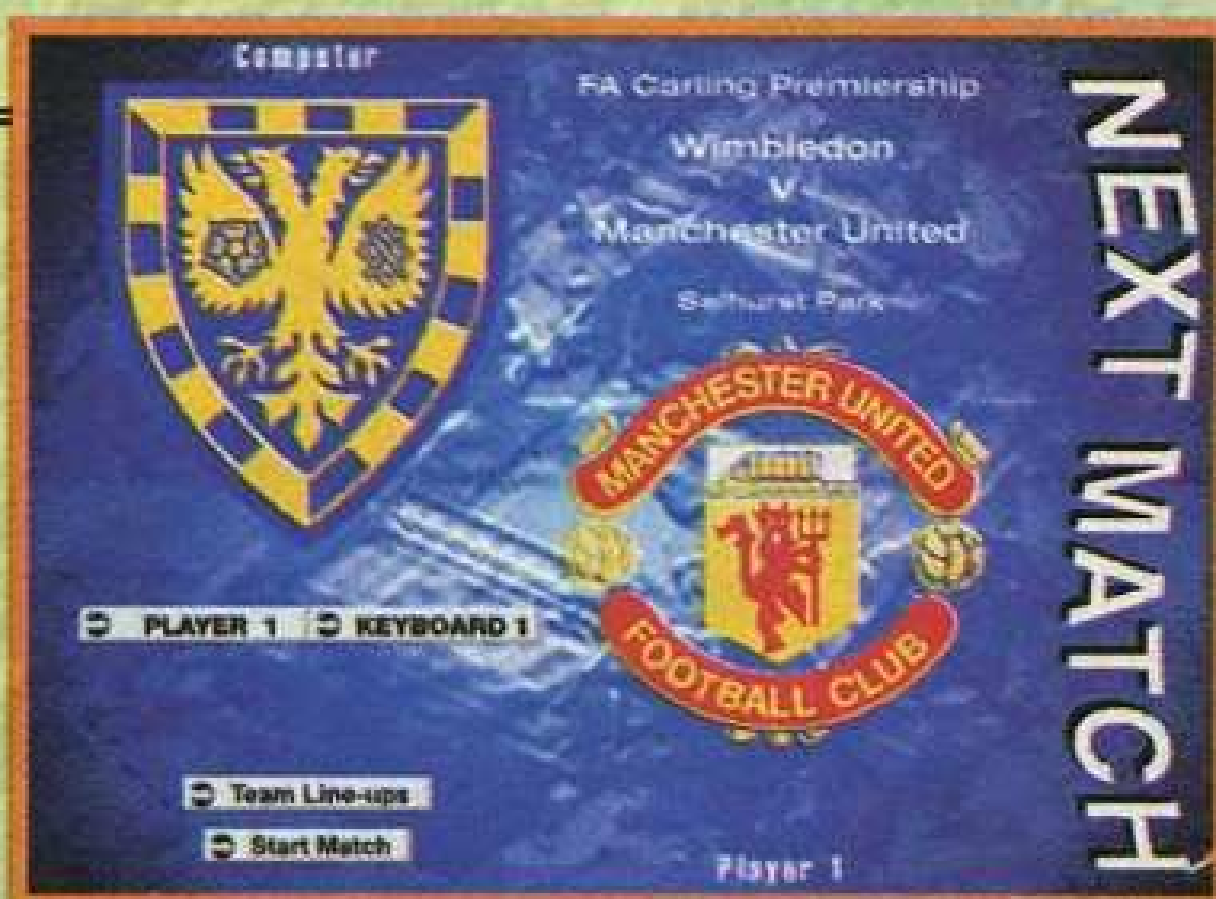
Dynamics

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -PO
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 49
OCENA: 7/10



Po komputerowej posusze piłkarskiej, nowa fala tytułów zalewa rynek z siłą Odry. W tym wodnym kręgu znalazła się ostatnio ACTUA SOCCER, która dokładnie półtora roku temu wyznaczyła wspólnie z FIFA'96 nową jakość komputerowych edycji piłek nożnych. W owych czasach urzekł każdego gracza polot tych gier, widowiskowość i wieczna wędrówka w świat 3D. Dzisiaj jest tu już standard, bez którego żadna gra zręcznościowa nie ma szans bytu. Szczepnie powiedziawszy wiele się spodziewałem po nowej odsłonie ACTUA SOCCER z rozszerzonym tytułem o CLUB EDITION. Wydawało mi się, że 18 miesięcy skłoni producenta do zasadniczych zmian, wymusi na nim pewne ulepszenia i nowinki techniczne. Niestety, nawet gorący oddech konkurencji wyczuwany na plecach, nie spowodował zasadniczych zmian, bowiem za wyjątkiem nieco dłuższego tytułu, nie daje się zaobserwować żadnych zmian, no może za wyjątkiem nieznacznie zmienionej formuły. Weźmy pod uwagę jeszcze jeden fakt. ACTUA SOCCER CLUB EDITION miała po drodze jeszcze jedną odsłonę w postaci okolicznościowej wersji na Mistrzostwa Europy w Anglii. Aby nie kwasić za wiele, przejdę może do scharakteryzowania gry.



Player 1

Player	Pos	Age	Exp	Att	Def	Str	Spd	Acc	HT	WT	HT	WT
1 Peter Schmeissel	Goal	24	10	67	83	60	72	100	195	80	195	80
2 Gary Weir	Def	21	10	73	72	72	72	100	185	75	185	75
3 Denis Irwin	Def	28	10	74	74	74	74	100	196	80	196	80
4 David May	Def	29	10	70	67	69	67	100	185	75	185	75
5 Gary Pallister	Def	23	10	74	73	73	73	100	185	75	185	75
6 Eric Sargant	Def	23	10	69	71	71	71	100	185	75	185	75
7 Nicky Butt	Def	24	10	67	72	72	72	100	185	75	185	75
8 Andy Cole	For	22	10	71	76	76	76	100	185	75	185	75
9 David Beckham	Mid	21	10	76	78	81	78	100	185	75	185	75
10 Ryan Giggs	Mid	22	10	73	73	73	73	100	185	75	185	75
11 Ole Gunnar Solskjaer	For	24	10	72	75	75	75	100	185	75	185	75

TEAM LINE-UP

Player	Pos	Age	Exp	Att	Def	Str	Spd	Acc	HT	WT	HT	WT
12 Raymond Vaz Der Kuiper	Goal	22	10	67	74	71	71	100	185	75	185	75
13 Roberto Johnson	Def	24	10	69	69	73	69	100	185	75	185	75
14 Karl Fosters	Def	25	10	76	72	72	72	100	185	75	185	75
15 Paul Scholes	Mid	27	10	75	70	74	70	100	185	75	185	75
16 Phillip Neville	Def	23	10	72	64	63	64	100	185	75	185	75
17 Brian McClair	Mid	22	10	70	78	74	75	100	185	75	185	75
18 Terry Cooke	Def	27	10	75	68	68	71	100	185	75	185	75
19 Andy Gray	Mid	21	10	68	74	74	72	100	185	75	185	75
20 Roy Keane	Mid	24	10	77	78	78	77	100	185	75	185	75

View Wimbledon Line-up
Continue

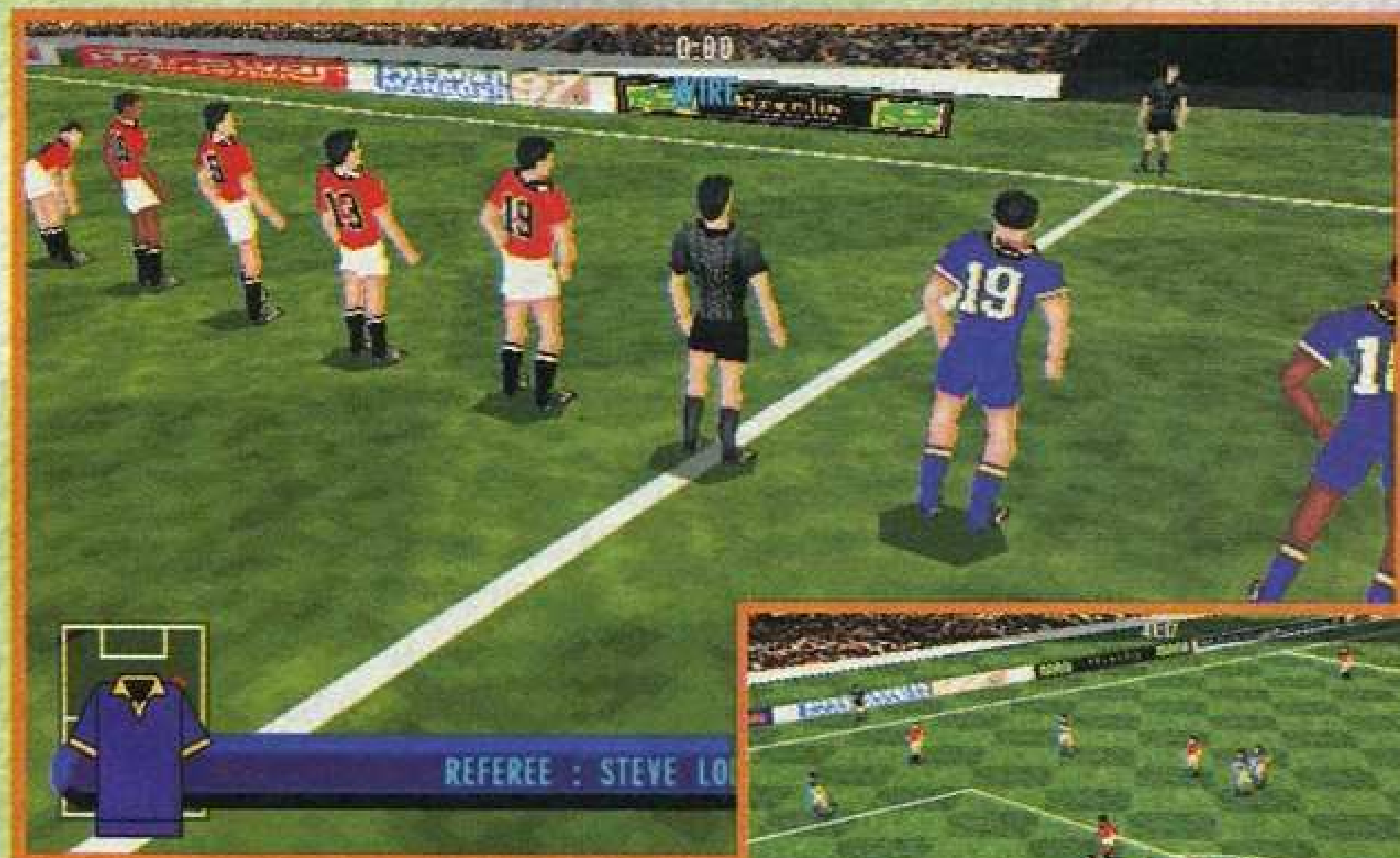
serwować z góry, pod kątem, zza jednej bramki, drugiej. Kamery są dynamiczne, podążają za piłką, wirują tak szybko, że dostaje się przystawione kręćka. Pi-

jako gloryfikatora konsol. O wszystkim dowiecie się niebawem.

Szczepnie powiedziawszy, zbyt wielkiego wrażenia nie zrobiły na mnie dobrej jakości komentarze i oprawa dźwiękowa. Po prostu tak teraz ma wyglądać każda gra bez wyjątku. Żałuję

trochę, że nie zmieniono proporcji zawodników w stosunku do rozmiarów boiska. Moim skromnym zadaniem jest trochę za ciasno dla 22 barczystych koleś. Odnosi się nawet wrażenie, że trawa jest sztuczna, a mecze rozgrywane są na

ACTUA SOCCER CLUB EDITION



Klasycznie przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy. W pojedynkę najlepiej pobawić się w rozgrywki ligowe lub poćwiczyć stałe fragmenty gry, sposób prowadzenia piłki lub rzuty karne. Dla deblistów przewidziano wariant pojedynku jeden na jeden, na „gołe klaty”. Nowością okazało się... ograniczenie rozgrywek do Premiership, czyli ekstraklasy angielskiej. Zyskuje się za to pełną listę drużyn klubowych, włącznie z najświeższymi składami. Dla fanatiksów jest to olbrzymi atut, dla malkontentów ewidentna olewka i pójście na łatwiznę. Przed wyjściem zawodników na boisko możesz wybrać skład, nieznacznie pogrzebać w taktykach, które są ubogie i stosunkowo mało realistyczne. Wyczuwam pewien niedosyt z racji nierealistycznego i nieprofesjonalnego podejścia producenta. Za to bombowo została zaprojektowana część konfiguracyjna (grafika, dźwięk). Nawet największy dork bez problemu wybierze kolor



trawy na murawie, rodzaj skarpetek, zbliżenia i sposób ukazania meczu. W tym miejscu chciałbym zwrócić uwagę na największy atut tej gry – szatę graficzną. Wektorowe środowisko w trzech wymiarach, wyświetlane w wysokiej rozdzielczości, robi olbrzymie wrażenie. Piłkarze są starannie wykonani, płynnie i naturalnie biegają po boisku, wykonują urocze wślizgi, strzały, podania piętka, przyjęcia na klatę, ale to wszystko już było. Gdybym zobaczył coś jeszcze, może bym się zdziwił, ale niestety – od 18 miesięcy widzę cały czas to samo. Ten sam zarzut kieruję pod adresem samego meczu. Owszem, kamera jest bez liku, ale to wszystko wydaje się wtórne. Mecz możesz ob-

szę po raz wtóry – to już było panowie i panie!

W dobie superprodukcji na Sega Saturn i Playstation, ACTUA SOCCER CLUB EDITION może się scho-

hali. Potwierdza to wrażenie mikroskopijna w stosunku do zasięgu rąk bramkarza, bramka. Poza tym nie grało mi się już tak miódnie, jak kiedyś (nie jest to na pewno wina mojego emerytalnego wieku, siwej brody, sumiastych wąsów i opony od piwa).

Z pewnością narazę się dystrybutorom i wielu fanatykom, ale ACTUA SOCCER CLUB EDITION jest pomysłem chybnym ze względu na odwórczość i brak inwencji. Gdy próbowałem się postawić w sytuacji gracza, który ma jedną z poprzednich odsłon tej



gry, wolałbym dołożyć parę groszy i poczekać na zapowiadane hiciory. W końcu będzie w czym wybierać.

Wicik

Gremlin

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –99
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 4/10





umieszczone wokół toru są płaskie (czytaj: 2D) i trudno czasem rozpoznać, co służyło za pierwowzór dla niektórych z nich. Tekstury nałożono na kanciaste i zgrabnie wymodelowane bryły.

wszystkie tory w TEST DRIVE OFF-ROAD są do siebie bardzo podobne. Zawierają identyczne przeszkody. Mijane drzewa, płoty i inne obiekty na każdym torze wyglądają dokładnie tak samo. Efekt jest taki, jakby się jeździło w kółko po tej samej okolicy, a zmieniała tylko pora roku.

To nieprzyjemne wrażenie potęguje brak różnic w zachowywaniu się samochodów na



Od pewnego czasu słychać było pogłoski, że firma ACCOLADE ma zamiar wskrzesić zapomnianą już serię wyścigów TEST DRIVE. Większość „graczy z przeszłością” na pewno pamięta zwirowany klimat tych gier: pełne brawury ucieczki przed policją po krętych górskich dróżkach. Późniejsza imitacja TEST DRIVE w postaci NEED FOR SPEED nie budziła już starych wspomnień. Najnowsze dziecko ACCOLADE, TEST DRIVE OFF-ROAD ma za zadanie wykorzystać słabość konkurencji i na nowo rozbudzić stare emocje.

TEST DRIVE OFF-ROAD już samą nazwą jasno wskazuje, że koniec z gładkimi autostradami i wygodnymi samochodami dla facecików w garniturach. Do wyboru jest sześć bezsprzecznie terenowych tras: dwie z nich mają nawierzchnię szutrową, dwie znajdują się na pustyni, pozostałe dwie trasy to wyścigi w warunkach zimowych. Kolejnych sześć torów czeka na tych zdobywców bezdroży, którzy zaliczą trudy początkowych sześciu. Na prawdziwych mężczyzn czekają cztery owiane sławą samochody

terenowe: egzotyczny w tej części świata Hummer, elegancki Land Rover, olbrzymi Chevrolet i na końcu synonim auta terenowego – Jeep. Dla

TEST DRIVE OFF ROAD

tych, którzy okażą się najtwardsi, TEST DRIVE OFF-ROAD trzyma w zanadru jeszcze kilka innych samochodów.

Trening odbywa się po wybraniu opcji Practise Race. Gdy opanujesz już zasady poruszania się w terenie, pora na prawdziwe zawody. Zmagania z przeciwnikiem to dwie serie wyścigów. Po zwycięskim zakończeniu każdego z etapów otrzymasz puchar i dostęp do nowego toru lub auta. Można również ścigać się

różnych nawierzchniach. Nie można wyczuć, czy wybrane auto lepiej trzyma się drogi, czy jest szybsze od pozostałych, czy też ma większe przyspieszenie. Kierowanie tymi samochodami to zajęcie dla bardzo opanowanych i zawziętych osób. Jeżeli żyjesz w przekonaniu, że samochód terenowy powinien być stabilny i łatwy w prowadzeniu po bezdrożach, to znaczy że niełatwo będzie ci się przyzwyczaić do samochodów z TEST DRIVE OFF-ROAD. Mocne ruchy kółkiem najczęściej kończą się poślizgami nie do opanowania. Te „najlepsze na świecie” wozy terenowe same z siebie potrafią nagle pojechać gdzieś w bok albo spontanicznie zadachować na byle kamieniu.

Pozostaje nam tylko potraktować TEST DRIVE OFF-ROAD jako grę zręcznościową i zapomnieć o symulatorze.



z kumplem, łącząc komputery poprzez modem albo kablem szeregowym.

Po kilku kolejnych eksperymentach okazało się, że



Komputerowi przeciwnicy są bardzo łatwi do pokonania. Walkę często będziesz toczyć z samym sobą, np. przez wspomniane kapryśne zachowanie się auta.

Wyglądem TEST DRIVE OFF-ROAD przypomina trochę DUKE NUKEM 3D. Środowisko gry trudno byłoby określić jako trójwymiarowe. Obiekty

Jedynym odstępstwem są modele samochodów. Mają dość dużo

szczegółów. Przejazdom po wzniesieniach, dziurach i innych grajdolach towarzyszą bardzo efektowne przechyły i reakcje zawieszenia. Szkoda, że wiadać to tylko z widoków zewnętrznych.

Engine udostępnia trzy tryby graficzne: VGA, SVGA i X MODE. Porównując możliwości engine'ów, TEST DRIVE OFF-ROAD i DUKE NUKEM 3D, ten pierwszy zdecydowanie przegrywa. Odpalając obie gry na Pentium 133 w trybie SVGA, DUKE NUKEM płynnie i bez problemu wykręca ponad 20 klatek na sekundę. TEST DRIVE OFF-ROAD na tym samym sprzęcie ma do zaoferowania jedynie szarpaną i powolną animację z ograniczoną liczbą detali. Co ciekawe, TEST DRIVE uruchomiony na wypchanym pamięcią RAM Pentium 200, z maksimum detali w najwyższej rozdzielczości męczył się nadspodziewanie. Dźwięki wydawane przez samochody są trochę podobne do siebie, ale można się przyzwyczaić. Odgłosy pracy zawieszenia i uderzeń w przeszkody dopełniają całości. Z kolei facet, który podnieconym głosem pogania do szybszej jazdy, powinien zawisnąć na suchej gałęzi.

TEST DRIVE OFF-ROAD to kolejne, bardzo przeciętne wyścigi samochodowe. Może znajdą się amatorzy tej gry, ale ja do nich na pewno nie będę należał. Może rok temu, gdyby to i owo dopracowano, kto wie?

LMK

Accolade

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -pł
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

DEMO: CD 44
OCENA: 3/10





Hank „GUTS” Carter i Stacy „GARTERS” Pringle to członkowie elitarnego oddziału komandosów K-Force wzywanych do akcji tylko w najbardziej ekstremalnych przypadkach. Taka sytuacja właśnie ma miejsce, gdy szalony admirał Wort za pomocą broni biologicznej zamierza przejąć władzę nad światem. Para komandosów zostaje zrzucona na ufortyfikowaną wyspę admirała, gdzie w laboratoriach szalenie przeprowadza eksperymenty genetyczne. Zadaniem będzie pokrzyżowanie jego planów.

Wyspa została podzielona na cztery główne sektory składające się z kilkudziesięciu lokacji. W każdym z sektorów trzeba wykonać pewne misje, a także zdobyć elementy broni niezbędnej podczas walki z czekającym na końcu poziomu bossem. Komputer, w który wyposażony jest komandos wyczerpująco podaje dyrektywy; dla przykładu może to być odzyskanie sekretnych dokumentów, bądź odnalezienie czarnej skrzynki z samolotu, który wcześniej rozbił się na terenie wyspy.

Rozpoczynając misję, komandos uzbrojony jest jedynie w automatyczny pistolet, granaty ręczne i ładunki wybuchowe. Poznając stopniowo niegościnniej teren można odnaleźć całkiem pokazną kolekcję śmiertelnych zabawek, od niezbędnego do przeżycia w dalszych lokacjach karabinu maszynowego aż po ulubioną przez wszystkich bazookę. Za aktywną postawę na polu walki (czytaj: za wyróżnienie w pień całego sektora nieprzyjaciół) otrzymuje się wspomniane wcześniej fragmenty broni, które złożone w jedną całość okazują się nieocenioną pomocą podczas pojedynku z bossem. Oprócz szerokiej gamy broni palnej i materiałów wybuchowych można znaleźć też przedmioty niezbędne dla powodzenia misji np. łom (do otwarcia drzwi), dyskietkę (zawierającą klucz do sejfu, w którym zamknięto dane) czy wreszcie detonator (dzięki któremu można wysadzić pociąg). Przedmioty najczęściej poukrywane są w skrzyniach, bądź noszone w kieszeniach przez ostatniego z nieprzyjaciół na danej planszy – momentami trzeba jednak uważać, aby

ich nie uszkodzić rażąc ciężką bronią.

Wbrew pozorom nie można kierować parą komandosów jednocześnie; gracz zmuszony jest wybrać jedną

osobę na ekranie opcji. Na pierwszy rzut oka różnice między mężczyzną a kobietą podczas akcji zostają gdzieś daleko – oboje ubrani są w ochronne pancerze, poruszają się z tą samą prędkością i potrafią strzelać z każdej znalezionej broni. Nieco później jednak „drobności” dają o sobie znać, np. fakt, że GUTS jest cięższy od GARTERS. Do wślizgnięcia się na pokład statku, w którym przechowywane są dokumenty potrzebna będzie lina z hakiem. Za hak wystarczy kotwica wyjęta przy pomocy narzędzi z jachtu admirała, linę zaś trzeba wyplątać z koła ratunkowego. Narzędzia zdobywamy wystrzelując wszystkich przeciwników na jednej z plansz, linę zaś można zdjąć na dwa sposoby – używając noża (ponownie wybijając do nogi przeciwników na jednej z plansz), bądź też ciskając w koło ratunkowe granatem. W tym drugim przypadku okazuje się jednak, że podczas wybuchu lina została uszkodzona i mimo że pasuje do haka, nie utrzyma ciężaru mężczyzny. GUTS wzdycha „ach, gdyby tu była GARTERS” i robi się GAME OVER. Nawet, jeśli wejście na statek gracz



zostawił sobie na sam koniec, wcześniej przez dwie godziny męcząc się z hordami nieprzyjaciół. Jak więc wi-



nie najlepiej wykonanych graficznie dwuwymiarowych gier na PC. Prerenderowane tła zostały doskonale zgrane z obiektami będącymi w ru-

chu, zachowano zasady perspektywy, wykorzystując ponad 256 poziomów głębi. Efekty dźwiękowe nie pozostawiają wiele do życzenia, podobnie jak muzyka. Całości dopełniają renderowane sekwencje pojawiające się sporadycznie w trakcie gry.

Dobre gry zręcznościowe o wysokim stopniu komplikacji nie trafiają się

GUTS 'N' GARTERS

dać, różnice między postaciami wpływają czasem na rozgrywkę.

Sterowanie komandosem odbywa się przy pomocy myszki i klawiatury; podczas gdy kursory przesuwają widoczną na ekranie postać – myszką naprowadza się celownik (niemożliwy jest jednak bieg w jedną stronę i strzelanie w drugą).

Biegając po wyspie i wysadzając w powietrze niemal wszystko, co znajduje się na ekranie, gracz powoli dostrzega piękno grafiki G 'N' G... Wysoka rozdzielczość, 65 tysięcy kolorów i olbrzymi nacisk na najmniejsze nawet detale plasują GUTS 'N' GARTERS w ścisłej czołówce

często; są raczej jak rodziny w cieście. GUTS 'N' GARTERS z podtytułem IN DNA DANGER jest właśnie taką rodziną – całkiem sporą – która zmusza gracza do wielogodzinnej sesji przed ekranem monitora. I choć jednym z powodów tego jest fakt, że zapisać grę można jedynie po „wyczyszczeniu” całego sektora, to z drugiej strony, gdy już się trochę pogra, trudno od GUTS 'N' GARTERS się oderwać. Dobra, solidna gra zręcznościowa.

Gulash

P.S. Autorami G'N'G są faceci, którzy kilkanaście lat temu napisali MANIC MINER na Specal!!!

Magic Canvas/Ocean

DYSTRYBUTOR PC - MIRAGE CENA: 14500
PC DOS Min. Pentium 75, 16 MB RAM

OCENA: 7/10



Posepne, słabo oświetlone budynki. Szum deszczu. Ciemność przerywana co jakiś czas snopami światła z wież obserwacyjnych. Grzoty piorunów, niewidocznych za gęstą zastoną chmur. I jedna mała ćma, przemykająca bezgłośnie pośród tego wszystkiego.

– Mogli opowiadać ci różne bajki o tym, jak to dobrze być pilotem i ile korzyści przynosi żywot łowcy nagród. Latasz od jednego posterunku policji do drugiego, przeglądasz listy gończe, wybierasz sobie jakiegoś kochasia, a potem – namierzasz gościa, strącasz go i kasa sama wskakuje ci do kieszeni. To śmieszne; każdy przestępca notowany przez gliniarzy potrafi samodzielnie rozwalić cały patrol. Inaczej po co zlecaliby taką pracę łowcom? – żeby pozbyć się jakiegoś drania jak najmniejszym kosztem

dywano poskręcane wraki pojazdów tych... no... Ciem, tak właśnie: Ciem, a ich samych – martwych. I dlatego właśnie... hej, jeszcze nie skończyłem! Ty, gówniarzu! Wracaj! Miało być jeszcze jedno piwo!

Jesteśmy właśnie świadkami zaistnienia kolejnej gry z cyklu „futurystyczny pojazd latający w futurystycznym świecie”. Tym razem świat przyszłości, a raczej jego pewien wycinek, oglądać będziemy z kabiny pilota małego jednoosobowego pojazdu bojowo-handlowo-złomiarzkiego. Określenie „złomiarz” nie jest tu jednak pejoratywne – chodzi o to, że przyjdzie nam się parać także odnajdywaniem wraków pojazdów lub złóż metali, by pozyskać cenny surowiec.

wszystkim w HARDWAR już na samym początku wybieramy, w kogo chcemy się wcielić: w handlarza, złomiarza czy najemnika. Ten wybór determinuje wszystko – od misji jakie będziemy dostawać, poprzez sprzęt jaki zostanie nam oddany do dyspozycji, aż po możliwości w kontaktach z otoczeniem.

Jeżeli decydujemy się być najemnikiem, nasz pojazd wyjściowo jest



i całą zastęgę przypisać sobie. Dlatego pamiętaj, dopóki nie nauczysz się porządnie latać, mowy nie ma, żeby udało ci się strącić jakiegoś bandziora. No chyba, że przez przypadek. Mówisz, że jesteś już wystarczająco dobrym pilotem? Ha, ha, ha... Ten bar, w którym teraz siedzimy, był już świadkiem setek takich przechwałek. A później znaj-

HARDWAR to gra symulacyjno-ekonomiczna. Czyli – wiadomo – latamy z jednego miejsca w drugie, strzelamy sobie od czasu do czasu, momentami nawet czymś handlujemy i w ogóle jest fajnie. Naturalnie, każdy amator tego typu gier od razu powie: a więc to tylko kolejna kopia ELITE czy PRIVATEER. Otóż nie! Z kilku prostych przyczyn. Przede-

wyposażony w laser, działko plazmowe, osłony, komputer zarządzający energią oraz pakiet dziesięciu rakiet. Decydując się na rolę handlarza, otrzymujemy laser, rakiety, duży luk towarowy i komputer nawigacyjny. Wreszcie, jako złomiarz, grę zaczynamy z laserem, specjalnym urządzeniem do podnoszenia przedmiotów, dwudziestoma racami świetlnymi do oświetlania miejsca robót, autopilotem i radarem.



– Kupiec? Hehehe... To co ty tutaj jeszcze robisz? Nie boisz się, że ktoś sprzątnie ci jakiś gorący towar sprzed nosa? Słyszałem na przykład, że Lazarus pilnie potrzebuje

kilku nowych baterii typu 2... a może to były silniki... hm... Nieważne. Powinieneś już w tej chwili warować pod ich hangarem. Tak na marginesie, w pewnej dobrze mi znanej Więziennej Kopalni mają niezłe ceny rudy żelaza. Ho, ho. Mój drogi chłopcze, takie rzeczy to ja po prostu wiem i tyle... Zaraz, zaraz – może sypniesz nieco grosza za dobrą... O rzesz, ty w mordę! Jeszcze cię złapię! Złodzieju! Za informacje też się płaci!

Grę zaczynamy w hangarze. Nie pozostaje nic innego, jak opuścić jego przytulne wnętrze i rozpocząć przygodę. Wkrótce powinniśmy otrzymać jakąś wiadomość – to w ten sposób nasi pracodawcy będą się z nami porozumiewać. Wiadomość jest uzależniona od tego, jakiej profesji się podjęliśmy, np. najemnik będzie mógł odwiedzić jakąś bazę policji i przejrzeć listy gończe, kupiec dowie się, gdzie i jaki towar jest obecnie najbardziej chodliwy, a złomiarz dostanie namiary punktów skupu swoich znaleźisk. W miarę rozwoju akcji zmieniają się też misje, jakie będziemy dostawać. Nasza reputacja będzie rosła, a wraz z nią waga zadań nam zleczanych. No i oczywiście zapłata, bo jak się nietrudno domyślić, to pieniążki kręcą całym tym ponurym światkiem.

Miejscem, gdzie toczy się akcja HARDWARE, jest Tytan, a raczej pewien obszar jego powierzchni. Terytorium to nazwane jest Misplaced Optimism, co dość dobrze określa jego charakter. Skupiska ludzkie ogniskują się tutaj w ogromnych kraterach, w których stoją różnorakie budowle, poprzetykane trasami kolejki naziemnej. Komunikacja między tymi skupiskami odbywa się za pomocą wydrążonych w skale korytarzy.

Kraterzy są zagospodarowane mniej więcej w ten sam sposób. Są

KOMPENDIUM 2

jedyne i najlepsze...

Zawiera m.in. wyczerpujące porady taktyczne do gier:
Civilization 2, Colonization, Command&Conquer (+wszystkie misje)
Jagged Alliance, Red Alert (+wszystkie misje), Settlers 2
Syndicate Wars (+wszystkie misje),
Quake, UFO, Warcraft 2, „Z”
oraz: Encyklopedię
Sailor Moon, Cyberpunk,
ciosy do MK3 i inne...

14.90
 cena w sprzedaży wysyłkowej
 zawiera koszty przesyłki



w nich budynki podstawowe, takie jak komendy policji, garnizony, centra handlowe, siedziby różnych organizacji oraz studnie słoneczne. Te ostatnie to miejsca, gdzie nasz statek może podreperować stan swoich baterii słonecznych (które zasilają tarcze, lasery i inne systemy naszego pojazdu). Oprócz tego w niektórych kraterach znajdują się budowle, których nie ma nigdzie indziej – np. Kopalnia Więzienna, Stacja Radiowa czy hangary różnych przestępców. Z czasem wizyta w ich gościnnych progach okaże się niezbędna. Ponadto na całym terenie Tytana znaleźć też można wolno stojące budowle, jak na przykład puste hangary. Hangar taki można sobie na przykład wynająć

my przyspieszony cykl nocy i dni, a właśnie w nocy krater Tytana robi największe wrażenie. Większe budynki są wtedy oświetlone i wyglądają naprawdę świetnie. Ponadto w nocy każdy pojazd ma zapalone światła pozycyjne, co dodaje uroku podczas pościgów i pojedynków. Nie musimy się jednak zdawać na zawodne oczy ludzkie i kiedy już naprawdę zaczyna się robić ciemno, można włączyć podczerwień. To daje całkiem dobry przegląd sytuacji. Klawiszami funkcyjnymi można też przełączać widoki – w jednym z nich widzimy nawet naszego pilota.

Wspomniałem o walkach. No cóż, do łatwych to one nie należą (przynajmniej na początku). Przeciwnicy są szybcy, ruchliwi i naprawdę wie-



HARDWAR

u gościa zajmującego się sprzedażą nieruchomości.

– *Idzie sep. Hej, ty! Znalazłeś ostatnio szczątki jakiegoś nieszczęśnika? Nie? Pewnie musisz być w podłym nastroju. Skąd wiem, czym się zajmujesz? He! Nie roz-*

dzają, jak boleśnie uderzyć. Poza tym całkiem dobrze radzą sobie z wystrzelianymi w ich stronę rakietami. Teoretycznie najlepiej sprowadza się taktyka walki kołowej, ale trzeba się przy tym wykazać dużą cierpliwością oraz dokładnością. Często bowiem się zdarza, że zanim uda nam się trafić przeciwnika po raz drugi, zdąży on już zregenerować swoje osłony. Ponadto na początku nasze akumulatory nie są zbyt potężne i może się okazać, że



mendę i uiszczając pewną nieoficjalną opłatę), może się okazać, że masz na ogonie kilku stróżów porządku.

Z ciekawostek w grze możemy też natrafić na alternatywne metody poruszania się. Dokując w hangarze mamy możliwość skorzystania z terminala bazy, w której aktualnie jesteśmy (i tam poczytać, co kto chce kupić, kogo należy odstrzelić itp.), ale możemy też wyjść z naszej Ćmy i przywołać taksówkę. Potem wyznaczamy punkt docelowy i patrzy-

my, jak taksówkarz pokonuje wybraną przez nas trasę. Po dotarciu na miejsce możemy, niestety, już tylko wrócić do naszego pojazdu, bo z hangaru na piechotę się nie wyjdzie. Między niektórymi budynkami krąży też nadziemna kolejka. Z niej też można korzystać. Jest to czasami przydatne, ale rzadko. Podstawowym środkiem transportu pozostaje nasz mały stateczek.

HARDWAR to gra dobra, choć na dłuższą metę nieco monotonna. I to nie pod względem samej akcji, lecz oprawy graficznej. Bo, niestety, pomimo że jest ona bardzo starannie wykonana, to po kilkunastu godzinach nieco nuży. Te same wąwozy, korytarze, hangary i budynki. Ale może się czepiam. Bo rekompensuje to całkiem duża miodność, tak dla maniaków uproszczonych symulatorów, jak i dla tych, którzy wielbią ekonomię.

Banana Split

Gremlin

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: –99
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

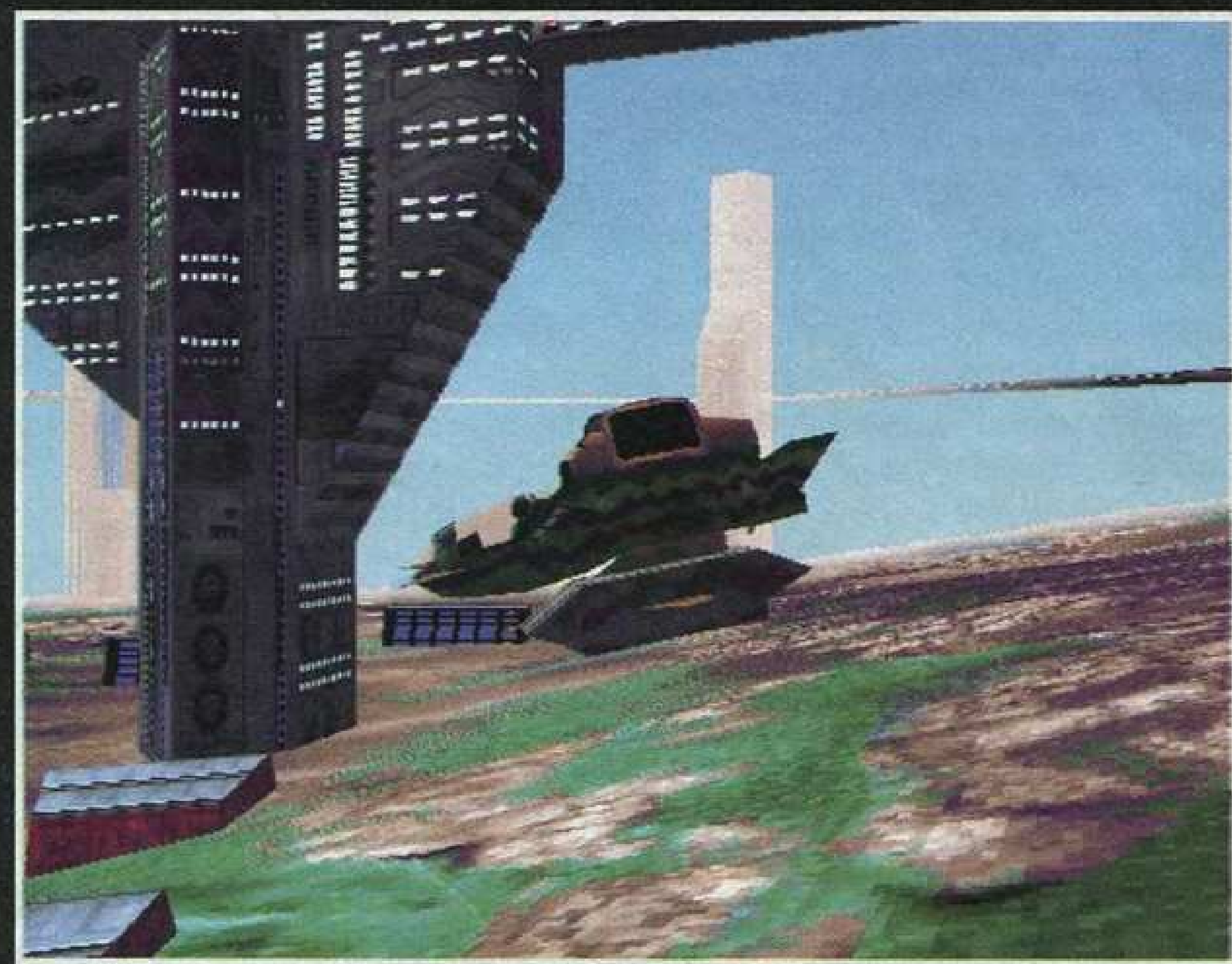
OCENA: 6/10

musimy poszukać jakiejś studni słonecznej z przeciwnikiem na ogonie. Jest to raczej pewna śmierć.

Zupełnie nieopłacalne jest też napadanie na statki handlowe. Od razu przylatuje wówczas cała chmara innych, no i ten smutny incydent odnotowuje też miejscowa policja. I jeśli nie zrehabilitujesz się szybko (najlepiej wpadając na chwilę na ko-

śmieszaj mnie. Masz ten wygląd. Ten wygląd hieny cmentarnej żerującej na ludzkim nieszczęściu. Tak, tak, takiego jak ty rozpoznaję od razu. Zapadnięty, w starym ubraniu i tylko te małe ślipy ci typią na wszystkie strony. Po tej wczorajszej burzy zleciało się tutaj pełno takich jak ty. Wypatrujecie, kto nie wrócił. Powiem ci, a jakże... Tylko chodź tutaj i nadstaw uszka, a jak ci...

Podstawową zaletą HARDWAR jest grafika. Pracuje w rozdzielczości od 320x200 (lepiej nie sprawdzać) przez 640x400, 640x480 aż po 800x600, jednak już drugi tryb sprawdza się bardzo dobrze. Bardzo ładnie wyrenderowane budynki, wyrzające się nagle zza mgły niczym niebosiężne góry, śmigające tu i ówdzie małe statki zajmujące się własnymi sprawami. Doba na Tytanie jest dosyć krótka – ma-



Wieki temu, grupa ludzi opuściła Ziemię, aby rozpocząć nowe życie wśród gwiazd... Ale światy, które odkryli, chociaż dziwne i piękne, były zarazem bezlitosne. Koloniści musieli się przystosować, aby przetrwać. Korzystając z zaawansowanej technologii zmienili ciała na bardziej przystające do ciężkich warunków. Przez wiele stuleci nie mieliśmy kontaktu z kolonistami, choć pożądalibyśmy takowego. Nagle nasze sensory



zażonym w Monstera 3D, TERRACIDE jest bardzo płynny w rozdzielczości 640x480 i trybie hi-color. Poza tym wykorzystuje większość bajerów wizualnych oferowanych przez chip 3Dfx – po prostu konsola w pocziwym PeCecie. Na szczególną uwagę zasługują rewelacyjna gra światel i w jednym z poziomów kryształ, w których odbija się otoczenie. Warto kupić mocny akcelerator trzeciego wymiaru.

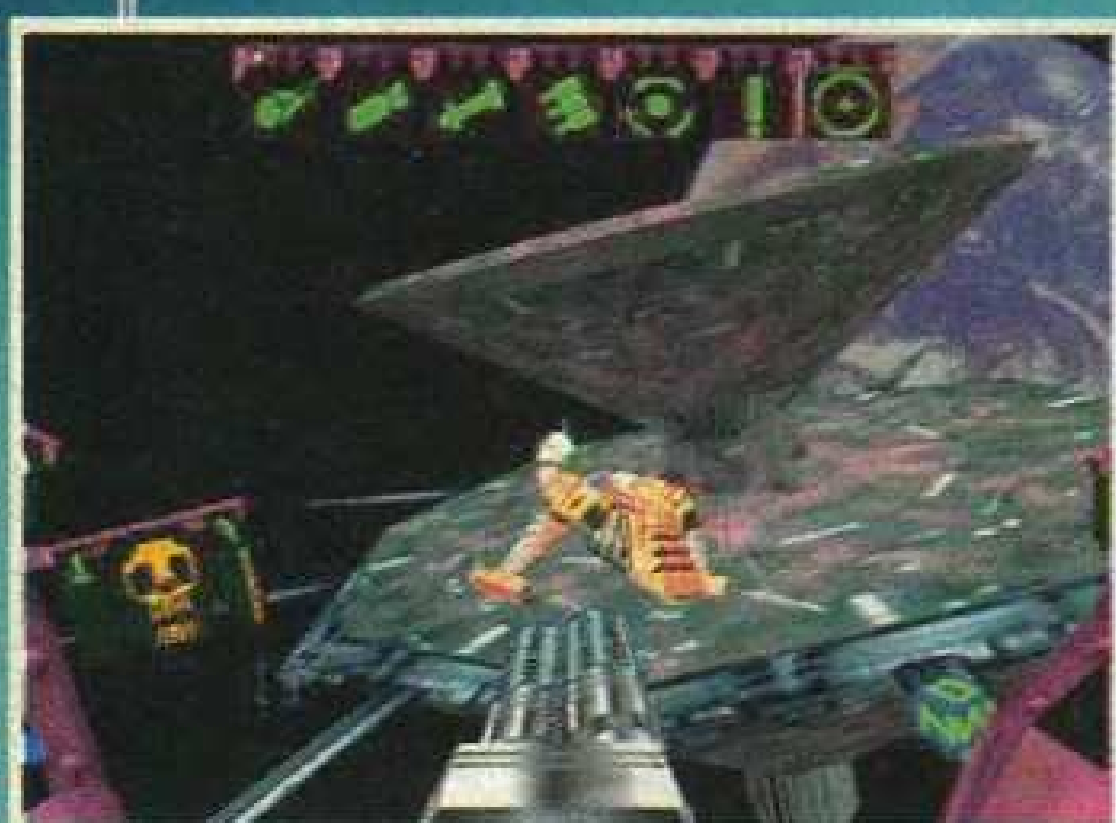


dalekiego zasięgu odkryli ich flotę wlatującą do naszego układu słonecznego. Natychmiast wystaliśmy misję pojedynczą.

Nie mieliśmy najmniejszego pojęcia, kogo spotkamy... Koloniści natomiast wiedzieli. Mieli tylko jeden cel – zniszczyć naszą rasę i zawładnąć Ziemią.

W otwartym boju nie mieliśmy żadnych szans. Jedynym sposobem pokonania ich było użycie pojedynczego pojazdu szturmowego, mogącego zniszczyć ich flotę od wewnątrz – statek po statku.

Ble, ble, ble... Znowu przyjdzie ci w pojedynkę ratować ludzką rasę w walce z obcymi. Gra TERRACIDE, którą stworzyli developerzy z SIMIS, a wydał EIDOS, jest bodajże pierwszą próbą stworzenia konkurenta dla nieśmiertelnego DESCENT. Zadanie z pewnością trudne, ale efekty pracy programistów są naprawdę bardzo dobre. Gra wykorzystuje wszystkie aktualne zdobycze techniki współpracujące z Direct3D. Na P133 wypo-



W TERRACIDE zawarto dwa rodzaje rozgrywki. Pierwsza, zajmująca 90% gry to zabawa wewnątrz wielkich statków przeciwnika w stylu wspomnianego DESCENT. Ciekawym rozwiązaniem graficznym jest trójwymiarowa kabina, która w czasie manewrowania sugestywnie się porusza i sprawia wrażenie realistycznej eskapady. Taki mały bajer, a ciesz się. Do obsługi statku zalecany jest dobry joystick, najlepiej z hitem lub rudderem. Drugi rodzaj rozgrywki, to rodzaj przerywnika pomiędzy kolejnymi misjami – walka w kosmosie przeciwko małym myśliwcom. Jest to najgorzej zrealizowany element. Śmiało można to olać. Wystarczy trochę postrzelać i po chwili wlecieć do większej jednostki, gdzie znów jesteśmy we właściwej misji.

Poszczególne statki – bazy, w których rozgrywa się akcja, są bardzo ładnie dopracowane gra-



ficznie. Kilkakrotnie w chwilach wolnych od walki podziwiałem ich wnętrza, gdyż wspaniale czuć wydobywającą się z nich obcość. Stat-



ków przeznaczonych do rozbiórki jest siedem i w każdym rozgrywa się od dwóch do czterech etapów.

z rozwalonych przeciwników dodatków. Jak każda współczesna gra, TERRACIDE posiada opcję Multi-

TERRACIDE

player. W grze może w ó w c z a s brać udział 16 osób w trybach deathmatch, team play i popularnym w ostatnim czasie – Capture the flag. Dola-



Radzę też zwrócić uwagę, jak wygląda twój pojazd z zewnętrznej kamery – rewelka. Niestety, nie wszystko prezentuje się tak różowo i gra jest bardzo prosta. Programiści zrezygnowali praktycznie z zagadek logicznych i z bardziej zaawansowanych systemów przełączników. Nawet odprawa ograniczona jest do niezbędnego minimum. Poziomy przechodzi się w sposób ciągły i nawet początkującemu graczowi nie sprawią większych problemów. Panuje schemat – wlatujesz do niezbyt przestronnego pomieszczenia, tam wysyłasz do piachu paru przeciwników (czasami jakieś urządzenie) i dalej. Do ich usuwania służy dosyć ciekawy i szeroki wachlarz sprzętu, który jak to zwykle bywa, jest podstawą dobrej strzelaninki. Początkowo posiadasz tylko jeden moduł strzelający, uzbrojony w działko fotonowe, ale nie martw się, wraz z rozwojem akcji odnajdziesz kolejne wyposażenie – bomby i rakiety. Każda broń może działać w trzech trybach tj. single, rapid i scatter fire.

Wewnątrz statków znajdziesz też kolejne dwa moduły strzelające, montowane po bokach twojej latającej czachy, które można uzbroić w odnalezioną broń. Bardzo ułatwia to granie, ponieważ używać wtedy możesz nawet trzech rodzajów broni jednocześnie. Oczywiście amunicja jest limitowana i występuje w postaci energii, którą odnawia się (podobnie jak osłony), zbierając wysypujące się

czono dla potrzeb Multiplayera dwa dodatkowe rodzaje broni: Teleport Gun – trafiony przeciwnik przetrzucany jest do losowej lokacji i Omicron Field – chwilowa niewidzialność.

TERRACIDE to kolejny przyzwity tytuł, który ma coś do pokazania i co bardzo cieszy, nie ma tu nawet grama krwi, która ostatnio ścieka potokami z ekranów naszych monitorów. Szybka akcja i fachowa grafika zjedną tę grę z pewnością wielu zwolenników. Po prostu solidna rzemieślnicza robota. Firma EIDOS kolejny raz pokazała, że warto inwestować tylko w dobrze zapowiadające się tytuły i tylko takie dopracowywać. Panowie z EIDOS, trzymać tak dalej, a coraz większa rzesza graczy czekać będzie z niecierpliwością na wasze kolejne tytuły.

Rif

Simis/Eidos

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95, 3Dfx Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 48
OCENA: 7/10



Pierwsza część WIPEOUT w wersji na konsole PlayStation sprzedała się lepiej niż RIDGE RACER. Ukrywająca się pod tytułem WIPEOUT 2097 (lub WIPEOUT XL w USA) kontynuacja spowodowała falę masowego szaleństwa i hysterii, a także nieustający szturm graczy na sklepy z oprogramowaniem. W rezultacie WIPEOUT 2097 należy do pierwszej trójki gier na PSX, biorąc pod uwagę liczbę sprzedanych egzemplarzy. Nadszedł wreszcie czas na konwersję hitu na PeCeta – konwersję, która (podobnie jak FORMULA 1 – SS'47) działa jedynie na komputerach wyposażonych w akceleratory 3D kompatybilne z DIRECT 3D. Zwykły PeCet nie dysponuje wystarczającą mocą przerobową, aby pociągnąć ten tytuł bez znaczącego pogorszenia jakości grafiki.

W WIPEOUT 2097 gracz pilotuje nowoczesny pojazd (do wyboru trzy zespoły), konkurując z innymi zawodnikami w wyścigu, w którym wszystkie chwytaki są dozwolone. Koniec z pokojowym nastawieniem, wreszcie można posłać raketę w przeciwnika, bowiem na trasie aż roi się od bonusów w postaci turbo, rakiet i różnorodnych bomb, które aż proszą się o wystrzelenie. Sterowanie pojazdem jest trudne, lecz sprawia wiele satysfakcji – oprócz standardowych w takich przypadkach klawiszy (lewo-prawo i gaz), można jeszcze podnosić i opuszczać dziób pojazdu, dzięki czemu mimimalnie zyskuje on na prędkości podczas ukośnych fragmentów trasy. Trzeba też umiejętnie wykorzystywać znajdujące się na trasie boostery, rozpędzające na chwilę pojazd. W myśl zasady „mało a dobrze”, w grze znajduje się tylko sześć tras, za to przygotowanych z największą dokładnością – różniących się od siebie grafiką, umiejscowieniem zakrętów czy też najzupełniej w świecie koncepcją ich opisaną. Brzmi to trochę zawile, jednak każdy, kto na nie popatrzy będzie wiedzieć o czym mowa. Dość powiedzieć, że są znakomite, zaś ich opanowanie to naprawdę trudne i wymagające zadanie, zwłaszcza, że inteligencja komputerowych przeciwników jest bardzo wysoka. Objawia się to ultraszybкими czasami, jednak dzięki

uporowi, konsekwencji oraz perfekcyjnemu opanowaniu pojazdu (to jest klucz...) każdy z wyścigów można ukończyć na pierwszym miejscu.

Patrząc na niesamowitą jakość grafiki wydaje się, że w tej chwili na

WIPEOUT XL

PC nie istnieje gra wyglądająca lepiej niż ten wyścig. Developerzy z PSYGNOSIS nie ukrywają, że na mocy umowy (i ogromnych pieniędzy) WIPEOUT 2097 został napisany praktycznie jako demonstracja mocy akceleratora POWER VR i choć działa także na dwóch najbardziej popularnych (MATROX MYSTIQUE 4MB i 3Dfx voodoo), to jedynie na POWER VR można uruchomić większe rozdzielczości niż standardowe 640x480 (dla POWER VR także 800x600 oraz 1024x768). Jednak najwyższe rozdzielczości wymagają potwornie nowoczesnego sprzętu – Pentium 200 MMX albo nawet Pentium Pro 200 i praktycznie nie przydają się do niczego, ich kosztem spada płynność animacji. Podstawowe 640x480 okazuje się zupełnie wystraszające, na ekranie PeCetowego monitora gości niespotykana nigdzie dotąd wizualna orgia. Efekty świetlne, wspaniale rozłożone tekstury, a przede wszystkim genialna płynność animacji po prostu nie ma

sobie równych. Niestety, rewelacyjny soundtrack z PlayStation nie przeżył długiej drogi towarzyszącej konwersji. Zniknęły wszystkie znane zespoły z brytyjskiej sceny techno, a na ich miejsce wkroczyły utwory napisane przez Cold Storage, artystę na stałe współpracującego z PSYGNOSIS. Muzyka jest niezła i pasująca do klimatu serwowanego nam przez całość oprawy, nie



sem zapowiadacza (nie mylić z komentatorem).

WIPEOUT 2097 w wersji na PC to rewelacyjne widowisko, a przy tym niewiarygodnie miódna gra. Bardzo boli brak opcji Multiplayer z możliwością ścigania się przez Internet – w tym miejscu przytomniej zachowała się firma UBI SOFT ze swoim POD. Nie zmienia to jednak

faktu, że WIPEOUT 2097 to w tej chwili największy popis możliwości akceleratorów 3D – 3Dfx, POWER VR oraz MYSTIQUE. Oprócz tego potrzebny jeszcze będzie szybki



jest to już jednak taka rewelacja jak w przypadku wersji PSX. Za to efekty dźwiękowe pozostały bez zmian i prezentują się wyśmienicie – od szumu poruszających się pojazdów i dźwięki wydawane przy zderzeniach z bandami aż po strzały, odgłosy eksplozji i operującego ba-



sprzęt, ale jak już mówiłem, tę grę warto zobaczyć, a co więcej, warto w nią zagrać.

Gulash

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -,-,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95, D3D Min. Pentium 150, 16 MB RAM

DEMO: CD 48
OCENA: 8/10





Samolot myśliwski F-16 firmy Lockheed Martin ma spore szanse stać się maszyną polskiego lotnictwa wojskowego. Dlatego z podwójną przyjemnością powitałem symulator F-16 FIGHTING FALCON firmy DIGITAL INTEGRATION. Podwójną, ponieważ DI stygnie z realistycznych symulacji. Czołowymi produktami DI są HIND (SS'41), APACHE (SS'31) i TORNADO (SS'21,33) a każdy z tych symulatorów jest klasą sam dla siebie.

RZUT OKIEM

F-16 FF daje na początku trzy opcje do wyboru: quick start, combat mission i training. Quick start – szybki start, to po prostu wyżywka. Nie kończąca się amunicja, znaczna liczba celów, które czekają na „prezenty” i brak jasno sprecyzowanej misji. Combat mission to podstawowa część gry. Do wyboru jest

działów broni jakie przenosić może F-16. Na samym końcu są lekcje latania w formacji i w warunkach obniżonej widoczności. Wiadomo oczywiście, że nawet najlepsza szkoła lotnicza nie zrobi z żółtodzioba Chucka Yeagera. F-16 pozwala wybrać poziom trudności odpowiadający umiejętnościom i doświadczeniu gracza. Można również wyłączyć kolizje i zaopatrzyć swój aeroplan w nieskończony zapas amunicji, ale tylko w misjach treningowych. W sieci gracze dzielą się na dwa zespoły. Walka odbywa się w dwóch trybach: Deathmatch i Capture the flag. Zabawa przez kabel/modem umożliwia stoczenie pojedynku z kolegą lub wspólne wykonanie misji. Całość wydarzeń rozgrywać się może nad terenem Korei, Izraela lub Cypru.

COMBAT KORNER

Z roku na rok mamy do czynienia z bar-
dziej

chody osobowe, ciężarówki, cyster-
ny, czasami kolumny pojazdów woj-
skowych. Elektrowozy ciągną skła-
dy wagonów. Świetnie wyglądają
miasta. Różnorodne budowle nadają
każdemu z miast cech indywidual-
nych. Mosty, fabryki, wioski, statki
w portach, wszystko to bardzo pod-
nosi realizm. W tak rozbudowanym
środkowisku osadzone jest pole wal-
ki. Każdy ważniejszy strategicznie



trasy do lotu do celu proponowane
w czasie briefingu zazwyczaj omija-
ją najgorsze pułapki. Główne cele
naziemne: bazy, lotniska albo kon-
woje są bardzo dobrze bronione,
pewne jest dostanie się w zasięg
silnego ognia przeciwlotniczego.



punkt ma własne środki obrony
przeciwlotniczej. Na
szczęście

Uważać trzeba bardzo. Warto wy-
korzystać rakiety HARM i pozbyć
się przynajmniej najbardziej niebez-
piecznych radarów. Ważne jest do-
bre rozpoznanie otoczenia celu po-
to, aby wykorzystać ukształtowanie
terenu. Pamiętać też trzeba o tym,
aby dobrze poznać cele misji. Za-
wyczaj nie chodzi o zrobienie za-
dymy w jakimś miejscu, tylko
o zniszczenie konkretnych
obiektów. Ponadto dyscyplina
to naprawdę dobra rzecz. Nie
opłaca się schodzić z kursu
i atakować przypad-
kowo napotkanych
obiektów. Na tym
nie ko-

niec.
W każ-
dej chwili
może zaata-
kować cię wrogi
samolot. Pod-

czas walki nad Izraelem lub Cyprzem może to być nawet F-16. Łatwo jest się spotkać z trudnym przeciwnikiem. Przydzielony wingman to bardzo ważny sprzymierzeniec. Zazwyczaj będzie próbował wykonać cele misji, nie oglądając się na ciebie. Dzięki rozbudowanemu systemowi poleceń można wyzyskać możliwości tego krzemowego koleśka – może na przykład zaatakować cele naziemne wtedy, gdy ty zajmiesz obronę przeciwlotniczą. Ścisła współpraca z wingmanem przynosi zazwyczaj świetne rezultaty.

DO MASZYN!

DIGITAL INTEGRATION od pewnego czasu raczyło nas niezwykłą liczbą detali w swoich produktach. I nie chodzi tu tylko o ilość obiektów na ekranie. Tak samo wiele czynników wpływało na zachowanie samolotów w powietrzu. Wystarczą dwa przykłady: HIND i TORNADO. W obu tych symulatorach DI starało się maksymalnie

lotu blisko ziemi, wrażenie prędkości zrywa kask z głowy. F-16 doskonale symuluje problemy ze sterowaniem w czasie lotu przy bardzo dużych albo bardzo małych prędkościach, a przez to lądowanie wcale nie jest takie proste. Również zaatakowanie przeciwnika działami w czasie lotu na dopalaczach najczęściej kończy się bezproduktywnym pozbyciem kilku kilogramów amunicji. Czasami wydaje się, że prawa fizyki działają tu

uproszczonego modelu lotu. Dla niektórych osób może to być wadą. Równie realistyczna jest symulacja działania awioniki. Systemów jest wiele, a do sterowania nimi służy prawie cała klawiatura wspierana często klawiszami Alt, Shift i Control. Radar często gubi namierzone cele. Okazuje się, że rzucanie chaff i flar w połączeniu z odpowiednimi manewrami rzeczywiście daje szansę na zmylenie wyrzuczonej rakiety. Krycie się natomiast

py, uchwyty uzbrojenia, każdy rodzaj podwieszonych broni czy zasobnika jest rozpoznawalny na pierwszy rzut oka. Wszystkie ruchome elementy płatowca i ustereżenia naprawdę się ruszają. Działo umiejscowione jest dokładnie tam, gdzie znajduje się w prawdziwym samolocie (na lewo i poniżej kabiny pilota). Podwozie chowa się dokładnie tak samo, jak w pierwotnym wzorze, to samo dotyczy hamulców aerodynamicznych.

Teren generowany jest bardzo sugestywnie. Góry i wzniesienia wyglądają znakomicie. Gdy lata się dłużej nad jakimś obszarem, łatwo nabrać pewnej orientacji w terenie. Wyraźnie widać drogi, tory kolejowe, elementy zabudowań. Wszystko jest cieniowane, a teren pokryty został miętymi dla oka teksturami. Przelatując dostatecznie nisko nad jakimiś zabudowaniami wyraźnie widać detale budynków. Łatwo ocenić na jakiej się jest wysokości. Dźwiękowa strona F-16 FF jest równie dobrze dopracowana jak grafika. Bardzo naturalne odgłosy aerodynamiczne i odgłosy pracy silnika mieszają się z elektroniczną paplaniną radaru, systemu ostrzegania i innych urządzeń. Trochę nieszczęsnym głosem posługuje się pani ostrzegająca przed kolizją z ziemią. Wszystko jest okraszone intensywną wymianą komunikatów pomiędzy innymi samolotami i radiostacjami systemów naziemnych. Piękny obraz świetnej gry; brakuje

jakiegoś kolca na różę. Otóż i on, kolec: wymagania sprzętowe. F-16 FF uruchomić można jedynie pod Windows'95. Nie stwarza to żadnych problemów, ale również w niczym nie pomaga. Aby móc doświadczyć wszelkich graficznych atrakcji serwowanych przez grę potrzeba naprawdę bardzo mocnej maszyny. Na Pentium 200 trzeba wyciąć połowę detali, aby uzyskać przyzwoitą liczbę klatek animacji na sekundę. Ciekawe, że pomimo działania gry pod Windows'95 DIGITAL INTEGRATION nie postarało się o wykorzystanie akceleratorów 3D. Przy uaktywnieniu tylko 30 procent detali, gra możliwa jest na Pentium 133. Możliwa oznacza lekko szarpaną animację.

SŁOWO NA KONIEC

F-16 FF to fachowy symulator dla doświadczonych pilotów. Mnóstwo klimatów dla każdego miłośnika lotnictwa wojskowego. Jedyny słaby punkt to wymagania sprzętowe i za to jeden punkt mniej. Można kupować!

LMK

F-16 FIGHTING FALCON

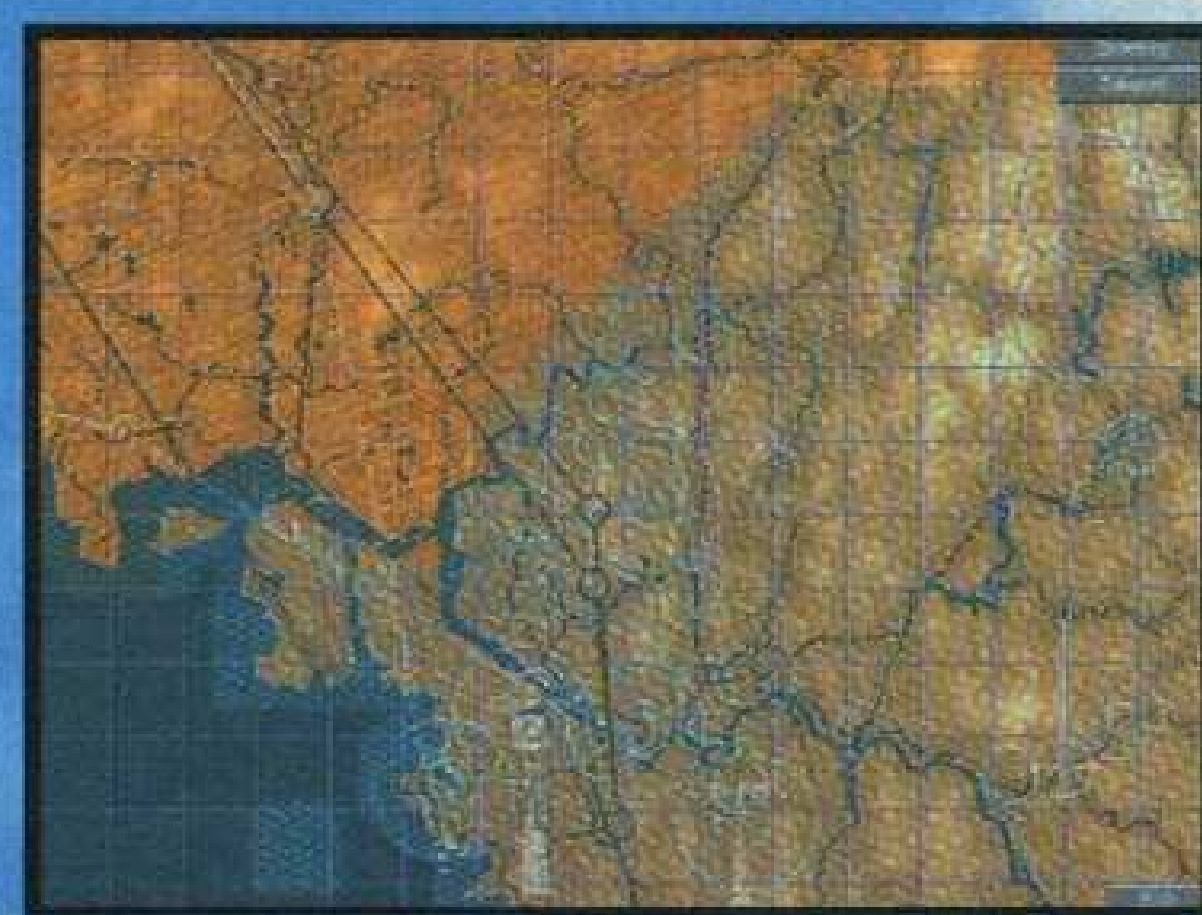


przed radarami nieprzyjaciela blisko ziemi, ogranicza działanie własnego radaru. Awarie systemów pokładowych są bardzo realistyczne i tworzą sugestywną otoczkę podczas uciekania.

DAJCIE MI SILNIK...

W rzeczy samej gra wygląda świetnie. Wszelkie obiekty są w pełni trójwymiarowe. Ilość detali jest oszałamiająca. Ciężarówka mają koła z kołpakami, szyby, lampy. W budynkach są okna. Gdy rzucisz bombę i przelączysz się na widok „za pociskiem”, widać, jak działa każdy rodzaj uzbrojenia, np. rozkładające się spadochrony i odpalanie ra-

kietowego silnika w pociskach Durandal, podział bomb klastrowych na części, itp. F-16 oferuje olbrzymią liczbę widoków zewnętrznych. Widać wtedy jak bardzo skomplikowany jest model twojego samolotu. Widać wszystkie anteny, kla-



taj w sposób zbyt bliski rzeczywistości. Samolot reaguje bardzo precyzyjnie na ruchy sterami, co zapewnia sprzężenie pilota z maszyną. Po takim wstępie wystraszyć może fakt, że w ogóle nie ma w F-16 FIGHTING FALCON

wiernie odtworzyć zachowanie się tak samych maszyn, jak i wszelkich systemów w jakie są one wyposażone. Nie inaczej jest w F-16 FF. Taki sam maniacki klimat. Tak samo mocno trzeba wczuć się w rolę pilota. Akcja w F-16 jest zadziwiająco szybka. Potrzeba kilku misji, aby oswoić się z tempem wydarzeń. Wszelkie doświadczenie z innych symulatorów może sporo pomóc. Odwzorowanie dynamiki lotu jest niesamowite. Bardzo sugestywnie oddane są wszelkie przechyty i bezwładność maszyny w ostatniej fazie wykonywanych manewrów. Łatwo ocenić, czy da się wykonać zwrot przed skalną ścianą czy też wyciągnąć w górę po ostrym nurkowaniu. W czasie

Digital Integration
DYSTRYBUTOR PC - MARKSOFT CENA: -∞
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM
DEMO: CD 49
OCENA: 7/10

Każda wzmianka o nowym symulatorze okrętu podwodnego z pewnością elektryzuje każdego miłośnika tego rodzaju symulacji. Producenci bowiem nie rozpieszczają graczy i nie wydają „przygód” atomowych okrętów podwodnych tak często, jak ich militarnych przyjaciół wzbijających się w chmury. Pomimo to regularnie raz na pół roku coś podwodnego trafiało na nasze twarde. Sytuacja ta nareszcie może ulec zmianie, gdyż za nową grę wzięli się kolejny raz doskonali znawcy wojskowości z Jane's i dzielni twórcy komputerowej rozrywki z ELECTRONIC ARTS. Duo to dało się już graczom we znaki (pozytywnie) w takich tytułach, jak ATF (SS'37), U.S. NAVY FIGHTERS'97 (SS'45), a także fantastycznym AH-64D LONGBOW (SS'38). Nowy tytuł z serii Ja-

o poszczególnych jednostkach latających i pływających zarówno wrogich, jak i przyjaznych. Warto zwrócić na nie uwagę, aby podczas walki nie zastanawiać się, z kim mamy do czynienia.

CYGARO W WODZIE.

Symulator okrętu podwodnego, w odróżnieniu od symulatorów lotu, na szczęście nie musi działać płynnie. Dzięki temu zwiększa się



Wszystkie statki, samoloty, pociągi i miny mają w miarę przyzwoity wygląd. Statki na powierzchni zmieniają kurs w sposób płynny, a nie jak w niektórych symulacjach, co kilkanaście stopni. Jedynie niedociągnięcie to trochę słabo zrealizowane wybuchy ostrzelanych jednostek i obiektów. Ten fragment gry można by trochę lepiej dopracować. Na uwagę zasługuje za to niezłe zrealizowana strona dźwiękowa programu. Każdy najmniejszy odgłos jest oddany bardzo wiernie. Zresztą odgłosy w okręcie podwodnym to bardzo ważny element. Komunikaty członków załogi nie budzą żadnych zastrzeżeń, ich głosy są adekwatne do sytuacji. Podczas nawigacji słychać ton profesjonalisty, a w momencie trafienia przeciwnika radosne uniesienie.

miat w jednym paluszku, możesz się zabrać za misje pojedyncze lub składające się z kilku misji kampanie. Już same nazwy pojedynczych misji brzmią bardzo ciekawie i zachęcają do gry. Wyróżnij tu choćby Fidel's Folly czy Oscar-Winning Performance. Jednak najciekawsza sprawa to kampanie. Są cztery, ale za to w różnych zapalnych rejonach świata. Zaczyna się od walki z kartelami narkotykowymi w Ameryce Środkowej, a dokładniej w okolicach Kuby i Kolumbii. Zakończe-



AYE, AYE, SIR!

Do twojej dyspozycji oddano 23 okręty podwodne, które rzeczywiście pełnią służbę we flocie Stanów Zjednoczonych. Wybór twórców padł na jednostki od USS San Juan (SSN 751) do USS Cheyenne (SSN 773) i nie zano-

niem tej kampanii jest odnalezienie łodzi narkotykowego bossa. Kolejne kampanie, występujące po sobie, prowadzą poprzez wybrzeża Libii, Iranu do konfliktu w pobliżu Korei Północnej i Rosji.

DIVE, DIVE!

Każda misja rozpoczyna się w porcie. Tutaj należy zapoznać się z celem misji. Następnie skieruj swe kroki do magazynów, gdzie zaopatrzysz okręt w potrzebne zapasy i uzbrojenie. W doku remontowym możesz w razie konieczności dokonać niezbędnych napraw. Po tych czynnościach nie pozostaje już nic innego,



ne's Combat Simulations to 688 (I) HUNTER/KILLER.

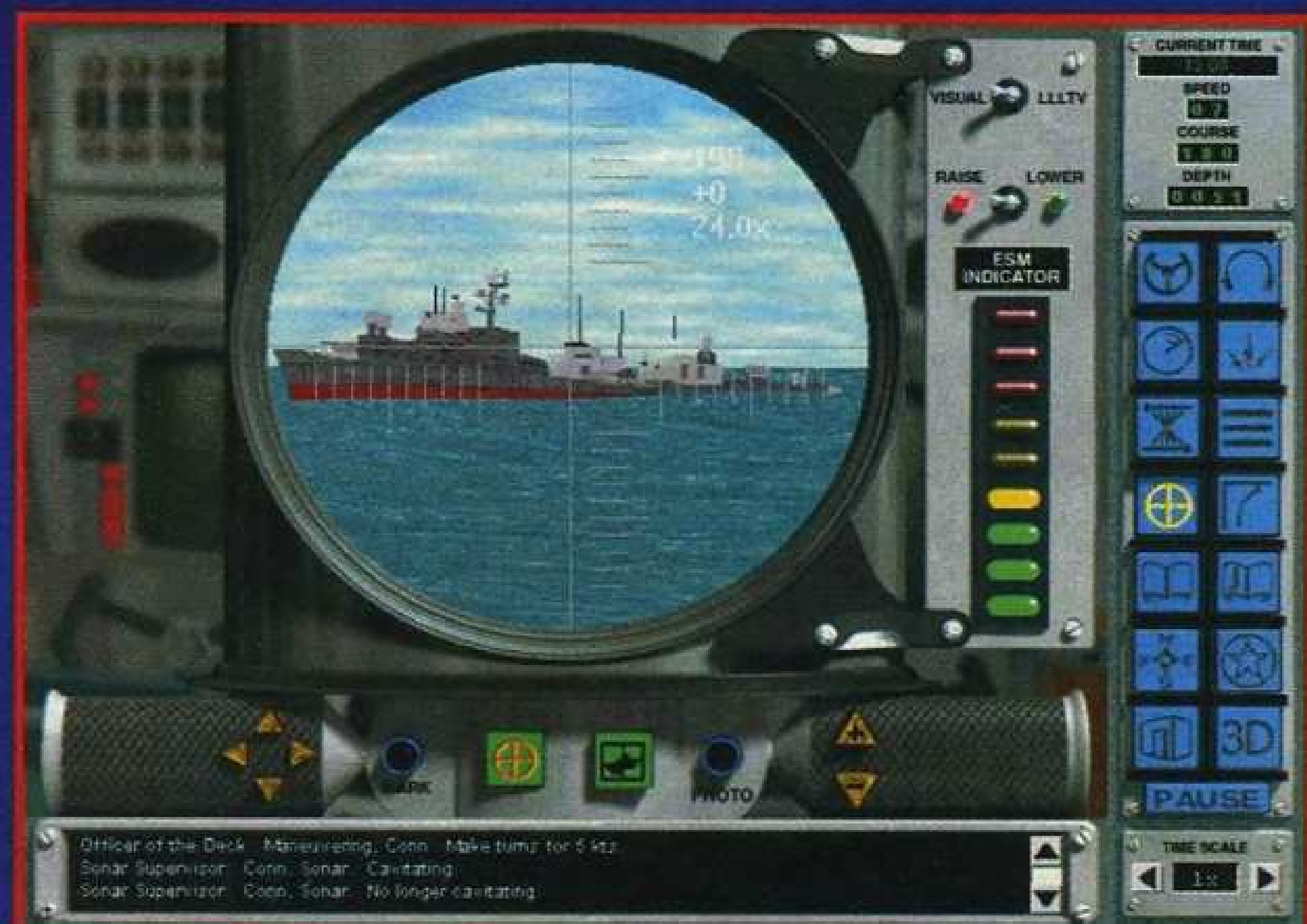
Dla przypomnienia, Jane's to fachowcy wydający coroczne almanachy dotyczące praktycznie każdej dziedziny wojskowości. Mówi się, że są po CIA najlepiej zorientowanymi ludźmi w branży wojskowej. Twórcy z EA, mając takich znawców za pomocników, mogą pokusić się o tworzenie gier bardzo realistycznych i zarazem przystępnych dla graczy. Właśnie przyjazny interfejs to pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy po odpaleniu programu. Jego obsługa za pomocą myszki nie powinna sprawić trudności nawet początkującym w tego rodzaju grach. Mimo to dla nich, jak i dla starych wilków morskich zawarto w grze informacje dotyczące kierowanego statku. Każdy element budowy i poszczególnych systemów okrętu jest dokładnie opisany i na dodatek rozrysowany. Poza tym opisane są procedury operacyjne i procedury w sytuacjach niespodziewanych, np. jak uniknąć wrogiej torpedy. Z kolei w opcji Jane's Online zawarto informacje



znacząco grono osób, do których trafić może ta gra. To cieszy każdego gracza. Realizm, jako taki wygląda i fajna zabawa – to się liczy najbardziej. Dlatego też dla mnie mało ważny jest fakt, że grafika nie rzuca na kolana i płynność czasami szwankuje, choć, niestety, punkt od oceny trzeba obciążyć. Tak na marginesie dodam, że 688 mimo działania pod WIN'95 nie korzysta z Direct3D. Mam przeczucie, że twórcy gier PeCetowych uznają akceleratory 3D za wytwór dobry tylko w grach zręcznościowych, a nie poważnych symulatorach. Obym się mylił. Wracając do grafiki, jest to typowa wektorówka posiadająca trochę tekstur, ale umożliwiającą swobodne granie i rozpoznawanie celów na pierwszy rzut oka.

towałem pomiędzy nimi znaczących różnic. Jedną z nich weźmiesz udział w szeregu misji, które ze względu na zróżnicowany poziom trudności zapewnią ci sporo dobrej zabawy.

Tradycyjnie, na początku zalecane jest obeznanie się z okrętem w misjach treningowych. Autorzy przygotowali ich siedem i mają one za zadanie powoli wprowadzić cię w kolejne sekrety nawigacji i walki. Gdy wszystko będziesz

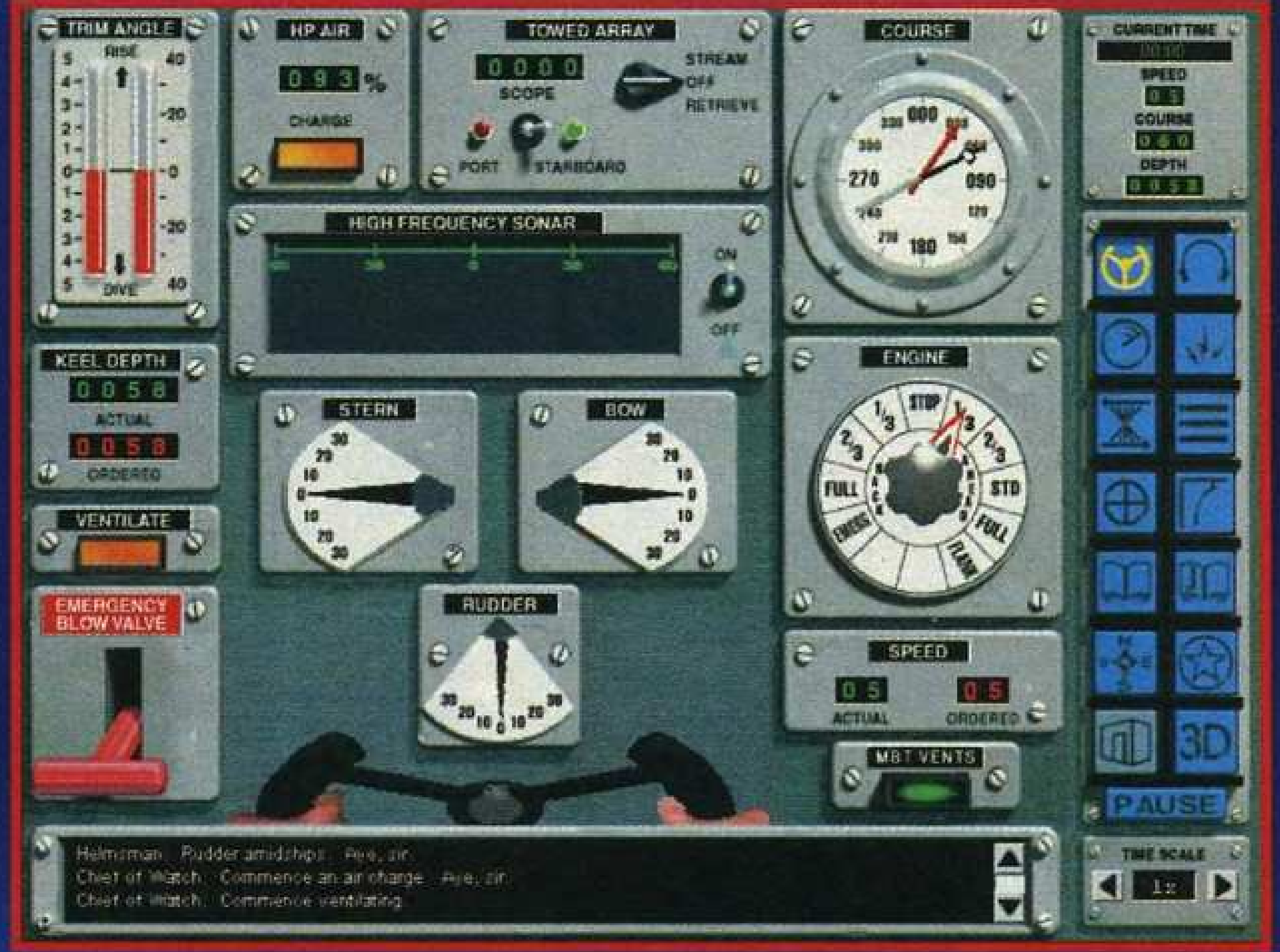


jak wypłynąć na szerokie wody i potwierdzić przydomek Hunter/Killer.

Tradycyjnie, opuszczenie portu odbywa się automatycznie. Na pokładzie do twojej dyspozycji znajduje się kilka sekcji zarządzających statkiem. W pierwszej chwili nie wiadomo za co się zabrać, ale przyjazny interfejs daje się w ciągu kilkunastu minut rozgryźć. Po okręcie możesz poruszać się w trójwymiarowym środowisku lub znacznie szybciej, przeskakując ikonami. Prowadzenie statku jest w miarę proste. Trudności zaczną się, gdy zbliżysz się do płyty. Tam trzeba się poruszać bardzo ostrożnie. Gdy wskoczysz w tryb

nie. Jest to w miarę bezpieczne urządzenie i nie ułatwia przeciwnikowi wykrycia twojego okrętu. Niestety, brak jest opcji jego odcinania w razie potrzeby.

Wykrycie obiektu to nie koniec. Należy go jeszcze zidentyfikować. Możesz to zrobić bawiąc się nasłuchem albo, w przypadku bliskiego zasięgu – przy pomocy peryskopu. Okręty typu SSN posiadają dwa takie bajery – lewo- i prawoburtowy. Ciekawi mnie tylko fakt, dlaczego ulegają one zalaniu, jeśli wyciągniesz je przy zbyt dużej głębokości. W dzisiejszych czasach to trochę śmieszne. W razie problemów programiści umieścili w grze opcję cheat, przy pomocy



688 GOLD HUNTER/KILLER

mapy, to początkowo nie ujrzyś nic poza swoimi jednostkami. Statków nieprzyjaciela i jednostek cywilnych oczywiście nie ma jeszcze na niej naniesionych. Będzie to możliwe dopiero po ich wykryciu. Odnajdziesz je przy pomocy sonarów i radarów, które mogą działać na różnych czę-

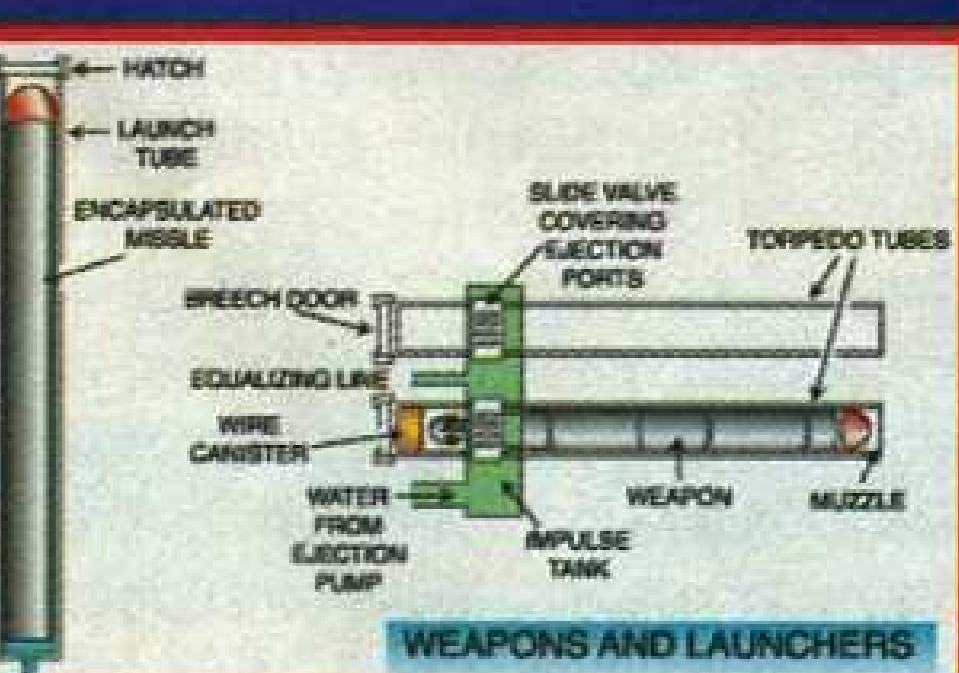
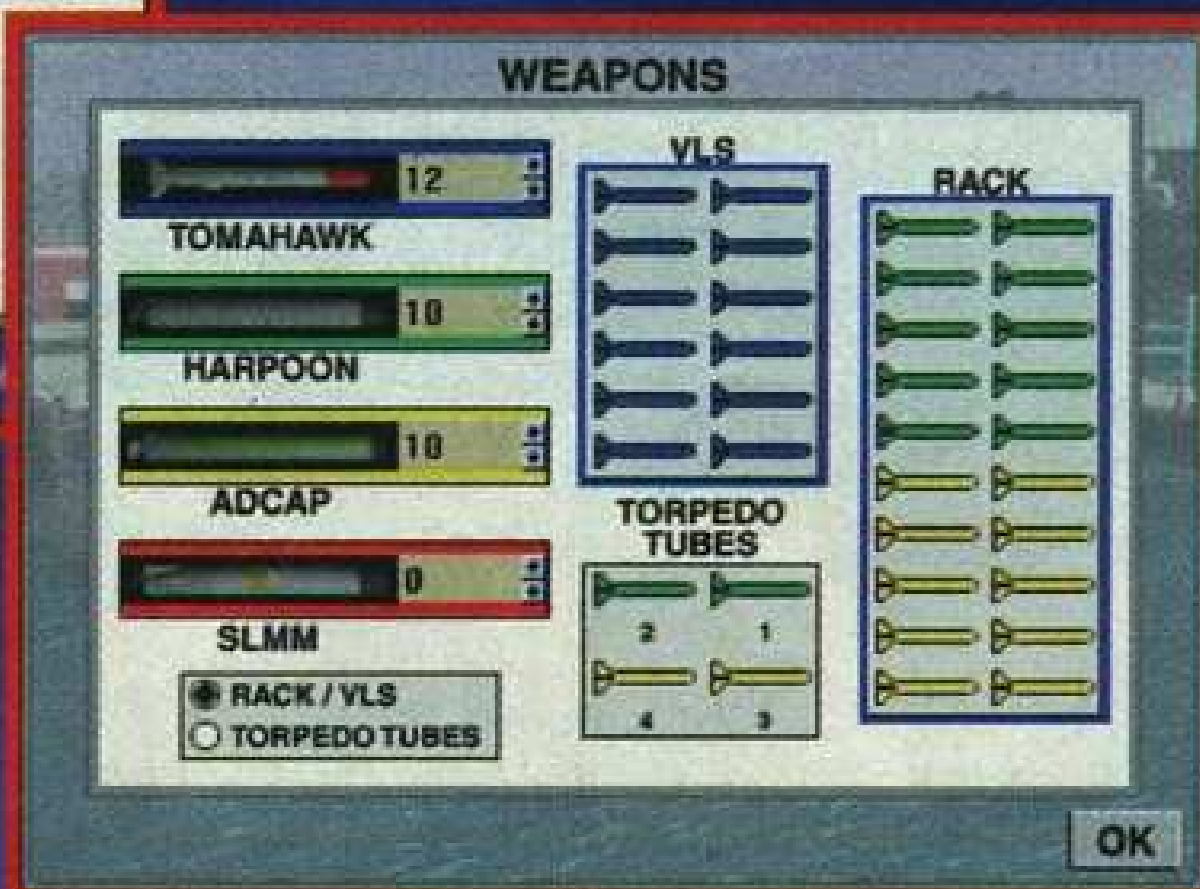
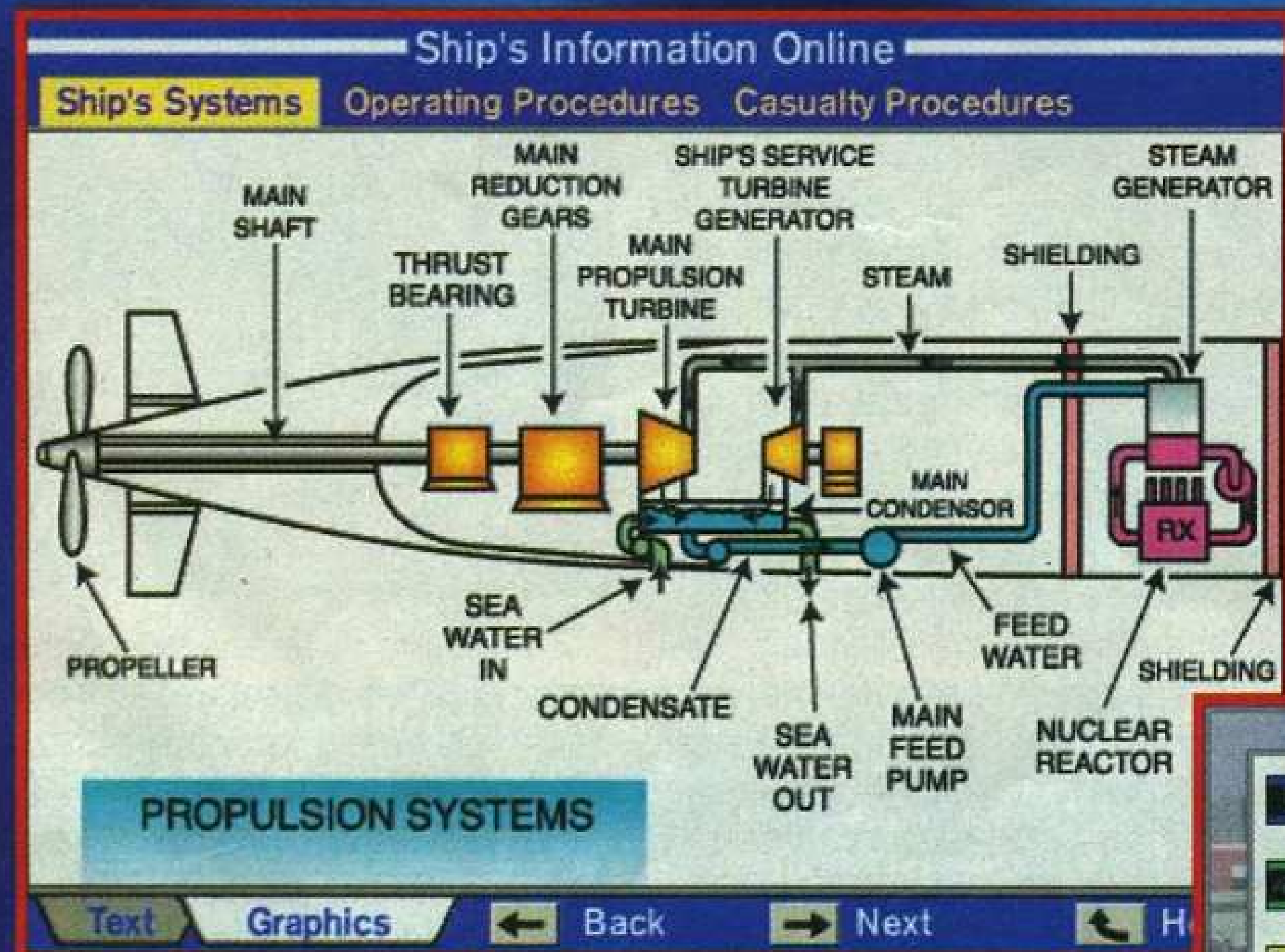
stotliwościach i pasmach. Trzeba z nich korzystać bardzo ostrożnie, gdyż wróg też czuwa i jeśli równie dobrze nasłuchuje, to sprawy mogą się skomplikować. Do przeszukiwania przestrzeni za rufą pomocny okaże się hydrofon, który jest wypuszczany na li-

których możesz ułatwić sobie życie. Pamiętaj jeszcze o jednym. W trakcie misji treningowych nie wolno strzelać prawdziwymi pociskami.

DLA MNIE ZA ŁATWO

Jeśli ktoś tak twierdzi, to zapewne wszystkie misje przecho-

rym rozgrywać będziemy naszą misję. Następnie wystarczy rozłożyć na mapie jednostki, podając im podstawowe dane, tj. zadanie, przynależność, nazwę, kurs, a w przypadku submaryny i min – głębokość. Jeśli jeszcze wspomnę, że do wyboru ma się cały sprzęt dostępny w normalnych misjach, nawet budynki, to pewnie niejedna osoba będzie już miała przed oczami dzikie pomysły. Szkoda, że deweloperzy tak rzadko dodają do swych gier edytory. Przecież ta mała, ale znacząca opcja może radykalnie wydłużyć czas spędzony przy grze i nie trzeba z niecierpliwością czekać na to, że producent zlituje się i wyda pakiet dodatkowych misji. Jeśli gra jest dobra i, co najważniejsze, podoba się publicznie, to taki pakiet niezależnie



dzi już z zamkniętymi oczami i żadna mina nie jest w stanie go zaskoczyć. Dla takich delikwentów autorzy włączyli w skład gry edytor misji. Edytor jest przeznaczony dla każdego, kto ma bogatą wyobraźnię, znudził mu się standardowe misje lub chce sprawdzić nie spotykane w rzeczywistości kombinacje na wodnym polu bitwy. Skonstruowane przez siebie misje można także przetestować w opcji multiplayer. Obsługa edytora jest banalnie prosta. Na początku należy wybrać rejon świata, w któ-

rym rozgrywać będziemy naszą misję. Następnie wystarczy rozłożyć na mapie jednostki, podając im podstawowe dane, tj. zadanie, przynależność, nazwę, kurs, a w przypadku submaryny i min – głębokość. Jeśli jeszcze wspomnę, że do wyboru ma się cały sprzęt dostępny w normalnych misjach, nawet budynki, to pewnie niejedna osoba będzie już miała przed oczami dzikie pomysły. Szkoda, że deweloperzy tak rzadko dodają do swych gier edytory. Przecież ta mała, ale znacząca opcja może radykalnie wydłużyć czas spędzony przy grze i nie trzeba z niecierpliwością czekać na to, że producent zlituje się i wyda pakiet dodatkowych misji. Jeśli gra jest dobra i, co najważniejsze, podoba się publicznie, to taki pakiet niezależnie

ZA ILE WERSJA GOLD?

Jako wydawca, EA przyzwyczaiła nas do pewnego schematu. Każda dobra gra ma swoje coroczne wznowienie. Tak jest m.in. z kilkoma grammi sportowymi. W symulatorach tworzonych we współpracy z JANE'S dostajemy czasami pakiet dodatko-

wych misji, a wtedy na pewno wersję GOLD. Przeciwiczyliśmy to w ATF i AH-64 LONGBOW. Wielbicielom tych gier to absolutnie nie przeszkadza, a nawet cieszą się z tego. Tyle że w cywilizowanych krajach wersja GOLD, która poza drobnym retuszem jest na ogół połączeniem wersji podstawowej z pakietem misji, jest do nabycia za niższą cenę dla tych, którzy posiadają wszystko do swojej ulubionej gry. Niestety, w naszym kraju coś takiego nie przechodzi. Nasz konserwatywny dystrybutor nie przewidział takich opcji! Cieszymy się, że sprowadzane są wersje GOLD, ale można by pomyśleć o rabatach dla tych, którzy mają poprzednie pakiety. Niech te karty rejestracyjne na coś się wreszcie przydadzą. Jestem pewny, że za parę miesięcy ukaże się do 688 pakiet kampanii, a za kilka następnych 688 GOLD i może nareszcie coś się zmieni. Bardzo bym się cieszył, bo gra ta jest na pewno warta kupienia.

Rif

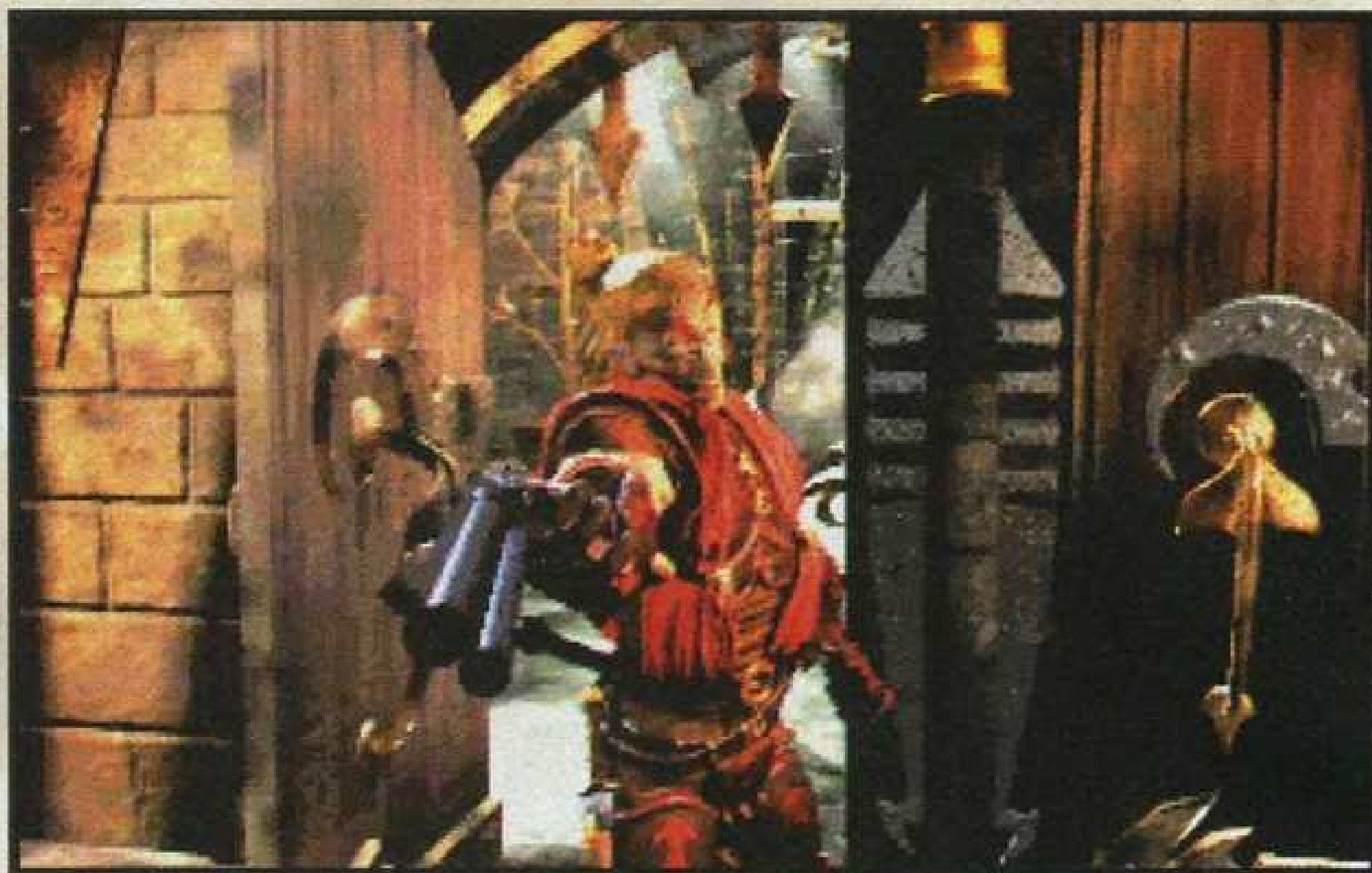
Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: --
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10



jak najkorzystniejszy przegląd sytuacji. Przejścia z jednego miejsca pomieszczenia do drugiego są bardzo płynne, a ustawienie kamer nie budzi żadnych zastrzeżeń – Arkhan jest cały czas dobrze widoczny.



ko, co nie zostało zalane wzburzonymi wodami, a powstałe nie wiadomo skąd kreatury ciemności zaczęły buszować po wypalonych zgliszczach. Ludzkość stanęła przed ponurą perspektywą. Tak nastąpiła era ciemności.

MIASTO

Nie pierwszy jednak raz mieszkańcy Ziemi pokazali, że są zdolni do zaadaptowania się w najgorszych nawet warunkach. Ci, którym udało się przeżyć, zgarnęli cały dobytek, jaki mogli udźwignąć i wyruszyli w drogę mającą zaprowadzić ich do miejsca, gdzie cywilizacja miałaby szansę się odrodzić. Po bardzo długiej i niebezpiecznej wędrówce, nękani atakami istot ciemności, wreszcie dotarli do miejsca, gdzie wiele pokoleń później stanęło miasto – wawrownia. Sparta. Miejsc, gdzie na Ziemi powstały miasta, jest więcej; nazywane są one Stallite.

Dzisiaj Sparta jest już dobrze prosperującym miastem, otoczonym zbrojnymi murami broniącymi jego mieszkańców przed atakami mutantów z zewnątrz. Jednak to magiczna moc światła, mającego swoje źródło w skale, na której postawiono Spartę, jest faktycznym czynnikiem odstrasającym stwory ciemności. Bez niego, mury miasta padłyby prędko pod naporem przeważających sił ciemności i wówczas noc na zawsze spowłaby planetę.

Wszyscy mieszkańcy Sparty wyznają kult Boga Słońca. Kapłani (zwani SunSeers) oddający mu cześć w świątyni są faktycznymi mędrkami Sparty. To oni wraz z najwyższym kapłanem Lori decydują o tym, co dzieje się w mieście. Zamieszkują tu też Strażnicy Słońca, obrońcy miasta, Budowniczości – dbający o dobry stan murów i wykonujący wszelkie potrzebne przedmioty, Dostawcy dbający o zaopatrzenie w żywność oraz Szabrownicy nie należący do innych grup, czy to z powodu wieku, czy braku umiejętności utrzymujący się ze szperania w śmieciach z przeszłości i wydobywania przedmiotów nadających się do czegośkolwiek. Trzy pierwsze grupy zamieszkują górną partię miasta, pozostali skazani są na



mieszkanie w dolnej, „slumsowej” dzielnicy.

STRAŻNIK, OFIARA, BESTIA

W grze wcielamy się w rolę Arkhana – Strażnika Słońca. Jest zwykłym szeregowym strażnikiem i jego zadaniem jest jak najlepsze wypełnianie rozkazów przełożonych. Jednak już przy pierwszym z nich, który niemal kończy się dla Arkhana śmiercią, zaczynają się kłopoty. Trzymając straż przed salą, gdzie właśnie przebywa Lori, Arkhan udaremnia próbę zamachu na jego życie. Zamachowcy zostają co prawda powstrzymani, ale jeden z nich przed śmiercią zaraża naszego bohatera Czarną Zgnilizną. Towarzysze broni powoli odwracają się od Arkhana (Zgnilizna zmienia go bowiem w pół-człowieka, pół-potwora). Od tej pory wydarzenia nabierają tempa i szybko okazuje się, że ktoś w Sparcie bardzo chce, aby stwory ciemności przejęły miasto. Arkhan jest jedynym mieszkańcem, który może przeciwstawić się siłom zła – zostaje jedyną nadzieją Sparty. Jednak Czarna Zgnilizna coraz głębiej wrasta korzeniami w jego tożsamość. A ostatnim stadium tej choroby jest całkowita zmiana w istotę ciemności i ztracenie jakichkolwiek cech ludzkich.

WZROK, SŁUCH, DOTYK

Jak już wspomniałem, sposób przedstawienia akcji w DARK EARTH jest zbliżony do tego z BIOFORGE czy ALONE IN THE DARK. W każdej z lokacji, po jakich będzie się poruszał Arkhan, jest kilka kamer, ustawionych tak, żeby dawać

Nasz bohater (podobnie jak wszystkie postacie w grze) jest bardzo ładnie animowany. Jego stworzona z licznych wieloboków postać daleko z tyłu zostawia wektorową sylwetkę Edwarda Carnby'ego oraz głównego bohatera BIOFORGE. Spora ilość klatek animacji postaci, ładne kolory i duże przywiązanie do drobnych, cieszących oko detali, powoduje, że sylwetka Arkhana jest cały czas (nawet przy dalekich odjazdach kamery) bardzo wyraźna. Mamy wrażenie obcowania z prawdziwą postacią, a nie przypadkowym zbitkiem pikseli.



Z podobną dbałością wykonane zostały tła – majestatyczne budowle, złowrogie kształty i bardzo szczegółowo odwzorowane elementy krajobrazu. Na każdej z oddzielnych plansz zachwycają swoim wykonaniem. Na uwagę zasługuje fakt, iż wszystkie pomieszczenia zostały przygotowane w dwóch wersjach – jednej, kiedy nad Spartą świeci jeszcze promień światła ze studni, oraz drugiej – kiedy całe miasto spowite jest zasłoną ciemności. Tak bardzo zmienia to klimat gry, że mamy wrażenie, iż znaleźliśmy się w zupełnie innym świecie.

Kolejnym plusem jest doskonała gra światła. Niezależnie od tego, z której strony oświetlony jest Arkhan, zawsze rzuca on stosowny cień. Gdy stoi blisko źródła światła cień się wydłuża, kiedy indziej – maleje. W dodatku cień nie jest tu przedstawiony jako ciemna plama posuwająca się cały czas za na-



BIOFORGE był grą, która wielu graczy rzuciła na kolana. Doskonała grafika, świetny klimat, ciekawa intryga i dobre połączenie elementów logicznych i zręcznościowych spowodowały, że weszła ona na stałe do klasyki i stanowi jeden z tych tytułów, które znać wypada. ORIGIN zarzekł się, że wypuści sequela, ale zanim do tego doszło, firma wpadła w poważne kłopoty finansowe, część ludzi odeszła, a samą firmę pod swoje skrzydła wzięła ELECTRONIC ARTS i z BIOFORGE 2 wyszły nici. Aż żal było patrzeć, jak zmarnowany zostaje świetny pomysł. Tymczasem niewiele było firm skłonnych wydać grę na podobieństwo BIOFORGE. W zasadzie jeżeli chodzi o sposób przedstawienia akcji, prowadzenia walki i używania przedmiotów, to podobne były wszystkie tytuły spod znaku ALONE IN THE DARK (i później TIME GATE), ale to wciąż nie było to (nie ujmując nic serii AITD).

Stosunkowo niedawno pojawił się jednak nowy zespół developerski o nazwie KALISTO. Firma zapowiada na ten rok wydanie trzech tytułów: NIGHTMARE CREATURES, wyścigów ULTIMATE RACE oraz właśnie DARK EARTH. I o tej ostatniej będzie tutaj mowa.

CIEMNOŚĆ

Ludzie nigdy tak naprawdę nie wzięli sobie do serca apokaliptycznych przepowiedni proroków. Ich niezrozumiały i bezsensowny, jak się wszystkim wydawało, bełkot, był niczym rzucanie grochem o ścianę. Nikt nie wierzył w opowieści o nadchodzącym wielkim kataklizmie. Do czasu. Już pierwsze meteory, które uderzyły w Ziemię pokazały, jak nikłe szanse mają ludzie w konfrontacji z siłami natury. W przeciągu godzin spełniły się najbardziej pesymistyczne prognozy dotyczące klęsk żywiołowych – oceany wystąpiły z brzegów, morze ognia trawiło wszyst-

szym bohaterem, ale stanowi prawdziwe odbicie sylwetki naszego bohatera.

Cały świat gry jest też pełen różnych miłych elementów – w podzie-



i poszukiwanie przedmiotów. Pierwszy z nich – grzeczny (kiedy pasek przy wskaźniku energii w lewym dolnym rogu ekranu jest biały) – Arkhan jest wtedy bardzo miły w rozmowie i delikatnie obchodzi się z rzeczami, oraz drugi (kiedy pasek jest czarny – tryby zmienia się Tabulacją), podczas którego Arkhan staje się chamowatym gburem, prowokującym wszystkich niewybredną gadką. Znacznie skuteczniej odnajduje wtedy poukrywane przedmioty. Ponieważ jednak ludzie, z którymi przyjdzie

każda z postaci zapamięta, jak się z nią obeszliśmy i w zależności od tego może później albo być chętna do współpracy, albo też wrogo się do nas usposobić.

Co do walki, to jest ona zdecydowanie mocną stroną gry. Nasz bohater zna trzy ciosy z dalszej odległości, trzy z bliższej, jeden unik na atak z bliska i jeden z daleka, oraz – po zatruciu Czarną Zgnilizną – jeden supermocny cios, który jednak wyczerpuje jego energię życiową. W zależności od broni, jaką w danym momencie włada Arkhan, style walki różnią się między sobą, a że broni jest w grze naprawdę dużo, to i wachlarz uderzeń pozostaje cał-

ve'ować można tylko w pomieszczeniach, w których gdzieś na ścianie widnieje symbol Boga Słońca. Na szczęście występuje on dosyć często, więc nie powinno być zbyt-nych kłopotów.

BYĆ... MUTANTEM?

DARK EARTH to jedna z najbardziej wciągających gier, w jakie zdarzyło mi się ostatnio zagrać. Jej ukończenie zajęło mi niespełna tydzień, ale wszystkich sekretów nie rozgryzłem nawet po miesiącu grania. Samo zaprezentowanie akcji z punktu widzenia osoby, która ze Strażnika Słońca nagle zaczyna zmieniać się w istotę, jaką od najmłodszych lat uczyła się nienawidzić i zwalczać, jest wystarczająco ciekawe. Jeżeli dodamy jeszcze do tego nielinearny scenariusz, różne sposoby rozwiązywania problemów, fabułę biorącą pod uwagę wszystkie nasze nietypowe zagrania, bardzo ciekawe postacie (między innymi bohatera Sparty, Zeda – wiernego druha Arkhana, pociągającą i śmiertelnie niebez-

DARK EARTH



pieczną kapitan straży – Phedorię, kochankę Arkhana – Khali i wiele, wiele innych) to otrzymamy grę, jakiej dawno nie było. Bez sztucznych dłużyzn, z zaskakującymi zwrotami akcji, ładnymi przerywnikami i wartką akcją, DARK EARTH jest moim faworytem do miana gry tego roku (ale czekam na UBIKA i FALLOUT).

Banana Split

Kalisto

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: --
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 16 MB RAM

OCENA: 9/10

miach pod nogami Arkhana przemykają szczury – w kanałach nad głową przelatują mu momentami nietoperze – wreszcie na świeżym powietrzu wokół studni szybują ptaki. Ta gra oferuje świat tętniący własnym życiem. Przynajmniej do czasu.

Sama muzyka bardzo dobrze komponuje się z akcją. Na pierwszy plan wysuwają się jednak doskonale dobrane głosy lektorów, sugestywny szcęk zderzających się broni, echa kroków na pustym dziedzińcu i wszelkie inne odgłosy.

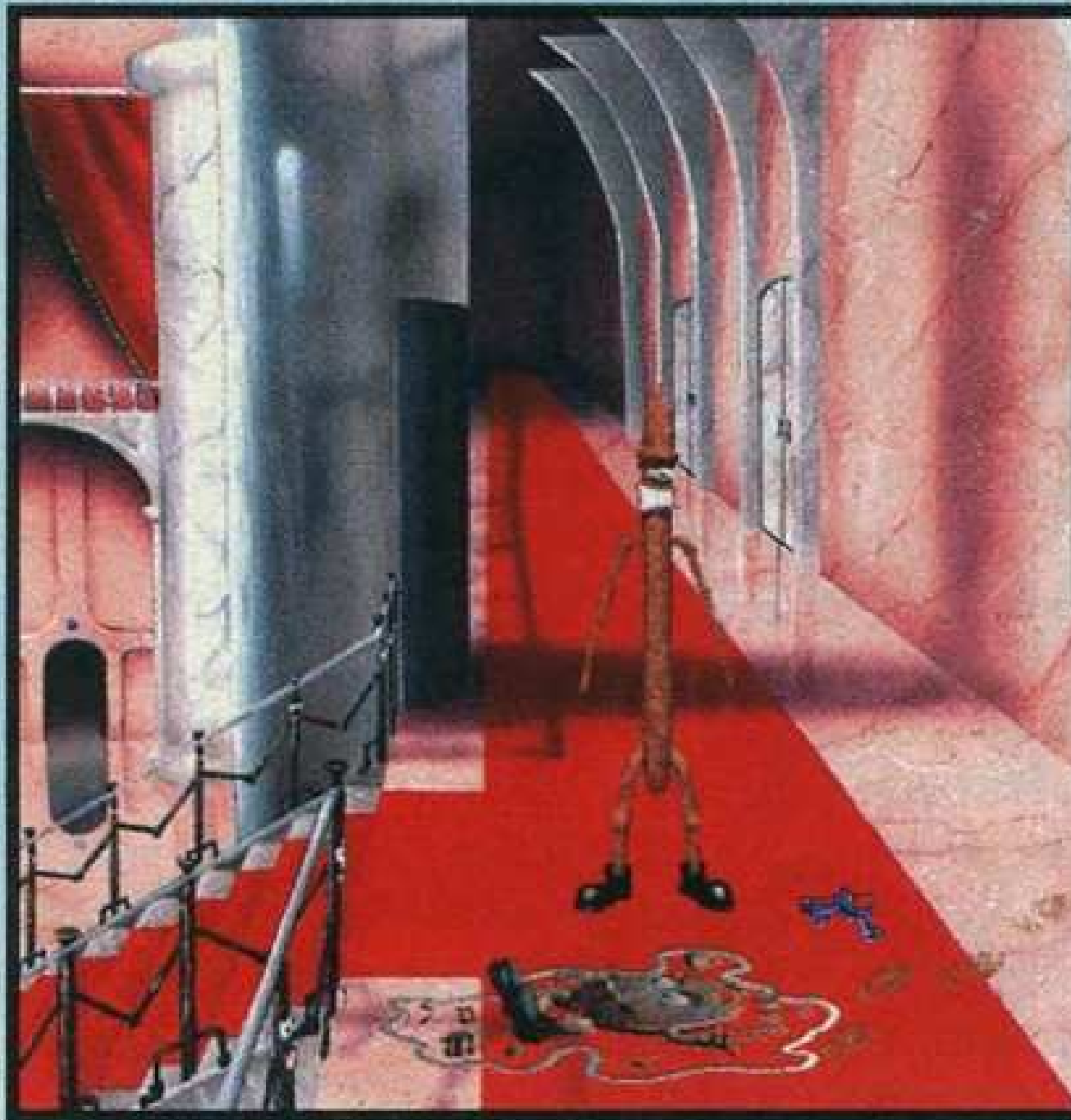
Sterowanie Arkhanem jest dosyć proste. Nasz bohater może chodzić, biegać, podnosić i używać przedmioty, rozmawiać z napotkanymi osobami oraz walczyć. Co ciekawe, są dwa tryby wykonywania takich czynności, jak rozmawianie z napotkanymi osobami



nam rozmawiać, mają różne charaktery, to istotne staje się balansowanie pomiędzy zastraszaniem swoich rozmówców, a łagodnym ich traktowaniem. Z jednej strony – jeśli jesteś zbyt opryskliwy, mogą nabrać ochoty dać ci nauczkę a z drugiej, kiedy widzą, że jesteś miękki, to mogą najzwyczajniej cię zignorować. Co najważniejsze j e d n a k ,



exclusive



HIT. Niestety, trzeba być bardzo dociekliwym, żeby wpaść na pomysł, jak skorzystać z tego transportu. Należy bowiem, oglądając telewizję, usiąść w fotelu. Powoduje to, że miotamy się

W ANIMAL razi także szata graficzna, która nie pasuje do przyjętej przez twórców humorystycznej konwencji. Tutaj aż marzą się bajeczne, kolorowe rysunki i rozbudowana sceneria. Zamiast tego otrzymujemy grafikę, która nie wyróżnia się niczym pozytywnym, a niektóre lokalizacje są wręcz wyblakłe.

Oczywiście ANIMAL ma także swoje zalety. Zagadki czasami są ciekawe i logiczne, chociaż zdarza się, że ich rozwiązanie wymaga klikania na czym popadnie. Plusem może być także zwirowany pomysł i oryginalność zabawy w kielbaskę. Ja jednak sądzę, że przygodówki muszą mieć głębszy sens i to wcielanie się w kielbaskę pepperoni pasowało mi jak latanie w kozuchu po słonecznej plaży. O wiele bardziej wolałam takie produkty, jak np. DISCWORLD (opis w SS'26), które oprócz śmieszności oferowały jeszcze coś. Wprawdzie można cały pomysł oprzeć na ironii, ale trzeba jeszcze umieć zachować pewną równowagę, która sprawi, że przygodówka nie stanie się nużąca. W dzisiejszych czasach, oprócz pomysłu, duże znaczenie ma także wykończenie produktu, dobry sterownik i łatwość obsługi. Niewielu pamięta jak w np. LEISURE SUIT LARRY 1 (opis w SS'3) mozolnie wstukiwano się polecenia na klawiaturze. Tamte czasy już bezpowrotnie



Czego to w dzisiejszych czasach ludzie nie wymyślą! Szczególnie twórcy przygodówek, aby przyciągnąć uwagę graczy. Niektórzy podążają przetartym dawniej szlakiem wydając kolejne, bardziej atrakcyjne części wielkich przebojów (np. zapowiadany CURSE OF MONKEY ISLAND), ale inni starają się za wszelką cenę wymyślić coś oryginalnego i wykorzystać dziwaczne pomysły. Jednym z takich pomysłów jest umieszczenie akcji gry w świecie podłych ciastek. W przygodówce tej wcielamy się w kielbaskę, która usiłuje zapobiec spiskowi uknutemu właśnie przez ciastka panoszące się w mieście. Można by zrobić z tego nawet ciekawą grę. Okazuje się jednak, że ANIMAL nie wykorzystał szansy. Przede wszystkim razi brak dopracowania produktu, który z pewnością

próby wydawania poleceń za pomocą myszki. Kiedy już przyzwyczaimy się do „miłego” sterownika, czekają na nas dal-

ANIMAL

sze wyzwania, nie związane bynajmniej z rozwiązywaniem zagadek. Jeżeli chcemy wejść po schodach, musimy dać komendę „użyj schody”, bo inaczej nie wdrapiemy się na wyższe piętro. Jeżeli chcemy przejść do następnej lokalizacji, musimy odnaleźć miejsce na planszy, w którym kursor zmienia się w napis Exit. Jest to dosyć trudne, bo trzeba bardzo dokładnie przeczesać całe pomieszczenie. Często okazuje się, że nie zauważyliśmy jakiegoś „tajnego” przejścia i przez to nie mogliśmy rozwiązać zagadki. Lokalizacje najlepiej jest badać z kursorem zmienionym na „użyj”, bo wtedy możemy otrzymać informacje dotyczące tego, na co najeżdża kursor. Kolejny zarzut dotyczy „inventary”. Jeżeli chcemy użyć czegoś, co można przeczytać np. listu, to musimy cierpliwie poczekać, aż na ekranie przestanie się pokazywać jego zawartość.

Jeśli chodzi o samą akcję, to ciężkie wyzwanie czeka na nas już na samym początku. Poruszamy się bowiem po terenie za pomocą systemu transportu



po całym pokoju, nie wiedząc co robić. Wprawdzie gracze lubiący przygodówki są zaprawieni w bojach, ale co za dużo, to nie zdrowo.

Zaletą ANIMAL miał być zapewne wszechogarniający humor. Mówiąc szczerze, humor wchodzi drzwiami i oknami. Bez względu, czy chcielibyście go wpuścić, czy nie. Niektóre jego elementy są nawet ciekawe, np. nawiązywanie do klasyki komputerowego gatunku (w jednej ze scen nasz bohater nie chce otworzyć szafy, twierdząc, że nie ma tam przejścia do innego wymiaru). W większości przypadków jest to jednak ciężki dowcip, wynikający z przedstawienia naszego świata w wydaniu ciasteczkowo-kielbasianym. Taki rodzaj humoru nie trafił w mój gust, ale jego ocenę pozostawiam samym graczom. Zapewne niektórym spodoba się jego specyfika.

minęły i przygodówka ze złym sterownikiem i ciężką obsługą może nie wytrzymać konkurencji.

Krupik



nie jest „przyjazny” dla odbiorcy. Sterownik gry opracowany został fatalnie. Najbardziej sprawnie można poruszać się po terenie, używając najpierw myszy (pojawia się schematyczny rysunek kielbaski), a potem klawiatury, w celu dokładnego określenia, o jaką czynność nam chodzi. Można także spróbować karkołomnej



Ocean

DYSTRYBUTOR PC - MIRAGE CENA: --PO
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 41
OCENA: 3/10



Każdy z nas wie, że pieskie życie jest synonimem życia bardzo ciężkiego. A to właściciele zostawiają biedaka na cały dzień samego w domu, a to dadzą mu jedzenie dla ludzi (co źle odbija się na jego kondycji i zdrowiu). Pies jest najlepszym przyjacielem człowieka, ale niewielu z nas przyszłoby do głowy, żeby uczynić go bohaterem przygodówki. DOGDAY nie opowiada nam miłej historii o psich ulubieńcach. Nie jest to bynajmniej SNOOPY. W świecie, w którym rozgrywa się akcja, panuje brutalność i zło. Jest to świat totalitaryzmu, w którym jesteś ściganym i zaszczutym uciekinierem. Wszędzie czają się agenci policji, marzący tylko o tym, żeby dobrać ci się do skóry. Przede wszystkim musisz przeżyć, ale także wykonać ważną misję. Twoim zadaniem jest bowiem skontaktowanie się z opozycją i udowodnienie, że rząd kłamie.

Wszystko to już znamy z wielu gier, ale oryginalność fabuły tego produktu polega na fakcie, że główny bohater i większość mieszkańców miasta należą do gatunku psów. Organizacja, z którą musisz się skontaktować, nosi nazwę C.A.T.S. (proszę nie kojarzyć z tytułem goszczącym na rynku prasowym) i wszystko wskazuje na to, że należą do niej koty. Akcja DOGDAY rozgrywa się w ciemnych zaułkach, podejrzanych lokalach i w podziemnych korytarzach, a sposób przedstawienia akcji (z punktu widzenia pierwszej osoby) sprawia, że możemy bardzo dobrze wczuć się w opowiadaną nam historię. Stworzony został dzięki temu nastrój zagrożenia, który potęguje się wraz z rozwojem akcji. Fabuła gry jest ciekawa, a zagadki stoją na naprawdę wysokim poziomie. W ich rozwiązywaniu trzeba popisać się dużą dozą wyobraźni, ale także spostrzegawczością, bo wiele wskazówek ukrytych jest w najmniej oczekiwanych miejscach. Należy więc bardzo dokładnie

przeszukiwać kosze na śmieci, czytać ogłoszenia na ścianach. Nie liczcie na to, że otrzymacie jakieś wskazówki od mieszkańców miasta. Wygląda na to, że nie mają oni w zwyczaju obszczekiwać się z obcymi. Niektóre z problemów można rozwiązać na kilka sposobów np. aby wydostać się z mieszkania można rozwalić drzwi siekierą, ale także w bardziej kulturalny sposób otworzyć je znalezionym kluczem. W grze znajdują się także elementy zręcznościowe (np. wygranie nagrody



na automatach), czy logiczne (np. ułożenie w całość podartej kartki). Mroczny klimat jeszcze bardziej potęguje doskonale dobrana grafika (opustoszałe miasto w nocy) i muzyka, która sprawia, że ciarki chodzą nam po plecach. Po ulicach przejeżdżają wozy policyjne na sygnale, a w ciszy nocy rozbrzmiewają podejrzane dźwięki.

Chcąc pomyślnie ukończyć tę misję musimy pozbyć się wszelkich przyzwyczajzeń, które wynieśliśmy z innych przygodówek. Wiercie, że nie jest to wcale łatwym zadaniem. Odniosłam nieodparte wrażenie, że twórcy DOGDAY w mistrzowski sposób wciągnęli gracza w stworzoną przez siebie historię. Klasyczne przygodówki przyzwyczyły nas do tego, że rzeczy, które w nich używamy, nie zachowują się tak samo, jak w normalnym świecie. Inaczej jest w DOGDAY: zapalony papieros, który podnosimy z ulicy po pewnym czasie wypali się do końca i nie będziemy mogli go użyć, lampa zgaśnie od przeciągu, który hula w podziemiach. Produkt ten wymaga także od nas odgrywania pewnych rzeczy (np. musimy nakarmić pieski w stołówce, wykonując wszystkie czynności z tym związane). Szcze-



komórek. Gra jest trudna, ale kto z nas nie lubi trudnych wyzwań? Znamy już wiele tak ambitnych produktów, że praktycznie nie da się w nie grać. W tym jednak przypadku zachowane zostały odpowiednie proporcje, które sprawiają, że gra może znaleźć swoich zwolenników. Osobiście wolalabym jednak, żeby zagadki nie były aż tak trudne, bo godzinami możemy krążyć po całym terenie w poszukiwaniu najdrobniejszej wska-



gólnie podobało mi się nastawianie odpowiedniej stacji radiowej w więzieniu, w zamian za co otrzymamy od towarzy-



DOGDAY

sza z celi telefon do organizacji C.A.T.S. Niestety czasami takie urealnienie przeszkadza w rozwiązywaniu zagadek, ale za to sprawia, że lepiej wczuwamy się w mroczny klimat gry. Do tego czasami postacie zachowują się inaczej w tej samej sytuacji, np. strażnik w nocnym klubie raz rzuci niedopałek papierosa, a innym razem tego nie zrobi.



Do zabawy w DOGDAY potrzeba dużo cierpliwości, niekonwencjonalnego podejścia oraz wysilania szarych

zówki. DOGDAY jest naprawdę dużym wyzwaniem i polecam ją zwłaszcza tym, którzy lubią mroczne klimaty i trudne zadania. Nie polecam jej natomiast miłośnikom cukierkowej grafiki i wesołych fabuł. Ale kto powiedział, że życie gracza będzie łatwe? Należy więc „zejść na psy” i zająć się walką o niepodległość pieskiego świata.

Krupik

Asylum Productions

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10



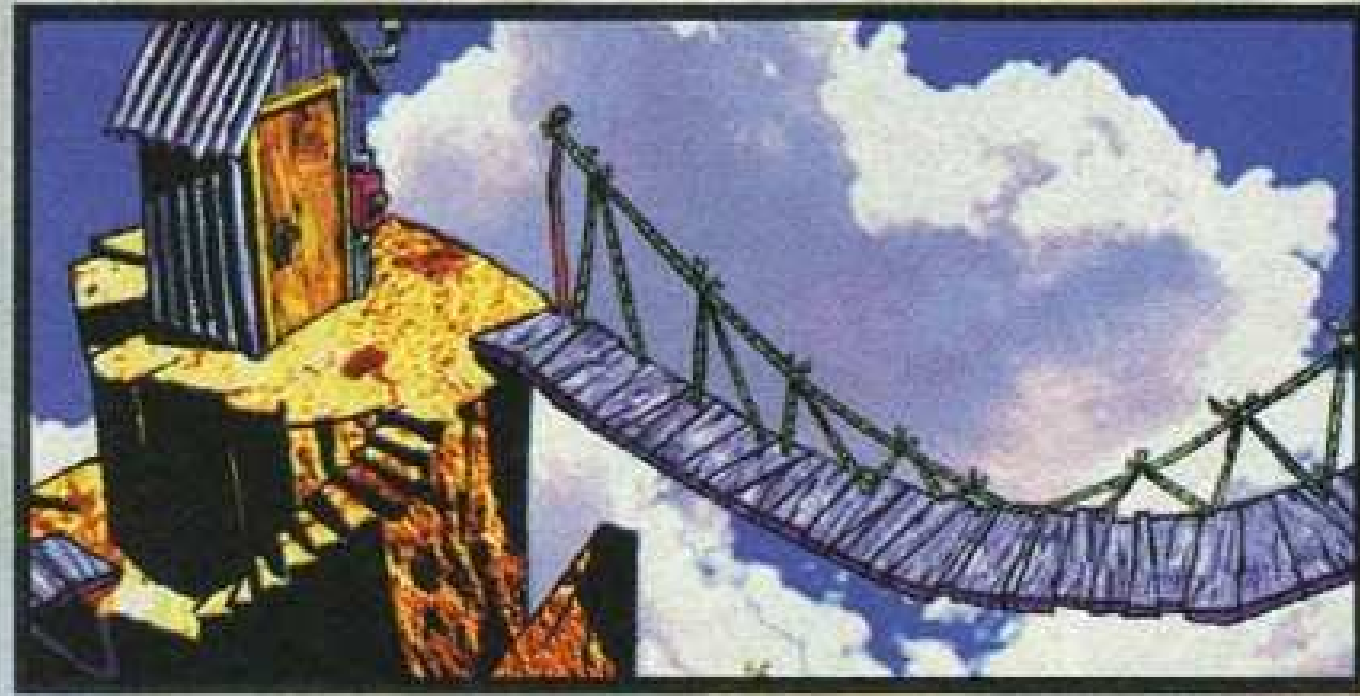
Gra sprowadza się do odwiedzenia czterech miejsc – Atolu Dingo, Strumienia Świadomości, Łądu Zaginionych Rzeczy oraz Oka na Niebie.

W każdym z miejsc czeka nas mnóstwo

Czasami gry mają wprowadzenia lepsze, czasami gorsze. Czasami może wydawać się, że ich treść jest zbyt infantylna albo, że za bardzo starają się rozśmieszyć graczy. Zdarza się nawet, że postacie, które w zamierzeniu miały budzić sympatię graczy, w rezultacie zniechęcają do gry. Rzadko jednak zdarza się, aby produkt końcowy był tak zupełnie chybiony w stosunku do zamierzeń producentów.

KOALA LUMPUR: JOURNEY TO THE EDGE był niewątpliwie grą pomyślaną dla najmłodszych. Skrzzące się dowcipem dialogi miały powodować skurcze mięśni twarzy odpowiedzialnych za grymasy popularnie nazywane uśmiechami. Przechabawne postacie rysunkowe miały od razu przysporzyć grze tłumy dziecięcych wielbicieli, a tubalny głos jednego i śmieszny akcent drugiego z bohaterów w zasadzie miały być uwieńczeniem pracy autorów tego „bardzo” udanego dzieła.

Beznadziejne dowcipy, bazujące na starym jak świat pomysle wprowadzenia do scenariusza postaci z Orientu wypowiadającej zdania w rodzaju „Zrobię to w czasie krótszym, niż mułowi zajmuje przejście nad ziarnkiem piasku” albo „jest tu ciemniej niż u mojego wielbłąda w fezie”, z których cały świat wyrósł już dwadzieścia lat temu (jeżeli chcecie zakosztować takiego kina to spróbujcie złapać Hong Kong Phooey na Cartoon Network – największy crap od czasów „Jossie and the Pussy-cats”). Gra jest naładowana takim „humorem”, że nic, tylko boki zry-



wać. Obie postacie głównych bohaterów – brzydki miś koala i sa-

cję uruchomił bieg wydarzeń mających doprowadzić do Apokalipsy Komedii. Aby nie dopuścić do zniszczenia świata bajek rysunkowych musi więc wyruszyć w podróż i odnaleźć cztery części Zaginionego (a także) Zwoju Rysunkowych Przepowiedni. Kiedy już złoży do kupy wszystkie jego części, świat będzie uratowany, a my będziemy mogli wyłączyć komputer i raz na zawsze zapomnieć o wspaniałej przygodzie

bardziej i mniej skomplikowanych czynności do wykonania. I tu pojawia się pierwszy plus – niektóre czynności możemy wykonać na różne sposoby, a do ukończenia gry prowadzi więcej niż jedna droga. Wracając do zagadek i problemów – będziemy musieli nauczyć się wykorzystywać komputer Dingo, tamać hasła zabezpieczające, przechodzić labirynty zrobione z rur, odpalać kierowane pociski, rozmawiać w obcych językach, grzebać w mózgu Dingo, przebierać go w różne stroje itd. W sumie na monotonię nie można narzekać – cały czas musimy borykać

KOALA LUMPUR

JOURNEY TO THE EDGE



jaka czekała nas u boku Koala Lumpura.

KOALA LUMPUR to typowa przygodówka. O dziwo, nie wcielamy się w niej w rolę Koala Lumpura ani też w doktora Dingo Tu-Far, tylko w muchę – kumpla misiowatego. Tak

się z nowymi problemami. Niestety ich poziom nie jest zbyt wyważony – niektóre zagadki są banalne, a inne potrafią doprowadzić do wściekłości.

Grafika nie jest może zła, ale większość lokacji przesycono niezbyt ładnymi kolorami, co sprawia wrażenie, jakby główny grafik podczas dobierania barw był w niezłym dołku – czego bardzo szybko doświadczyłem i ja. Tak drażniącej muzyki nie słyszałem jeszcze nigdzie. Jakość mowy wypada na tym tle niezłe, ale nie podobały mi się głosy ani Dingo, ani tym bardziej Koali.

Grę tę mógłbym polecić jedynie hardcore'owym przygodówkom, którzy skończyli już wszystko co było do skończenia albo bardzo znudzonym ludziom lubiącym bezsensownie zabijać wolny czas.

Należy podkreślić, że KOALA LUMPUR nie jest grą na jeden wieczór; to jeden z tych tytułów, które kończy się całymi tygodniami. Na plus należy jeszcze zaliczyć niskie wymagania sprzętowe.

Banana Split

fandulowały pies dingo tylko dopełniają wizerunku rozpacz.

Wielki Mistrz Zen, Koala Lumpur przez przypadkową inkanta-



więc nasza mucha lata sobie po ekranie (jest jednocześnie kursorem) podnosi przedmioty i używa, albo też wrzuca je do bezdennej czapki Koali w celu późniejszego ich wykorzystania. Koala i Dingo cały czas snują się za nami, tak, że nie ma z nimi większych problemów.



Broderbund

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -pł
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/WIN 3.1 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 46

OCENA: 4/10



Ponieważ nie widać linii strzału (plansze są niby trójwymiarowe, ale to tylko gmatwa przegląd sytuacji) korygowanie ognia jest po prostu trudne i męczące. Oprócz tego, bohater HUYGEN'S DISCLOSURE potrafi się momentami zakleszczać z niezna-

ziemskich tłumaczy. Na podstawie tonu głosu, jego natężenia, zachowania osoby mówiącej i paru jeszcze czynników, sprzęt ten pozwala wymieniać uprzejmości z przeróżnie nastawionymi obcymi. Z reguły rozmowy są nieciekawe, szare i pozbawione jakiegokolwiek polotu – ot, zwykła, nudna wymiana zdań

nych bliżej powodów. Przejścia z planszy do planszy są źle pozaznaczane (zwłaszcza na powierzchni księżycy) i nie wiemy, czy idąc w danym kierunku Heroiczny Bojownik Ziemi znajdzie się na drugim screenie, czy też zaklinuje na krawędzi poprzedniego. W dodatku sterowanie odbywa się przy pomocy myszy lub klawiatury w ten sposób, że sterujemy każdym jego krokiem – nie można wskazać punktu docelowego i czekać aż do niego dojdzie, ale trzeba go tam doprowadzić za rączkę (co przy źle narysowanych tłach sprawia czasami trudność).

W sumie jedynym czynnikiem, jaki stara się ratować grę jest kilka średniej jakości przerywników ilustrujących przechodzenie „naszego” do dalszej części gry oraz zgrabny interfejs. Jednak przy natłoku kładących grę wad – słabej grafiki, beznadziejnego sterowania i nie wciągającej fabuły, HUYGEN'S DISCLOSURE jest grą słabą. Nie polecam nikomu, oprócz... nie, naprawdę nikomu.

Banana Split

Rok 2020. Cała ludzkość stoi w obliczu zagłady – warstwa ozonowa jest już bardzo cienka i w przeciągu najbliższych kilku miesięcy przestanie istnieć. A wraz z nią – wszyscy mieszkańcy niebieskiej planety.

Tymczasem tuż przed nieuchronną katastrofą jedna z sond wysłana na księżyc Jowisza – Tytana odnajduje w atmosferze ślady gazu, który może okazać się ratunkiem dla Ziemi. Niestety – kontakt z lądowikiem urywa się niedługo po tym, jak na monitorach ziemskich stacji kosmicznych pojawia się struktura będąca niezbitym dowodem na to, że Tytana zamieszkują rozumne istoty.

Na księżyc natychmiast zostaje wysłany komandos z GRU (Galactic Reconnaissance Unit) mający za wszelką cenę zdobyć dla ludzkości niezbędny do życia pierwiastek. To tobie gracz, przypada rola zbawcy świata. Twój statek ląduje na oblodzonej powierzchni Tytana i rozpoczyna się walka o przetrwanie rodzaju ludzkiego.

Tak nonsensownej historii dawno nie słyszałem. Dlaczego ludzkość wysyła w kosmos, w najważniejszą misję w całej jej dotychczasowej historii, tylko jednego komandosa? Ponadto przygotowanego na wszystkie okoliczności za wyjątkiem tej, w jakiej przyszło mu się znaleźć. Ale co tam. I tak sobie drogi gracz poradzisz. Jeżeli w ogóle zechcesz.

Nie sądziłem, że w 1996 roku można wydać tak toporną grę. Sposób w jaki porusza się Nieustraszony Zbawca Ludzkości, jego wygląd i umiejętności bojowe przypominają teatrzyk kukielkowy nie najwyższych lotów. Aż chce się zobaczyć sznureczki, które w niewidoczny sposób kierują automatycznymi ruchami naszego bohatera.

Gra polega na podnoszeniu równomiernie (mniej więcej jeden na jeden screen) porzucanych przedmiotów, którymi lodowata powierzchnia Tytana jest dostawnie usłana, łączeniu ich w różne mniej lub bardziej wymyślne urządzenia i używaniu ich zgodnie z widzimisię autorów.

HUYGEN'S DISCLOSURE

Co jakiś czas natrafiamy w HUYGEN'S DISCLOSURE na zagadkę z zacięciem logicznym. Niestety, logika sprowadza się w tym wypadku do robienia wszystkiego co tylko przyjdzie do głowy, ponieważ nie zawsze wiadomo, o co tak naprawdę w tych łamigłówkach chodzi.

Jak na przygodówkę (bo HUYGEN'S DISCLOSURE jest nią pełną gębą) przystało, nie może oczywiście zabraknąć interakcji z różnorakimi postaciami. Z racji tego, że Tytan jest z grubsza biorąc ogrom-

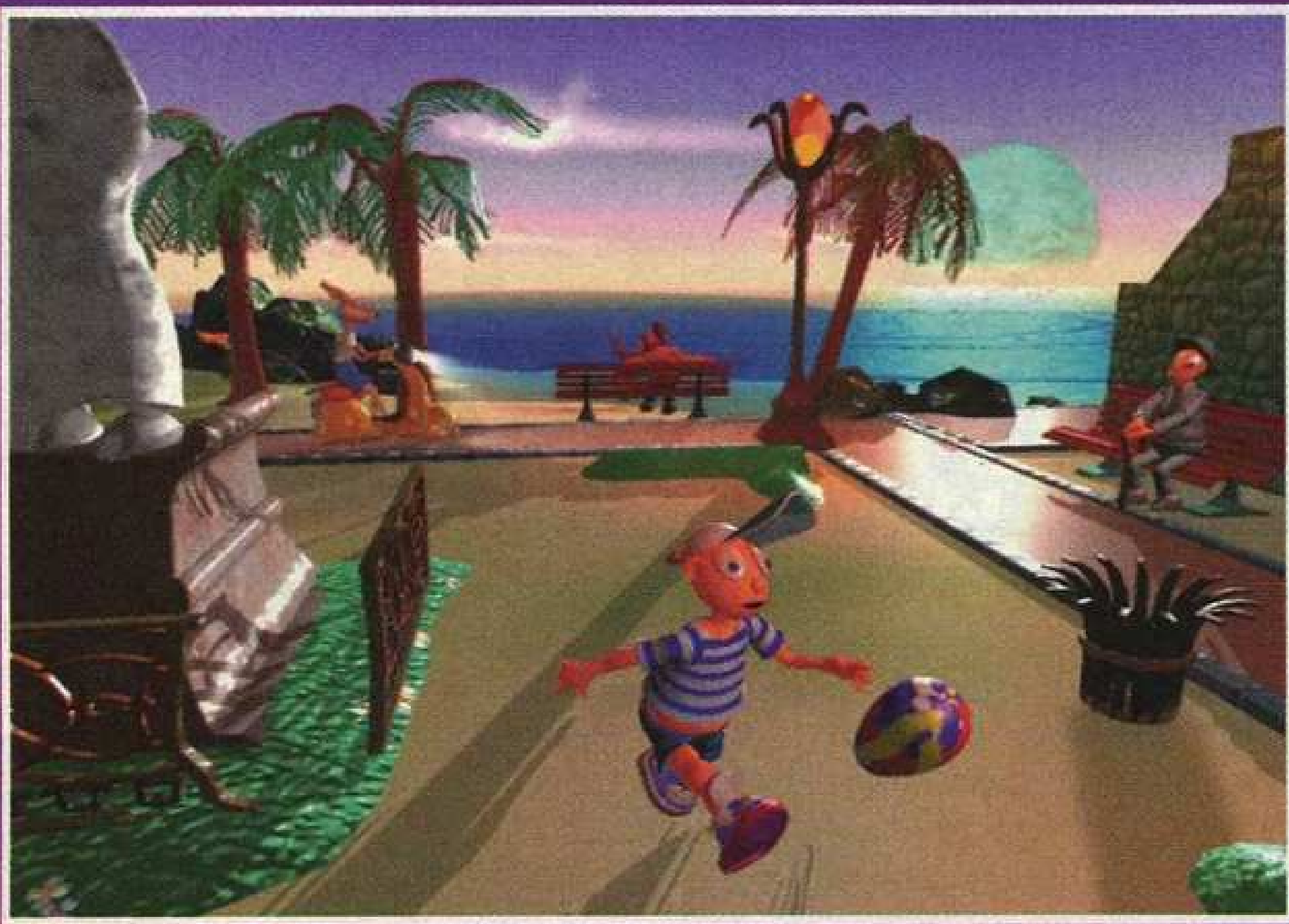
między przedstawicielami dwóch obcych gatunków. Rutyna.

HUYGEN'S DISCLOSURE jedzie na modnym ostatnio koniku – kontakcie z obcymi rasami. Fabuła jest jednak rozwijana w tak nieatrakcyjny sposób, że trudno jest oddać się jej bez reszty i zapamiętać ślęczeć przed monitorem. Pomimo, że autorzy starali się jak mogli uratować swój produkt – dorzucili np. walki z przedstawicielami obcej fauny, to jednak jest ona bardzo kiepska. W dodatku sposób sterowania ogniem jest bardzo niewygodny – nasz agent strzela z hełmu i nagle gdzieś po drugiej stronie ekranu wykwita wybuch.



ną kulą lodu, zamieszkuje go nie więcej niż 10 odrębnych, myślących gatunków, z których większość jest humanoidalna. Ale i nie ma się czemu dziwić – tak sprzyjające warunki klimatyczne prędzej czy później musiały zwabić przedstawicieli ras rozumnych. Wszystkie postacie mówią swoim odrębnym językiem, ale nie na darmo nasz funkcjonariusz GRU wyposażony jest w marzenie każdego pracującego tłumacza – Babylon Decryptor. Jest to przyrząd opracowany przez 200

Microforum
 DYSTRYBUTOR PC – TECHLAND CENA: --99
 TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
 PC WIN'95/WIN 3.1 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM
DEMO: CD 43
OCENA: 2/10



Rozpoczynasz w swoim domu. Z DinoFly'em coś nie gra. Wróć do pokoju na zapleczu (najpierw zabierz klucz z najbliższej szuflady). Weź też złotą kulę i jeśli chcesz, porzucaj strzałkami. Wyjdź z domu i idź do sąsiada. Jego syn pracuje w przedsiębiorstwie kanalizacyjnym i narysował bardzo interesującą mapę. Niestety, jest ona brudna, a papier się rozkleja. Tym jednak zajmiemy się później. Odwiedź Dina, porozmawiaj z żoną. No cóż, jest chory, a ty musisz skoczyć po jakieś lekarstwa. Wysłuchaj żony i idź do apteki. Zoe przypomni ci też o części do auta, którą masz odebrać na Pustynnej Wyspie. Nie zapomnij, bądź dobrym mężem.

Na złodzieju czapka gore. Od bierz mu parasol, który ukradł starszej pani. Nie będzie to łatwe, ale warto spełnić dobry uczynek (podkradnij się do niego od tyłu w trybie dyskretnym). Nie zaszkodzi też porozmawiać z drugim facetem (to czarownik-meteorolog).

Dowiesz się, że latarnik Raph zapadł się jak kamień w wodę. Od jego narzeczonej dowiesz się, że został porwany przez Tralu, gdy wybrał się na spacer nad morze. Idź tą samą drogą, zobaczysz małe wejście, przy którym widnieje znak węża. Przejdź przez drzwi,



wyjdź i idź dalej do następnej jaskini. Ostrożnie, nie jest tu bezpiecznie. Kiedy

dojdiesz na miejsce, zobaczysz Rapha w prowizorycznym więzieniu. Raph błaga o pomoc, pora więc znów założyć na szyję amulet Sendell, który wraz z płaszczem znajduje się w Muzeum.

Wróć do Muzeum. Debilny portier nie poznaje cię, znów musisz płacić za wstęp. Odkryjesz, że nie możesz odzyskać swych rzeczy, bo drzwi do centrum sterowania są zamknięte. Rozejrzyj się... znajdują się one na pierwszym piętrze, a okno jest chyba otwarte. Wyjdź na zewnątrz, wdrap się przez okno, otwórz drzwi i skrzynię, w której jest płaszcz, zejź na dół i załóż płaszcz. Wróć teraz do miejsca, gdzie więziony jest Raph. Przy drzwiach jest wyłącznik – jeśli celnie rzucisz kulą, brama się otworzy i wejdiesz do drugiego pokoju. Idź przed siebie, aż w kolejnym pomieszczeniu ujrzysz futrzatego stwora – to właśnie Tralu.

Walka nie będzie zbyt trudna, jeśli zastosujesz taktykę ataków z doskoków, kryjąc się za skałami. Pogadaj z Raphem, wyprowadź go na świeże powietrze, porozmawiaj z Zok. Teraz trzeba coś zrobić ze sztormem. Idź z nią do latarni morskiej (drzwi tuż obok) i bądź świadkiem czarodziejskiej sztuczki.

Unikaj obcych, mogą cię postrzelić. Kup bilet na prom. Popyń na Pustynną Wyspę, idź do uzdrowiciela, poproś o lekarstwo dla Dina. Jeśli nie zastaniesz uzdrowiciela w domu, weź tajemniczą butelkę, jest w niej kwas galijski usuwający smołę i konserwujący papier. Teraz wal do znajomego wynalazcy, mieszka w małym domku przy plaży; obok domku leży coś, co wygląda na spory gład (w rzeczywistości to statek kosmiczny przykryty brezentem). Poproś kumpla o część do auta, weź ją ze sobą, kup bilet na prom, wróć do domu i daj część żonie. Wynalazca Baladino zapomniał dać ci radio? Zoe poprosi, żebyś je podrzucił. Zawiadomi cię, kiedy auto będzie gotowe.

Idź do sąsiada, który ma mapę. Daj mu butelkę z kwasem, dzięki niej mapa stanie się czytelna. Sąsiad da ci Klucz do Piramidy, którym można otworzyć drzwi w kanale. Jeszcze raz przejeźdź się promem, idź po radio. Tuż po twoim wyjściu zadzwoni Zoe i powie, że samochód jest naprawiony i będzie na ciebie czekał w porcie. Na samochodzie jest zamontowany karabin.

Czas odwiedzić szkołę magii. Porozmawiaj z napotkanymi osobami, pojedź do hotelu po lewej stronie wyspy. Wejź do hotelu, znajdziesz tam jego dyrektora

rzuca się strzałkami – jeśli wygrasz nagrodę, powinieneś wejść do podziemnego przejścia.

Jesteś na górnym poziomie, na czterech tablicach są grzybki, każdy z nich o wartości 30 keszów. Weź, ile zdołasz. Po wyjściu ze



LITTLE BIG



świątyni możesz pojechać na rowerze, ponownie zagrać i znów zbierać grzybki. Im więcej, tym lepiej. Gdy będziesz miał dość (jeśli będziesz miał za mało na wpisowe, zawsze możesz wrócić i podreperować stan kiesy), wracaj do szkoły i za-



i dwóch pijaczków. Za dyrektorem znajduje się drabina. Wejź do damskiej sauny, wyjdź, jeśli dyrektora nie będzie w pobliżu, wdrap się po drabinie, spotkasz Zaklinacza Węży. Dowiesz się od niego, że Szkoła Magii znajduje się – gdzieśby indziej – na cmentarzu. Pojedź na cmentarz, nie przejmuj się, że jest zamknięty. Zostaw samochód, przespaceruj się wokół ogrodzenia – z lewej strony znajdziesz dwa uszkie drzewa, pod gałęzią jednego z nich jest wejście prowadzące do cmentarza. Wchodź śmiało i porozmawiaj ze słońcem. W drugim pokoju będą stoły i schody za zamkniętymi drzwiami. Idź dalej, omijając niebieskie zjawy, podejź – bardzo ostrożnie! – do kufra skarbów, weź klucz, wróć, otwórz drzwi i porozmawiaj ze znajdującą się w pomieszczeniu panią, która troszczy się o finanse szkoły (nawet szkoła magii potrzebuje „prawdziwej” gotówki!). Jeśli nie masz czym zapłacić, wracaj, wsiadaj do samochodu i jedź do Świątyni Bu (Theme Park). Kup bilet wstępu lub wejź „na gapę”, może ci się to uda po krótkim zatargu z organem władzy; przy pomocy balonów dostaniesz się do Świątyni. Idź na strzelnicę, gdzie



cznij naukę. Dyrektor szkoły da ci trzy zadania – jeśli je wykonasz, otrzymasz dyplom ukończenia studiów i coś, co uleczy Dina. Idź do pokoju na zapleczu i wykonaj Test Z Dmuchawką (chyba umiesz celnie strzelać). Drugi test polega na zerwaniu Kwiatu. Wyjdź z cmentarza, wsiądź do samochodu i jedź na północ. Na wysokim wzgórzu zobaczysz żółty kwiat. Objedź drugie wzgórze, to bez kwiatu, aż znajdziesz drogę prowadzącą na jego szczyt. Wjedź na pomost stanowiący rodzaj trampoliny, dzięki niej przeskoczysz na wzgórze z Kwiatem. Zerwij Kwiat i wracaj do szkoły. Daj Kwiat Dyrektorowi, to w zamian otrzymasz Róg Uzdrowienia.

Teraz możesz wyleczyć Dina. Znów kup bilet na prom i wracaj do domu. Potraktowany kilkakrotnie Rogiem Dino wstanie i będzie go-

towy do drogi. Dośiądź go i polec na Wyspę „The Dome of the Slate”. Ten test jest dość trudny, wymaga dużej dozy cierpliwości i zręczności, przyda się długopis i kartka papieru. Po wylądowaniu na wyspie znajdziesz się przed kopułą. Z lewej strony drzwi jest jakaś tablica z napisem – przeczytaj go, od tego zależeć będzie twoje życie! To właściwie nie tablica, lecz labirynt. Narysuj go na kartce (nie musisz, ale tak będzie łatwiej). Wchodząc do wnętrza kopuły przekonasz się, że wzór labiryntu zniknie, widoczny będzie tylko ten odcinek, w którym się znajdujesz. Przejdź przez labirynt, zbierając po drodze wszystko, co może ci się

w znany ci sposób, w Świątyni Bu). Jak już założysz szatę i brodę, nikt nie odróżni cię od innych czarowników; przyda ci się to, gdyż Dyrektor poprosi cię, abyś ich odnalazł, jako że wszyscy tajemniczo zniknęli. Pierwsza rzecz, jaką musisz zrobić, to uzupełnienie zapasów gotówki – potrzebujesz ponad 120 keszów. Idź do Świątyni Bu i zdobądź je.

Szukając czarowników, zadawaj pytania wszystkim napotkanym osobom. Dowiesz się, że ostatnio widziano ich w hotelu. Idź tam, obok sauny spotkasz obcego, zaprowadzi cię do sekretnego pomieszczenia pod męską sauną... Spotka cię niespodzianka. Na po-

się uruchomić – musisz zdobyć małą dyskietkę podobną do koła zębatego i wsadzić ją do trzeciego terminala na pulpicie statku. Znajduje się ona w wysokim budynku stojącym obok kapsuł kosmicznych, na jego górnym poziomie. Po stoczeniu kilku potyczek ze strażnikami i naukowcami (możesz przesunąć niektóre z dźwigni w centrum sterowania, wywołasz kilka ładnych katastrof) wracaj do statku, włóż dyskietkę do stacji dysków i leć do domu.

Po powrocie dowiesz się, że obcy porwali dzieci i przejęli władzę nad wyspą. Baladino czeka na ciebie na Szmaragdowym Księżycu, masz zabrać ze sobą jetpack zostawiony w przechowalni bagażu. W przechowalni bagażu masz dwie możliwości – znaleźć jetpack na własną rękę (tracąc czas i nerwy) lub zapłacić 102 kesze za jego dostarczenie. Na Pustynnej Wyspie, nieopodal portu, stoi uzbrojony Obcy za kilkoma skrzyniami,

drewniany pomost prowadzący w dół i obrzydliwego demona strzegącego klatki z lodowych prętów. Pokonaj demona (można w niego rzucać z góry kulami) i zabierz z klatki czar ochronny. Mając perłę możesz wrócić już na Wyspę Cyta-deli i wrzucić ją do nie gotującego się kotła w namiocie czarnoksiężnika-meteorologa. Powinieneś stać się posiadaczem czaru błyskawicy, dzięki któremu zdobędziesz kulę Sendella z Kanalizacji. Idź do tawerny i załatw paru strażników. Weź klucz leżący za beczkami za barem i zejdź do piwnicy. Idź przed siebie, aż wpadniesz w dziurę. Musisz dysponować pełną mocą swej magii, a jeśli masz jej za mało, poszukaj garnka i beczki. Połóż klucz na miejsce i wejdź do jaskini. Zobaczysz tam wielką lodową kulę. Otworzysz ją czarem błyskawicy i uzyskasz Kulę Sendella.

ADVENTURE

TWINSEN'S

ODYSSEY



kładzie statku zgarnij translator leżący na podłodze. Wylądujesz – sam zobaczysz jak – na planecie Obcych i zostaniesz uwięziony. Od

a obok jest śmietnik. Po między skrzyniami i śmietnikiem jest przejście, na końcu którego znajduje się dzwonek. Gdy zadzwonisz, pojawi się mały żółw, na jego grzbiecie pojedziesz do małej jaskini. We wnętrzu leżącej tam muszli znajdziesz perłę. Użyj jetpacka. Idź do hotelu, przez teleskop na dachu zobaczysz małą jaskinię na wyspie. Skorzystaj z jetpacka i polec do niej. Bądź ostrożny, bo je-



Joego dowiesz się, że obcy uknuli zbrodniczy plan porwania dzieci! Natychmiast musisz wracać do domu! Po pokonaniu strażników i uwolnieniu Dina pobiegnij do miejsca, obok którego są dwa pola siłowe. Włącz

śli dotknie cię nietoperz lub ognista kula, wpadniesz do wody. Po wylądowaniu załatw szkielety i ustaw skrzynie tak, abyś mógł skoczyć na szczyt małego przesmyku. Jest to niezwykle trudne zadanie, trzeba manipulować windami przewożącymi skrzynie i trafić w odpowiednim momencie kulą w przełącznik sterujący windami.

Dalsza droga jest już prostsza. Idź przed siebie, aż znajdziesz



przydać. Po wyjściu spod kopuły pojawi się czarodziej, który da ci Magiczną Płytkę – możesz na nią skopiować wszystkie mapy, które przydadzą się w przyszłości. Czarodziej zaprosi cię też do Szkoły.

Pofruń na Pustynną Wyspę, na cmentarz. Wejdź, porozmawiaj z Dyrektorem. Da ci dyplom Czarownika. Nie ma niestety odpowiedniej szaty, musisz ją kupić od handlarza, przelatującego od czasu do czasu w pobliżu hotelu. Gdy go ujrzysz, pokaż mu dyplom, sprzeda ci szatę i brodę za niewygodowaną cenę 50 keszów (w razie czego gotówkę zdobędziesz

przełączniki, ale nie wchodź do małego pokoju przed tobą, są tam strażnicy. Gdy wyjdiesz, natkniesz się na robota – zabij go, powstanie małe przejście, biegnij dalej w kierunku kanału dla psów, przez który dostaniesz się do budynku. Przebiegnij korytarzami omijając strażę, po wyjściu znajdziesz się w porcie kosmicznym. Musisz uciec – lub pokonać – dwóch strażników i wsiąść do statku. Niestety, nie da



Idź teraz do nowej bazy Obcych (Świątynia Aka Parku Bu) i wejdź do jaskini. Skorzystaj z wózka. Jedź w kierunku drogi, która prowadzi w dół poziomu, a jednocześnie w kierunku klucza. Kieruj wózkiem rzucając kulą w strzałki wskazujące kierunek jazdy. Zajmie ci to sporo czasu, ale nic ci nie grozi. Kiedy będziesz już miał klucz, zeskocz z wózka i szukaj drabiny oraz drzwi. Wejdź do środka, jesteś w centrum bazy Obcych. Idź w lewo, przejdź obok zamkniętych drzwi, wejdź do pomieszczenia pełniącego funkcję sypialni i zabij śpiących strażników, jeśli się obudzą. Przeszukaj to pomieszczenie, znajdziesz klucz, którym otworzysz drzwi. Idź dalej labiryntem, zabijając lub unikając Obcych. Po przejściu przez mostek powinieneś ujrzeć statek kosmiczny.

Ciąg dalszy za miesiąc.

Banana Split

Adeline/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: -∞
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. P100, 16 MB RAM

DEMO: CD 48
OCENA: 9/10



przyniesie ci z czasem bogactwo i wielu, wielu poddanych. Jednego i drugiego będziesz bowiem rozpaczliwie potrzebował w nadciągającym nieuchronnie starciu z horda-

i jedną noc. Wydaje się to niewiele, lecz w zupełności wystarcza.

CAVALLERIA RUSTICANA

Podstawa gry to zarządzanie średniowieczną wioską. Wznoszenie budynków, powiększanie populacji i oczywiście zdobywanie fortuny. Oprócz warstwy ekonomicznej mamy tu też zmagania militar-



autorzy pisali co im do głowy przyszło, potem kłeciło się to do kupy, a na koniec spece od marketingu wymyślali hasła „rewelacyjna, niespotykana, odkrywczą”.

DAWNO, DAWNO TEMU

Wracamy do BEASTS & BUMPKINS, czyli swojskich „Potworów i Wieśniaków”. Różnica pomiędzy „redneckiem” a „bumpkinem” polega z grubsza na tym, że „bumpkin” jest poczciwym, głupawym chłopkiem ze słomą wystającą z gumiaków, a „redneck” to ciężkie narzędzie o łapach jak bochny, z karkiem spieczonym od całodziennego fedrowania na polu i gnojem za paznokciami. Oba genotypy wraz ze świniami, kurami i inną gadziną zamieszkują tereny nieuprzemysłowione. W grze nie będziemy jednak podziwiać mieszkańców zaścianka z bliska ani nawet z nimi rozmawiać – są oni zwykłym mięsem armatnim tego rodzaju gier, czymś żywym, co można zagonić do pracy.

mi Czarnego Lorda Sebelliana. Tylko tyle i aż tyle stoi ci na przeszkodzie, by doczekać się koronacji na króla!

B&B jest typową grą ekonomiczno-militarną rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Jeśli nie wiesz co to znaczy, przypomnij sobie takie

BEASTS

Trudno już w tej chwili określić, kiedy dokładnie rozpoczął się szal na gry „strategiczne” rozgrywane w czasie rzeczywistym. Jedni mówią, że pierwsza była DUNE 2, inni że dużo wcześniej była NETHER EARTH na ZX Spectrum – połączenie idei COMMAND&CONQUER i MECHWARRIOR, wyprodukowana dziesięć lat wcześniej niż one. Dalszą historię można sobie darować, żeby nie truć, tak jak wszyscy, o WARCRAFT i pochodnych. Dużo ważniejsze jest to, aby umieć

zauważyć solidne i nowatorskie gry i odróżnić je od tych, które poszły ścieżką czystych zrynek (np. KKnD, WAR WIND, STAR COMMAND REVOLUTION, BLOOD&MAGIC, ADMIRAL SEA BATTLES i wiele innych). Największy szacunek należy się tym, którzy postawili na stworzenie czegoś nowego,

a nie zbieranie plonów innych. Bardzo skromne niekiedy gry zastępują na większe uznanie niż to zaprezentowane przez media. Mówię tu nie tylko o ledwo zauważonych poza granicami Europy SETTLERS 1 i 2, ale np. o BALDIES, M.A.X. czy choćby SIMTOWN. Zapowiadane i szeroko pokazywane ostatnio DARK REIGN, 7TH LEGION i DARK COLONY mają niepowtarzalną szansę dostarczyć nam świeżą krew, której tak bardzo potrzeba.

Na koniec tego mentorskiego wstępu zauważmy jeszcze, że przez ostatnie parę miesięcy określenie „strategia w czasie rzeczywistym” bardzo łatwo przyłgnęło do wielu gier, gdzie znajduje się po prostu konkretny, żyjący świat, wszystko łączy po ekranie, a my występujemy w roli boga. Taki np. DUNGEON KEEPER do niedawna był jeszcze RPG, teraz jest strategią real-time i bardzo się tym szczyści. Oznacza to tylko tyle, że zmieniły się gry jako takie. Małe elementy przypadkowości – niegdyś

Grę otwiera świetne intro, po którym można spodziewać się mrocznych klimatów na miarę DIABLO, a tymczasem po chwili lądujemy w kolorowym otoczeniu sielankowej wioski, gdzie spacerują sobie radosne chłopki, a słomiane strzechy śmieją się do całego świata. Jest tu tak cukierkowo, że można łatwo zapomnieć o straszliwym losie królestwa, które zniszczone przez hordy bestii może zupełnie zniknąć, o ile nie weźmiesz się do roboty.

W BEASTS & BUMPKINS przychodzi ci być władcą życia i śmierci gromadki wieśniaków. Twoim zadaniem jest odbudowanie imperium, poczynając od pojedynczej wioski i pięćdziesiąt kilometrów pod kilem. Na początku masz tylko kilku brudnych chłopków. Sól tej ziemi. Są oni jednak załącznikiem twojej przyszłej potęgi. Rozważne i planowe zarządzanie skromnymi z początku zasobami



tytuły jak: RED ALERT, WARCRAFT, SETTLERS. Wszystko jasne? Rozgrywka w B&B niestety nie jest zbyt rozbudowana i składa się tylko z jednej jedynej kampanii, złożonej za to aż z 30 scenariuszy. W każdym z nich musisz wypełnić rozmaite zadania, podpierając się swoimi umiejętnościami dowódcy i zarządcy prowincji. Być może zaskoczy cię nieco dziwny upływ czasu – natura wymyśliła cztery pory roku, autorzy BEASTS & BUMPKINS natomiast przedstawili każdą z nich jako zaledwie jeden dzień

ga bądź też obronić przed nim swoje tereny. Wojacy przydadzą ci się do ochrony chłopów przed walejącymi się tu i ówdzie bestiami oraz atakami zombiech. Znacznym wzmocnieniem twojej armii będą też czarodzieje i kapłani. Używaj ich arsenału zaklęć, aby przeżyć szalę walki na swoją stronę.

Inne gry tego typu specjalnie nie przyzwyczyły nas do dbania o własnych poddanych – raczej tylko do wyciskania z nich siódmych potów. W B&B jest inaczej. Życie i śmierć twoich rolników zależy bezpośrednio od tego, jak dobrze sprawisz się jako dowódca i zarządca prowincji. Ich przeżycie jest jednocześnie warunkiem koniecznym twojego sukcesu – jako klasyczny wyzyskiwacz-krwiopijca, potrzebujesz ich do zarabiania pieniędzy oraz wystawienia armii.

Życie chłopów w B&B nie jest idyllą. Czyhają na niego wilki, olbrzymie osy, a nawet zombie! Jego życie może też skrócić głód,

pragnienie lub zwyczajny brak da-
chu nad głową w mroźne zimowe
noce. Ponieważ gra BEASTS &
BUMPKINS składa się wyłącznie
z jednej kampanii, pełni ona przy
okazji także funkcje tutoriala.
W początkowych etapach masz
za zadanie nauczyć się, obcho-
dzenia z delikatnym ludzkim ma-
teriałem, prawidłowo rozbudowy-
wać wioskę i regulować ceny żyw-
ności. Z misji na misję gra stawiać
będzie przed tobą coraz bardziej
skomplikowane zadania, jednak
nigdy nie powinieneś zapominać
o podstawach.

Jeśli zapewnisz swoim podda-
nym odpowiednie warunki byto-
we, zaowocuje to wzrostem zado-

Warstwa ekonomiczna została
wysana z palca i nie należy się
nad nią specjalnie zastanawiać.
Według autorów gry, cała żyw-
ność, jaką udaje się wyprodukować
(a produkuje się ją według
starej zasady „chłop śpi, a jemu
rośnie”), należy do ciebie. Dlatego
też, wieśniacy muszą ją od ciebie
kupować! Zaiste, wyzysk chłopca
przez pana straszliwym był, jed-
nak wiercie mi, nie na tym pole-
gał. Nota bene to, z jakiego źródła
chłopi mają pieniądze (nic nie pro-
dukuje, więc i nic nie sprzedają),
stanowi zapewne najściślej strze-
żoną tajemnicę autorów gry. Tym
niemniej warto zainteresować się
od czasu do czasu tym, co spoży-



AND BUMPKINS

exclusive



wają mieszkańcy wioski. Trzeba szybko wykrywać wszelkie niedobory żywności – jeśli zareagujesz dopiero na widok bieli jaśniejących w słońcu szkieletów, z pewnością będzie już za późno.

Gra toczy się bez większych zgrzytów. Wieśniacy szwendają się bez ładu i składu po okolicy, lecz gdy wytyczysz im jakieś

zadania, zabierają się rażno do roboty. Szkoda tylko, że sterowanie grą nie zostało do końca przemyślane. Pewne rzeczy dzieją się automatycznie (budowa, zbiera-

wolonia i znacznym przyrostem naturalnym. Pociąg do płci przeciwnej nie jest jednak czysto matematyczną zmienną, co sprawia, że wioska nigdy nie osiągnie statycznego, „optymalnego” kształtu. Wzrastająca liczba ludności wymusi na tobie wznoszenie kolejnych budowli (domów, studni, kurników itp.). Jeśli zaniedbasz, warunki życia zaczną się pogarszać, aż do punktu, w którym zdrowie wieśniaków podupadnie tak dalece, że cała populacja zacznie gwałtownie wymierać. Jak widać, zarządzanie nawet jedną wioską to jeden wielki ból głowy! Bardzo trudno utrzymać populację we względnej równowadze, tym bardziej iż sam będziesz musiał zakłócać jej rozwój, werbując część mężczyzn do wojska czy różnych gildii. Nawet jeśli ci się to uda, trzeba bardzo uważać i bez przerwy kontrolować ilość zgonów i narodzin.

nie plonów), inne z kolei trzeba za każdym razem ustawiać ręcznie (np. zasiewy), co niepotrzebnie odwraca uwagę od strategicznego planowania.

ZA GÓRAMI, ZA LASAMI

BEASTS & BUMPKINS plasują się tematycznie tuż obok takich przebojów jak SETTLERS czy WARCRAFT, jednak na pewno nie są grą mogącą przełamać ich dominację. Solidna grafika B&B nie może mimo wszystko rywalizować z tym, co było widać na ekranie w SETTLERS 2, z drugiej strony

tempo akcji i napięcie walki też na razie nie są wyzwaniem dla WARCRAFT 2. Największą zaletą B&B jest to, że ukazała się w momencie straszliwej posuchy tego typu gier i że jest najnormalniej w porządku. Miłośnicy

strategii w czasie rzeczywistym na pewno spróbują sił, dla reszty będzie jednym z klonów największych przebojów tego gatunku. Klonem oryginalnym i ciekawym, lecz tak czy owak rozgrywanym znane już elementy, tyle że w nowym opakowaniu.

Martinez & Pejotl

Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 16 MB RAM

DEMO: CD 49

OCENA: 6/10





Tylko nieliczne gry mają to szczęście, by zagnieździć się w głowach graczy komputerowych na dłużej niż kilka miesięcy. Nie zaskakuje fakt, że idealne, oczekiwane od lat gry istnieją już w głowach tysięcy graczy! Pozostaje tylko kwestia przeniesienia ich na monitory komputerów.

Historia LANDS OF LORE 2 ma początek w dalekiej przeszłości. Wszystko zaczęło się wkrótce po olbrzymim sukcesie pierwszej części, kiedy to programiści z WESTWOOD jęli obmyślać, o ile mogłaby druga część być lepsza, gdyby zawierała więcej animacji. W ten sposób powstały pierwsze szkice do LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY. Jednakże wraz z rozwojem technologii growej okazało się, że nowe animacje to może być za mało. Tak więc zaczęły dochodzić inne rzeczy i zawsze, gdy termin wydania wydawał się już niemal pewny, któraś z mądrych główek w WESTWOOD wpadała na jakiś genialny pomysł i trzeba było wydanie ponownie odłożyć. Teraz, miejmy nadzieję, wreszcie nadszedł czas, gdy wszystko jest już gotowe i do końca zbliżają się ostatnie testy, a datę wydania ustalono na wrzesień tego roku. My mieliśmy to szczęście, że jako jedni z pierwszych na świecie otrzymaliśmy kopię pełnej wersji. Możemy zatem natychmiast napisać, jak ta gra naprawdę wygląda.

Zwykle, gdy czeka się na coś bardzo długo, powstaje aura oczekiwania, która nierealnie wyolbrzymia wszystkie możliwe zalety i w skrajnym wypadku tworzy wokół gry atmosferę boskości. Właśnie taka atmosfera od kilku lat otacza LANDS OF LORE 2. W końcowym efekcie mogłaby jednak spowodować rozczarowanie, bo pomimo że gra jest naprawdę świetna i wspaniała, wymarzonemu ideałowi nigdy nie może dorównać. Czyż nie?

LANDS OF LORE 2 to historia, której podstawą jest klasyczny RPG objęty wyraźnym wątkiem fabularnym, który opowiadany jest za pomocą zachwycających filmów i lokacji. LOL2 pozostaje zatem przede wszystkim grą RPG, ale o wiele bardziej od swojej poprzedniczki przypomina przygodówkę, czyli jest po prostu lżejsza gatunkowo.



Dawno temu, starodawni bogowie byli już znudzeni swoją wszechpotęgą i stworzyli świat, w którym mogli się bawić i żyć trochę bardziej rozmaicie, jak dzisiaj ludzie. Ingerencja woli boskiej w sprawy śmiertelników spowodowała dużo chaosu, który świat skierował ku zagładzie. Bogowie, widząc to, odeszli...

Po pewnym czasie jeden z bogów wrócił, by przekształcić świat na podobieństwo własnych wypaczonych wyobrażeń. Na imię miał Belial. Inny bóg, Daracle – tak, ten sam Daracle, którego znamy już z pierwszej części – popsuł mroczne plany Beliala. Wcześniej jednak Belial zdążył zesłać silny czar, który miał mu w przyszłości zapewnić nowe wcielenie. Czas jego nadejścia powoli się zbliża i w okolicach ludzkich posiadłości zaczynają się pojawiać do tej pory niespotykane, olbrzymie pająki.

I w tych właśnie czasach urodził się Luther, pozornie nic nie znaczący młodzieniec, którego matką była czarownica Scotia. Ta sama Scotia, którą w poprzedniej części sami próbowaliśmy zniszczyć. Luther co prawda cierpi przez czyny swojej matki, bowiem spoczywa na nim klątwa, która z jednej strony pozwala mu korzystać ze starodawnej magii, ale z drugiej strony przypadkowo i nieopanowanie transformuje go z ciała normalnego młodego mężczyzny w dziką, wściekłą bestię lub w zwinną małą jaszczurkę. Ludzie boją się go. Luther co prawda nie wie, dlaczego matka rzuciła na niego taki czar, stara się jednak zbadać sprawę i pozbyć klątwy. Wkrótce wplącze się też w niesamowite wydarzenie.

Wyberzmy się zatem w ślad za Lutherem, który płynie rzeką swojego życia, na której końcu być może



znajduje się wyzwolenie, ale przedtem będzie musiał w podjąć decyzję, na którym brzegu wylądować.

Ma stać się wcieleniem Beliala albo stanąć przeciwko odwiecznemu złu.

"Dwójka" podobna jest do poprzedniej części mniej więcej tak jak krucyfiks do piły tarczowej. Nic w tym zresztą dziwnego. LOL1 jest zbyt starą rzeczą a WESTWOOD trzyma się ze swoimi produktami cały czas na szczycie. Zatem tym razem rozlewamy krew w ślicznym środowisku 3D, o którym twórcom jedynki mogło się tylko śnić.

Zacznijmy od sterowania. Gra świetnie odpowiada współczesnym tendencjom. Interfejs typu RPG jest maksymalnie uproszczony do jedynego okienka w prawym dolnym rogu, które wyświetla, prócz twarzy Luthera, także aktywną broń oraz rodzaj magii. O stanie zbroi informuje specjalne okienko, o stanie broni białej (miecz, siekiera...), inne, jeszcze jedno przeznaczono dla broni dalszego rażenia (luk, ku-



sza...), kolejne dla tarczy, a dwa następne dla pierścieni. Zatem wszystko, co ważne zawężone jest do sześciu pól interfejsu. I od razu trzeba także dodać, że to wcale nie jest bez znaczenia, chociaż takie spartańskie wyposażenie może początkowo zaskoczyć. Cechy gracza również epatują ubóstwem. O jego sprawności decydują: obrona, atak, moc, strzelanie. Na dodatek nie są reprezentowane przez cyfry, ale za pomocą rtęciowych grafów, tak samo jak doświadczenie w walce i magii.

A propos magii. Czar ognia przy najniższym stopniu może zapalić na przykład luczywo lub kominek, przy wyższych stopniach zaś poparzyć wroga lub stworzyć błyskawicę. Bardzo ciekawy jest również demonik czy demon albo widmo, który po wywołaniu stanie w walce po stronie gracza. W podobny sposób



jest rozwiązana także fizyczna strona walki. Program, zależnie od odległości celu, sam zadecyduje, czy użyć miecza, czy strzały. Strzał mamy nieograniczoną ilość, wystarczy jedynie mieć luk lub kuszę. Mogłoby się więc wydawać, że zabicie kogoś w LOL2 jest bardzo proste. Jest dokładnie odwrotnie. Potwory (określenie ma pokrycie) są tu dość twarde i szybkie. Obowiązuje również zasada, że im mocniejszy czar chce się przywołać, tym dłużej to trwa. Zanim to nastąpi, przeciwnik zdąży nas dwa razy załatwić i wypa-



lić papierosa. Z drugiej strony trzeba przyznać, że większość NPC, ma swoje sprawy na głowie i jeżeli damy im spokój, one również nie zwrócą na nas uwagi. Tym bardziej prężni i niebezpieczni są pozostali przeciwnicy, którzy jednak na szczęście nie są w lochach rozmieszczeni zbyt gęsto.

Ręka losu będzie prowadzić kroki Luthera różnymi światami i tylko od naszych umiejętności będzie zależało, czy Luther pokona trudności.

Dżungla pełna jest małych jadowitych pajęczków, które od czasu do czasu spadają z koron drzew. Czarne dwugłowe potwory są również jadowite. A dżungla jest jednym z najmniej niebezpiecznych miejsc, do gorszych należy wulkaniczna jaskinia. Naokoło unosi się trująca para i grzmi lawa. Góry lodowe też są pełne podstępnie śliskich dróg, po których biegają przepiękne dwugłowe tygrysy o szablowych zębach. Znajdziemy się w o wiele bardziej tajemniczych, wręcz mistycznych miejscach, gdzie dla normalnego śmiertelnika wstępu



tylko nikt nie wiedział o akceleratorach graficznych, ale wydawało się, że jedyną możliwą drogą jest software'owe renderowanie. Nawet pomimo tego, że programiści liczyli na rozwój mocy komputerów, starali się skonstruować grę tak, żeby już wtedy można było korzystać z niej na ówczesnych komputerach. Całość powstawała na bazie tric-



Pomimo znacznych ustępstw, jakimi są bitmapowi wrogowie, z gry można korzystać w zasadzie wyłącznie na szybszych sprzętach. W 640x400 absolutnym minimum jest Pentium 120 i szybka karta graficzna, nawet wtedy nie można jednak jeszcze mówić o prawdziwej płynności – gra przypomina DOOM na 386.

Na odrębny rozdział niewątpliwie zasługują sekwencje animowane, którymi gra jest dosłownie przepełniona. Większości ważniejszych wydarzeń towarzyszą ich własne animacje. Całość zawiera ich niewiarogodne trzy godziny (jakką inaczej, skoro mieści się na

sta. W dalszym ciągu nie potrafimy zrozumieć, dlaczego bogaty WESTWOOD, inwestując w grę mnóstwo pieniędzy i przede wszystkim czasu, nie wynajął lepszych artystów. Ci digitalizowani „aktorzy” osadzeni są bądź w wyrenderowanych lokacjach, bądź umieszczeni prosto w trójwymiarowym świecie, który jednak nadal, nawet podczas rozmowy, żyje sobie swoim własnym życiem, tak więc jeżeli na przykład z kimś rozmawiamy, zniekacka po ziemi przebiegnie pajak i temu podobne. Jest to jeden z licznych pierwiastków, mających spowodować, żeby gracz czuł się jak najbardziej prawdziwie. Trzeba przyznać, że tak się na ogół dzieje.

Inną zupełnie niezrozumiałą sprawą jest brak możliwości włączenia napisów. Komputerowe zniekształcenie, muzyka i dźwięki tła, naturalny szum, dialekty jak i próby zniekształcenia dźwięków (różne kształty narządów mowy) powodują, że cała gra staje się prawie niezrozumiała. I to może doprowadzić w wy-

nie ma. Do nich należy na przykład jaskinia Daraclela, opuszczone miasto starodawnych bogów, obszar dzikich ludzi-kotów w dżungli, którzy budują swoje osiedla na wysokich drzewach, tajemniczy cmentarz i wreszcie także muzeum pierwszej części, gdzie Luther może się zaopatrzyć w rozmaite przedmioty, jeszcze zanim zacznie

LANDS OF LORE 2

GUARDIANS OF DESTINY



czterech kompaktach), ich jakość jest nierówna. Z jednej strony można zobaczyć znakomite renderowane sceny, morphingi i przepiękne lokacje, z drugiej strony w tym pięknym otoczeniu chodzą sobie kiepsko zdigitalizowani aktorzy, za których wyczyny wstydziliby się nawet przeciętny staty-

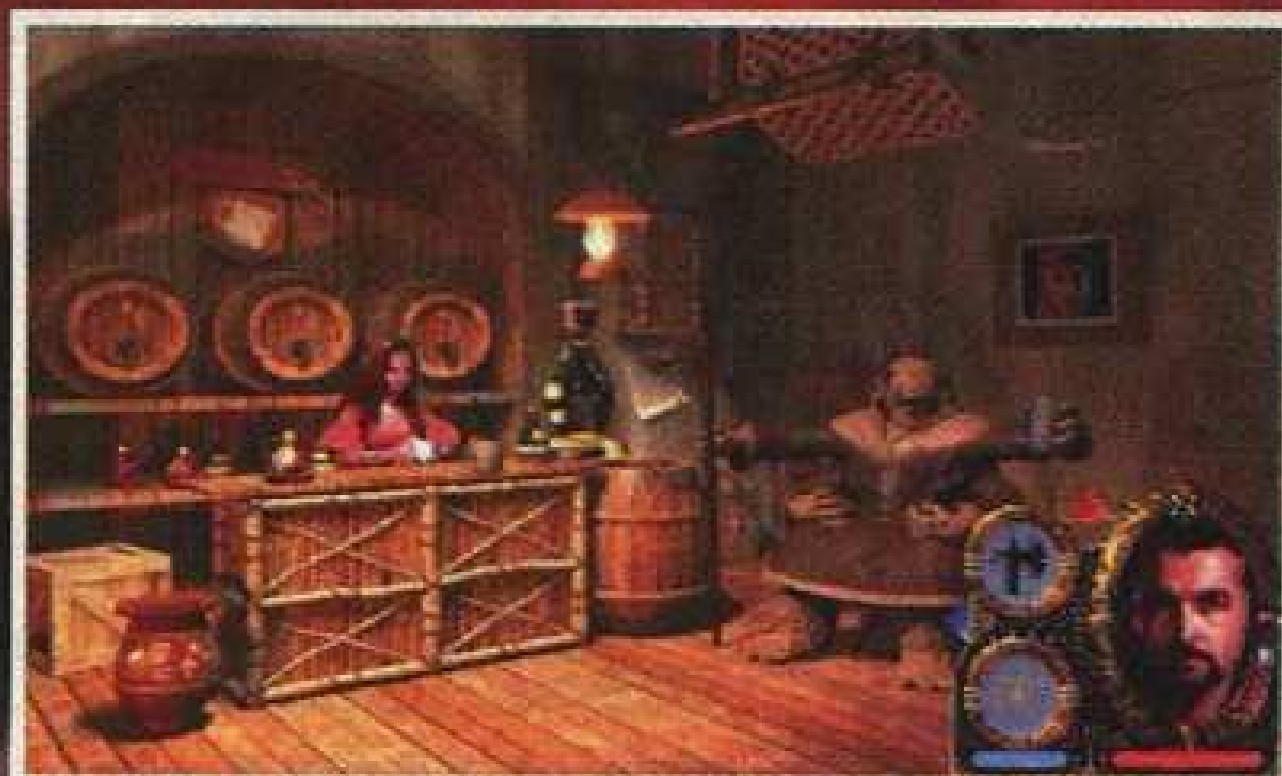
exclusive

padku poważnej treściowo gry, którą LANDS OF LORE 2 niewątpliwie jest, do skutków prawdziwie fatalnych.

Pomimo niektórych drobnych niedociągnięć, o których mowa powyżej, LOL2 pozostaje ponadprzeciętną grą, w którą naprawdę warto pograć. Bajeczna esencja historii fantasy została rozwinięta przez mistrzów swojego fachu. W tę historię można choć na chwilę uwierzyć. Świat LOL2 nie jest ani zbyt rozciągnięty, ani zbyt realistyczny, jest to dokładnie ten rodzaj wyidealizowanego środowiska, jakie większość miłośników fantasy nosi w swoich wyobrażeniach. Taki świat, w którym byśmy wszyscy chcieli choć przez chwilę żyć.

Czekamy w laboratorium Beliala!

Mamoulian



dokładnie śledzić kroki Beliala. Czasami transformacje bohatera pociągają za sobą korzyści, bo w postaci jaszczurki łatwiej jest przeciągnąć się wąskim tunelem, a w postaci monstrem prościej jest walczyć. Przeważnie jednak utrudnia to życie.

Świat LANDS OF LORE 2, to jednak nie tylko rozległe trójwymiarowe labirynty. Od czasu do czasu można trafić na wyrenderowaną statyczną lub ruchomą lokację, w której korzysta się z myszy zupełnie jak w przygodówce (podnieś, idź do drzwi, rozmawiaj, pozamiataj...).

W czasach, gdy rozpoczęto pierwsze prace nad engine 3D nie

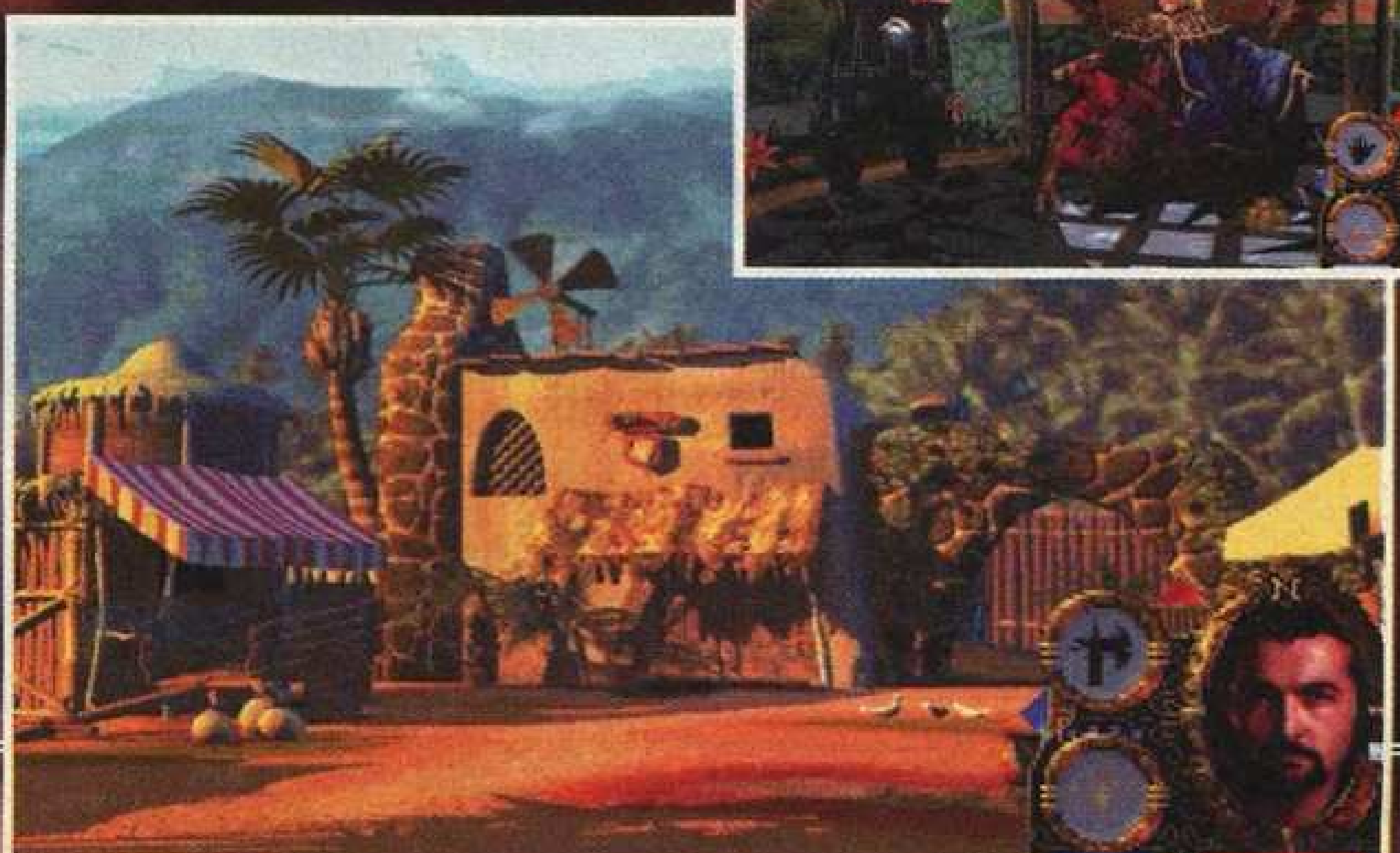
ków i skrótów programowych, tak więc efekt końcowy jest raczej wynikiem właśnie owych tricków, aniżeli jakości samego engine. Także dlatego przejście na akcelerator jest raczej mało prawdopodobne, a to z tego względu, że zarówno tworzenie tekstur, jak też sam projekt poziomów zostały podporządkowane konkretnie temu właśnie engine, który powstał dla potrzeb gry, a tak naprawdę trójwymiarowy nie jest. Nie przeszkadza to w grze, ale uniemożliwia przejście na beztrickowy i czysty system, kompatybilny z akceleratorami. Niemniej i tak jest możliwe, że WESTWOOD ulegnie presji publicznej i wyda jakiś patch.

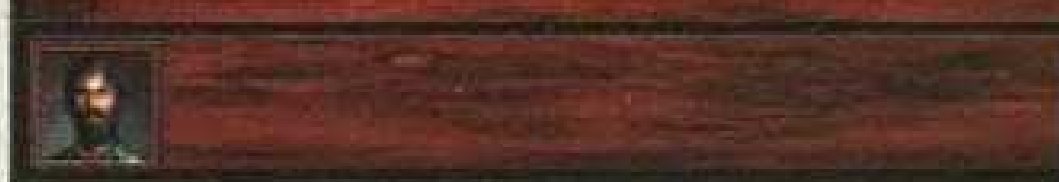
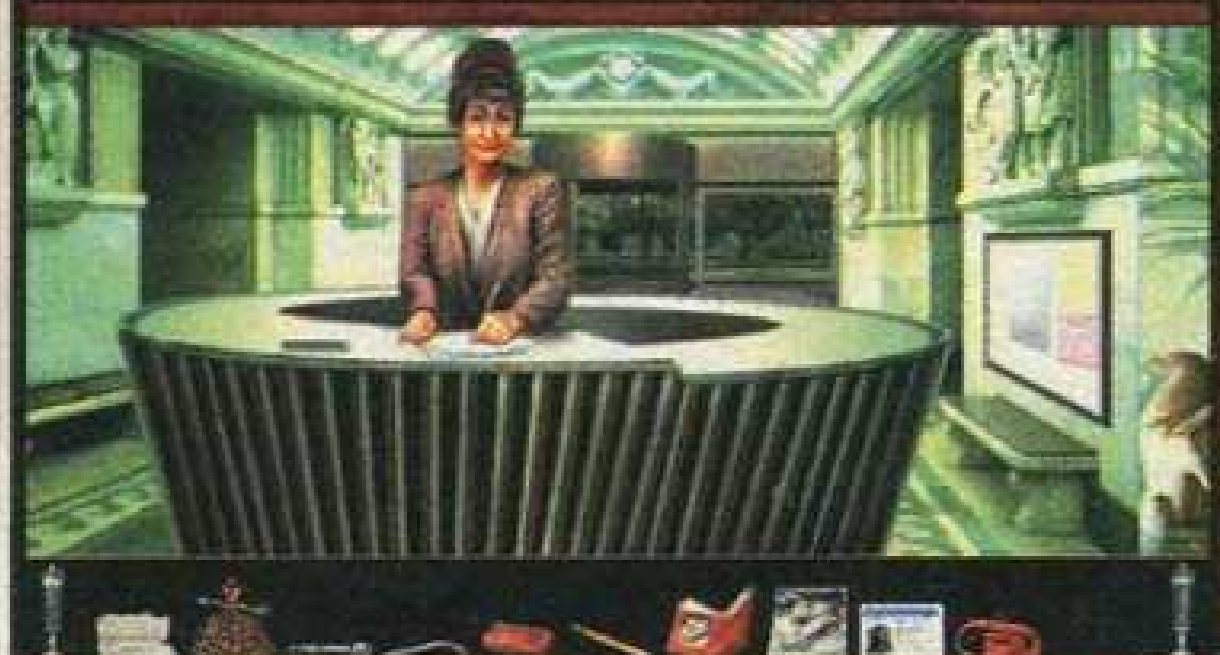
Westwood/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -∞∞
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 49

OCENA: 8/10

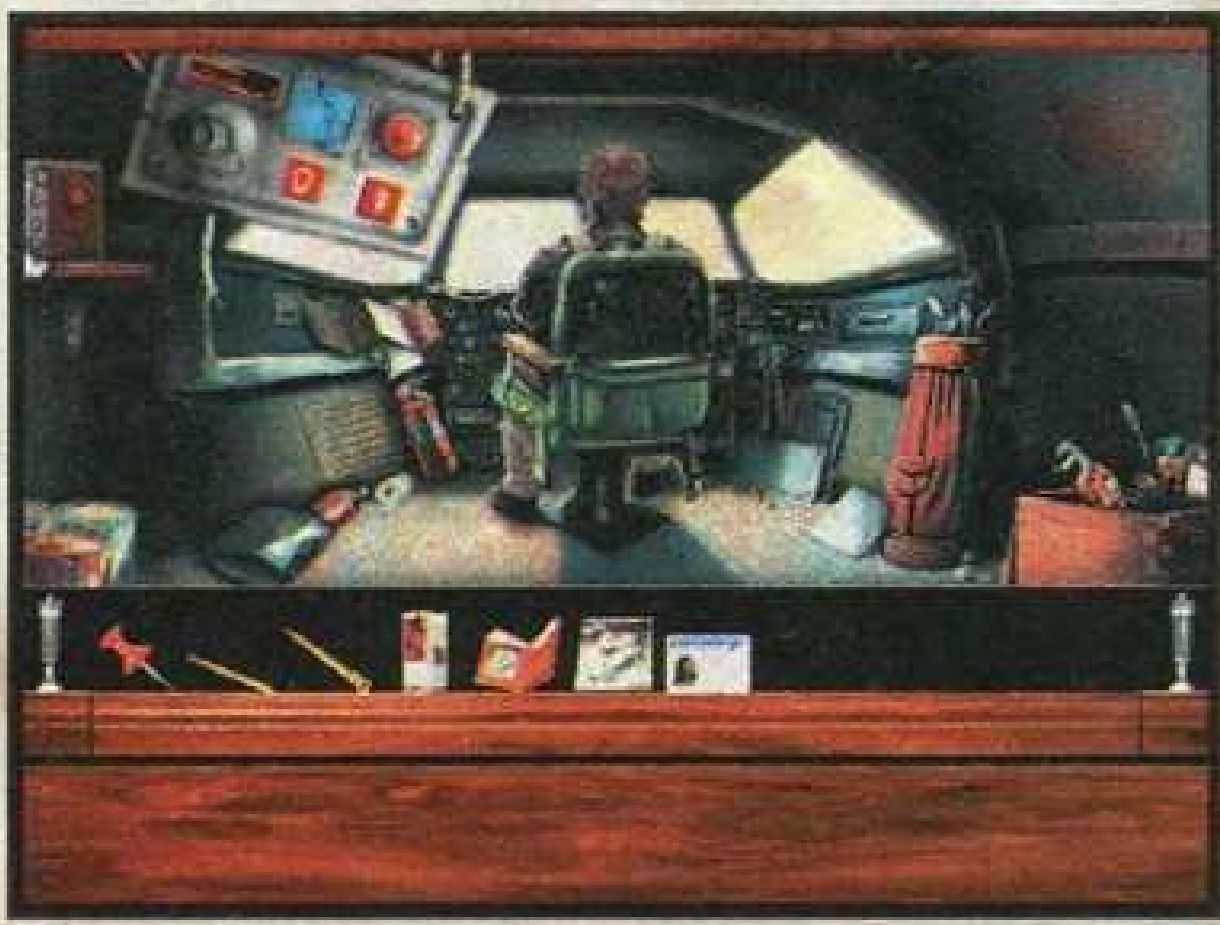




Odpowiedzi na zagadki: Crosby Stills Nash & Young, Fleetwood Mac, Supertramp, Aerosmith, Grateful Dead, Rolling Stones, Led Zeppelin, Righteous Brothers, Partridge Family, The Doors.

MISJA JOSSIE

Jossie bardzo lubi czekoladę. Ponieważ pracuje w policji czasowej wie też, że jeżeli ktoś temu nie zapobiegnie, to najwyborniejsza marka czekolady na świecie zniknie. A to dlatego, że pewna firma – Faxon Casteroga podczas swoich prac przypadkowo wyrąba jedyne na świecie miejsce, gdzie rosną drzewa dające ziarna, z których robi się tę właśnie czekoladę. Trzeba udowodnić szefowi firmy, że czekolada ta jest warta każdej ceny, dopiero wte-



– Poszukaj walkie-talkie na drzewie, przy spadochronie i podsłuchaj rozmowę na częstotliwości C5, dzięki czemu dojdiesz do jeepa.

– Wejść do świątyni można, ale dopiero po ułożeniu kamieni we właściwej kolejności (jeżeli nie chcesz się z tym bawić, to powciskaj Hint, aż do samoczynnego ułożenia całej układanki).

– Zrobienie czekolady nie jest takie trudne, jeżeli tylko przestrzegasz przepisu znajdującego się na ulotce.

– Do zmielenia ziaren przydadzą się drzwi rozsuwające się po wsadzeniu kamieni w oczy rzeźby, a do odlania tabliczki czekolady jakieś puste naczynie (poszukaj w kieszeni).

ZAKOCHANY WAMPIR

Pyotr jest załamany. Po wielu, wielu latach powrócił



z domu Pyotra pudełka oraz tabliczki do pisania, bez problemu możesz konkurować z miejscowymi naciągaczami na rynku.

– Zajrzyj do każdego pojemnika z kawą w kawiarni – przydadzą ci się tylko te, z których da się zrobić Molten Java Lava.

– Do baru Casimir's nie wejdiesz bez jakiejś kłutwy – wilkotak wystarczy.

– Pocałunek przy pomocy kupionych warg zamoczonych w kawie – to może ruszyć Saszę.

– Odpowiedzi na zagadki: Bela Lugosi, Lon Chaney Jr., Boris Karloff, Christopher Lee, Charles Laughton, Elsa Lanchester, Peter Cushing, Peter Lorre, Vincent Price, Fay Wray.

– Do domu Sashy będziesz mógł dostać się dopiero po wykonaniu wszystkich poprzednich czynności (nie zapomnij o wizycie u Cyganki).

– W czasie walki w domu Sashy dobrze jest rozejrzeć się po podłodze.

DYLEMAT SQUISHA

Wreszcie okazja położenia tap na sprzęcie wysokiej klasy. I pochodzenia po statku kosmicznym.

– Cóż, Squish nie jest człowiekiem i mimo że nosi przy sobie kluczyki, to

re Odkazającą – bez odpowiedniego stroju raczej ci się nie uda (nie zapomnij o Noah).

– Robota da się przechrzyć, jeżeli tylko zapamiętasz, że musisz wyglądać jak ktoś, kogo on kojarzy (pomocze ci w tym tuba, odświeżacz, skafander z obydwoma parami rękawic, liść palmy i (po otwarciu włazu) szkła kontaktowe; oczywiście Noah musi stać za tobą).

– Na mostku, po kolei: na panelu z lewej strony naciśnij symbol w kształcie litery U, potem na pulpicie obok przyciskiem na samej górze wyłącz obracanie się satelity, a następnie wciśnij dolny przycisk. Przenieś się na pulpity jeszcze dalej z prawej. Wciśnij czerwono-niebieski owal z trzema kółkami. Teraz naciśnij przycisk na dole z pionowego rzędu przycisków (to ten z kółkiem) – zmieni kolor na szaroniebieski. Aby otworzyć wszystkie drzwi, musisz ponaciskać pozostałe owale w ten sposób, żeby wszystkie kwadraty pozamieniały się w kreski. Zignoruj tylko centralny owal.

– W pomieszczeniu dostawczym zwróć uwagę na zielone czworoboki – to szafki i skrytki, warto je przeszukać.

– Na końcu robot może jeszcze sprawiać małe kłopoty, ale pamiętaj, że do jego zadań należy przede wszystkim usuwanie szkód, a nie samoobrona.

dy odstąpi od swoich planów budowlanych. W tym celu należy pojechać do Brazylii oraz wyprodukować domowym sposobem tabliczki czekolady.

– Wylej kawę na roślinę w doniczce, później podgrzej naczynie na palniku oraz uchyl szyb wentylacyjny – to powinno oczyścić teren w budynku Casterogi.

– Mając bilety lotnicze w kieszeni, skotuj sobie trefny paszport od ulicznego sprzedawcy.

– Pilot samolotu nie będzie zbyt pomocny; za to pomocne w jego pozbyciu się będą: klucz oraz stoik ze skrzynki z narzędziami (czy ta rączka przy wlezie musi trzymać tak mocno?).

– Kiedy Guzman wypadnie z samolotu, nie zapomnij dać mu kluczem po paluszkach.

– W dżungli przydaje się mapa i bystre oczy (ciekawe, czy do zdobycia mapy przyda ci się dmuchawka zrobiona z pinezki umoczonej w morfinie i wsadzonej do bambusa?).

do ojczyzny Transylwanii tylko po to, żeby przekonać się, że jego wybranka jest mu obojętna. Najwyraźniej pozostaje ona pod jakąś straszliwą kłutwą, którą zdjąć może tylko namiętny pocałunek.

– Do zgłoszenia skargi na gościa od przewodzących przyda się numer rejestracyjny furgonetki, zaś telefon jest za szybą – po prostu próbuj otworzyć to piekielne okno nie raz, nie dwa i nie trzy razy – wreszcie się uda.

– Kawatek grosza przyda się każdemu i jeżeli nie zapomniałeś zabrać

żadnego samochodu w pobliżu nie widać. Może po prostu trzeba je użyć?

– Na promie można zrobić tylko to, co zawsze robi prawdziwy amator przygodówek – przeszukać teren i brać wszystko, co nie jest przytwierdzone do podłogi (przeszukać można nawet skafander kosmiczny – są w nim kieszenie).

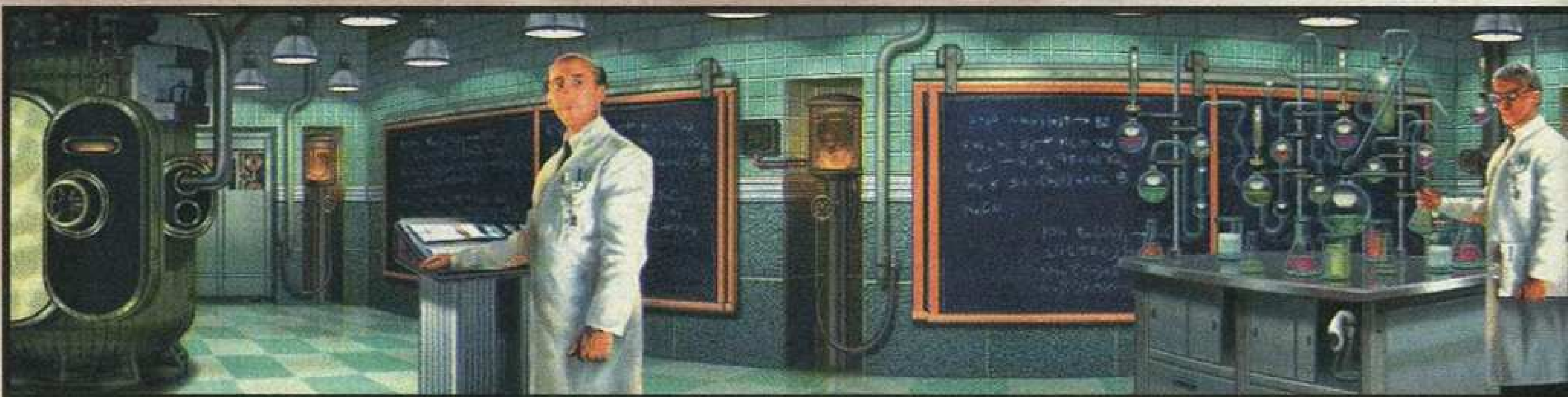
– Niegłupim pomysłem może okazać się zabawa z somethingorotherem i rękawicami.

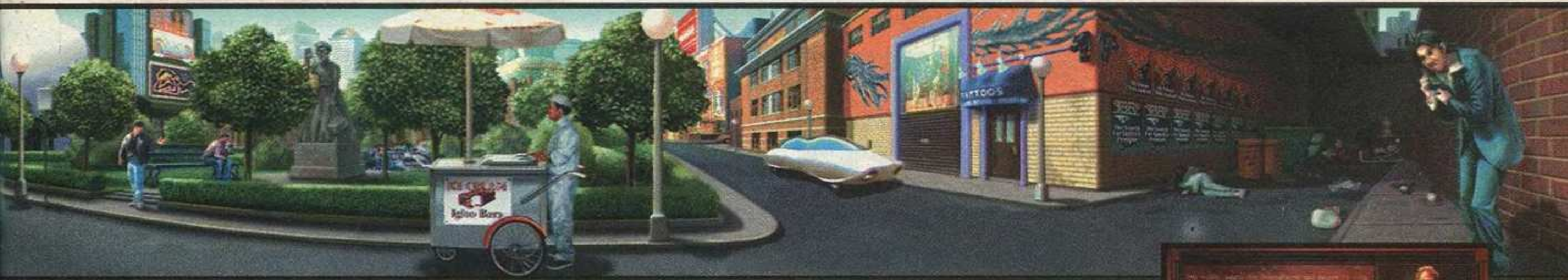
– Kiedy już zadokujesz swój pojazd, pomyśl o przejściu przez Komo-

– No i nie zapomnij wrócić do salonu Callahana.

NA RATUNEK RALPHOWI

Niemiecki owczarek Ralph von Wau Wau to pies niezwykły. Potrafi władać ludzką mową i jako taki okazał się bardzo pożądanym celem dla agentów rządowych. Porwali oni zwierzątko z myślą o wykorzystaniu go jako agenta doskonałego. Teraz Ralph jest ukryty gdzieś w Górach Catskill i wie, że liczyć może tylko na pomoc starych przyjaciół z salonu.





– Nie zaczynaj swej przygody bez plecaka.

– Pobaw się z panelem sterującym – zamień zielone paski z czerwonymi, obróć wszystkie z nich, przełącz wszystkie cztery przełączni-

tym wiatrakiem – to samo, potem idź prosto, skręć w prawo, dziewięć razy prosto, zajrzyj do szybu, naprzód dwa razy, skręć w prawo i naprzód dwa razy; piąty wiatrak – wyłącz, w prawo, trzy razy prosto, w lewo, dwa razy

– Hasła to GMOUGN oraz MOON.

CZŁOWIEK, KTÓRY SŁYCHAŁ ZBYT WIELE

Biedny gość – myślał, że czytanie w ludzkich umysłach to dziecinna



w rękach bogów. Jedyną nadzieją w tym, że Parabolous stoi po naszej stronie.

– Zapukaj do drzwi w kolejności: do trzecich na prawo, czwartych na prawo, pierwszych na prawo, pierwszych na lewo, drugich na lewo, drugich na prawo, czwartych na lewo, trzecich na lewo.

– Na sali w prezencie dwóm dowolnie wybranym członkom komisji daj gwizdek oraz czekoladę; później weź notatnik i wróć do biura Parabolousa.

– Jeszcze klasyczny sposób wydobycia starych informacji z kartki papieru (przez potarcie ołówkiem) i można odpalić komputer.

– Kiedy zajdzie taka możliwość, zmień hasło na dowolne oprócz Glin-da; potem wyloguj się, wybierz Glin-dę, wyraż ponowną ochotę dokonania transakcji i kiedy znowu będziesz miał zmienić hasło, wybierz jakieś dotychczas niewykorzystane.

– Wróć na salę rozpraw i pokaż tym wszystkim oszołomom, kto tutaj rządzi.

Banana Split

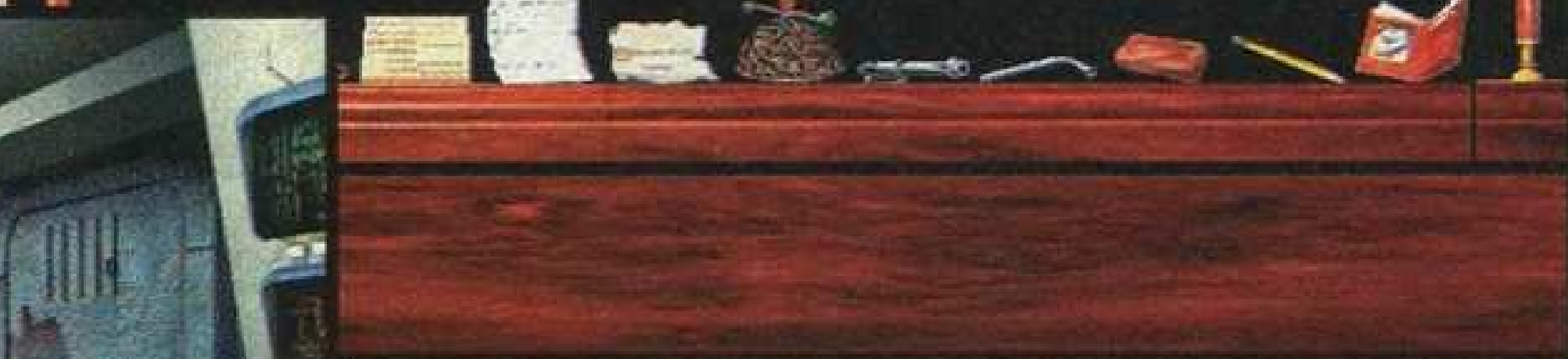
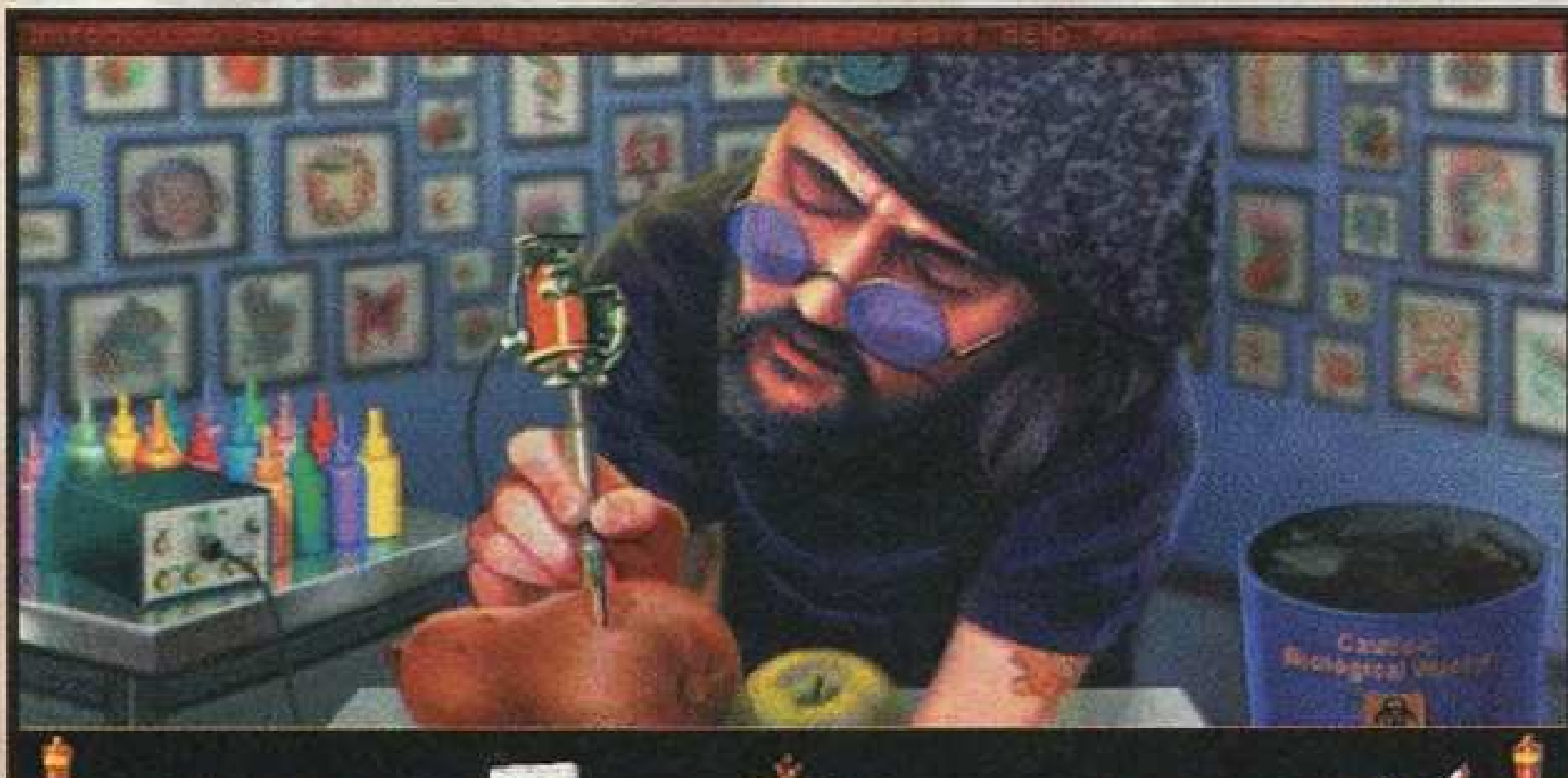
Legend Entertainment

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON



ki i wsadź obudowę na miejsce.

– Przyjrzyj się rusztowaniu i zobacz, co można z czym połączyć, abyś mógł w końcu wejść do szybu wentylacyjnego (załóż gogle).

– W systemie podziemnych korytarzy orientację zapewni ci gwizdek.

– Obróć się w prawo i idź prosto; wyłącz pierwszy wiatrak, dwa razy idź w lewo i znowu ruszaj do przodu; teraz w prawo, siedem razy prosto, skręć w lewo i znowu prosto; wyłącz drugi wiatrak, idź prosto, skręć w lewo i idź prosto siedem razy; trzeci wiatrak – wyłącz, dwa razy w lewo, prosto, w lewo i prosto cztery razy; z czar-

prosto, znowu w lewo, dwa razy prosto, w prawo, dwa razy prosto, jeszcze raz w prawo, dwa razy prosto, w lewo, osiem razy prosto, w lewo i sześć razy prosto; jeszcze szósty wiatrak – wyłącz, w lewo, naprzód pięć razy, zajrzyj do szybu, cofnij się i załóż gogle, po czym do przodu trzy razy. Wyłącz siódmy, ósmy i dziewiąty wiatrak, skręć w lewo dwa razy i idź prosto.

– Mundury mogą się przydać, ale nie zapomnij o zdrowym nawyku uprzedniego sprawdzenia zawartości kieszeni.

– Na prawo od głównego wejścia znajdują się małe, niewidoczne prawie drzwi.

igraszka, mogąca przynieść sprzedawcy jedynie korzyści. Skąd miał wiedzieć, że usłyszy w głowie taki hałas? Al Phee potrzebuje pomocy i to szybko.

– Wejź po drabinie na górę salonu i przypomnij sobie, jakiej liczbie odpowiada jaka literka (rzymskie cyfry). Musisz wpisać następujące cyfry 1001511000.

– Chcesz zasilić szeregi organizacji – wpytaj o detale recepcjonistkę, a chętnie ci o wszystkim opowie; rzuć też okiem na tablicę ogłoszeń.

– Może już czas na kolejny tatuaż; a zaraz potem mała zadyma w restauracji, przy pomocy punka, sprzedawcy lodów i małej bomby. Popatrz też na gościa robiącego coś przy samochodzie, zabierz mu klucz, użyj go do orżnięcia butelek i oddaj mu go – dostaniesz za to kasę. Zasuń też okulary posągowi w parku.

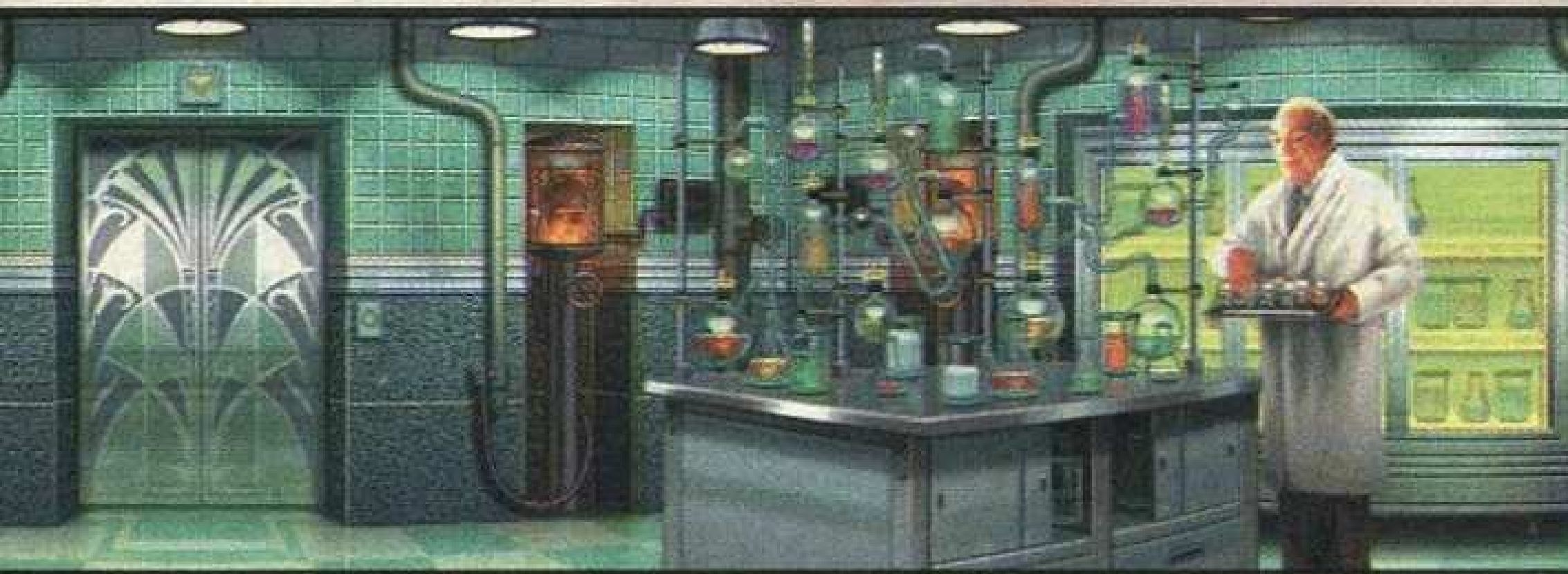
– Ratzass potrzebuje nerki – rozejrzyj się za miejscem z lodówką.

– Zahipnotyzuj Cecila i przyjrzyj się bliżej jego eksperymentom.

– Guziki naciskaj w kolejności: czerwony, biały, niebieski i żółty.

LOS WSZECHŚWIATA

Teraz los twój, twoich przyjaciół i całego wszechświata znajduje się





że natychmiast wyruszy do Sortigi. Wróciliśmy do Ligano i korzystając z okazji porozmawialiśmy z mieszkańcami miasta. Niestety, również tutaj nie dowiedzieliśmy się niczego o medalionie, więc po krótkim odpoczynku w gospodzie wróciliśmy do Sortigi. Kupiec serdecznie

opisał nam haniebne poczynania Lorda Garsona. Obiecaliśmy, że zrobimy co w naszej mocy i ruszyliśmy w dalszą drogę.

Po kilku dniach marszu dotarliśmy do Sortigi. Niestety, tam również nie dowiedzieliśmy się niczego na temat medalionu, ale wizyta nie była bezowocna. Otóż niedługo miało się odbyć wesele córki najbogatszego kupca w wiosce, ale ze względu na grasujące w okolicy bandy Montari kapłan z Ligano



Recenzja BETRAYAL IN ANTARA została opublikowana w SS'47. Zgodnie z podaną w niej zapowiedzią prezentujemy dokładne rozwiązanie pierwszych trzech rozdziałów gry. Opis dalszych przygód Arena, Williama i Kaelyn za miesiąc. Wygląda na to, że rozwiązanie „Antary” będzie najdłuższym opisem, jaki do tej pory został opublikowany na łamach Secret Service!

ROZDZIAŁ 1

Kiedy ochłonąłem po spotkaniu z latającą bestią, szlachcic wyjaśnił mi, że muszę natychmiast nauczyć się kontrolować swoje magiczne zdolności. Wdzięczny za ocalenie mu życia zaproponował, abym razem z nim udał się do Panizo i uczył się u zaprzyjaźnionego z jego rodziną maga. Oczywiście zgodziłem się – była to przygoda o jakiej marzyłem od lat!

Po chwili odpoczynku wróciliśmy do Briali, gdzie pożegnałem się z rodzicami i narzeczoną. Następnie zrobiliśmy zakupy, zamieniliśmy kilka słów ze znajomymi i byłem gotowy do drogi. Ponieważ farmer Lonzo poprosił nas, abyśmy zawiadomili weterynarza z Balmestrii o chorobie jego krów, więc udaliśmy się na południe. Tuż za miastem natknęliśmy się na bandę rabusiów, którzy właśnie próbowali okraść kobietę. Oczywiście natychmiast ruszyliśmy jej na pomoc i po krótkiej walce pokonaliśmy bandytów. Kaelyn, gdyż tak miała na imię traperka, na początku była trochę zła, ale wkrótce uspokoiła się i... dołączyła do nas, aby spłacić zaciągnięty właśnie dług.

Po kilku godzinach marszu dotarliśmy do Asprezy. Zmęczeni całodzienną podróżą postanowiliśmy odpocząć w gospodzie. Niespodziewanie spotkałem w niej swojego przyjaciela Scotta, któremu oczywiście pochwalilem się swoimi nowymi umiejętnościami. Ten nie mógł wyjść z podziwu i do swoich gratulacji dołączył notatki jakiegoś maga, które „tajemniczym” sposobem wpadły mu w ręce. Dzięki wskazówkom w nich zawartym udało mi się poznać kilka pierwszych zaklęć!

Następnego dnia rano naradziliśmy się i postanowiliśmy, że będziemy pokazywać medalion w każdej



napotkanej miejscowości – może przypadkiem czegoś się dowiemy. Niestety, mieszkańcy Asprezy w niczym nam nie pomogli, a na dodatek jedna z matek poprosiła nas, żebyśmy odszukali jej syna, który najprawdopodobniej zabłądził w jaskini. Nie mogliśmy odmówić zrozpaczonej kobiecie i obiecaliśmy poszukać chłopaka. Młodzieńca znaleźliśmy w jednej z grot, w bardzo głębokim dole. Całe szczęście, że kupiliśmy w Briali linę, gdyż inaczej długo by tam jeszcze siedział. Wdzięczna matka zaprosiła nas na posiłek i w dalszą drogę ruszyliśmy z pełnymi brzuchami.

W Balmestri odszukaliśmy weterynarza, który po przekazaniu mu prośby Lonzo natychmiast spakował się i wyruszył w drogę. Pomachaliśmy mu na pożegnanie, a kiedy zniknął za zakrętem drogi, wróciliśmy do własnych poszukiwań. W jednym z domów spotkaliśmy... brata Williama, który, jak się okazało, starał się zażegnać strajk kupców. Postanowiliśmy mu pomóc i Kaelyn zaprowadziła nas do znajomego handlarza. Nikki wyjaśnił, że ostatnio w pobliżu miasta bardzo często pojawiają się piraci i żaden wyjący statek nie jest bezpieczny. Chodząc po mieście zauważyliśmy kilku zbrojnych pilnujących jednej z chat. Wyglądali podejrzanie, więc podeszliśmy bliżej i... rozpoznaliśmy w nich piratów. Zaskoczeni nie stawiali zaciętego oporu i wkrótce uwolniliśmy uwięzionego mężczyznę. Ten wyjaśnił nam, że burmistrz bierze łapówki i przymyka oko na poczynania rozbójników. Przekazaliśmy te informacje bratu Williama i poszliśmy odpocząć w gospodzie. Przy piwie pogawędziliśmy z farmerem z Imazi, który



bał się opuścić świątynię i nie było komu odprawić ceremonii ślubnej. Handlarz poprosił nas abyśmy oczyścili z rozbójników drogę prowadzącą do Ligano i przyprowadzili duchownego, a sowicie nas wynagrodzi. Ponadto okazało się, że brat pana młodego zakopał na plaży obrączki ślubne (aby nie ukradli ich piraci) i teraz nie może ich znaleźć. Oczywiście zgodziliśmy się pomóc i poszliśmy nad morze, gdzie po krótkim spacerze wzdłuż brzegu znaleźliśmy ślady niedawnego kopania i „zaginione” obrączki. Oddaliśmy je kupcowi i ruszyliśmy do Ligano.

Na drogach rzeczywiście nie było bezpiecznie, ale poradziliśmy sobie i po kilku godzinach marszu dotarliśmy do miasta. Bez zwłoki udaliśmy się do ukrytej w górskim wąwozie świątyni i poinformowaliśmy kapłana, że drogi są już bezpieczne. Ten gorąco nam podziękował i obiecał,

nam podziękował i wręczył zapłatę, którą okazała się przepiękna perła. Życząc szczęścia młodej parze, opuściliśmy wioskę i ruszyliśmy do Panizo.

Do majątku Escobarów dotarliśmy akurat na kolację i, jak można się było spodziewać, rodzina Williama niezmiernie się ucieszyła z jego powrotu. Po posiłku ojciec Williama z zainteresowaniem wysłuchał naszej relacji. Po chwili namysłu stwierdził, że Gregor musiał mieć na myśli Cesarskiego Matłonka. Mimo sugestii Williama, że to on powinien zająć się tą sprawą, ojciec polecił nam udać się do Fincha. Jego decyzja była ostateczna, więc dokończyliśmy kolację i poszliśmy spać.

ROZDZIAŁ 2

Wypoczęci, opuściliśmy Panizo i udaliśmy się do Midovy. Mag Finch mieszkał w wąwozie na północ od miasta. Niestety, był nie w humorze i nie chciał z nami rozmawiać, dopóki nie dostarczymy mu chailańskiej herbaty. Czym prędzej zamówiliśmy ją u kupca w mieście, ale dostawa miała dotrzeć dopiero za tydzień. Korzystając z okazji trochę powłóczyliśmy się po okolicy. W wyznaczony dzień udaliśmy się do Paola, ale okazało się, że bankier, który udzielił mu pożyczki, skonfiskował jego towary, gdyż nie otrzymał zwrotu gotówki. Udaliśmy

się do niego i zażądaliśmy zwrotu naszej herbaty. Octomont zgodził się, ale pod warunkiem, że spłacimy dług Paola lub wyegzekwujemy zwrot pożyczki, którą zaciągnął niejaki Enkudi. Oczywiście nie mieliśmy tak dużej sumy, więc wybraliśmy drugą możliwość. Bankier poinformował nas, że Enkudiego widziano ostatnio w pobliżu terytorium Montari, ale dokładniejszego miejsca jego pobytu nie zna.

Po długich poszukiwaniach znaleźliśmy Enkudiego w połowie drogi

Midovy. Było to strasznie daleko, ale nie mieliśmy wyboru i zawróciliśmy. Szczęśliwie drugi most nie był strzeżony i po kilku dniach marszu dotarliśmy wreszcie do Ticoro.

ROZDZIAŁ 3

Zmęczeni, próbowaliśmy wynająć pokój, ale okazało się, że brakuje wolnych miejsc w związku z odbywającym się festiwalem. Dopiero Scott, którego spotkaliśmy w Henne's Shadow, załatwił nam nocleg. Następnego dnia rano rozpoczęli-

bytu Cesarskiego Matłonka. Równie bezowocna była próba wydobycia tej wiadomości od miejskich strażników, ale William zauważył dziurę w dachu, przez którą można by podłuchiwać o czym rozmawiają żołnierze. Niestety, wejście na mury miejskie zamykała gruba krata.

Cały dzień próbowaliśmy znaleźć sposób, by dostać się na obwarowania, ale bez skutku. Mimo to pobyt w Ticoro nie był zupełnie bezowocny. W jednym z okazalszych domów spotkaliśmy przyjaciółkę Fincha, któ-

wieździć Selanę. Jaki ten świat mały! Narzeczeni spędzili ze sobą kilka godzin, a ja z Kaelyn usiedliśmy w rogu sali, by odpocząć. Zbliżał się już wieczór, gdy William pożegnał się z Selaną i opuściliśmy gospodę. Wracając do Henne's Shadow, przechodziliśmy obok zakładu ślusarza. Tknięci nagłym przeczuciem weszliśmy do środka i udało się! Coulerine zgodził się dać nam klucz do kraty, jeżeli dowiemy się, kto psuje mu renomę otwierając wymyślone przez niego zamki. Oczywiście przystali-

BETRAYAL IN ANTARA

łączącej Ligano z Sortigą. O dziwo, bez oporów zgodził się oddać dług, więc czym prędzej wróciliśmy do Midovy. Zgodnie z umową bankier zwrócił Paolowi towary, a my dostaliśmy zamówioną herbatę, którą natychmiast zanieśliśmy magowi. Zadowolony Finch poświęcił mi kilka

śmy nasze poszukiwania. Najpierw udaliśmy się do gubernatora, Lorda Cavertona. Od niego dowiedzieliśmy się, że medalion należy do rodziny Shepherd, której zadaniem jest śledzić poczynania Grrrlf. Ponadto Lord Caverton ze złośliwym zadowoleniem poinformował nas, że



śmy na to i udaliśmy się w rejon działania „włamywacza”. Okazał się nim być były praktykant, Torrance Passage, którego mistrz wyrzucił z zazdrości o jego talent. Po licznych namowach w końcu udało nam się ich pogodzić i dostaliśmy klucz, a ponadto Torrance podszkolił nas w otwieraniu zamków.

Natychmiast poszliśmy na mury, usiedliśmy nad dziurą i czekaliśmy. Cierpliwość opłacała się, gdyż dowiedzieliśmy się, że Cesarski Matłonek przebywa w tawernie Green & White. Bez zwłoki podążyliśmy tam, by go ostrzec, ale strażnicy nie dopuścili nas do niego i wyrzucili z gospody. Zmęczeni i zniechęceni, postanowiliśmy wymyślić coś jutro, wróciliśmy więc do Henne's Shadow, zjedliśmy kolację i położyliśmy się spać. Jak się okazało, nie na długo, gdyż w środku nocy do pokoju wdarli się strażnicy

ra zgodziła się udzielić mi kolejnej lekcji magii. Oprócz tego Kaelyn spotkała swojego przyjaciela Raala, należącego do rasy Grrrlf! Przybył on wraz ze swoim stadem do Ticoro, by wziąć udział w festiwalu i zaprezentować taniec Karruf. Ten pokaz ma na celu zbliżenie Grrrlf i ludzi, tak by obie rasy nauczyły się pokojowo ze sobą współżyć. Niestety, Raal śpieszył się i musieliśmy zakończyć tę przyjemną rozmowę.

Wracając do gospody, spotkaliśmy na rynku Lorda Camerona Sheffield! Okazało się, że przybył do Ticoro razem z córką i zatrzymali się w Knight's Promise. Szlachcic nie miał czasu na dłuższą rozmowę, więc pożegnaliśmy się i poszliśmy od-

niedawno otworzył nowe kopalnie soli i ma nadzieję, że doprowadzi to rodzinę narzeczonej Williama do bankructwa. Niestety, nie udało nam się uzyskać informacji o miejscu po-



godzin i nauczył mnie wielu nowych rzeczy. Niestety, na dłuższy wykład nie miał teraz czasu, ale zaproponował, bym odwiedził go za jakiś czas.

Za namową Williama udaliśmy się prosto do Ticoro. Niestety, most pilnowany był przez żołnierzy i nie zostaliśmy przepuszczeni, a rzeka była zbyt bystra, by przebyć ją w pław. Na szczęście William przypomniał sobie o drugim moście, położonym niedaleko rozwidlenia drogi z Panizo do

i aresztowali nas pod zarzutem porwania Cesarskiego Matłonka.

P.S. Ciąg dalszy za miesiąc.

C(w)alineczka

Sierra

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC WIN/WIN'95 Min. Pentium 60, 16 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 8/10



Jak zacząć karierę i dobrze przygotować się na spotkanie z intruzami? Przede wszystkim musimy pamiętać, że do naszej egzystencji niezbędne są nam dwa elementy: złoto i poddani. Szlachetny kruszec możemy otrzymywać z żył złota znajdujących się

w pokładach skalnych. Natomiast nasi podwładni będą przychodzili do nas z Wejścia, do którego musimy się dokopać. Do czarnej roboty wykorzystujemy Chochliki, które wyglądają bardzo niewinnie, ale jeżeli chcą, mogą pracować całkiem wydajnie. Nie nadają się jednak one do walki, za to kopiają dla nas tunele i wydobywają złoto. Taz-

ków. Pamiętajcie, że Olbrzymy cechują się dużą siłą i wytrzymałością, Krasnoludy kradną wszystko, co choćby wygląda jak złoto, a Samuraje nieźle posługują się bronią. Szczególną uwagę powinniście zwrócić jednak na jednostki, które mogą razić wasze wojska ze znacznej odległości. Do nich zaliczają się Łucznicy, ale także używający wielu

DUNGEON KEEPER należy do grona produktów, na które musieliśmy długo czekać. Już, już miał się ukazać, ale firma BULLFROG ciągle przesuwiała termin jego premiery. Muszę przyznać, że fakt ten nie nastawił mnie przyjaźnie do tego tytułu. Miałem już przykre doświadczenia z grami, które ciągle ulepszano, dopracowywano i w końcu albo w ogóle się nie ukazywały, albo były poniżej średniego poziomu. Całe szczęście, że w przypadku DK moje obawy się nie sprawdziły.

Na pierwszy plan wysuwa się przede wszystkim oryginalny pomysł, ale i jego realizacja jest na wysokim poziomie. Peter Molyneux (szef BULLFROG) sam stwierdził w wywiadach, że dosyć miał już gier, w jakich wcielamy się w dzielnych i dobrych bohaterów, których jedynym zajęciem oprócz zdobywania sławy i bogactw jest robienie dobrych uczynków. Wpadł więc na pomysł, żeby bohaterem jego najnowszej gry stał się okrutny i zły Władca Podziemi, którego kariera wydaje się o wiele ciekawsza od życia bohaterów. Może on obserwować, jak głupiutcy i naiwniutcy śmiałkowicie usiłują złupić jego złoto. Przywitałam taki pomysł z dużym entuzjazmem, bo całkowicie popieram zdanie pana Molyneux. Nie można przecież przez całe życie odgrywać roli Luke'a Skywalkera. Czy nikt z was nie marzył, żeby chociaż raz w życiu poczuć to, co czuł Imperator?

Dodatkową zaletą DK jest fakt, że gra ta została spolszczona. Zrobiono to naprawdę starannie. Podłożono dobre głosy, teksty są czytelne i poprawne gramatycznie. Do polskiej wersji wydano także świetny przewodnik, z którego można się dowiedzieć prawie wszystkiego o pomieszczeniach, skarbach, bohaterach. Jest on przystępnie napisany, zaopatrzone w przykładowe ilustracje i stanowi niezbędny ekwipunek każdego szanującego się Gospodarza Podziemi. Sądzę jednak, że nie będziecie mieli wielu problemów z obsługą DK, bo jego sterownik jest przyjazny dla gracza i po paru

minutach gry każdy powinien zorientować się, jak należy go używać.

A teraz chciałabym podzielić się z wami kilkoma własnymi uwagami, które nasunęły mi się podczas zabawy w DK.

Zanim wcielicie się w Gospodarza, musicie pamiętać, że wasze zadanie nie jest łatwe. Nie

dość, że będziecie musieli staczać walki z żądnymi bohaterami, to jesz-

cze od czasu do czasu przyjdzie do was rozłoszczony facet w zbroi, uparcie twierdzący, że to on włada terenami, które właśnie z a - nek - towa -

licie jako swoje podziemia. Trzeba mu oczywiście wybić to z głowy. Od czasu do czasu będziecie też musieli wyeliminować konkurencję, która postanowiła rozbudować swoje podziemne królestwo. Wszystko fajnie, ale dlaczego zrobili to na waszych terenach?

Na samym początku musicie nauczyć się poznawać, którzy z atakujących was bohaterów są najniebezpieczniejsi. Jednostki bardzo dobre w walce wręcz (takie jak np. Barbarzyńca, Olbrzym, Samuraj, Władca Krainy) próbujcie zabić zanim dojdą do waszych poddanych, np. wykorzystując w tym celu Czarnoksiężni-

DUNGEON



czą też nieprzytomnych wrogów do więzienia i zbierają bogactwa pozostawione przy martwych bohaterach. Jeżeli chcemy zlecić im robotę, to zaznaczamy dany teren za pomocą lewego przycisku myszy i nasze Chochliki biorą się do roboty. Są to stworzonka wielce przydatne, możemy wyczarować ich więcej, ale cena za taki czar wzrasta z każdym kolejnym wyczarowanym Chochlikiem.

Dysponując wystarczającą liczbą pracowników, możemy zabrać się do budowania pomieszczeń. Pamiętajmy tylko o jednym – jeżeli zlecimy Chochlikom zbyt dużo roboty, to nie będą one pracować wydajnie. Najlepiej zlecać im jedną pacę na raz, wtedy możemy być pewni, że wykonają polecenie.

Naszych robotników (jak i innych poddanych) możemy poganiać, dając im klapsa ręką. Musimy jednak uważać, bo możemy przesadzić i zabić karconego stworka. Szczególnie należy uważać przy karaniu Much, ale za to Czarne Damy uwielbiają klapsy. Jeżeli nasi budowniczy nie będą mieli nic do roboty, to zabiorą się do umacniania murów, co może w przyszłości okazać bardzo przydatne. Przez takie umocnienia nie przebiją się do twoich Podziemi nawet najbardziej wytrwali wrogowie. Zanim wybudowane przez Chochlika pomieszczenie stanie się zdadne do użytku, będziemy musieli poczekać, aż pomodli się on w tym pomieszczeniu i spowoduje, że dotrze tutaj Cudowna Moc naszego Serca Podziemi. Owe Serce jest najważniejszym miejscem w całym naszym króle-

niebezpiecznych czarów Czarodzieje. Radzę więc eliminować ich w walce w pierwszej kolejności. Znaczną uwagę powinniście zwrócić również na Mnichów, obdarzonych mocą uzdrawiania nie tylko siebie, ale i towarzyszy. Krety, czyli specjalne jednostki waszych wrogów przekopujące tunele, zostawcie na później, bo są bardzo słabymi wojownikami. W ostatniej walce spotkacie się z Awatarem, który jest Ostatecznym Władcą Krainy. Musicie być doskonale przygotowani.

stwie. Jeżeli zniszczą je wrogowie, przegrasz rozgrywkę. Pamiętaj też, że Gospodarz Podziemi nie może być rozrzutny, bo wszystko jest drogie. Tak więc na początku wybuduj mniejsze sale, najlepiej 3x3 (za każdy kawałek pokoju się płaci), a potem możesz je rozszerzać. W dodatku co jakiś czas trzeba też płacić podwładnym.

Jeżeli chcemy zobaczyć jak wygląda całe nasze królestwo, to powinniśmy użyć mapy, na której można także obserwować zbliżających się wrogów. Pomieszczenia, które stawiamy w DK, „przyciągają” do naszego Królestwa odpowiednie stwory, np. Mroczna Biblioteka zwabia Czarnoksiężnika. Przyjrzyjmy się teraz, jakie pomieszczenia możemy wybudować w naszych Podziemiach.

Wejście – z tego miejsca wychodzą potwory, które będą u nas pracowały. Jeżeli nie dokopujemy się wystarczająco szybko do tego pomieszczenia, to może okazać się, że do walki zostaną nam tylko Chochliki.



Leże – to tutaj nasi podwładni będą odpoczywać. Najlepiej wybudować je szybko. Ale uwaga! – jeżeli w waszych szeregach pojawią się Muchy i Pająki, musicie wybudować dla nich dwa oddzielne pokoje na legowiska, bo może dojść do tragedii.

trzeba przekonywać o sile nauki. Pomieszczenie to zwabia Czarnoksiężników, którzy zajmują się wymyślaniem różnych zaklęć (niektóre są niezmiernie przydatne). Pamiętajcie tylko o tym, żeby bibliotekę postawić w miejscu mało uczęszczanym przez innych mieszkańców podziemi, bo naukowcy bywają dosyć nerwowi i mogą zaatakować przeszkadzające im stwory.



Mosty – sprawiają, że woda i lava nie są już dla nas przeszkodą.

Warsztat – tutaj opracowywane są sposoby budowania drzwi i pułapek, które powstrzymają na pewien czas zapędy naszych wrogów.

plany swojego władcy. Natomiast po śmierci wcielani są w nasze szeregi jako Duchy. Można też poddać torturom jednego z naszych poddanych, a wtedy wszystkie stwory tego gatunku zaczną pracować wydajniej.



Koszary – w tym miejscu możemy grupować poddanych w oddziały.



Świątynia – wizyta w niej podniesie poziom zadowolenia naszych wiernych, ale także i niewiernych poddanych.



Cmentarz – umieszczając tam ciała naszych zabitych podwładnych sprawiamy, że nie będą one powodowały zmniejszenia poziomu zadowolenia żywych istot. Oprócz tego budowla ta przyciąga Wampiry, które są najlepszym sposobem na pokonanie Wiedźm przeciwnika.



Oczyszczalnia – kiedy umieścimy tutaj stwora, zacznie on przyciągać do Podziemi więcej swoich pobratymców i w ten sposób wzbogacimy się w nowych żołnierzy.

Po wybudowaniu pomieszczenia możecie zaobserwować, że pojawia się w nim symbol pomieszczenia z flagą na kijku. Znajdują się na nim trzy paski: czerwony, zielony i biały. Pierwszy z nich mówi o „zdrowiu” pomieszczenia, czyli o tym, czy pomieszczenie nie jest przejmowane przez wroga oddziały. Zielony pasek wskazuje nam pojemność pomieszczenia, a biały pasek oznacza jego wydajność. Taki obrazkowy sposób przekazywania informacji jest charakterystyczny w DUNGEON KEEPER. Wprawdzie nie zawsze nasi podwładni słuchają poleceń, ale jeżeli będziecie stosować właściwą taktykę i systematycznie rozbudowywać swoje pomieszczenia, to nic nie powinno przeszkodzić wam w pokonaniu wrogów. Czego i wam, i sobie życzę.

Krupik

Bullfrog/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 148900
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 49

OCENA: 8/10

KEEPER

CZ.2



Serce Jaskini – od niego zaczynamy rozbudowę naszego Królestwa. To z niego pochodzi energia, którą czerpią nasi żołnierze. Powiem krótko: nie ma Serca Jaskini, nie ma Podziemi. Najlepsza (ale często wcale nie najkrótsza) droga do pokonania innego Gospodarza polega na zniszczeniu jego Serca Jaskini.

Teraz zaczynamy budować pierwsze pomieszczenia.



Skarbiec – miejsce, w którym Chochliki składają nasze złoto. Należy go wybudować jak najszybciej. Nie warto czekać, aż powolne Chochliki przyniosą do skarbcza bogactwa znalezione przy zabitych wrogach lub w obcych pomieszczeniach. Musimy je zbierać sami (kursor nad złotem zmienia się w otwartą rękę) i zanosić do naszego Skarbcza.



Kurnik – zgadnijcie, czym posilają się straszliwe stwory ciemności? Tak, tak: malutkimi kurczakami. Oczywiście orientujecie się dobrze, że głodni podwładni to niezadowolony podwładni. A takich nastrojów radziłabym unikać. Jeżeli nad głową stwora pokaże się chmurka z widelcem i nożem, oznacza to, że nadszedł czas na przekąskę. Cip, cip, kurczaczku...



Sala treningowa – jest to miejsce, gdzie można doskonalić umiejętności bitewne. Niestety, stwory każą sobie słono płacić za ten wysiłek fizyczny. Jednak wydatek może się wam opłacić, bo w ten sposób wzrasta poziom doświadczenia naszych ulubieńców. Pamiętajmy, że np. Pączkujące Demony, które osiągnęły 10 poziom doświadczenia, zamieniają się w Smoki.



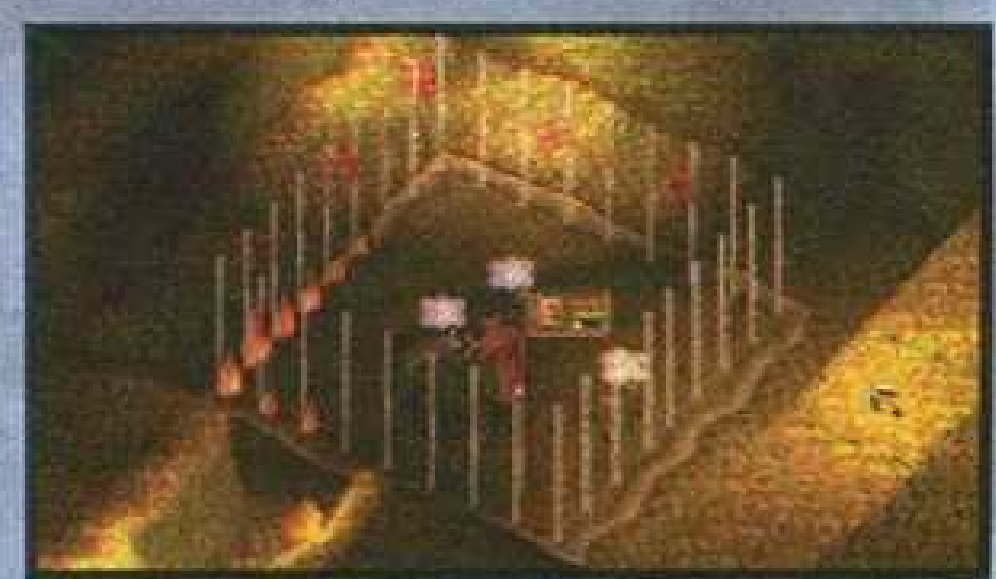
Mroczna Biblioteka – chyba nikogo (zwłaszcza we wrześniu) nie



Posterunek – ma stanowić najbardziej wysuniętą placówkę i informować nas o zbliżającym się zagrożeniu. Dobrymi stróżami są Orki, gdyż innym stworom często zdarza się zapomnieć kogo i po co miały chronić.



Więzienie – nic dodać, nic ująć. W Pulpicie Informacyjnym musimy przestawić opcję Skłonność Do Pojmania. Wtedy nasza armia będzie pozostawiać nieprzytomnych wrogów, których Chochliki zawloką do więzienia. Jeżeli zagłodziemy tam człekopodobnych delikwentów, to wzbogacimy się w Szkielety. Z więzienia możemy także brać nieszczęśników na tortury. Torturowanie jeńców dobrze robi naszym zbuntowanym podwładnym.



Sala Tortur – torturowani więźniowie mogą przed śmiercią wyjawić





Cykl generalski firmy SSI na dobre zagościł w naszej walecznej rzeczywistości, choć tytuły, które wysypały się po sukcesach legendarnego PANZER GENERAL nie powalały na kolana. Seria najpierw wykonała zwrot przeciw III Rzeszy (ALLIED GENERAL – SS'33), potem wyruszyła do mrocznych i barwnych krain fantasy (FANTASY GENERAL – SS'36), by wreszcie wyfrunąć w kosmos (STAR GENERAL – SS'45), ale były to działania zastępcze, mające spowodować sprzedaż tego, co już raz sprzedano. Brak zaangażowania twórców w merytoryczną stronę samej rozgrywki był oczywisty. Zasady walki pozostawały wciąż te same, powielaly zarówno zalety jak i proste błędy, mydląc oczy barwną oprawą i nową scenarią.

Piąty tytuł w cyklu, PACIFIC GENERAL, jak nietrudno się domyślić, stanowi coś w rodzaju powrotu do generalskich korzeni i przenosi cię znowu do czasów Drugiej Wojny Światowej. Czyżby sugestia, że pewne sprawy przemyślano dogłębniej i postanowiono poprawić?

OH YES, BANZAI

Dostajesz dwie kampanie – po jednej dla Amerykanów i Japończyków (zaczyna się w roku 1937 w centralnych Chinach) oraz 22 scenariusze, wśród których jest kilka w stylu „co by było, gdyby” – kiedy zdenerwuje cię kaczor Donald albo zaszkozi hamburger z baru McDonald's możesz w odwecie zdobyć sobie San Francisco. Ponadto gra kusi edytorem bitew, opcją Multiplayer i zamieszczonym demo PANZER GENERAL 2. Wszystko jak zwykle pięknie opracowane – wszechobecne dokumentalne filmy, barwne wykresy kierunków poszczególnych natarć i inwazji oraz zróżnicowane dla obu stron, stylizowane kulturowo interfejsy oraz plansze pomiędzy turami.

Po lekturze zapowiedzi PACIFIC GENERAL bardzo zaintrygowały mnie dwie sprawy – w jaki sposób zostaną rozwiązane bitwy lotniskowców i czy w końcu zostanie wzbogacony sposób prowadzenia walki, gdyż dotyczą

zasadniczych dla działań w tej wojnie bitew lotniskowców. Przenieśli na wodę zasady, które opracowali w PANZER GENERAL dla potrzeb bitew lądowych, gdzie flota była tylko schematycznie potraktowanym uzupełnieniem. Dużym szokiem było dla mnie stoczenie słynnej bitwy o Midway rozpoczynającej kampanię dla strony amerykańskiej. Na tradycyjnych heksach rozmieszczono obie floty plus lotnictwo, głównie morskie. Większe jednostki (lotniskowce, pancerniki, ciężkie krążowniki) mają na starcie po 15 punktów siły bojowej, czyli są duże. Kłopot polega na tym, że tak zrealizowana ikonka nie odzwierciedla zespołu operacyjnego (tzw. Task Force), tylko noszący historyczną nazwę np. Hornet, pojedynczy okręt, który trafiany traci po prostu punkty, nie tracąc sprawności bojowej. Lotniskowiec, sprowadzony w trakcie pieczęt bombami, torpedami, jak i salwami innych jednostek, do poziomu nawet jednopunktowego, zachowuje pełną funkcjonalność, czyli może przyjmować, przechowywać i wypuszczać samoloty, co zresztą zostało bardzo ładnie zilustrowane graficznie i jest totalną bzdurą. Jak już

kładziono nacisk głównie na parametry jednostek i sprzętu, pozostawiając kwestie manewrowe i trochę historycznych na boku.

KAMIKAZE WRÓĆ

W początkowej fazie wojny na Pacyfiku Amerykanie ponieśli duże straty we flocie ciężkiej – stracili większość pancerników podczas ataku na Pearl Harbor 7 grudnia 1941 roku. Jednak, nie rozstrzygnęło to losów wojny o Pacyfik, gdyż jak się miało okazać kluczową rolę w spektaklu odegrały lotniskowce.

W maju 1942 przełamano potęgę japońskiej floty. Amerykanie zatopili lotniskowce Kaga, Akagi, Soryu oraz napoczęli znacznie Hiryu, tracąc jednego tylko Yorktowna. Obronili w ten sposób przed inwazją Hawaje i podczas kolejnych bitew (Morze Salomona, Santa Cruz, Filipiny, Wyspy Mariańskie) odzyskiwali stracone wyspy, zadając razy nadwątłej flocie Azjatów. Szczególnie spektakularne były bitwy w dżunglach, gdzie marines usiłowali pracować żółtoskórych wśród palm. Znudziło im się dopiero w 1945, kiedy fanatyczni Japończycy mimo, że brali już bity na całego, nie myśleli wcale o kapitulacji, stosując metody walki odbiegające od założeń konwencji genewskiej (obrona do ostatniego żołnierza, kamikaze itp. inne wynalazki). USA zrzuciły wtedy na Hiroszimę, a także Nagasaki bomby atomowe i przyczyniły się do powstania ruchów pacyfistycznych (make love not children... to znaczy war) na całym świecie, nie tylko w okresie zimnej wojny.

TORA TORA TORA

Natychmiast okazało się, że twórcy z SSI zupełnie zignorowali specyfikę

też morskich znajdowały się poza polem widzenia, nie mówiąc już o zasięgu rażenia pokładowych dział. Po kontaktach z PACIFIC GENERAL nabiera się mylnego wyobrażenia o ówczesnej sztuce wojennej. A polegała ona na szybkim namierzeniu zespołu operacyjnego nieprzyjaciela (jeśli tworzył go przynajmniej jeden lotniskowiec, był otoczony pierścieniem innych jednostek, które stanowiły ochronę m.in. zapórą artyleryjską). Wysyłano w tym celu zwiadowcze samoloty w kierunkach, z których wroga się spodziewano. Po namierzeniu jego pozycji wysyłano bombowce i torpedowce, które miały przebić się przez osłonę myśliwską oraz artyleryjską, by zatopić w pierwszej kolejności wszystkie pływające lotniska. Bez nich przeciwnik stawał się bezbronny, jak dziecko w stodole bez zapalek, bo nie mógł zapewnić swym okrętom osłony z powietrza ani nie miał skąd wysłać kontruderzenia lotniczego. Przebieg wojny na Pacyfiku udowodnił niezbitą podstawową rzecz – najlepszy pancernik był w pojedynku z bezkarnym bombowcem skazany na porażkę, gdyż jedna bomba tysięcfuntowa rozrywała mu pokład. Kiedy pod Midway Japończycy stracili czwarty lotniskowiec, po prostu wycofali się nie ryzykując star-



cia z amerykańskimi TBD Devastator czy SBD Dauntless.

SEPPUKU

W oceanicznych bataliach PACIFIC GENERAL, wobec nikłej siły samolotów, decydujące razy przeważnie zadają... okręty. Nie uświadczysz ponadto przestrzegania zasady zespołów operacyjnych. Wszystko pływa i lata luzem, a najskuteczniejszą taktyką jest dopadnięcie swoimi ciężkimi okrętami odosobnionych (!) lotniskowców wroga z zaparkowanymi samolotami pod pokładem, a następnie dobitcie z powietrza. Według projektantów SSI, pod Midway trzeba odplynąć wszystkimi siłami na północny zachód, a część samolotów (lotnictwo lądowe) odprowadzić na potu-

W oceanicznych bataliach PACIFIC GENERAL, wobec nikłej siły samolotów, decydujące razy przeważnie zadają... okręty. Nie uświadczysz ponadto przestrzegania zasady zespołów operacyjnych. Wszystko pływa i lata luzem, a najskuteczniejszą taktyką jest dopadnięcie swoimi ciężkimi okrętami odosobnionych (!) lotniskowców wroga z zaparkowanymi samolotami pod pokładem, a następnie dobitcie z powietrza. Według projektantów SSI, pod Midway trzeba odplynąć wszystkimi siłami na północny zachód, a część samolotów (lotnictwo lądowe) odprowadzić na potu-

dniowy zachód. Następnie aby przepuścić szturmujące na wprost w kierunku wschodnim pancerniki i za ich plecami spaść na lotniskowce. Po ich zatopieniu komputer rzuca do walki wracającą flotę ciężką i absurd rozkłada całą gamą barw...

Wszystko przez to, że samoloty są niezbyt nieskuteczne, ale za to mogą wisieć w powietrzu przez kilka tur i nie ma potrzeby zbierać ich po akcji, co z kolei podważa rolę lotniskowców. Po co podpyływać, manewrować, by wykonać decydujący nalot, skoro nie rozstrzygnie on bitwy? Wobec historycznych ambicji twórców, wyzywających się w aptekarskiej dokładności parametrów technicznych sprzętu i jednostek, od razu widać, że cała koncepcja się sypie i efekt jest ko-

zdzysz zająć wszystkich wyznaczonych pozycji. Trzeba umieć synchronizować działania, bo niektóre bazy znajdują się w odległych miejscach i trzeba w odpowiednim momencie przerzucić desant z wyspy na wyspę w trakcie walk bacząc, by ich ubytek nie załamał natarcia tam, skąd je zabrałeś. Idealnym rozwiązaniem jest zakończenie misji poprzez wtargnięcie do wszystkich strategicznie ważnych miejsc jednocześnie – w tej samej turze tak, by nieprzyjaciel nie miał szans ich odbić.

Z NOŻEM DO RYBY

Największy niedosyt pozostawia szum informacyjny wokół idei gry. Skala jednostek nakazywałaby sądzić, że masz do czynienia ze sztabówką. Dywizje, makro, nie wnikanie w szczegó-



PACIFIC GENERAL

miczny. Jednak zawartość PACIFIC GENERAL to na szczęście nie tylko bitwy na morzu.

SKOSY OKIEM

Misje dzielą się na te dotyczące bitew morskich i te desantowe – związane z opanowywaniem licznych wysp Pacyfiku. Drugi typ z oczywistych względów znacznie bardziej przypadł mi do gustu, choć proponowane rozwiązania znów zaledwie powielają najlepsze wzorce z niedoścignionego w serii PANZER GENERAL. Jednak widocznie urozmaicono teren walk i wprowadzono epizody nocne. Uwzględnione zostały mielizny, zwiększono zasięg dział okrętowych, nie wspominając już o dopracowaniu wizualnym samych ikon. Gra jest bardzo ładna i przyjemna, a lotniska, wioski, domki, bazy i bunkry robią wrażenie swym dżunglowym stylem, choć sama dżungla nie wpływa na sposób toczenia walki. Jedynym mankamentem pozostaje prowadzenie samej rozgrywki, gdyż nie widać, które jednostki są czynne, a które już nie, ponadto znowu o powodzeniu decydują parametry jednostek plus ich doświadczenie z minimalnym uwzględnieniem usytuowania w terenie, czyli efektu posunięć (doświadczonego lub niedoświadczonego) gracza. Kierunek natarcia, zajęcie od tyłu nie gra roli. Przy najmniej lotnictwo tu doceniono i bez jego wsparcia najprawdopodobniej wykrwawisz się przed ukończeniem scenariusza.

Gra stawia wysokie wymagania dowódcy i bardzo dobrze egzekwuje umiejętność przewidywania na kilka tur naprzód. Taktyka ataków skomasowanymi siłami na jeden punkt strategiczny nie ma najmniejszych szans powodzenia w całej bitwie, gdyż oddziały blokują się nawzajem, a wobec limitu ruchów nie

ty terenowe i drobiazgi taktyczne. Duży oddział atakuje inny i liczą się punktowe wyniki starcia. Punkty dostajesz ponadto po każdej z misji za osiągnięcia i można zaryzykować twierdzenie, że do tego wymiaru sprowadza się zarówno przebieg, jak i cel rozgrywki. Jednak są inne, bardziej romantyczne elementy gry, które ukazują drugie jej oblicze. Szczegółowe, jeszcze piękniejsze ikonki przedstawiają dokładnie wygląd danej broni, stwarzając sugestię, że masz do czynienia z pojedynczym czołgiem lub samolotem. Najlepiej widać to na przykładzie okrętów. Łodzie podwodne umieją się na chwilę zanurzać a wynurzone stanowią łatwy cel nawet dla krążowników. Walczysz ponadto historycznymi jednostkami a dodawszy, że walki pokazywane są

nie schematycznie, jak to miało ostatnio miejsce w THE ARDENNES OFFENSIVE, tylko krwście, wybuchowo i hucznie, co zresztą zawsze decydowało o uroku „Generałów”, trudno rozstrzygnąć, jaki PACIFIC GENERAL ma charakter. Prowadzi to do dyskomfortu, choć i tak gra wciąga, jak zwykle tak bardzo, że zapomina się o skopanych realiach i niekonsekwencjach.

Dźwięk, przerywniki, filmy i cała oprawa są jak zwykle na bardzo wysokim poziomie. Całość prezentuje się niemal modelarsko i trudno oceniać dzieło SSI wyłącznie w kategoriach realistyczno-historycznych, choć te znacznie obniżają ocenę. Na pewno grze brakuje świeżości, którą emanują całkowicie nowe projekty. Trzeba być niemałym miłośnikiem Drugiej Wojny

Światowej, żeby ponownie z równym zapałem rzucić się w wiry kampanii. Walki powielają stareńkie wzorce, a zamiast gruntowniejszych modyfikacji mamy wschodnią egzotykę, nowe jednostki i kilka nowych detali. Cóż, teraz kolej na PANZER GENERAL 2, który mam nadzieję, oprócz bajerów trzeciego wymiaru, przyniesie oczekiwane uzupełnienia manewrowe, taktyczne i historyczne.

Decybeliusz

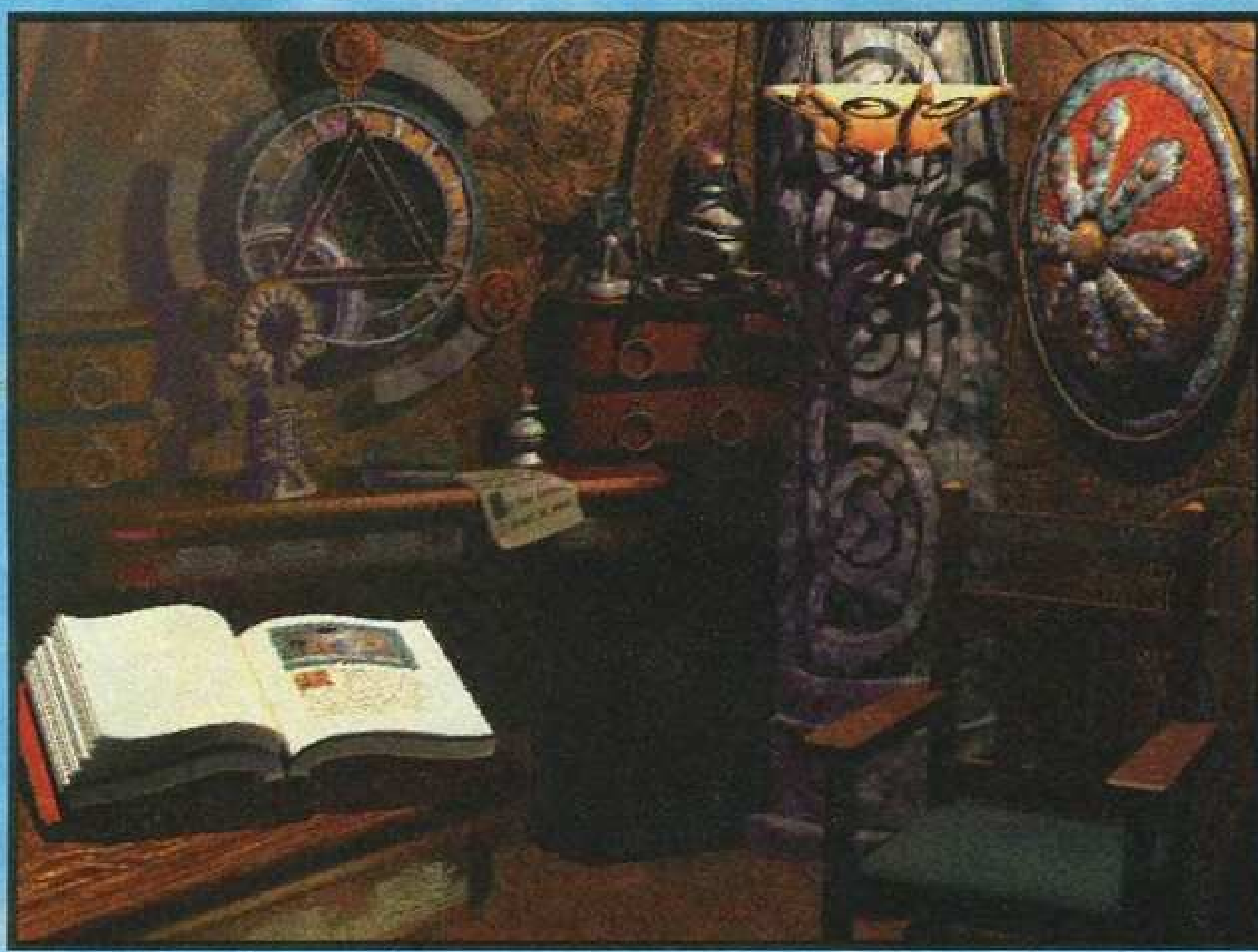
SSI

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 6/10



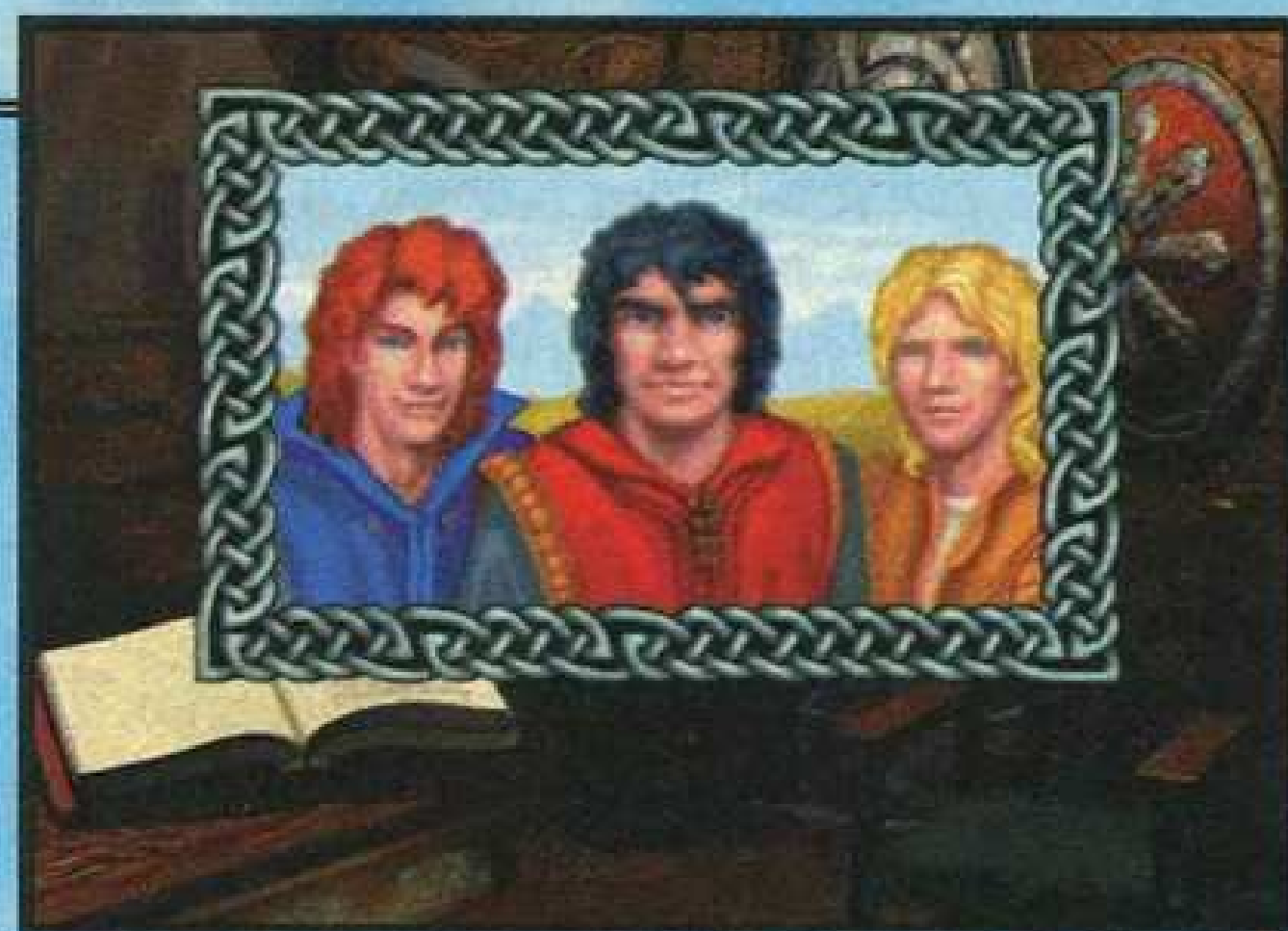


Twórcy produktów z gatunku RPG przyzwyczaili nas do klasycznego schematu: dobro walczące przeciwko złu, szlachetność przeciwko podłości. Oczywiście, zawsze znajdują się śmiałkowie, których cel jest jasny jak słońce: chcą uratować stary, dobry ludzki świat. Do takiego też schematu nawiązali twórcy drugiej części gry FAERY TALE ADVENTURE, która nosi tytuł HALLS OF THE DEAD. Ale zacznijmy od samego początku, czyli od Zaranja Dziejów.

PORZĄDEK I CHAOS

Kiedy jeszcze nie istniał Czas ani Bogowie, Starym Wszechświatem rządziły dwie zwalczające się potęż-

ne sily: Sily Porządku nosząca imię Saroth i Sily Chaosu, która nazwała się Tholis. A kiedy powstał Nowy Wszechświat i nabrał uporządkowanej Formy, Saroth stał się tak silny, że pokonał swego odwiecznego wroga. Sam jednak srogo okupił to zwycięstwo. Wycierciony zapadł w sen, a w tym czasie powstała rasa Ludzi, oddani zarówno Porządkowi, jak i Chaosowi. Zaniepokojony Saroth obudził się ze swego snu i przyjął postać ludzką. Od tej chwili nazywał się Sariloth. Okazało się także, że Tholis



nie. Postanowił więc ukraść energię z Wszechświata Ludzi. W tym celu schronił się w podziemnym królestwie, które nazwano Halls of the Dead, a jego słudzy: Czarodziej Roska, Czarny Elf Kaidar i Smok Irastikaan stworzyli 8 kamieni, które umieszczone w różnych miejscach kontynentu Farr wysysały z niego energię.

W Wildevarr, w centrum kontynentu Farr, trzy Magiczne Rumaki od wieków broniły ludzkiej krainy. Przegrały jednak ze złym Sarilothem i zamienione zostały w kamienną statwę. Przedtem jednak, ostatkiem sił, zdołały sprowadzić z innego wymiaru trzech braci, Kevina, Juliana i Philipa, bohaterów, którzy już kiedyś pokonali w swoim świecie zło. Są oni jedynymi ludźmi, którzy mogą pokrzyżować plany Sarilotha. Oby moc była z nimi!

OPOWIEŚĆ CZAS ZACZAĆ

W FTA2 wkraczamy do akcji jako trzech bracia. Przed nami stoi nie lada zadanie: odnaleźć Trzy Złote Jabłka, które mają ożywić Rumaki na kilka choćby minut, zabrać wysysające Energię Kamienie i pokonać złego Sarilotha. Fabuła jest ciekawa, a oprócz głównego zadania mamy możliwość wykonania kilkunastu misji, które z pewnością umilą

nam rozgrywkę. Aby pokonać sily Porządku, musimy przejść przez kilka krain zamieszkałych przez różne rasy, przeczesać niejedną jaskinię, a także zmierzyć się z groźnymi przeciwnikami. W przetrwaniu bardzo pomaga zbieranie wszystkich przed-

nie zginął i także przyjął postać ludzką, przybierając imię Thorolis. Sariloth zrozumiał, że nie pokonał władcy Chaosu. Ale w obecnej postaci nie był już tak silny jak poprzed-

miotów, które mogą przywrócić energię trzem braciom. Do takich przedmiotów należą np. butelki z eliksirami, ale także wszelakie jedzenie; nawet małe jabłka mogą wam kiedyś uratować życie. Nie radzę też wyrzucać pustych butelek, bo można od czasu

do czasu natknąć się na kotły pełne leczniczego wywaru. W wielu miejscowościach można napotkać uzdrowicielki i kapłanki, które potrafią leczyć rany. Warto przeznaczyć trochę czasu na przeszukanie zabudowań, bo można w nich znaleźć wiele ciekawych rzeczy.

Do celu można dojść kilkoma drogami. Na początku radziłabym pomyślować w Padavis i odnaleźć list miłosny pisany przez nieśmiałego właściciela dylizansu. Później wystarczy tylko doręczyć go adresatce (pięknej dziewczynie), która napisze słodką odpowiedź. Nie zrażając się rolą doręczyciela, oddajcie list mężczyźnie, a ten z wdzięczności ofiaruje wam bezpłatny bilet na jedną podróż do wybranego miejsca. To bardzo dobry interes, bo przejazdy kosztują tutaj majątek. Tylko od was zależy, czy pomkniecie do krainy lodu, czy do strojnego i pięknego miasta na brzegu rzeki. Pamiętajcie jednak o czyhających wokół niebezpieczeństwach i zasadzkach, zdecydujcie się na wyprawę w odludne tereny dopiero wtedy, kiedy już będziecie mieli dobrą broń, a i w sprawach magii nie będziecie nowicjuszami.

LUPU CPU

Tak jak w każdym RPG, nasi bohaterowie posiadają cechy, których wartości rosną w czasie przygody. Jednak w większości określają one zdolności związane z walką. Każdy miłośnik role-playing wie, że o powodzeniu produktu z tego gatunku decydują dwa elementy: ciekawa fabuła i walka. Tej ostatniej z pewnością wam w FTA2 nie zabraknie. Wręcz przeciwnie, czasami odnoszę wrażenie, że bijatyki jest w tym produkcie za wiele. Nie można się ruszyć nawet na kilka kroków z miasta czy wioski, aby nie napadli na nas krwiożerczy bandyci, gobliny czy inne niemiłe stwory. Po pewnym czasie gra robi się nieco monotonna, bo zanim dane nam będzie pogłównkować, musimy zabić setki wrogów. Odniosłam wrażenie, że nasi przeciwnicy rozmnażają się na drodze pączkowania, bo na każdego zabitego wroga przypada kilku nowych.

Trzeba przyznać, że twórcy FTA2 całkiem dobrze poradzili sobie ze sposobem prowadzenia trzech bohaterów. Jest to godne podziwu, zwłaszcza że cała akcja przedstawiona jest nie z oczu głównego bohatera, co znamy z wielu gier tego gatunku, ale w rzucie izometrycznym. Możemy wybrać opcję, która umożliwia nam kierowanie tylko jednym wybranym śmiałkiem, a reszta będzie wspomagać nasze działania, albo rozdzielić drużynę. Gorzej opracowana jest walka. W czasie starcia robione są prze-



rwy, w czasie których możemy rzucić czar czy posilić się jedzeniem, przez co gra traci na realizmie. Walki stają się naprawdę ciekawe dopiero wtedy, gdy posiadziemy odpowiednią wiedzę magiczną (zaklęć możemy się nauczyć zbierając pergaminy). Wcześniej gra jest naprawdę monotonna, a walka sprowadza się do szybkiego klikania przyciskiem myszy. Dobre czary zbiera się jednak długo i sądzę, że przez długi czas będziecie skazani na taką formę rozgrywki.

W czasie starć spokojni wieśniacy spacerują sobie koło miejsca potyczki, jakby nic się nie działo. Ba, w jednym momencie walczyłam z ogrom-

danych terenów. Do tego celu służy wprowadzenie kilka ikonki, które przedstawiają konkretne pytania, ale odniosłam wrażenie, że tak naprawdę mieszkańcy danego terenu mówią cały czas o tym samym (często też tymi samymi słowami). Więcej można się dowiedzieć ze znajdujących papirusów czy ksiąg niż od napotkanych ludzi. Czasami wygląda to tak, jakby ludzie zostali umieszczeni w grze dla ozdobienia krajobrazu, bo wielu informacji się od nich nie wyciągnie. Mimo że tzw. bohaterów niezależnych jest w grze wielu, to sprawia ona wrażenie sterylnej. Po ulicach snują się mieszkańcy, ale

zwyczajnych ludzi, chociaż niektórych z was z pewnością nudzą przy długie rozmowy, które cechują wiele gier role-playing.

SIELSKI OBRAZEK

Niewątpliwie FTA2 wygląda ładnie. Wszystko jest ręcznie rysowane, co ma korzystny wpływ na jakość szczegółów. Jak na mój gust grafika jest jednak trochę „za słodka”. Cała opowieść toczy się w mrocznych czasach, ale użyte kolory są w barwach raczej wesołych. Nawet podziemne królestwo samego Sarilotha nie jest przerażające, a stroje jego popleczników mają wesoły odcień



mrocznie i przerażająco. Ale tu także twórcy się nie popisali. Możemy usłyszeć tylko dwa rodzaje muzyki, co w porównaniu z oprawą muzyczną, np. z SHADOWS OVER RIVA (opis w SS'47), nie zachwyca.

MORTAL KOMBAT

Na mojej ocenie tego produktu zawążyła niewątpliwie jego monotonia. Nie wypośrodkowano między interesującą fabułą a elementami walki. W tej gmatwaninie starć i ciągłego rozlewu krwi ginie nam

interesująca fabuła i jej ciekawe wątki. Sądzę, że przy takich przebojach, jak SHADOWS OVER RIVA czy BETRAYAL IN ANTARA (SS'47), FTA2 nie odniesie wielkiego sukcesu, mimo ciekawej fabuły. Wielka szkoda.

Krupik

Dreamers Guild

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -⁹⁰
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10



HALLS OF THE DEAD

FAERY TALE ADVENTURE 2

nym Orkiem, a przyjaźnie nastawieni Strażnicy dobrotliwie przyglądali się temu z odległości kilku metrów. Do tego nie ma żadnych współczynników określających poszczególne rodzaje broni. Każdy wie, że sztylet jest gorszy od długiego miecza, ale czasami sytuacja nie jest aż tak oczywista. W instrukcji wprowadzono podano, z jakiego metalu czy kruszcu są najlepsze przedmioty, ale o rodzaju broni dyskretnie przemilczano. Rozumiem, że walka jest nieodłącznym elementem porządnego RPG, ale co za dużo, to nie zdrowo. Na widok każdego kolejnego przeciwnika robiło mi się słabo, a odgłosów kwiczących goblinów miałam serdecznie dosyć.

CZARY MARY

Jak już wspomniałam, bardzo ważną rzeczą, która niezbędna jest do szczęśliwego ukończenia gry, są czary. Ten element został starannie opracowany. Zaklęć mamy 39, podzielonych na 6 rodzajów. Czary Żółte to czary wpływające na psychikę, Fioletowe – oczarowania, Czerwone – transformacji i przymusu, Niebieskie są czarami lodu, ale także podróżowania, Pomarańczowe – obrony i sił czasu, a Zielone mogą mieć zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na siły Życia. Szkoda tylko, że o tym, co robi dany czar, możemy się dowiedzieć z instrukcji do gry albo podczas czytania papirusu, który po nauczaniu się czaru znika, a nie mamy możliwości krótkiego przypomnienia sobie jego działania przez kliknięcie na odpowiedniej ikonce.

GADAŁ KUBA...

W FTA2 nie dopracowano nawiązywania kontaktów z mieszkańcami

rzadko kiedy mogą okazać się pomocni. Dzieci stoją nieruchomo przy domach, a każdy przecież wie, że dziecko nigdy nie pozostaje w bezruchu. Wygląda na to, że tubylców w większości niewiele obchodzi nasza obecność. Od czasu do czasu zdarzy się, że ktoś będzie miał do nas ważną sprawę, ale mieszkańcy wsi i miasteczek właściwie żyją własnym życiem i niewiele ich obchodzi. Jeżeli napadniemy kogoś w pomieszczeniu albo nawet przy murach, gdzie kręcą się strażnicy, to możemy go bezkarnie zabić i ograżyć. Muszę się przyznać, że kiedyś goniłam mieszczanina po ulicach dźgając go nożem i dużo czasu minęło, zanim ktoś się tą sytuacją zainteresował. W nocy możemy spacerować po domach ludzi, jakbyśmy byli niewidzialni.

Papirusy i opaste tomy zastąpiły kontakt z „żywymi” osobami. Jestem zwolenniczką zbierania informacji od

czerni (nigdy nie myślałam, że jest to możliwe). Niekiedy postacie są śmieszne, np. zabawnie wyglądające gobliny. Całe szczęście, nastrój podtrzymuje muzyka, która brzmi





Śmiesznie jest obserwować, jak zmienia się stosunek do nas, w miarę naszej ekspansji. Przyjazny nam lord może radykalnie zmienić swoje nastawienie, gdy nasza armia podojdzie w okolice jego terytorium.

WOJSKO, MIASTA I WODZOWIE

Każda nacja/rasa ma swoje rodzaje jednostek i tylko takie może „produkować” w zdobytych miastach. Różnorodność oddziałów jest spora: piechota, maszyny oblężnicze, szkielety, zombie, konnica, rycerze, gigantyczne nietoperze, gigantyczne glisty, gryfony, pegazy, słonie bojowe, żywiolaki, demony, smoki itp. Każdy rodzaj ma inną charakterystykę (siła, odporność, ruch, czas produkcji) i bonusy przysługujące w walce, a zależne np. od terenu – np. pegazy, jako jednostki latające, mają +2 przy zdobywaniu miast. Ponieważ jednostki mogą poruszać się w grupach liczących 8 oddziałów, warto zastosować kombinację wykorzystującą bonusy różnych z nich.

W poprzednich częściach WARLORDS było tak, że o rodzaju możliwych do wystawienia jednostek decydowało miasto. Teraz, kiedy zdobędziemy jakąś wiochę czy cytadelę, ich możliwości produkcyjne zawsze będą dla nas takie same.



nią także pokolenia przyszłe, zwłaszcza jeśli będzie on podany w nowej, uaktualnionej formie. I tak jest z WARLORDS 3. Każdy, kto grał w poprzednie części, z miłą chęcią zabierze się do „trójki”, zaś wszyscy pozostali z powodzeniem mogą potraktować tę grę jako sympatyczną odskocznnię od realistycznych BATTLEGROUNDów czy real-time'owych wyzywek, których przybywa w zastraszającym tempie.

PODBOJE

WARLORDS 3 to gra czysto strategiczna, pozbawiona rozbudowanych elementów ekonomicznych i rozwojowych, w każdym razie w stopniu zadowalającym zwolenników prostoty. Naszym zadaniem jest pokonanie wrogich nam nacji, liczących nawet do 7 potencjalnych przeciwników. Standardowo zaczynamy z jednym miastem i jednym wodzem oraz kilkoma jednostkami średniej klasy. Rozpoczynamy ekspansję, zdobywając najbliższe miasta neutralne. Miasta mają znaczenie strategiczne, gdyż „produkują” nam kolejne jednostki bojowe, konieczne do przyszłych podbojów. Dalej akcja toczy się już na zasadzie reakcji łańcuchowej – im więcej miast, tym większa produkcja, armia i zwycięstwo bliżej. Proste jak but.

Warto tu zauważyć, że w wariantcie WARLORDS 3 dla jednego gracza (lub kilku na jednym komputerze) czas mierzy się turami. Co ciekawe jednak, mamy możliwość reglamentowania czasu przeznaczanego na działania. Może to być czas nieograniczony lub zamykać się w przedziale od 1 do 10 minut. Krótszy czas to poważne utrudnienie w późniejszym etapie gry, gdy dysponujemy wieloma oddziałami.

Mało prawdopodobne, by w ciągu minuty zdążyło się zająć wszystkimi grupami jednostek. To taka namiastka czasu rzeczywistego, niedostępnego dla trybu single player.

Sama walka pozbawiona jest konieczności stosowania wyrafinowanej taktyki, gdyż kiedy spotkają się dwie wrogie grupy oddziałów, następuje szybkie łupu-cupu, na którego wynik nie mamy już żadnego wpływu, w odróżnieniu od np. cyklu HEROES OF MIGHT & MAGIC, gdzie mogliśmy pobawić się w pozorowaną taktykę. O zwycięstwie decyduje jakość użytych w starciu jednostek, ich liczba (przewaga liczebna odgrywa tu znaczną rolę) i ewentualne bonusy, przyznawane za obecność pewnych szczegól-



nych rodzajów jednostek, wodza, jego zdolności, posiadanych przedmiotów i rzuconych wcześniej czarów.

Choć w grze pojawia się element dyplomacji, jego znaczenie jest raczej czysto symboliczne. W oknie zestawienia widzimy, kto nas lubi, a kto nienawidzi, możemy też zaproponować pokój, porozumienie lub wypowiedzieć wojnę, gdy chcemy ugodzić za gracza fair play.



Pewnie niewielu z was pamięta serię WARLORDS, strategię fantasy w starym dobrym stylu, rozgrywaną z podziałem na tury. Było to na tyle dawno, że świat zdążył już podbić gry w czasie rzeczywistym, zaś pole okupowane dotychczas przez WARLORDS zajęł cykl HEROES OF MIGHT & MAGIC. Teraz australijska firma STRATEGIC STUDIES GROUP przygotowała dla nas nową odsłonę hitu sprzed lat, czyli WARLORDS 3.

NIHIL NOVI

Na pierwszy rzut oka, „trójka” pachnie nowością, lśni dopieszczone grafiką i bogactwem opcji. Jednak już po rozegraniu pierwszego scenariusza zdałem sobie sprawę, że zmiany mają charakter czysto kosmetyczny, ponieważ pomysł, interfejs i ogólna koncepcja pozostały właściwie nie zmienione. Niczym odrestaurowany średniowieczny zamek, dla wygody wyposażony w instalacje elektryczną, wodną, kanalizacyjną i gazową. W zasadzie nie należy się temu dziwić, bo tego rodzaju praktyka stosowana jest dość powszechnie, czego przykładem może być wydany ostatnio przez MICROPROSE X-COM: APOCALYPSE, o którym pisałem w poprzednim numerze.

Hm, może to i słuszne, bo eksperymenty nie zawsze się udają (czytaj: opłacają), a dobry pomysł doce-

Oczywiście, jeśli chcemy „produkować” lepsze jednostki, musimy za to zapłacić. Jeśli mamy nieco więcej kasy, możemy też ewentualnie rozbudować miasto, które w tej grze ma trzy fazy rozwoju – osada, miasto i cytadela, charakteryzujące się różnymi bonusami obronnymi.

Zdobyte miasto możemy okupować, złupić, splądrować lub zburzyć, jednak najczęściej wybierzemy to pierwsze, co nie spowoduje zawieszenia „produkcji”. Splądrujemy, gdy potrzebujemy kasy, a zburzymy, gdy są małe nadzieje na dalsze jego utrzymanie – taktyka spa-

ków, cenny magiczny przedmiot lub silna jednostka sojusznicza. W odróżnieniu od poprzednich części, wodzowie mogą rozwijać się w trakcie gry, zdobywając punkty doświadczenia i awansując na wyższe poziomy, co pozwala nabywać różnych zdolności (np. zwiększenie ruchu, morale, dowodzenie, siła itp.) i czary (np. niewidzialność, heroizm, latanie, wzmocnienie itp.). Podpowiem, że warto inwestować w ruch, bonusy do ruchu oraz te zdolności i czary, które mają charakter masowy, czyli oddziałują na całą grupę jednostek, z którymi

pierwszej tury staramy się zdobyć jak najwięcej miast neutralnych oraz jak najwięcej kasy w ruinach na „produkcję” lepszych jednostek i kasować w pierwszej kolejności (o ile to tylko możliwe terytorialnie) czarnych Lordów Bane’a i Sartreka. Pozostałym zaś



jać, zyskiwać nowe zdolności, czary i w decydującym stopniu stanowić o sile naszej głównej grupy ofensywnej.

WERDYKT

Na tle poprzednich części WARLORDS 3 prezentuje się bardzo okazale. Wysoka rozdzielczość, śliczna grafika, renderowane animacje prze-

rywnikowe, miły motyw muzyczny, nie wspominając już o opcji Multiplayer dla użytkowników sieci lub Internetu (nawet gra E-mail!). Trochę blado wypadają przy tym efekty dźwiękowe – rzenie koni/pegazów doprowadza po jakimś czasie do szalu. Szkoda tylko, że firma SSG pozostała tak wierna tradycji i nie wprowadziła więcej śmielszych zmian. Po entuzjastycznych zapowiedziach oczekiwałem czegoś w rodzaju doskonałego (wciąż, jak dla mnie) MASTER OF MAGIC, a zobaczyłem tylko... WARLORDS 3. Ale mimo to, odkurzona, odgrzana i na nowo przyprawiona kolejna część znakomitego niegdyś cyklu pozostaje miodna i wciągająca.

Hunter

SSG

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -99
PC DOS/WIN/95 Min. P 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 7/10

WARLORDS 3



lonej ziemi sprawdza się wówczas, gdy nasza armia wejdzie zbyt daleko na terytorium wroga, by w krótkim czasie liczyć na posiłki. A w zdobytym mieście warto pozostawić choćby jeden oddział, bo w następnej turze wróg może je odbić bez walki.

Wodzowie mają w tej grze swoją rolę do odegrania. Po pierwsze, podnoszą morale i wartości bojowe grupy, którą dowodzą. Po drugie, badają różne ruiny i jamy, zdobywając magiczne przedmioty (dodające różne bonusy), przyjmując na służbę potężne istoty (smoki, demony itp.) i – co najważniejsze – znajdując kasę, tak potrzebną na „produkcję” lepszych jednostek. Wodzowie mogą też przyjmować w miastach questy, czyli misje. Najczęściej będą musieli zawieźć gdzieś tajną wiadomość, eskortować kupca czy zdobyć wrogie miasto czy ubić kilka wrogich jednostek. Nagrodą za wypełnione zadanie może być grupa lojalnych najemni-

wódz się przemieszcza. Nie warto tworzyć herosów, powiększając indywidualne cechy, gdyż samotny wódz, nawet o zawyżonych statystykach, ma raczej marne szanse na pokonanie solidnej grupy.

KAMPAKIA

W kampanii gramy ludźmi, nacją Sirian, a naszym głównym przeciwnikiem jest do-

wodzący armią martwiaków zły Lord Bane oraz jego poplecznik, Lord Sartrek. Naszym celem jest wykaszanie wojsk wyżej wymienionych obywateli, przy jednoczesnej ekspansji i podboju miast neutralnych. W każdym scenariuszu występują ponadto Lordowie niezależni, kontrolowani przez komputer. Są ze sobą skłóceni i młócą się nawzajem. Musimy ich do siebie przekonać, a jedynym na to sposobem jest demonstracja siły, czyli zdobycie ich miast. Czasem, gdy wcześniej pokonamy dwóch złych panów, pozostali Lordowie, dla świętego spokoju, poproszą o rozejm, a my zakończymy scenariusz zwycięstwem bez konieczności wykańczania resztek pozostałych przy życiu przeciwników.

W każdym scenariuszu stosujemy tę samą strategię, czyli od-

pozwołmy potłuc się między sobą, w myśl złotej zasady: gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta. Przy okazji warto wspomnieć o inteligencji komputerowych przeciwników, którzy tutaj nieodmiennie kojarzą mi się z debilowatymi osiłkami. Szczytem ich geniuszu wydaje się być zajmowanie nie bronionych miast i burzenie ważniejszych celów. Zresztą większy poziom trudności gry oznacza przeciwników nie tyle inteligentniejszych, co o wiele silniejszych.

Bardzo ciekawym elementem kampanii jest rozwój jednostek. Po każdym zwycięstwie możemy niektórym z naszych jednostek podnieść pewne cechy, dzięki czemu te jednostki będą później odrobinę lepsze. Podpowiem, że warto skupić się na pegazach, dzięki czemu zyskamy uniwersalne i silne oddziały. Dodatkowym novum w kampanii WARLORDS 3 jest fakt, że trzech najlepszych wodzów przechodzi do następnych scenariuszy, dzięki czemu mogą się dalej rozwi-



exclusive

Nawałnica strategicznych gier wykorzystujących tematykę przeróżnych wydarzeń tu dziej epizodów historycznych trwa. INTERACTIVE MAGIC postanowiła odkopać dla graczy starożytne podboje Aleksandra III Macedońskiego (356 – 323 p.n.e.), zwanego w niektórych kręgach Wielkim, a opiewanego w pieśniach (Iron Maiden) nawet w XX wieku.

STĘCHLIWA HISTORIA

Wódz ów przestawny, syn Filipa II i popędliwej Olimpiady został królem macedońskim w 336 r. p.n.e. W zasadzie cały jego żywot zapisany został w dziejach, jako szereg podbojów; początkowo w Azji Mniejszej, gdzie Olek wyspecjalizował się w gnębieniu Persów (334 – 331). Pod Gaugamelą (blisko Arbeli) pobił władcę Imperium Perskiego, Dariusza III i zajął Babilon, który wkrótce stał się stolicą budowanego przez naszego bohatera imperium. Zabawa w wojnę dała Macedończykowi tyle satysfakcji, że postanowił sukcesywnie odtwarzać ją w innych rejonach geograficznych starożytnego świata. Wkrótce poigrał z Iranem, miastami fenickimi, Egiptem i już wiosną 327 rączo wyruszył na tournée do Indii. Tam klimat nie sprzyjał jego ekipie i pomimo kilku sukcesów (Pandżaba) postanowił wrócić do macierzy. Ten schemat wyprawy powtórzył później Napoleon Bonaparte. Szczęśliwie dla pacyfistów i miłośników sztuki (Macedończyk lubił dewastować zabytki klasy zero w zdobytych miastach), Aleksander zmarł w Babilonie, kiedy właśnie przygotowywał... no co? Nietrudno zgadnąć – podbój Arabii. Jego posiadłości podzielili między siebie dowódcy armii macedońskiej i tak wyglądał początek końca międzykontynentalnego dzieła Aleksandra.

GDZIE ZADYMA TRZYMA

GREAT BATTLES OF ALEXANDER przenosi na monitory komputerowe popularną niegdyś planszówkę, a składa się z 10 bitew stoczonych przez najśłynniejszego starożytnego zadymiarza, dostępnych dowolnie lub po kolei – w formie kampanii. Cheroinea, Lyginus, Pelium, Granik, Issos, Gaugamela, Jaxartes, Samarkanda, Ari-gaeum, Hydaspes to proponowane pola walki. Można grać na siatce heksów po stronie macedońskiej lub przeciwnej np. perskiej, co gorąco polecam, gdyż nic tak nie poprawia samopoczucia, jak wyłomotanie w kilku ruchach (Samarkanda)

niezwycięzonego Aleksandra. Inna sprawa, że algorytmy komputera nie są, zdaje się, najwyższej próby, gdyż żaden przeciętny nawet dowódca nie pozwoliłby z taką łatwością zająć swą armię od zakrystii.

Producenci zaproponowali cztery poziomy trudności: Easy, Normal,

i wszelkie dalekosiężne plany biorą w łeb. Trzeba przewidywać co najwyżej z wyprzedzeniem jednej kolejki. Jest to niekiedy upiorne, gdyż o sukcesie przesądzić może jeden jedyny ruch, którego akurat nie możesz wykonać. Pozostaje on w gestii jednostki podległej innemu do-



Hard i Custom – różnicujące nie umiejętności wirtualnego wroga, tylko liczebność wojska. W opcji najtrudniejszej walczysz mniej więcej w stosunku 1:2. Istnieje też możliwość gry z drugim człowiekiem. Rozgrywka odbywa się w turach, podzielonych dodatkowo na kolejki, podczas których poszczególne oddziały dostępne są w zależności od aktywności i usytuowania dowódców. Dowodzisz wojskami podległymi jednemu z nich, a po wykonaniu manewrów oddajesz inicjatywę następnemu. I tu niespodzianka – nie sposób przewidzieć, kiedy które wojska będą ci udostępnione, podobnie jak nie możesz zgadnąć, którą grupą oddziałów poruszy się w danym momencie wróg. Komputer emanuje niekonsekwencją

wódcy, który jest głuchy i ślepy na to, co dzieje się wokół, bo tak chce twój PeCet.

MIĘSO ARMATNIE

Rodzajów wojsk jest mnóstwo. Nie sposób tu opisać każdego z osobna. Warto jednak poznać kilka podstawowych zasad rządzących bojem. O powodzeniu w walce na wprost decyduje wartość TQ. Im wyższa, tym sukces pewniejszy. Jednak to żadna sztuka wygrywać mając prymitywną przewagę w sile jednostek i także liczebną. Bez tych atutów potrzebne są umiejętności manewrowania, a na nich opiera się cała strategia w GBOA. Wszystko sprowadza się do demolowania formacji przeciwnika, tzn. rozbijania zwartości jego szeregów. Należy ponadto konsekwentnie doznaczać niedobitków. Świetnie sprawdza się w tym wiekopomnym działaniu konnica, a jest to ważne z tego względu, że uchodzący z pola mają zdolność przegrupowania, zwarcia szeregu i... powrotu do walki! Rozbite oddziały mobilizuje się dźwiękiem trąby (specjalna ikona) ryzykując, że jeśli nie są wciąż dostatecznie zwarte, uciekną w popłochu porzucając broń i towary. Teraz uwaga – tego nie było wcześniej! Nie spotkałem gry, która wyzyskałaby taktykę do tego stopnia. Przeróżne manewry były zazwyczaj dostępne, ale nigdy nie zmieniały oblicza poszczególnych oddziałów czy jednostek tak bardzo, jak tutaj. Uderzeniem nie na wprost można dokonywać cudów, dysponując bardzo przeciętnymi oddziałami.

Jazda perska ma zazwyczaj przewagę liczebną nad analogicznymi siłami Wielkiego, a jeśli chodzi o wartość bojową, nieznacznie ustępuje tylko najlepszym i nielicznym oddziałom macedońskim. Pozostałe przewyższa. Grekom rodzaj formacji konnych bez rydwanów był w ogóle obcy i stąd niedostateczna ilość jeźdźców po ich stronie. Dowodząc jazdą musisz przejąć inicjatywę i atakować. W obronie jej wartość spada, ale dzięki rozwijaniu dużej szybkości, znacznie szerszemu zasięgowi i tym samym manewrowości, zyskujesz atuty w ofensywie (ten impet uderzenia). Sprawnie nią operując, znajdziesz się na dogodnej pozycji do ataku – na tyłach wroga lub na jego flance. Jest to taktyka trudna, gdyż oddziały nie uznają rozkazów ruchu po obwodzie czy elipsie (oskrzydlenie, okrążenie), tylko po prostej. Nie zdziw się, kiedy finezyjny plan oskrzydlenia nieco od tyłu okaże się w realizacji zwykłym, mało efektywnym atakiem frontalnym. Będzie jednak zabójczy, kiedy znajdziesz się za plecami rywali i wykonasz obrót. Szczególnie piechota wykazuje wobec takiego przedsięwzięcia bezradność, gdyż w napoczętym szyku próbuje ślamazarnie się wycofać i... nie ma gdzie, bo atak nastąpił ze strony, w którą wypadłoby jej uciekać. Wtedy wszyscy piechurzy giną (efekt, jak przy okrążeniu). Pozbawiasz rywala całej jednostki, która nie ma już możliwości przegrupowania i powrotu na pole walki.

WEŹ TE BECZKI WYTOCZ

Podstawową formacją Aleksandra była falanga, wyposażona w długie włócznie – w grze ustawiona w dwuszeregu zajmuje dwa heksy na izometrycznie ukazanej mapie (w rzeczywistości 16 szeregów). Jest świetna w walce frontalnej, ale mało operatywna, gdyż wszelkie manewry wykonuje całą szerokością i wykazuje nieodporność przy uderzeniu na skrzydło. W starciu z oddziałem zajmującym ledwie poletko, częściowo nawet rozbitym, nie możesz włączyć do walki wszystkich falangistów z szeroko rozstawionej jednostki. Walczy wówczas tylko ich część, narażając się na straty, które mogą spowodować naruszenie zwartości szeregów do stopnia, który wymusi odwrót całego oddziału.

Te realia wyznaczają ci taktykę – falangiści oraz wojska ciężkiej piechoty lokuj w centrum pola walki, najlepiej na dnie „leja”, który utwórz wysuwając nieco do przodu skrzydła



(wszelka jazda, lekka piechota). Największy kłopot jest z tucznikami. Mogą wprawdzie razić na kilka heksów, ale ich skuteczność pozostawia wiele do życzenia, tym bardziej że w obronie liniowej zazwyczaj zostają rozbici przy pierwszym uderzeniu. Aż trudno uwierzyć, że właśnie oni odgrywali w armii Aleksandra niepoślednią rolę, uniemożliwiając przeciwnikom oskrzydlenie armii macedońskiej. Jeśli ustawienie „leja” nie wyjdzie, rozmieść wszystkich tuczników blisko siebie za plecami falangistów i wspieraj działania defensywne deszczem strzał kierowanych na jedną jednostkę. Wtedy zadasz największe straty. A straty prezentują się

den oddział wroga, automatyczne wsparcie tuczników i włóczników, którzy pozdrawiają czym mogą przemieszczający się nieopodal oddział przeciwnika oraz jedno rozwiązanie nowatorskie – ucieczkę nadwerężonego ponad miarę oddziału, który możesz na tyłach zebrać, sformować i ponownie wprowadzić do walki.

SZACHY

Ogólniejsza, wspólna idea zaprezentowanych bitew została jednak zgubiona w chaosie rzezi, do jakiej sprowadza się cel rozgrywki. Brakuje tu wyraźniejszego sensu strategicznego prowadzonej batalii. Są dwie



THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

może dziwić, kiedy rozważyć wiele podobieństw prowadzonej rozgrywki do szachów (obrona wolnego pola). Kurczowe trzymanie się realizmu w pewnych tylko momentach, wobec luźnego traktowania faktów w innych – np. opcja dodawania jednostek i ich ustawienie (nieścisłości, błędy) daje się w końcu we znaki i w odleglejszej perspektywie psuje zabawę.

PEANY I ŻALE

GBOA to zbiór bitew, całkiem przyjemnych i wciągających, ale nie mogących dokonać przełomu w czołówce współczesnych gier strategicznych. Grze brakuje oczekiwanych walorów historycznych, linearności pozwalającej nadać kampanii jakiś sens fabularny, zamknięcia w ramach skończonej całości. W zaprezentowanej formie pozostaje dziełem bardzo ciekawym, ale otwartym... Sprowadzenie rozgrywki do wizerunku odpowiadającego wzbogaconym wizualnie partiom szachów zwolniło twórców od pełniejszego wykorzystania możliwości komputera. Szkoda, bo naprawdę nie zabrakło wiele do pełni szczęścia.

Rysunki jednostek są ładne, podobnie jak ich ruchy, tylko trochę nie pasują do otoczenia. Przedstawienie bitew cierpi na powszechną chorobę – nie wiadomo, co symbolizuje pojedynczy żołnierz – jeśli jest odzwierciedleniem jakiejś części oddziału, to twórcy narzucili ignorowanie strat mniejszych niż owa cząstka – nie są bowiem w żaden sposób ilustrowane, a ponieważ straty liczebne nie decydują o powodzeniu, nie wiadomo co i po co w ogóle zostało pokazane na planszy w postaci trupów. Jednakże to chyba jedyne poważniejsze minusy, jakie udało mi się wychwycić, za resztę kwestii INTERACTIVE MAGIC należą się słowa uznania. Bardzo bym sobie życzył, żeby „aleksandryjskie” interfejs oraz tryby pokazywania mapy zagościły także w innych grach strategicznych. W każdym razie panowie z TALON SOFT powinni się z nimi zapoznać obowiązkowo.

Decybeliusz

Interactive Magic

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 145⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – SIERPIEŃ '97
PC WIN'95 Min. 486 DX100, 16 MB RAM

DEMO: CD 44

OCENA: 7/10



bardzo malowniczo – kłębowiska trupów piętrzą się w dość zróżnicowanych pozach – leżą naszpikowani dzidami, drzewcami, strzałami, porozrywani bronią białą, a pomiędzy nimi galopują samotne, wypłoszone wierzchowce, z których jakiś litościwy pocisk zdjął ciężar jeźdźca... Ukazano te elementy dostatecznie przekonująco, a kiedy dodać, że zwłoki poległych w brodach rzek beztrudno spływają sobie z nurtem do morza, atrakcyjność widoku poboju powinna dać wiele satysfakcji najbardziej wybrednym. Pisząc technicznie – zbliżyć się do zenitalnej.

Nagromadzenie efektów powoduje, że niedociągnięcia w kwestii realizmu niektórych działań walecznych starożytnego świata schodzą na drugi plan. Szczęśliwie w GREAT BATTLES OF ALEXANDER znajdziesz nowoczesne rozwiązania, jak atak grupy jednostek na je-

armie i używając jednej trzeba wyróżnić drugą w stopniu na tyle znaczącym, aby sztuczna inteligencja przyznała ci zwycięstwo, które zostaje

ogłoszone poprzez wyświetlenie odpowiedniej planszy. Manewry jednostek są jak najbardziej do wyzyskania, jednak manewry całej armii zostały wyeliminowane. Nic w tym niby złego, bo w końcu gra polega na odtworzeniu bitew historycznych, obciążonych bagażem dziejowym, jednak wobec faktu, że dana armia atakowała, by zdobyć coś (na planszy brakuje tego czegoś), a druga tego czegoś broniła, grę pozbawiono elementu zdobywania ważnych miejsc, po których utracie wrogowi pozostało zwiewać aż miło. W ten niechlubny sposób oddalał się przecież z pola bitwy pod Gaugamelą (spod Issos też...) Dariusz III, gdy Macedończycy przełamali front w bezpośredniej bliskości jego stanowiska. Był to przecież fakt, który w znacznym stopniu zadecydował o wyniku bitwy. W grze to typowo szachowe zagrożenie pola króla nie odgrywa większej roli, co



PlayStation

646,-

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi

- **GRY**
- **AKCESORIA**

- **SEGA SATURN**
- **NINTENDO 64**

- **SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

Przykładowe ceny gier:

DESTRUCTION DERBY 2	- 209 zł
DIE HARD TRILOGY	- 209 zł
FIFA '97	- 209 zł
GEX	- 189 zł
LOADED	- 178 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	- 209 zł
PANDEMONIUM	- 209 zł
RESIDENT EVIL	- 189 zł
SIM CITY 2000	- 199 zł
TEKKEN 2	- 189 zł

- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER



01-019 Warszawa ul. Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8³⁰-16³⁰ tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335
skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

MediaSoft

Sony PlayStation Nintendo 64 PC-CD

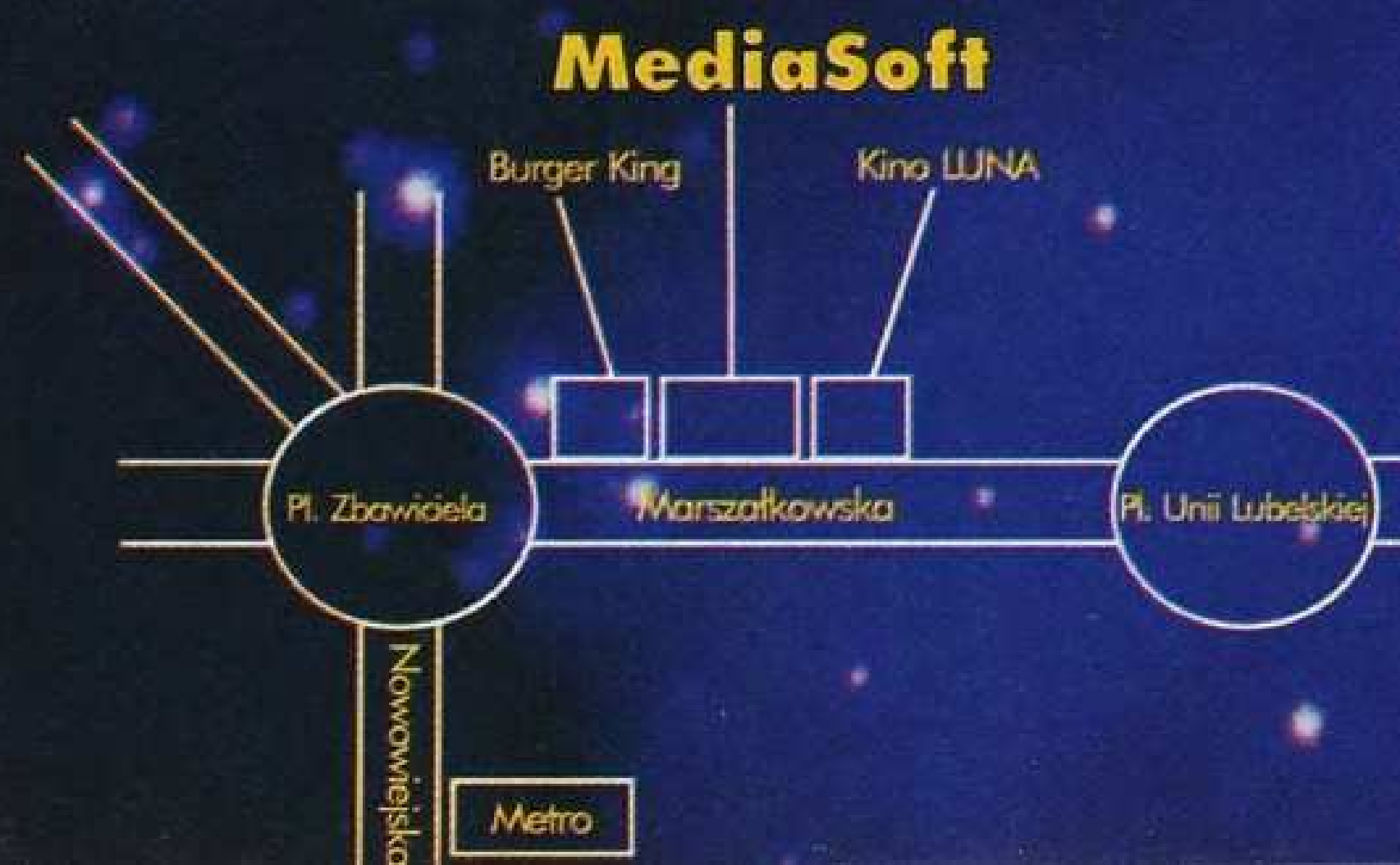
Warszawa
ul. Marszałkowska 28
tel. 628-52-69

U nas kupisz

GRY

Pierwszy sklep sieci MediaSoft już w Polsce!

- Najbogatsza oferta gier i akcesoriów na konsole PSX i N64
- Gry i programy edukacyjne na PC
- Niskie ceny, rabaty dla stałych klientów
- Sprzedaż detaliczna i hurtowa
- Sklep w centrum miasta – łatwy dojazd, parking



2 GRY ZA DARMO



OTRZYMASZ WSTĘPUJĄC DO KLUBU MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH

Wybierz dwie gry spośród niżej podanych, a otrzymasz je gratis wraz z miłą niespodzianką

1 SHADOW WARRIOR	6 BLOOD 3D	11 AXELERATOR	15 MOTO RACER
2 MDK	7 WIPEOUT 2097	12 KKND	16 ACE WENTURA
3 TOMB RAIDER	8 DUKE NUKEM 3D	13 SCREAMER 2	17 DESTRUCTION DERBY 2
4 QUAKE	9 DAYTONA USA	14 OUTLAWS	18 REDNECK RAMPAGE
5 NEED FOR SPEED 2	10 FIFA 97		

NASZ ADRES: GAMES CENTER CLUB
BOX 153
45-950 OPOLE

Unikalne korzyści jakie daje klub nowym członkom

- ✓ Otrzymujesz 2 gry gratis
- ✓ Nie płacisz składek członkowskich
- ✓ Masz możliwość zakupu gier po wyjątkowych cenach
- ✓ Uczestniczysz w licznych konkursach, w których nagrodami są gry i osprzęt komputerowy

Aby wstąpić do klubu i otrzymać wybrane gry należy wypełnić obok zamieszczony kupon i wysłać go do nas. Do kuponu należy dołączyć znaczek za 5 zł na paczkę. Zamówione gry wraz z niespodzianką otrzymasz pocztą, ponosząc jedynie udział w jednorazowej opłacie obejmującej wpisowe, obsługę komputerową, pakowanie, itp. w kwocie 14,50 zł. płatnej na poczcie przy odbiorze gier.

KUPON

PROSZĘ WYPEŁNIĆ
DRUKOWANYMI LITERAMI!

TU WPISZ NUMERY DWÓCH WYBRANYCH GIER

imię

nazwisko

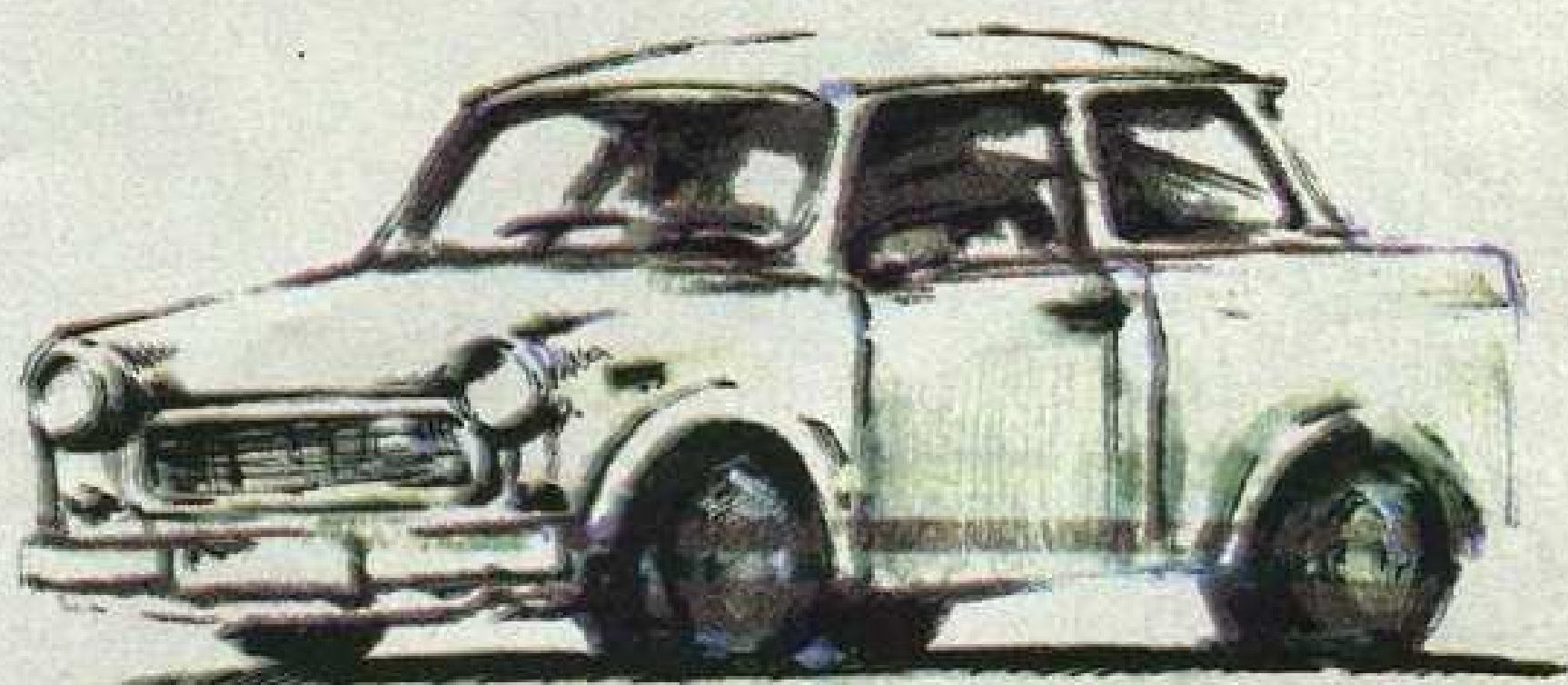
ulica

nr domu

kod poczt.

mięscowość

RÓŻNICE SĄ OCZYWISTE



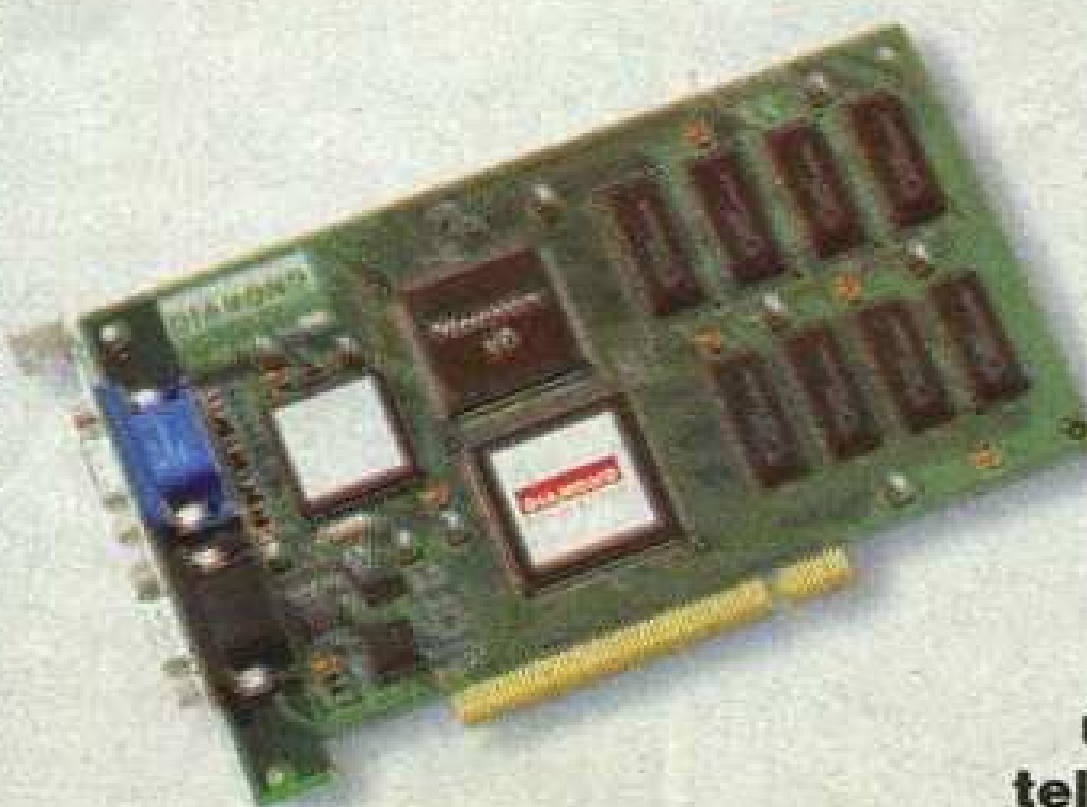
...Chevrolet Corvette różni się od Trabanta prawie wszystkim, pomimo że obydwa są samochodami. Podobnie najnowszy akcelerator graficzny Diamond Monster 3D oparty na chipach 3Dfx różni się prawie wszystkim od pozostałych akceleratorów.

„Po uruchomieniu jakiegokolwiek gry napisanej na 3Dfx od razu rzuca się w oczy wysoka rozdzielczość, wygładzone tekstury, brak jakichkolwiek rozłazących się pikseli oraz superszybka i ultrapłynna animacja... Diamond Monster w tej chwili jest bez dwóch zdań najlepszym akceleratorem 3D na rynku, a wzięwszy pod uwagę zapowiedzi gier na najbliższy rok - raczej na pewno nim pozostanie.” - Secret Service 6/97 s.70

Cena promocyjna ważna do wyczerpania zapasów: **729 zł**

Cena z wliczonym podatkiem VAT.

Blisze informacje: <http://www.action.com.pl>



action

ul. Ciołka 35 pawilon 4, W-wa
tel. (0 22) 36 23 13, 0 602 230 906
<http://www.action.com.pl>

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

● SONY nieustannie rośnie w siłę. Zyski firmy związane ze sprzedażą konsol w ostatnim czasie podwoiły się w stosunku do zeszłego roku. Podczas pierwszego kwartału 1996 roku SONY zarobiło na sprzedaży PlayStation 17 miliardów jenów, zaś przez pierwsze cztery miesiące 1997 r. już 34 miliardy jenów. Mało która firma rozwija się w takim tempie... PlayStation jest też niekwestionowanym liderem jeśli chodzi o liczbę sprzedanych egzemplarzy – obecnie liczba użytkowników konsoli na całym świecie sięga ponad 18 milionów!!!

● Z września na grudzień została przesunięta premiera gry APOCALYPSE. Będzie to pierwsza gra, w której udziela się sam Bruce Willis (Willis ostatnio zainteresował się bardzo branżą gier video i planuje poczynić pewne inwestycje... wydaje się, że staje się to nowym hobby aktorów z Hollywood).



W tej trójwymiarowej strzelaninie Bruce jest wirtualnym kumplem gracza, biega obok niego, zasypuje nieprzyjaciół ogniem i sypie mocnymi tekstami.

Ciekawe, czy w grze będzie akcja żywcem z filmu „Ostatni Sprawiedliwy”, w którym Bruce pokazał przecież mistrzostwo świata w strzelaniu z dwóch spluw jednocześnie.

● W branży krążą plotki o planowanej kolejnej obniżce cen konsoli PlayStation. Podobno w niedługim czasie konsola ma kosztować w USA nie więcej niż 99 dolarów! Niedługi czas oznacza prawdopodobnie święta Bożego Narodzenia – miejmy nadzieję, że obniżka dojdzie do skutku.

● PeCetowy hit INTERSTATE'76 w nieco zmienionej formie zostanie przekonwertowany na PlayStation! Gra nazywać się będzie INTER-

STATE'75 i będzie bardzo zbliżona do TWISTED METAL 2. Pozostaną jednak szerokie spodnie i afrosy na głowach głównych bohaterów, a także znakomita muzyka funky z lat 20.

● Po paśmie sukcesów, jedna z najlepszych (a w opinii wielu po prostu bezkonkurencyjna) firm piszących gry na PlayStation, NAMCO, nie spoczęła na laurach. Kolejne gry, które zasługują nam japońscy bracia, to:

AIR COMBAT 2 (kontynuacja pierwszego zręcznościowego symulatora na PSX), TIME CRISIS, POINT BLANK i GUN BULLET (trzy strzelaniny na specjalny pistolet GunCON), TREASURES OF THE DEEP (nurkowanie, między innymi we wnętrzach starych wraków), PAC MAN GHOST ZONE (no tak, trójwymiarowy Pac-Man...), XEVIOUS 3D/G+ (remake klasycznego shootera) oraz KLONOA (zręcznościowa gra RPG). Nie wiadomo co dzieje się

z serią RACER, ostatnim automatem z cyklu był bowiem RAVE RACER, którego konwersja na PSX jeszcze do niedawna nie była możliwa ze względu na ograniczenia sprzętowe. Za to najlepsze



na koniec – bardzo możliwe, że już w grudniu pojawi się TEKKEN 3 i to zarówno w Japonii, jak i w USA! Wprowadzie na europejską wersję przyjdzie jeszcze trochę po-

czekać, ale lepiej późno niż wcale!



Lada dzień powinny ukazać się gry:

HEXEN – konwersja z PeCetowego pierwowzoru, kolejna gra 3D first-person perspective. Jednak w przeciwieństwie do znakomitej TENKA, gdzie było widać moc 3D konsoli, w HEXEN wszyscy przeciwnicy zbudowani są z rozłazających się pikseli. Gra chodzi wolniutko i wcale nie płynnie... Radzę uważać na ten tytuł.



AIR COMBAT 2

– tym razem developerzy z NAMCO stanęli na wysokości zadania, bowiem graficzny engine w AIR COMBAT 2 jest jednym z najlepszych, jakie można obejrzeć na PlayStation! Grafika ani na chwilę nie zwalnia, nawet w wielkim mieście, do wylatania sporo misji bojowych. Jest jeszcze prezentacja, która lokuje tę grę w ścisłej czołówce pozycji na PSX. To trzeba zobaczyć!



SYNDICATE WARS

– użytkownicy PlayStation długo czekali na konwersję tego tytułu. Każdy, kto pokładał wielkie nadzieje w tej grze, nie zawiedzie się, jeśli tylko będzie w stanie opanować męczące sterowanie. Bardzo dobra, płynna grafika i mnóstwo akcji!



(statycznej, ruchomej i z oczu bohatera). OVERBLOOD może być ciekawą pozycją dla miłośników przygodówek.

OVERBLOOD

– gra, która chciałaby być tak dobra jak RESIDENT EVIL. Podobny klimat, czyli wszechobecni zombie oraz wiele ciekawostek, w tym między innymi widoki z trzech kamer

● Korporacja SEGA wycofała się z umowy z firmą 3Dfx, na mocy której ta druga miała przygotować graficzne chipy voodoo do konsoli Saturn 2. Powody zerwania umowy nie są do końca znane, przypuszczalnie jednak ma to wiele wspólnego z firmą NEC produkującą chipy Power VR, które najprawdopodobniej znajdują się w konsoli o kryptonimie DURAL. Niezrozumiały jest fakt, że SEGA w dalszym ciągu ma udziały w akcjach 3Dfx i nie wycofuje się z nich, a wręcz przeciwnie – w dalszym ciągu inwestuje w voodoo.

● W Japonii pojawiła się nowa wersja automatu VIRTUA FIGHTER 3, nazwana VF3 ROCKET. Nowe opcje w grze to między innymi team battle trzech



na trzech (oczywiście nie na raz, tylko po kolei), możliwość wybrania wielkości ringu, a także kilka nowych

rzutów kamery, w tym widok z oczu zawodnika. Nie mogło też zabraknąć nowych ciosów! Kiedy, ach, kiedy wreszcie pojawi się VIRTUA FIGHTER 3 w wersji na Saturna? Dla pocieszenia mogę dodać, że ten tytuł w dalszym ciągu figuruje na liście wydawniczej SEGA EUROPE z dopiskiem „1998”. Tymczasem w fazie produkcji znajduje się firmowana przez SEGA OF JAPAN gra JAPAN PRO WRESTLING W/VIRTUA. Pod tym przydługim tytułem kryje się trójwymiarowy wrestling, w którym gościnnie wystąpią znani z serii VIRTUA FIGHTER wrestlerzy: Jeffrey i Wolf.

● Sytuacja konsoli Saturn w Europie jest na tyle nieciekawa, że przystawka NetLink pozwalająca na surfowanie po sieci i granie w trybie Multiplayer za pomocą konsoli prawdopodobnie jednak nie będzie tu sprzedawana. W Japonii za to wszystko wygląda wprost przeciwnie – Saturn idzie niemal łeb w łeb z konkurencją. Na wspomniany wyżej NetLink przy-



gotowano już trzy gry (w tym specjalne wersje SEGA RALLY i VIRTUAL ON), w przygotowaniu są też następne produkcje (m.in. nowa DAYTONA oraz DUKE NUKEM 3D). W USA NetLink kosztuje tylko 99USD i w komplecie dodawane są za darmo obie wymienione wcześniej gry. This sucks!

● Już niedługo w Japonii pojawi się nowy RAM Cart do konsoli Saturn, który doda 4 Megabajty pamięci (dodając do tego kolejne dwa

obecne w konsoli, to razem jest już sześć!). Wiele developerów skorzysta z udogodnienia, jakie daje większa pamięć operacyjna – w tym CAPCOM, przepisujący właśnie z automatów



swoje trzy najnowsze mordobicia: MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER, VAMPIRE SAVIOR oraz X-MEN VS. STREET FIGHTER. Prawdopodobnie te tytuły pojawią się jedynie na konsoli Saturn. Krążą też

plotki, że STREET FIGHTER 3 będzie dostępny jedynie na konsolę Saturn z wymienionym wcześniej RAMCartem.

X-MEN VS. STREET FIGHTER to już prawdziwy mayhem, bo na ekranie czasem znajduje się 4 wojowników jednocześnie. Zastanawiamy się, jak w to się gra?



● Oto cztery unikatowe screeny, po obejrzeniu których długo nie mogliśmy dojść do siebie. SEGA wydała w Japonii na swoją ręczną konsolkę GameGear



dwie znane z Saturna gry, a mianowicie VIRTUA FIGHTER i PANZER DRAGON! Spójrzcie na screeny z VIRTUA FIGHTER; na jednym



z nich widać wyraźnie, jak Akira robi SPOD-a, na drugim zaś jak byk widnieje słynny rzut Kage'a... podobnie i PANZER DRAGON, a szczególnie screen z poje-

dyńku z bossem! Obie gry mają w tytule człon MINI i cieszą się powodzeniem wśród posiadaczy GameGear. Zaiste, Japonia to przedziwny kraj i wątpię, czy nam – Europejczykom uda się go kiedykolwiek zrozumieć.



z SONIC TEAM, rasowy japoński RPG, w którym świat ogląda się z oczu bohatera. Przed graczem potężny quest, którego celem jest (oczywiście!) uratowanie świata. Jak zwykle, walka dzielona jest na tury.

SKY TARGET – trójwymiarowy remake słynnego AFTERBURNER. Gracz zasiądzie za sterami myśliwca bojowego, aby w huku odpala-

Lada dzień pojawią się na konsolę Saturn:

SHINING THE HOLLY ARK – przygotowany przez designerów

nych raket i gąszczu wszechobecnych wybuchów wywalczą sobie pozycję w eskadrze najlepszych z najlepszych, przy okazji ratując świat od groźnego szaleńca.



PANDEMONIUM – konwersja hitu z PlayStation. Trójwymiarowa platformówka, w której głównymi bohaterami są błazen i czarodziejka przez pomyłkę wywołujący demona. Szybki trójwymiarowy engine i dobra grafika – oto główne cechy tego produktu.



zmienić już niedługo, przygotowana jest bowiem prawdziwa inwazja nowych tytułów. Czyli – wszystko przed nami. Szkoda tylko, że Europa ma tak ogromne opóźnienia w stosunku do Japonii i USA, dla przykładu gra MULTI RACING CHAMPIONSHIP, która jakiś czas temu pojawiła się w Japonii, w Europie będzie dostępna najwcześniej za pół roku.

Podczas ostatniej konferencji prasowej Nintendo, pan Shigeru Miyamoto (geniusz stojący między innymi za MARIO 64) zabrał wreszcie głos. Obecnie trwają prace nad drugą częścią MARIO 64, która pojawi się jedynie na magnetoptycznym napędzie 64 DD, dostępnym już w przyszłym roku w Japonii. W sequel MARIO 64 będzie mogło grać dwóch graczy jednocześnie! Gra pojawi się dopiero w grudniu 1998 w Japonii.

Ostatni hit Nintendo, znany w USA i Japonii pod tytułem STAR FOX 64 w Europie będzie nosić tytuł LYLAT WARS. Remake klasycznej strzelaniny z wiekowego SNESA sprzedawany jest w komplecie z przystawką, która włożona w dolny slot joypada N64 (ten do którego wkłada się kartę pamięci), podczas gry wibruje odpowiednio do sytuacji (np. gdy statek, który gracz pilotuje zostanie trafiony przez przeciwnika).



Testowaliśmy JOLT PACK (bo tak się nazywa przystawka) podczas targów E3 i to naprawdę działa! Nintendo zapowiada, że kolejne gry będą współpracować z JOLT PACK.

Firma OCEAN przygotowuje grę MISSION: IMPOSSIBLE bazowaną na głośnym filmie z Tomem Cruisem w roli głównej. Gracz przez szereg misji

wciela się w postać Ethana Hunta – szpiega na usługach rządu USA. Rozgrywka zapowiada się szalenie ciekawie, ponieważ niezbędne dla ukończenia misji czynności można będzie wykonywać na wiele sposobów (np. od gracza zależeć będzie, czy sekretne dokumenty znajdujące się w sejfie wydobędzie wysadzając sejf, otwierając go szyfrem, bądź też specjalnym zestawem otwierającym). Widok na sytuację zarówno z oczu gracza, jak i zza pleców Ethana oraz z kamer usytuowanych w budynku.



Najbardziej znanym developerem pracującym dla Nintendo (oprócz oczywiście samego Nintendo) jest bez wątpienia Rare, firma od dawna już wspo-



magająca japońskiego giganta. Ich serie DONKEY KONG COUNTRY i KILLER INSTINCT dla SNESA sprzedały się na świecie w wielomilionowym nakładzie. Idąc z duchem czasu, developerzy zaczęli tworzyć nowe produkty na N64. Po średnim KILLER INSTINCT GOLD rozkręcili się na dobre pokazując 4 nowe produkty. Są to: GOLDENEYE 007 (gra first-person bazująca na przygodach agenta Jamesa Bonda), BLAST CORPS (orgia destrukcji, niszczy się całe miasta!) a także BANJO-KAZOOIE i CONKER'S QUEST (dwie trójwymiarowe platformówki a'la MARIO 64). Szczególnie przyjemnie zapowiada się CONKER'S QUEST, bo czy może być coś fajniejszego od wiewiórki w trampkach?



Niedługo powinny ukazać się następujące tytuły:

DARK RIFT – Nintendo potrzebuje dobrego trójwymiarowego mordobicia. Z braku innych pozycji, DARK RIFT ma szansę na sukces.

Wielki turniej, dziesięciu wojowników i walka do upadłego. Pełne 3D, dodatkowo możliwość uskakiwania na boki... jakoś nie typujemy tej gry na przyszły hit.

MORTAL KOMBAT TRILOGY – to może wydawać się dziwne,



ale europejska data wydania tej gry nadchodzi dopiero teraz. W MK TRILOGY znajdują się wszystkie postacie i tła z poprzednich części.

W wersji na N64 ze względu na ograniczenia spowodowane brakiem miejsca na kartce nie można grać bossami.

FIFA 64 – pierwsza piłka nożna na N64 jest już wydana, dopiero teraz jednak możemy się o niej wypowiedzieć. Wydaje się, że tym razem autorom z EA SPORTS nie udało się zachować mierności obecnej w wersjach PC i PSX. Krótko mówiąc, na pierwszy rzut oka gra zasy-

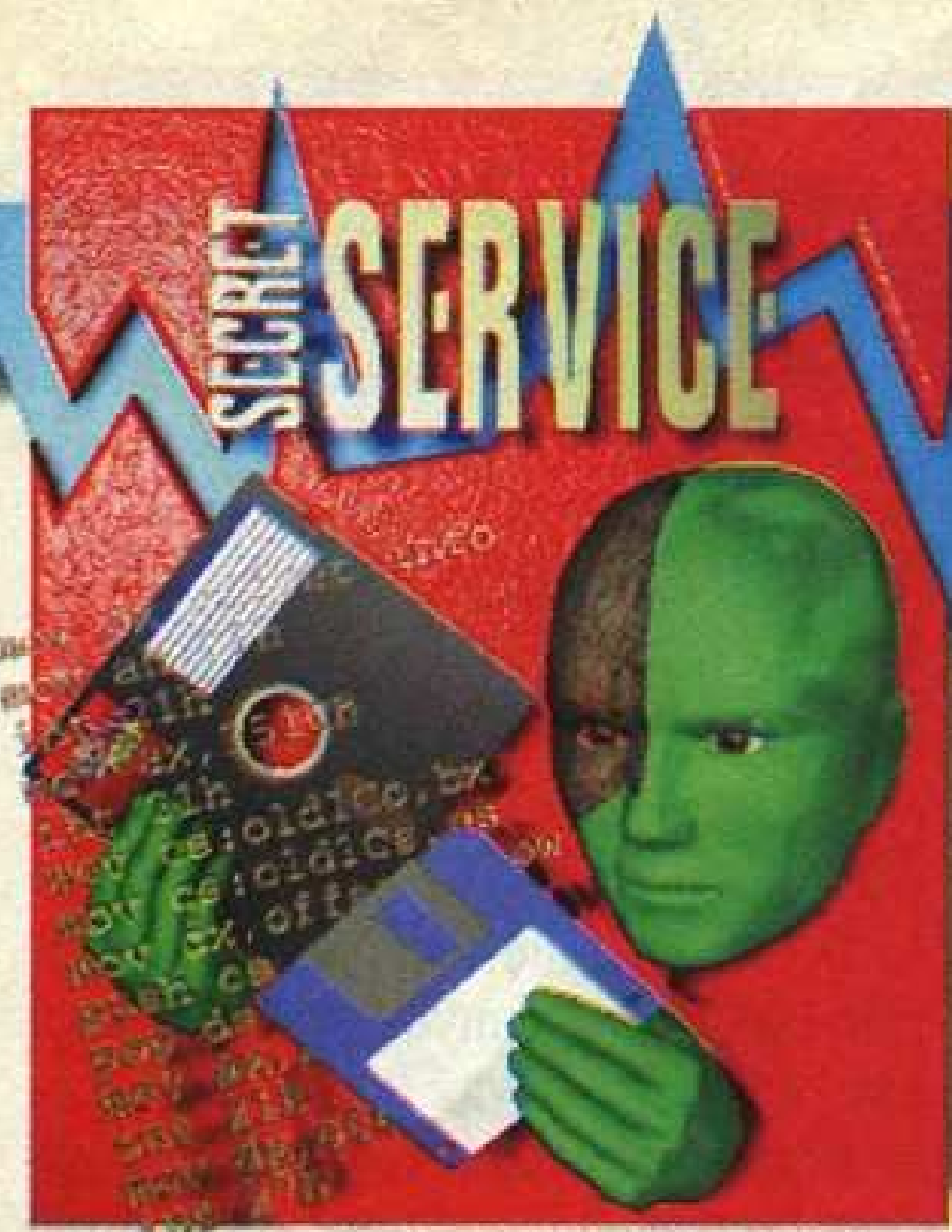


sa na maxa.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER – w odróżnieniu od FIFA 64 ta piłka wymiata w kosmos, bardzo możliwe, że jest to najlepsza symulacja piłki nożnej, jaka kiedy-

kolwiek została napisana na domowe platformy. Doskonała grafika, intuicyjne sterowanie i olbrzymia porcja miodu. Będzie hit.



Są programy edukacyjne dla najmłodszych. Są gry logiczne dla dzieci. Jest całe mnóstwo interaktywnych bajek. Ale jak na razie spotkałem tylko jeden program, który idealnie by to wszystko połączył.

"Duch w operze" to pierwsza z serii przygód Tomka i Oskara. Tomek jest zwykłym chłopcem żyjącym w małym miasteczku. Pewnej nocy, niespodziewanie na jego podwórku ląduje kosmiczny pojazd z jednym tylko pasażerem. Jest nim Oskar. Nie przypomina on znanych nam obcych – jest różowy i bardzo towarzyski. Jego pożywieniem nie są ludzkie przysadki mózgowe, a po prostu nuty. Aby zdobyć jedzenie dla Oskara, trafiają do miejskiej opery. Niestety, budynek ma przejąć miejscowy gangster, by na jego miejscu wybudować parkingi. Jediną szansą, aby uratować operę i nakarmić kosmicznego przyjaciela jest ostatni koncert. Podczas prób pojawia się duch, który za wszelką cenę stara się nie dopu-

nymi można poznać tajemnicę ultradźwięków.

W trakcie oglądania bajki, akcja jest co pewien czas przerywana, a uczestnik zabawy może sobie swobodnie klikać po całym ekranie, obserwując masę śmiesznych scen. Każdej odśrodkie odpowiada jedna spośród przygotowanych przez autorów zabaw. Grafika jest prześliczna i jak na 256 kolorów niezmiernie bogata. Animacja jak w telewizyjnych kreskówkach, a sytuacje naprawdę śmieszne. Na każdym z zatrzymanych kadrów jest bardzo dużo szczegółów. Niektóre drobiazgi można zauważyć dopiero za drugim lub trzecim razem. Gdy ktoś jest na tyle leni-



mem znajdują się plastikowe klawisze, które po założeniu na standardową PeCetową klawiaturę tworzą imitację muzycznego keyboardu. W jednej z zabaw można przy ich pomocy samodzielnie grać, imitując jedenaście instrumentów. Jako tło muzyczne posłużą spreparowane przez autorów podkłady.

Duch w Operze

ścić do wieczornego występu. Czy Tomkowi uda się uratować operę? Co wspólnego ma gangster Cezar z duchem? Najlepiej, gdy dowiecie się tego sami.

wy, że nie chce mu się klikać myszką, może po prostu zasiąść wygodnie w fotelu i obejrzeć całą bajkę, jak dobranockę w telewizji.

Całość dopełnia zabawa w Karaoke, czyli śpiewanie do muzyki. Posiadacze mikrofonów mogą wysłuchać przygotowanej piosenki o skowronku, a następnie samemu zaśpiewać, nagrać i porównać, czy są lepsi od zawodowców.

Trudno się tu do czegoś przyczepić. Płytkę zapakowaną jest w duże kolorowe pudełko, razem z plastikowymi klawiszami. Instrukcja jest nieduża i kolorowa, napisana czytelnym drukiem i łatwym językiem przez kosmitę Oskara. W sam raz dla najmłodszych „kompmanów”. Polska wersja, jak we wszystkich produktach lokalizowanych przez Optimus Nexus wykonana jest bravurowo, z dopatrzeniem wszyst-

Bohaterowie poruszają się cały czas po świecie przepelnionym dźwiękiem, dowiadując się wielu ciekawostek na jego temat. Między in-



Nauka i zabawa w cudownym świecie muzyki!

GLÓWNA NAGRODA W KATEGORII PROGRAMÓW DZIECIĘCYCH

TOMEK I OSKAR

DUCH W OPERZE

200 UKRYTYCH ANIMACJI DO ODNALEZIENIA

PONAD 60 MINUT WYSOKIEJ JAKOŚCI ANIMACJI

9 GIER EDUKACYJNYCH

PROGRAMY MULTIMEDIAŁNE

Oprócz interaktywnej przygody, autorzy programu przygotowali dziewięć gier edukacyjnych z bohaterami bajki. Można do nich dotrzeć bezpośrednio z bajki lub od razu z głównego menu. Wśród atrakcji są: test z wiedzy o dźwięku, zabawa z nutami na pięciolinii, rozpoznawanie brzmienia poszczególnych instrumentów muzycznych. Młodzi DJ'eje mogą nawet pomiksować płyty. Do dyspozycji jest dwadzieścia płyt z przygotowanymi beatami i samplami. Ale to jeszcze nie koniec niespodzianek. W pudełku z progra-

kich szczegółów. Bardzo dobre, czekamy na więcej.

Łukasz Bura

Dystrybutor: Optimus NEXUS
80-336 Gdańsk-Oliwa, ul. Bobrowa 12
tel./fax: (+48-58) 56 85 94
Wymagania:
486DX/60, 8 MB RAM, CD-ROM2x,
Win 3.1, '95, karta muz. 16 bit
Cena (z VAT): 110 zł



Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że dzięki chipowi voodoo firma 3Dfx zapewniła sobie pozycję niedoścignionego lidera na rynku akceleratorów 3D przeznaczonych dla komputerów PC. W tej chwili już cztery firmy produkują karty oparte na tej technologii, w kolejce stoi zaś kilka następnych.

Dwa miesiące temu przedstawiliśmy kartę Monster 3D firmy Diamond, dziś zajmiemy się jej odpowiednikiem o dźwięcznie brzmiącej nazwie Righteous 3D wyprodukowanym przez nie mniej znaną firmę Orchid.

Righteous 3D to karta, która została wyprodukowana jeszcze zanim na rynku pojawił się Monster 3D. Nie stała się tak popularna jak „Potwór” z kilku powodów, które wydają się oczywiste – po pierwsze Diamond ma więcej pieniędzy na reklamę, po drugie zaś, Righteous 3D wprowadzono do sprzedaży w czasie, w którym nie było zbyt wielu aplikacji wykorzystujących voodoo. Podobnie jak Monster 3D, akcelerator jest tylko dodatkiem do obecnej w każdym PeCecie zwykłej karty graficznej, którą łączy się

ratozem gracz otrzymuje trzy płyty CD z pełnymi wersjami gier oraz z demami. Pierwszą płytkę w całości wypełnia MECHWARRIOR 2 (z instrukcją na papierze!), na drugiej wygodnie osiadł DESCENT 2: DESTINATION QUARTZON. Trzecia płyta została spożytkowana na drivery, pełną wersję gry FATAL RACING, nieco okrojona ACTUA SOCCER a także kilka dem (między innymi HELLBENDER, MONSTER TRUCK MADNESS i SCORCHED PLANET). Dalej już trzeba radzić sobie samemu, ściągając z Internetu liczne patche do starszych tytułów, czy też po prostu kupując gry, które współpracują z akceleratorem. Od momentu, w którym testowaliśmy kartę Monster 3D (SS'47) pojawiło się mnóstwo patchy dodających w grach

■ Wrażenia

Chip 3Dfx voodoo zrobił oszałamiającą karierę na rynku akceleratorów 3D i niemal w rok od czasu pojawienia się na nim, stał się standardem. Nie skłamię twierdząc, że przeszło połowa wydanych w przyszłości gier wykorzystywać będzie jego potężne możliwości, co widać było podczas targów E3 w Atlancie. „Złamał się” nawet taki potentat rynku jak ELECTRONIC ARTS (widzieliśmy NEED FOR SPEED 2 na 3Dfx... potęga!), wiadomo też, że za nimi pójdą inni. Karty Orchid Righteous 3D i Diamond Monster 3D są właściwie identyczne, zaś ich nieznaczne różnice polegają jedynie na czasie, w jakim obie firmy ścigając się ze sobą przy-

Righteous 3D

z Righteous 3D na zewnątrz komputera za pomocą znajdującego się w zestawie specjalnego kabla.

Karta pracuje w standardzie Plug&Play, dzięki czemu Windows'95 samoczynnie prosi o podanie ścieżki do driverów. Kilka kliknięć myszką i reboot systemu załatwia całą sprawę – całość nie trwa więcej niż 15 minut. Dalej jest już tylko magia voodoo.

■ Hard i Soft

Identycznie jak w przypadku karty firmy Diamond, Righteous 3D pracuje w kilku standardach sterowników, między innymi GLIDE i DIRECT3D. Support dla GLIDE oznacza, że wszystkie

obsługę akceleratora, między innymi w grach SVIW 3D, FLYING CORPSE, INTERSTATE '76 i JETFIGHTER 3. Ukazały się też nowe tytuły, spośród których użytkownicy voodoo na pewno znajdą coś dla siebie – m.in WIPEOUT 2097, HARDCORE 4x4, MOTO RACER, TERRACIDE, czy też PANDEMONIUM (Szerzej o nowościach w nowym dziale MAGIA VOODOO – w KGB). Prawdziwy szturm zacznie się od października i będzie trwał aż do końca roku, o czym usłudźnie informuje firma 3Dfx. Na dzień dzisiejszy jedno jest pewne – gry są i będą, a to dla użytkowników karty powinno być najważniejsze. Gry pracujące w rozdzielczości 640x480x16 milionów kolorów z oszałamiającą prędkością 30-50 klatek animacji na sekundę to jest



coś, o czym jeszcze rok temu użytkownikom PeCetów się nie śniło. Każdy posiadacz komputera PC wykorzystujący swój sprzęt głównie do grania powinien przynajmniej obejrzeć niesamowitą demonstrację możliwości voodoo, bo jak wiadomo najlepiej przekonać się na własne oczy.

gotowują nowe sterowniki. Wszystkich zainteresowanych odsyłam do artykułu z SS'46, w którym ogólnie wyjaśniona została technologia, są tam także porównawcze screenshoty. Konkurencyjna w stosunku do Monster 3D cena Righteous 3D powinna zachęcić do zakupu niejednego użytkownika PC, a jak już wspominałem, jej możliwości są potworne.

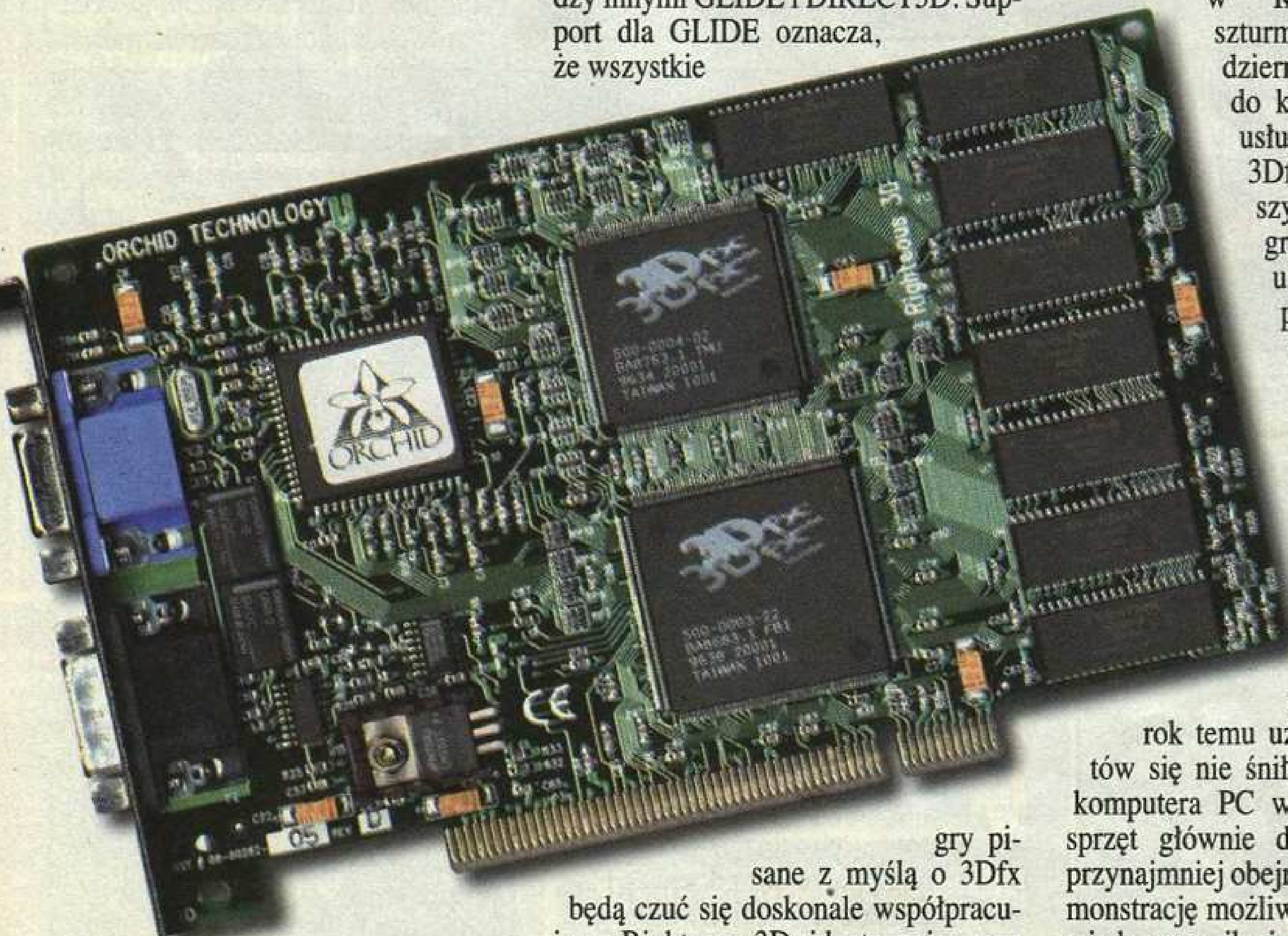
Na koniec powtórzę jeszcze raz – Righteous 3D to dokładnie to samo co Monster 3D – w obydwu kartach drzemie potężna moc voodoo.

■ W pudełku

- karta RIGHTEOUS 3D
- kabel spinający kartę VGA z akceleratorem
- instrukcja obsługi
- 3 płyty CD z driverami i grami

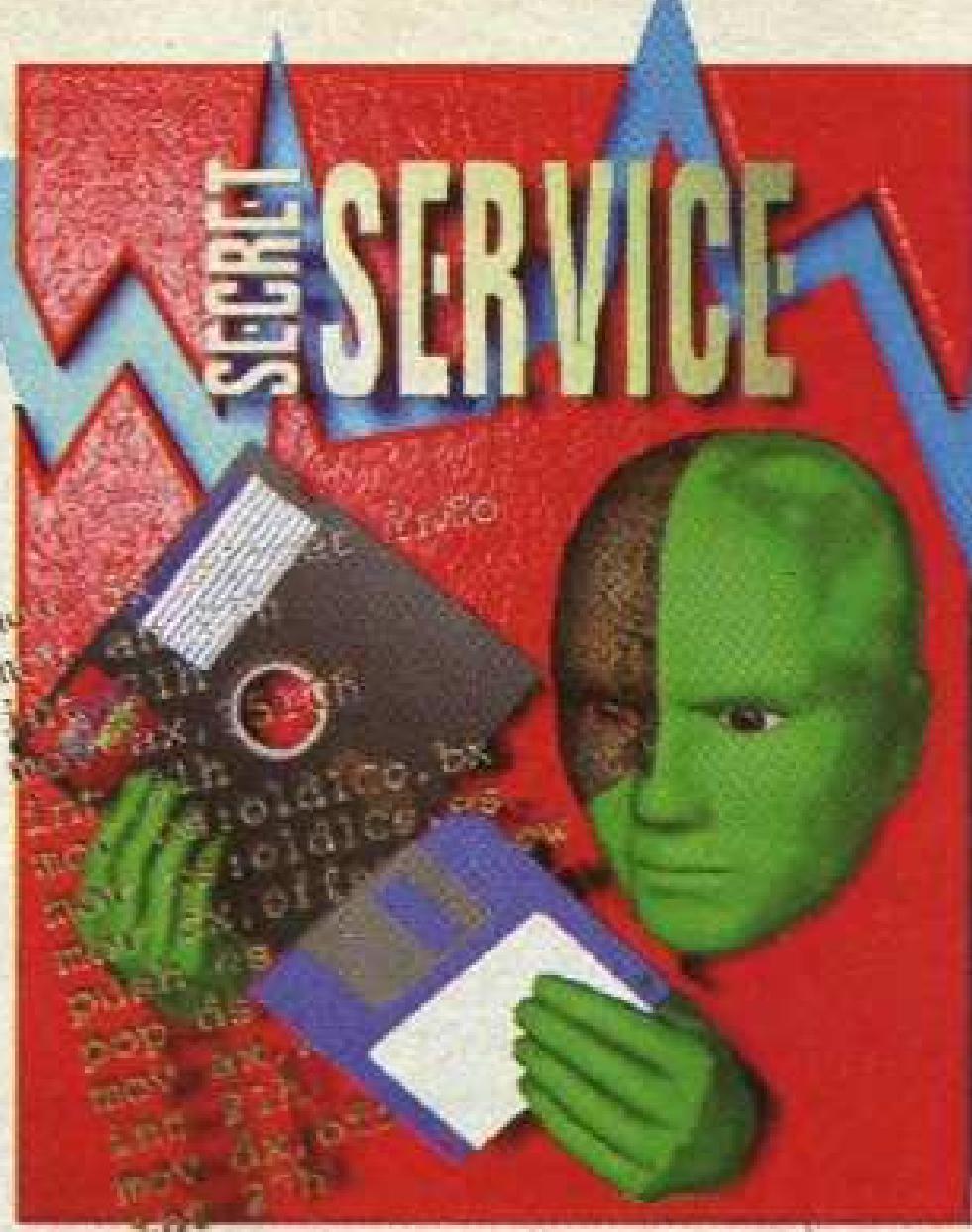
Marcin K. Górecki

gry pisane z myślą o 3Dfx będą czuć się doskonale współpracując z Righteous 3D, identycznie rzecz się ma z DIRECT3D. Razem z akcele-



Dystrybutor: PMC
00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47
tel. (0-22) 826 18 89
fax: (0-22) 827 95 72
<http://www.pmc.com.pl/>

Cena (z VAT): 828 zł



W czasach, gdy nie ma w szkole już przedmiotu „Przysposobienie do życia w rodzinie”, nauczyciele na biologii sprytnie omijają ten temat, a rodzice zbywają prostymi tekstami, pozostaje edukować się samemu. Zamiast podkraść się do biblioteczki „starszych” można skorzystać z komputera.

Encyklopedia Seksu – nowy produkt firmy CARTALL, jak nietrudno się domyślić traktuje o sprawach, które obok grania na komputerze są najprzyjemniejsze w życiu. Powstała ona przy współpracy nie byle kogo, bo samego profesora Zbigniewa Lew-Starowicza, bądź co bądź obok pani Wisłockiej największego autorytetu seksuologicznego w kraju.

Wykonanie jest porządne, a poruszanie się po systemie menu bardzo proste i intuicyjne. Encyklopedia składa się z czterech części. Pierwsza traktuje o rozwoju człowieka – można zapoznać się z przebiegiem naszego życia od plemnika do emeryta. Sztuki kochania, w której obejrzeć

sunkowi oraz częstych problemów dotyczących współżycia. Czwartą część stanowi leksykon objaśniający ok. 600 pojęć z dziedziny seksu. Dzięki połączeniom hipertekstowym, można w każdej chwili poznać znaczenie nieznanego terminu. Naszym wędrownikom po krainie seksu towarzyszy nastrojowa muzyeczka, doskonale oddając subtelność tematu.

Multimedialny Seks

Choć materiału wydaje się być dużo, cały ładunek multimedialny przegląda się w ciągu kilkunastu minut. W programie dostrzegłem wiele poważnych błędów. W rozdzielczości 640x480 wszystko działa bez zarzutów, natomiast w wyższej już pojawiają się problemy. Znalazłem menu, w którym

można siedem dość długich, wzbogaconych komentarzem filmów, pokazujących kilkadziesiąt pozycji miłosnych „z tyłu, z boku i z podskoku”. Warto zaznaczyć, że są to filmiki z żywymi aktorami, o niczego sobie urodzie. Trzecią odsłoną jest poradnik, w którym poznamy większość technik towarzyszących sto-

nie widać przycisków i pozostaje trafić na ślepo. Poważniejszą bolączką jest niemożność skrolowania tekstu w leksykonie. Ostatecznie można działać w niższej rozdzielczości, ale producent sam chwali się na pudełku, że program jako jeden z nielicznych sam dopasowuje sobie grafi-

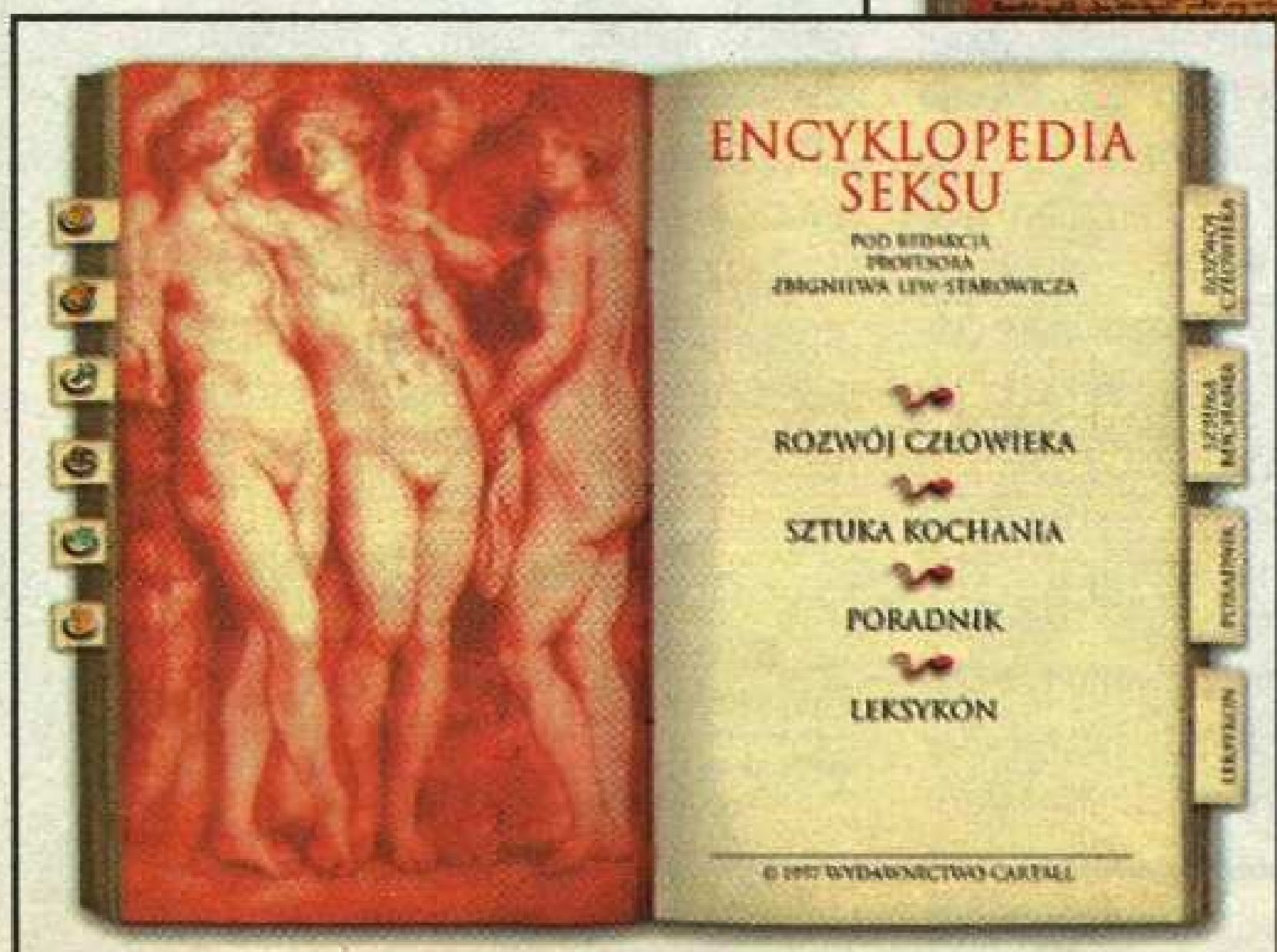
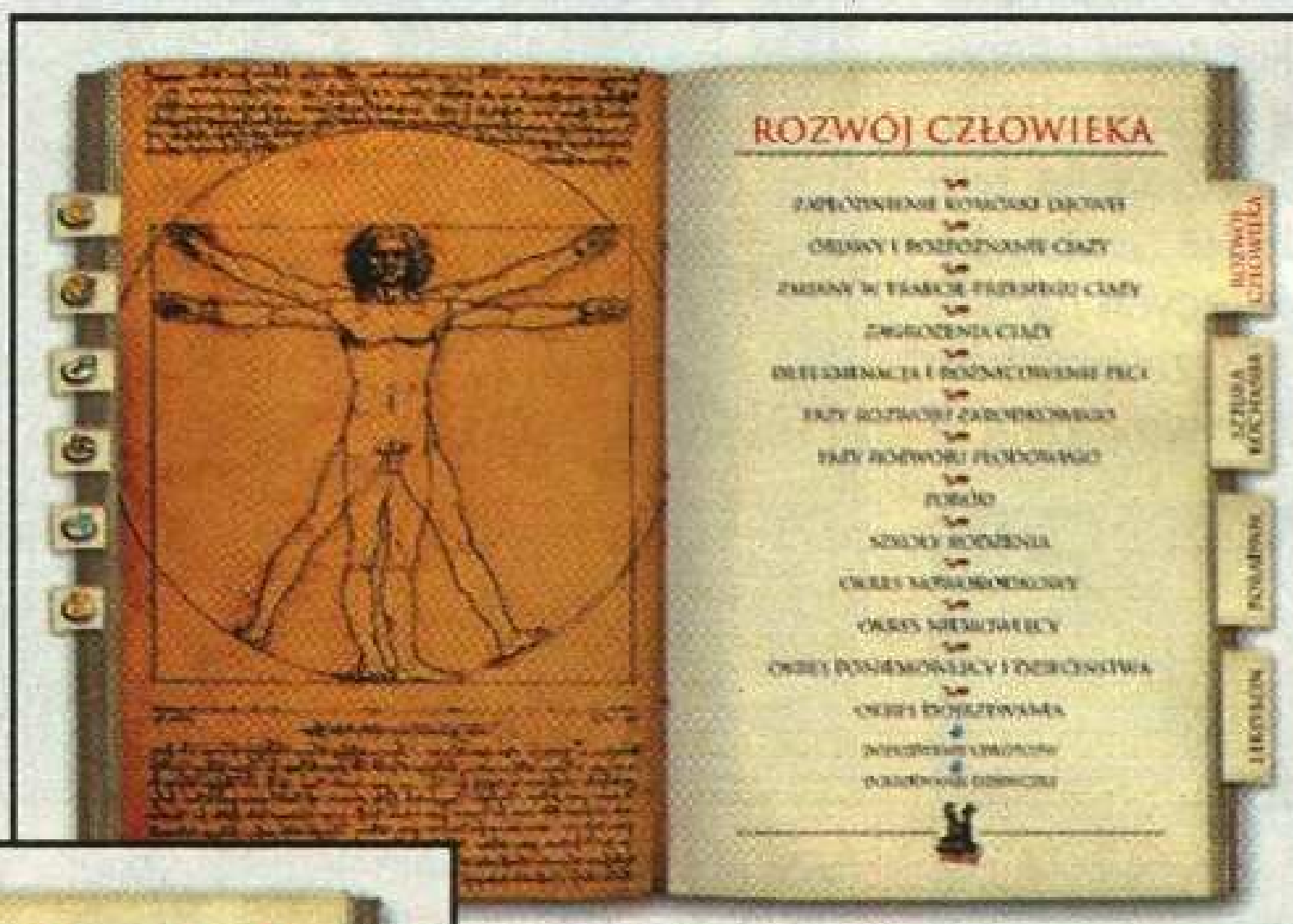


kę do rozdzielczości. Gdyby nie te wpadki oraz szpetne opakowanie kompaktu, byłoby bardzo dobrze, a tak jest tylko dobrze.

Należy dodać, że jeżeli ktoś się spodziewa jakiejś dawki pornografii, to niech sobie raczej kupi shareware'owy kompakt z panienkami. Ten produkt jest dla tych, którzy chcą się czegoś dowiedzieć. Wszystkie filmiki są doskonale zrealizowane. Światło zostało tak ustawione, aby było widać dwójkę partnerów, jednocześnie ukrywając intymne miejsca i w pełni oddając piękno aktu miłosnego.

Nie ulega wątpliwości, że zawartość merytoryczna jest szalenie interesująca. Fachowy nadzór nad całym dziełem zapewnia, że wszystko o czym przeczytaliśmy jest prawdą i nie pochodzi z żadnego pisma dla kobiet. Choć czytając o różnych „...filiach” trudno w to czasami uwierzyć. Bogate ilustracje i animacje zapoznają nas nie tylko z biologiczną stroną tematu, ale także mogą pokazać wiele rzeczy przydatnych w życiu osobistym.

Na pudełku widnieje napis, że produkt przeznaczony jest dla osób dorosłych (od 18 lat). Przecież większość z nich już o tym wszystkim wie. Ktoś kto prowadzi bogate życie seksualne dużo nowego się nie dowie. Pora by młodzież zaczęła pozna-



wać zasady współżycia i antykoncepcji, zanim będzie za późno. Koniec z zacofaniem. Niech się panowie w czarnych kitlach przekonają, że to nie pornografia, a samo życie.

Lukasz Bura

Dystrybutor: CD Projekt
ul. Marszałkowska 9/15
00-626 Warszawa,
tel./fax: (022) 25 07 03
Wymagania:
486 DX, 8MB RAM, Win. 3.1 lub '95
Cena (z VAT): 99 zł

Gry ambitne lub przynajmniej niezręcznościowe stanowią mały procent wydawanych na Amigę tytułów. Dostarczycielem takich właśnie pozycji na kraj była swego czasu gdańska firma SEVEN STARS, która znana jest z przygodówek KAJKO I KOKOSZ oraz ALFABET ŚMIERCI. W ostatnim okresie gry produkowane przez gdańszczan zaczęła wydawać firma L.K.AVALON, która jako jedna z niewielu rodzimych firm zasila Amigę nowymi tytułami.

Najnowsze dzieło wyprodukowane pod szyldem Siedmiu Gwiazd pod tytułem W POTRZASKU zaliczyć nale-



Znakomicie! Promień odbity od talerza uderzył w tablicę podłączenia zaporu, powodując jej i wyłączenie.

Energia:32 Municyja:80

na pupcię na światło dzienne i postać się powąchać kwiatki jeszcze w normalny sposób (nie od spodu).

idealnie nadaje się on do szybkiego przemieszczania na duże odległości. Bez niego od razu byś się zgubił.

Pistolet, a potem lepsza broń, są niezbędne do walki z obcymi i strażnikami. Czasem nie da się ich załatwić zwykłą, ołowianą kulką. Jedyną radą jest uruchomienie szarych komórek, przełączenie pewnej dźwigni wyłączającej zasilanie itd. Karty identyfikacyjne to kolejny niezbędny przedmiot w ekwipunku. Niestety, nie wystarczy zdobycie jednej, uniwersalnej karty, bowiem korytarze połączone są ze sobą różnymi systemami kodowymi.

Połączenie elementów przygodowych (ostre kombinowanie, używanie znajdujących przedmiotów) z role-playing i odrobiną strzelania stworzyło z gry W POTRZASKU pozycję bardzo ciekawą treściowo. Z przyjemnością zagłębiałem się w niezbadaną otchłań korytarzy, zbierałem różne rzeczy, kombinowałem z przełącznikami, łączyłem przedmioty. Im więcej zwiedziłem, tym bardziej

W POTRZASKU

ży do kategorii krzyżówki uproszczonej przygodówki i RPG ze strzelaniem. Nie pękajcie, to tylko tak brzmi, bowiem w rzeczywistości jest to fajowa i przyjemna gierka. W jej klimat wprowadza cię legenda, której treść zrodziła się chyba po odbyciu wycieczki do Londynu i obejrzeniu serii filmów z obcymi.

Jechałeś sobie samochodem przez stolicę Anglii, aż tu nagle, nie wiadomo skąd, dostałeś w teń. Ocknąłeś się w nieznanym miejscu, zapieczętowany jak poczwarka w kokon. Na szczęście udało ci się z niego oswobodzić. Okazało się, że porwali cię obcy w celu przeprowadzenia na tobie serii eksperymentów, jak na jakimś króliku doświadczalnym. Z tego jak się do ciebie odnosili wywnioskowałeś, że nie mają pokojowych zamiarów. Przekonały cię o tym odbezpieczone pukawki, które nosili przy pasku oraz korytarze udekorowane w działka laserowe. Pięknie, Kurczę, Pięknie (PKP) – zamruczałeś pod nosem i rozpocząłeś ucieczkę.

Jak łatwo się zorientować, twoim celem jest wydostać swoją szanow-



Energia:32 Municyja:80

Ponieważ znajdujesz się na terenie bazy obcych, poruszasz się po systemie korytarzy. To, co widzisz, zamyka się w prostokątnym oknie umieszczonym po lewej stronie ekranu. Większą część korytarzy ekspozuje skaner, pełniący funkcję interaktywnej mapy. Widoczne są na nim kontury ścian oraz twoja osoba, ale nie sposób dojrzeć leżących na glebie przedmiotów, przełączników w drzwiach czy samego wroga. Za to

Po labiryncie korytarzy poruszasz się, klikając myszką na jednej z sześciu strzałek pulpitu na ekranie, zupełnie jak w starszkołnych produkcjach role-playing. Jedno kliknięcie to jeden ruch. Jednak w tym celu chyba wygodniej jest manualnie korzystać z klawiatury. Myszka służy ponadto do obsługi szeregu funkcji czynnościowych, jak podnoszenie i używanie

chciało mi się grać. Na pewno duży wpływ miał na to wszechobecny język polski, który dla wielu graczy jest zbawieniem od ślęczenia ze słownikiem przed ekranem monitora. Przyzwoite wrażenie sprawia szata graficzna, starannie wykończone korytarze, współgrająca kolorystyka oraz sporadyczna animacja z obcymi w rolach głównych. Po dwóch godzinach



Stan gry numer 1

Energia:32 Municyja:80

przedmiotów, łączenie ich ze sobą, oglądanie. Do bliższego przyjrzenia się przedmiotowi służy ikona oka, zaś do chowania ikona z emblematem walizki. Żmudne klikanie jest zredukowane do minimum. Aby wykorzystać posiadany przedmiot, umieszczasz go w jednej z dwóch rąk. Może to być pistolet lub karta służąca do otwierania licznych przejść. Jak widać, gra jest raczej prosta w obsłudze. Powiem więcej, taki interfejs powinien przypaść do gustu każdemu, nawet największym malkontentem i lajkonikom.

sluchania tego samego motywu muzycznego nie odczułem żadnego znużenia, czyli i ten aspekt programu udał się na medal.

Z czystym sumieniem polecam tę grę każdemu amatorowi eksploracji połączonej z ostrym kombinowaniem.

Wicik

Seven Stars

AMIGA 500/1200

DYSTRYBUTOR - L.K. Avalon

CENA: 3500

OCENA: 7/10



człowieka bawić, a dopiero przy okazji czegoś nauczyć!

Na uwagę zasługuje bardzo ładna grafika, wyświetlana w wysokiej rozdzielczości. Powoduje to drganie obrazu, spowodowane jego odświeżaniem. Po pewnym czasie bołą oczy, ale efekt końcowy wart jest poświęcenia, ponieważ

mowy. Trochę cienko to wyszło, ale i tak można je zrozumieć. Za to w całej grze korzystasz tylko z usług tekstu napisanego rosyjską bukwą. Nie martw się, ponieważ całość jest w języku angielskim, w całkowicie zrozumiałej formie. Zagadki są ze sobą powiązane w logiczny sposób. Mało jest takich, które biorą się z kosmosu. Gra



Gry przygodowe na Amigę cieszą się olbrzymim powodzeniem. Mają rzesze wiernych zwolenników, lecz częstotliwość pojawiania się nowości równa jest dojrzewaniu orzechów laskowych w moim ogródku. A szkoda, bo przygodówki dają graczowi więcej radości i zapewniają więcej czasu spędzonego przy komputerze niż produkcje logiczne, od których powoli robi mi się niedobrze. Gdyby nie VULCAN SOFTWARE ze swoimi przeciętnymi, ale przynajmniej rozbudowanymi przygodami księcia Valhalla, to już dawno przygodówkocy wymarliby jak dinozaury. Na razie należy cieszyć się z bardzo, ale to bardzo fajnej BIG RED ADVENTURE. Gra osadzona jest w realiach upadku ery żelaznego komunizmu i transformacji Rosji w demokratyczne państwo.

Pewne kapitalistyczne symptomy w postaci Coca-Coli, automatów z TEKKENEM, frytek z keczupem oraz większej swobody obywateli nie spodobały się oczywiście konserwatywnym komuchom. Pod przywództwem generała Gulashenki zainicjowana została akcja odwetowa mająca na celu przywrócenie starego, dobrego ładu. W tym miejscu zaczyna się twoja rola, miły graczu. Rzucony zostajesz w wir komunistyczno-kapitalistycznej zawieruchy.

Gra podzielona jest na cztery części, w które możesz grać niezależnie, bez konieczności przechodzenia wcześniejszych partii. Poru-

BIG RED ADVENTURE

szasz się trzema postaciami: fotoreporterem, marynarzem oraz popularną piosenkarką Bitraszką. W miarę rozwoju akcji ich losy krzyżują się, a w czwartej części dziennikarz Pacarenko zaczyna współpracować z marynarzem Pionstalskim.

Warto wspomnieć, że ta gra ukazała się trzy lata temu na PC. Dopiero teraz została skonwertowana

do Amigi. Interfejs sterowania nie należy więc do tych najnowocześniejszych, ale i tak jest wygodny w obsłudze. Wszystkie czynności wykonujesz po kliknięciu na podświetlone napisami przedmioty. Szereg funkcji wywołujesz prawym przyciskiem myszy.

W intro do pojawiających się napisów autorzy dołączyli digitalizowane gadki komputera połączone z syntezą

obfituje w rozliczne gagi, jest dowcipna, pomysłowa i urozmaicona. Bohaterowie odtwarzają swoje role w sugestywny sposób. Chłory mają czerwone nosy, panienki-grzechotki charakteryzują się olbrzymimi bimbalami oraz blond włosami, siłacz w cyrku odziany jest w kostiumik w paski itd. Większość postaci jest tak narysowana i animowana, że śmiech sam ciśnie się na usta przez dziury w zębach. Podczas wykonywania pewnych czynności dochodzi do humorystycznych przerywników, co bardzo mi się spodobało. W końcu gra ma

wszystko prezentuje się okazale. Widać nawet najdrobniejsze szczegóły, a te większe pozbawione są kantów czy rozjeżdżających się pikseli. Styl grafików jest wyśmienity. Troszeczkę podobny do tego z DAY OF THE TENTACLE czy SKAUTA KWATERMASTERA. Podoba mi się bardzo nasycenie tej kolorami. Dominują ciepłe, radosne barwy. Czasem są one nienaturalne, ale na to można sobie w każdej grze pozwolić. Ściany rzadko trzymają pion, są nienaturalnie powykrzywiane, perspektywa wygląda jak w krzywym zwierciadle, sufit zawsze jest zagięty. Za to podejście architektoniczne stawił grafikowi piwo z sokiem! Troszeczkę szwankuje poruszanie się ste-



rowanych postaci. Czasem nie mogą one wcelować w drzwi lub dojść na wskazane miejsce, innym razem podążają na wprost okrężną drogą. Aż tak bardzo to nie przeszkadza, ale na pewno wydłuża czas grania. Całością akompaniuje bardzo fajna i przyjemna muzyczka, która dość często się zmienia.

W kategorii przygodówek jest to z pewnością najlepsza gra, w jaką miałem przyjemność grać. Ze względu na jej ogrom i przepychy graficzny, wydana została na razie tylko na CD, w wersji na kości AGA. Ogranicza to zdrowo krąg potencjalnych klientów, ale gra unika niedoróbek i prowizorki. Masz Amigę z kości AGA, napęd CD oraz zamilowanie do przygodówek – powinieneś mieć BIG RED ADVENTURE. Acha!

Wicik

Ludomedia

AMIGA 1200, CD 32 1 CD
DYSTRYBUTOR - NIEZNANY

CENA: -99

OCENA: 8/10



Z platformówek wydanych przez L.K. AVALON najbardziej utkwiły mi w pamięci dwie pozycje z Forestem Dumpem w roli głównej. O ile pierwsza odstona mi się podobała, o tyle następna była już tylko nieznacznie zmienionym klonem. Najnowsza produkcja firmy



widzę. Porusza się w charakterystyczny sposób – kiedy idzie, macha łapkami zwisającymi tuż nad ziemią, a jego czacha chwieje się, jakby za chwilę miała odpaść. Szczególnie mówiąc, kojarzy mi się on z Blekotą i Mekotą z czeskiego serialu dla kidsów o przygodach księżniczki Arabelli.

ogromna liczba śmiertelnych przeszkód straszliwie zawyża poziom trudności gry. Jednak to wcale nie zniechęca gracza. Wręcz przeciwnie, wysoka miodność produktu wciąga na maksa, zwłaszcza gdy na drugi dzień nie trzeba rano wstać, żeby wyjść z psem lub iść do szkoły.

Bardzo podoba mi się staranna i fajnie wyglądająca w akcji oprawa

WACUS THE DETECTIVE

również zalicza się do tego gatunku, jednak różni ją od poprzedników kilka zasadniczych szczegółów, pomimo tego samego celu gry i równie śmiesznego tytułu.

Moją pierwszą reakcją na grę był ironiczny śmiech, który tylko pogłębił obrazek na okładce. Dopiero gdy sobie pograłem, zrozumiałem, że autorom chodziło o kpinę i zwykły żart, od których aż roi się w grze. Na murach, będących częścią scenarii, łatwo możesz znaleźć niecenzuralne napisy, których z oczywistych względów nie będę przytaczał. Bohater tytułowy jest komiczny aż do bólu – ty-



sy, z ciemnymi okularami a'la Blues Brothers i olbrzymią pukawką. Po oddaniu strzału Wacus z namaszczeniem dmucha w wylot lufy, a gdy nic nie robi, z niecierpliwością pociera swoją łysinę, głośno beka i robi takie miny, że spadam z krzesła, ilekroć to

Twoje zadanie jest banalne. Musisz zebrać monety, które dziwnym trafem samoistnie wywędrowały z domu pewnego bogacza. „Zbiórki” dokonujesz w trzech olbrzymich krainach, opatrzonych użytkowymi kodami. Nie jest to jednak zadanie łatwe, bowiem na drodze czyha na ciebie szereg ruchomych i nieruchomych niespodzianek. Te ruchome można skasować strzałem z pukawki lub przeskoczyć. Pamiętaj o ograniczonej ilości amunicji! Wystające z ziemi kolce czy ziejące ogniem rury najlepiej omijać, ponieważ kontakt z nimi oznacza utratę życia. Czasami przeszkody są zwykłymi atrapami, więc w sytuacji bez wyjścia lepiej przez nie przejść. Muszę przyznać, że tak

graficzna. Może potrójna paralaxa w tle nie jest szczytem marzeń, ale i tak niektóre efekty robią wrażenie. Szczególnie digitalizowany ogień, który rzuca lunę na ściany, czy pospolita animacja innych pacjentów. W porządku jest dźwięk i muzyka grana przy liście płac. WACUS THE DETECTIVE jest wymienionym kąskiem dla każdego platformówkomaniaka. Jeśli lubisz platformówki, w mig polubisz przygodę Wacusia.

Wicik

L.K. Avalon

AMIGA 500/1200, DYSTRYBUTOR - L.K. Avalon CENA: -35⁰⁰

OCENA: 7/10



Po uruchomieniu programu wyświetla się główne menu, które towarzyszy nam cały czas. Zmieniają się jedynie informacje. Na początku uwagę przykuwa 6 dużych i sugestywnych ikon. Symbolizują one 3 rodzaje możliwych odpowiedzi udzielanych w testach oraz 3 funkcje systemowe wykorzystywane w poruszaniu się po menu oraz przy wyłączeniu dźwięku. Zasadnicza część programu podzielona jest na 3 grupy tematyczne. Opisy znaków drogowych podano w dwóch częściach, podobnie na

dwie tematyczne części posegregowano pytania testowe oraz sam test wyświetlany i układany przez komputer losowo. Dzięki posegregowaniu znaków drogowych w grupy tematyczne zapamiętuje się je bardzo szybko. Jest to szczególnie istotne dla wzrokowców oraz ludzi mających problemy z szybkim zapamiętywaniem, ponieważ bez zbędnych obciążeń można zacząć naukę od znaków nakazu i powtarzać je do bólu. Pomocne okazują się być duże i wyraźne rysunki znaków, wyświetlane za-

wsze w tym samym okienku. Korzystałem niegdyś z papierowych książeczek, a teraz z elektronicznego medium i opowiadam się zdecydowanie za tą drugą formą.

Kolejną partią programu jest zestaw testów wybierany przez ciebie tematycznie. Jeśli masz ochotę podszlifować wiedzę z zakresu używania świateł mijania czy obsługi technicznej samochodu, wystarczą dwa ruchy myszą i jedno kliknięcie. Naturalnie, jak to w testach bywa, masz trzy możliwe odpowiedzi, z których prawidłowa może być jedna, dwie lub wszystkie trzy. Podoba mi się, że pod koniec pytań testowych komputer sumuje błędne i poprawne odpowiedzi. Ostatnią formą sprawdzenia własnych umiejętności jest test dobierany przez komputer losowo. Składa się on zawsze z 25 pytań – jak na prawdziwym egzaminie. Dzięki niemu możesz szybko i sprawnie zweryfikować własną wiedzę i oczywiście własne szanse. Stawiając się w sytuacji potencjalnego „klienta” na prawo jazdy, uznałbym ten program za bardzo wartościowy ze względu na zasób informacji, prostotę obsługi oraz staranną szatę graficzną. Szkoda, że takich programów nie ma na rynku więcej. A jeśli już zdasz egzamin na prawo jazdy, czego ci serdecznie życzę, zawsze przy pomocy programu możesz sobie szybko przypomnieć to, o czymś zapomniałeś.

Bogdan Wiciński

Mirage

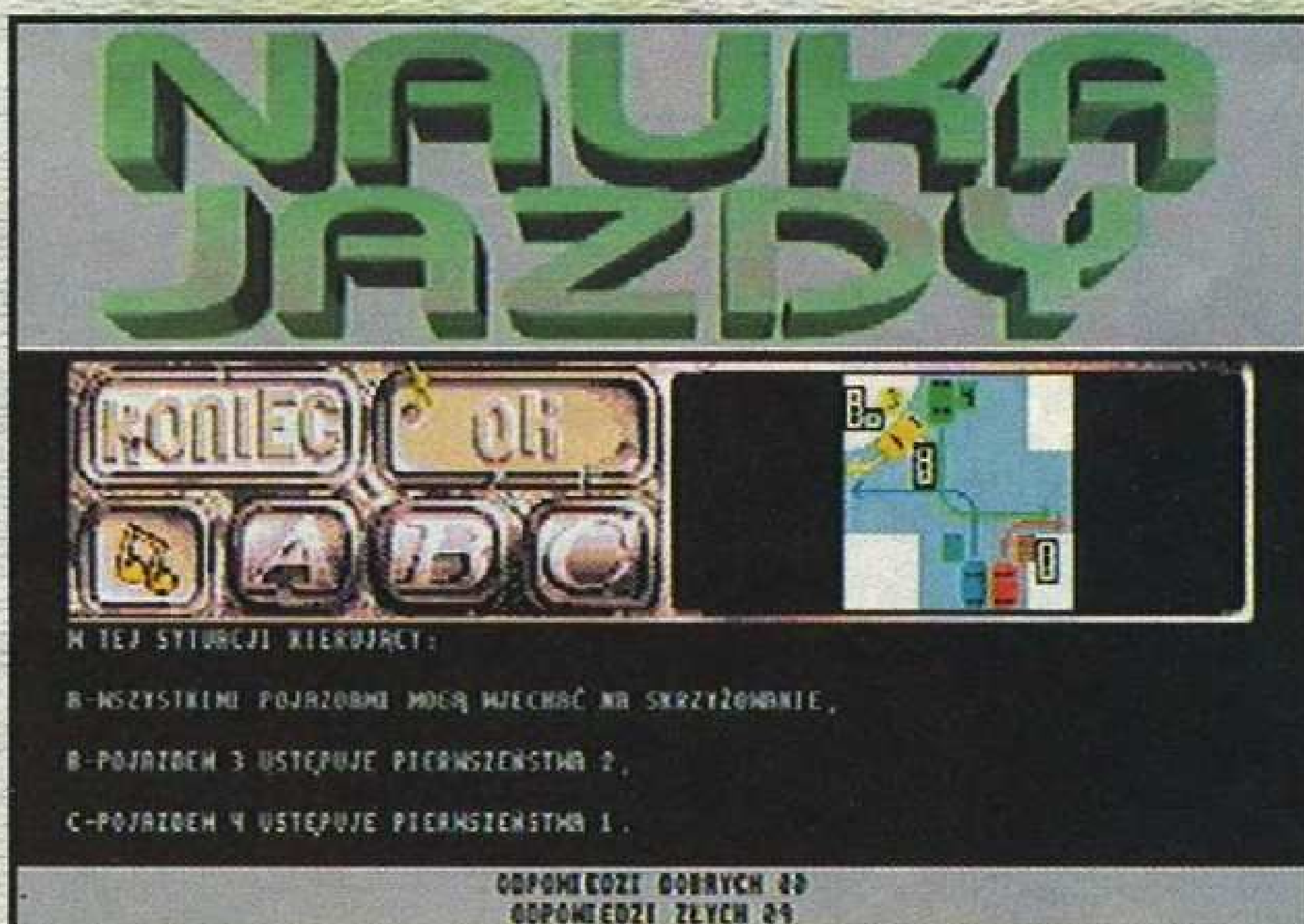
AMIGA 500/1200, 1 DYSKIETKI DYSTRYBUTOR - NIEZNANY CENA: 39⁰⁰

OCENA: 5/10

Prawo jazdy w dzisiejszych czasach jest niezbędnym dokumentem. Dla większości z nas jest tak potrzebne w pracy i w życiu codziennym, jak telefon i komputer. Pamiętam swoje pierwsze jazdy samochodem i kurs przygotowawczy do dziś. Szczególnie dał mi się we znaki egzamin teoretyczny, który miałem przyjemność raz oblać. Dzisiaj nie popełniłbym tego błędu, ponieważ w bardzo przyjemny i przyjazny sposób nauczyłbym się przepisów i kodeksu drogowego, dzięki programowi edukacyjnemu NAUKA JAZDY wydanemu przez MIRAGE.

Z punktu widzenia przyszłych kierowców, program taki posiada dużą wartość ze względu na olbrzymią ilość informacji zaserwowanych w strawnej i prostej (w obsłudze) formie. Na zaledwie jednej dyskietce zawarty został cały kodeks drogowy, wszystkie znaki, przepisy, posegregowane w logiczny i przejrzysty sposób. Przekonajcie się sami.

NAUKA JAZDY



W ostatnim okresie mało było amigowych gier, które by mną poruszyły czy chociażby zaciekawiły. Dopiero platformówka RUFF'N'TUMBLE wyrwała mnie z odrętwienia spowodowanego pospolitą miernotą. W końcu to platformówki są domeną Amigi. Przemawiają za tym takie tytuły, jak nieśmiertelny SU-



napitku na ŻurPlanecie tambylcy, postanowili opanować Ziemię, aby ugasić nieustające pragnienie.

W tym momencie zaczyna się twoje zadanie. Musisz zgładzić przybyszów z ŻurPlanety i nie dopuścić do rozgrabienia rodzinnych zapasów kwasów przechowywanych w piwnicach. W tym celu wykorzystasz niezawodną giwerę i zwinne nogi. Spluwa charakteryzuje się fantastycznymi parametrami. Po wciśnięciu przycisku fire wydobywa się z niej salwa ognistych pocisków. Po zaczerwienieniu



PER FROG, który pomysłowością i miodnością przewyższa niejedną najnowszą superprodukcję.

W RUFF'N'TUMBLE wcielasz się w rozwyrzonego, ale bojowego młodzieniaszka zwanego Ruff Rogers. Ten koleś to istny zawadiaka, jakich mało w komputerowym światku. Ruff posiada niezemskie umiejętności, które nadaje mu jego giwera. Gdyby nie ona, już dawno podzieliłby los swoich pobratymców, otrutych przez cybernetyczne istoty. Warto wiedzieć, że Ruff pochodził z rodziny drwali z dalekiej przyszłości. Jak był mały, ojciec uczył go ścinać piłą spalinową olbrzymie sosny. Mama karmiła go małżami, ślimakami, krewetkami, ośmiornicami, kalmarami, zaś wujek uczył go strzelać do kaczek. Dzięki takiej zaprawie w dzieciństwie, wyrósł na zaradnego i zdolnego koleżkę. Niestety, jego sielskie życie zostało zmażone najazdem przybyszów z ŻurPlanety. Obcy charakteryzowali się racjonalnym podejściem do życia, które zaczynało się od wypicia korbola o objętości pierwiasta trzeciego stopnia z 888. Równało się to małemu grzdylowi rozruchowemu, jaki preferują purpurowi panowie spędzający cały dzień pod sklepem. Gdy ŻurPlaneciak osiągał rok, mamusia serwowowała mu kolejnego grzdyla na lewą nogę, potem był następny, następny i jeszcze jeden mały ty-czek... Gdy skończyły się zapasy

lufy moc ognia słabnie, aż do ostygnięcia. Musisz o tym pamiętać, gdy znajdziesz się w paszczy lwa, w samym środku zadymy, ponieważ kontakt z wrogiem odbiera ci jednostkę energii. Masz tylko trzy jednostki, więc musisz być uważny. Na szczęście masz okazję uzupełniać energię oraz zbierać różne ciekawostki. Za najważniejszą uważam nową broń, której nie jest w stanie oprzeć się sam Chlorian – herszt bandy na-

jeźdźców. Niesamowicie urokliwy jest też miotacz płomieni, który pozostawia po sobie swąd palonej gumi i zgliczcza. Trzeba pamiętać, że wrogowie są odporni na raży, dzięki pancernym wdziankom. Jednak co się odwlecze, to nie uciecze! Na każdego przyjdzie pora, wszystko jest kwestią ołowiu i ognia przyjętego na klątę. Eksplodujący wróg robi piorunujące wrażenie. Rozpada się na wszystkie strony, jakby był sklejonny z puzzli. Martwy przeciwnik pozostawia po sobie zazwyczaj niespodziankę w postaci monety lub np. energii.



Plejada przeciwników jest zróżnicowana – od pełzających koszmaków do latających monstrów. Przydaje się umiejętność strzelania w każdym kierunku, bez względu na płaszczyznę. Nie musisz więc czekać na delikwenta, aż zniży się do poziomu twarzy, tylko od razu lutować serią z dystansu.

Gra charakteryzuje się sporą dynamiką i urokiem. Taka w sumie powinna być platformówka – szybka,

ognista i na temat! Dzięki podziałowi na poziomy i systemowi kodów, nie musisz za każdym razem zaczynać gry od początku. Szybkość akcji i częste zmiany położenia wymagają do ciebie refleksu i chęci parcia do przodu. Bez tego nie radzę w ogóle odpalać tej gry, ponieważ nie jest ona przeznaczona dla tchórzy i anemiczków.

Oprócz olbrzymiej miodności, RUFF'N'TUMBLE posiada świetną



oprawę graficzną. Tła są fantastycznie narysowane, koleżkowcy świetnie zainimowani, kolory idealnie ze sobą dobrane. Aż chce się grać! Grafika wykonała robotę na najwyższym poziomie, wyciskając ze zwykłej Amigi 500 maksimum możliwości. Jakby tego było mało, muzyka jest podkreśleniem dynamiki i pasji zawartej w grze. Ostre, gitarowe rify, których osobiście nie lubię, wstrzykują prosto do mózgu dziesięć razy więcej adrenaliny niż skok na spadochronie. A gdy do tego wybuchnie ginący wróg, gęba sama się uśmiecha. Według mnie i kilku specjalistów-konsultantów, RUFF'N'TUMBLE wchodzi na stałe do klasyki amigowych platformówek za miodność, grafikę i dźwięk.

Wicik

Renegade

AMIGA 500/1200, 2 DYSKIETKI
DYSTRYBUTOR – NIEZNANY CENA: -XXPP

OCENA: 8/10

Od momentu rozpowszechnienia się Internetu zaczęły powstawać coraz to nowsze i lepsze programy do IRC. Służą przede wszystkim do „pogaduszek” i znane są jako największe pożeracze czasu. Jest jednak inna usługa, która cieszy się olbrzymią popularnością – ICQ firmy Mirabilis, stworzony w 1996 roku. Pierwotnie był to mały program wykorzystywany przez twórców do komunikacji między sobą. Zdecydo-

i już po kilkudziesięciu sekundach otrzymujemy numer identyfikacyjny (UIN – User Identification Number).

Dzięki ICQ można przysyłać krótkie informacje (messages), pliki (files), adresy URL, ale najważniejsze jest to, że umożliwia rozmowę „na żywo” (opcja Chat). W tej opcji łączymy się z wybraną osobą, a naszym oczom pojawia się osobne okienko do rozmów. Wówczas wystarczy wklepywać tekst w klawiatu-

program), następnie po podłączeniu się do Internetu program automatycznie loguje nas na serwerze ICQ. W ten sam sposób program informuje nas o obecności przyjaciół na sieci. Jeśli ktoś znajomy jest zalogowany, to u nas, na naszej liście pojawi się odpowiednia informacja.

Program sam wyszukuje kolejne osoby i dopisuje je do naszej listy. Istnieje także procedura pozwalająca rozmawiać z wieloma osobami

Aloha! Internet!

wali jednak udostępnić go szerszej widowni i na dodatek za darmo!

Po ściągnięciu ok. 1 MB danych ze strony firmy Mirabilis <http://www.mirabilis.com> możemy przystąpić do instalacji. Po jej zakończeniu rejestrujemy się na serwerze ICQ – wpisujemy swoje dane

re, a będzie się on w czasie rzeczywistym (literka po literce) ukazywał na monitorze osoby, z którą toczymy dyskusję. Największą zaletą tego programu jest jednak stałe monitorowanie osób znajdujących się na sieci. W ICQ tworzymy listę naszych przyjaciół (którzy także mają ten

naraz. Do ICQ można także w prosty sposób włączyć inny program, np. do videokonferencji.

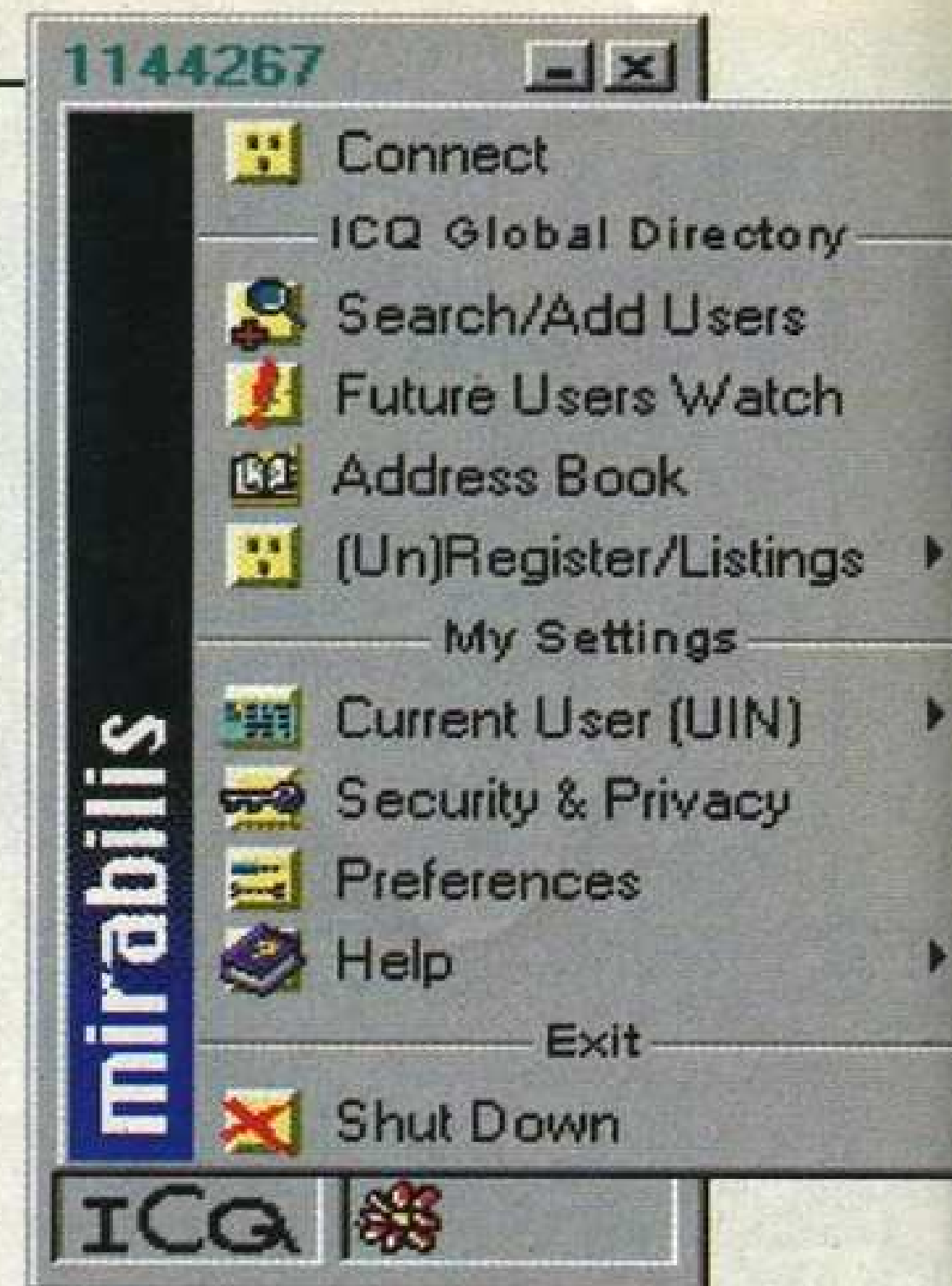
ICQ jest obecnie najlepszym programem do komunikacji międzyludzkiej, pozwalającym na szybkie wysłanie wiadomości do innych osób (nawet gdy nie są one w sieci – wiadomość czeka na serwerze aż do czasu zalogowania się adresata), nawiązanie kontaktu, przesyłanie plików oraz na stałą łączność ze znajomymi. Polecam ten program wszystkim tym, którzy łączą się poprzez TPSA, gdyż polskie kanały

IRC do niedawna były niedostępne (w połowie sierpnia włączono je z powrotem, lecz nie wiadomo jak długo) poprzez numer 0w202122.

Kolejną sprawą jest Kahn a właściwie pojawienie się jego polskiego serwera: AVALON – 193.59.169.59

Apeluję do osób przysyłających pocztę o wcześniejszy kontakt przy przesyłaniu dłuższych plików (powyżej 500 KB), by skrzynka nie „zapychała się”, jak miało to miejsce w lipcu... Przypominam także, że adresy stron WWW należy kierować WYŁĄCZNIE pod adresem: stronywww@ssonline.com.pl.

Miguel (michal@ssonline.com.pl)
współpraca:
Mateusz Chłodnicki (mchlod@polbox.com)



PIŁKA NOŻNA

Polska liga	http://www.polbox.com/1/1ligapol
Legia Daewoo Warszawa	http://www.polbox.com/b/banasik http://www.naples.net/~nfn01005/files/legiap.html http://www.geocities.com/Colosseum/1090 http://www.supermedia.pl/arouri/legiamain.html http://www.geocities.com/Colosseum/9502 http://www.waw.pdi.net/~akme/legia
Pogoń Szczecin	http://www.pogon.inet.com.pl
Zagłębie Lubin	http://snack.p.lodz.pl/~bogmilk/zaglebie.htm
Widzew Łódź	http://www.polbox.com/d/darekrt http://www.hsn.com.pl/home/widzew http://free.polbox.pl/w/widzew97 http://www.geocities.com/Colosseum/4434 http://www.polbox.com/p/pete01/widzew.htm http://www.polbox.com/g/gwidon
Stomil Olsztyn	http://www.geocities.com/Colosseum/7240
Śląsk Wrocław	http://www.megsinet.com/ekoko
Wisła Kraków	http://student.uci.agh.edu.pl/~mdomagal http://www.wszib.krakow.pl/studenci/zalewa/wisla_gl.htm
Górnik Zabrze	http://www.uwrf.edu/~kj39/welcome.htm
Klub Piłkarski GKS Katowice	http://free.polbox.pl/k/kowalp1
Mistrzostwa Manchester United	http://www.polsl.gliwice.pl/~olgi/gks http://www.france98.com/ http://www.geocities.com/Colosseum/Field/1084 http://merlion.singnet.com.sg/~kliewyp http://www.newcastle-utd.co.uk/nufc http://www.geocities.com/Colosseum/Loge/4455 http://www.sky.co.uk/sports/teams/?newcastl http://www.polbox.com/b/bvb09
Borussia Dortmund	

KOSZYKÓWKA

Linki ligi NBA	http://www.nba.com
Mazowszanka	http://www.ee.pw.edu.pl/~wojtanir

SIATKÓWKA

Augusto Kalisz	http://www.toptown.com/centralpark/marcinn
BKB Bielsko-Biała	http://www.toptown.com/centralpark/ewab

ŻUŻEL

GKM Browary	http://akson.sgh.waw.pl/~rbarano/isl.htm
Bydgoskie	http://akson.sgh.waw.pl/~rbarano/gkm.htm
Lubelski Klub Ż.uzłowy	http://www.uhc.lublin.pl/sport/lkz.htm
Włókniarz Częstochowa	http://www.zeto.czest.pl/wlokniarz
Stal-Van Pur Rzeszów	http://www.intertele.pl/speedway
Jutrzenka Bydgoszcz	http://www.bkspolonia.cps.pl/zuzel1.htm

PIŁKA RĘCZNA

http://www.complex.com.pl/~lorenc/iskra.html	Iskra Kielce
http://clinicom.uhc.lublin.pl/sport/montex.htm	Montex Lublin

HOKEJ

Linki drużyn ligi NHL	http://www.nhl.com
Unia Oświęcim	http://www.uniaosw.polbox.com

LOTNICTWO

Aeroklub Gliwice	http://www.silesia.pik-net.pl/~aerogl
Aeroklub Poznański	http://www.wlkp.top.pl/~aeropoz
Aeroklub Lubiąński	http://www.cuprum.com.pl/~aonitsch

Super strona z Humorkiem	
Marek Macedoński	http://www.polbox.com/l/lemming
Strona o Garbusie, linki do innych stron	
Krzysztof „Kuna” Kunicki	http://free.polbox.pl/k/kuncia
Wszystko o UFO	
Adam Strojs	http://www.polbox.com/a/astrojs/
Manga, RPG, Starwars	
Zdzibor Ruchalski	http://free.polbox.pl/z/zdzibor
Klan Diablo – Warriors’ Lair	
Michał „Natas” Stempień	http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/5535
Internetowy Klub „X-files”	
Tomasz Łukaszewicz	http://friko.onet.pl/po/xclub
Hackerstwo, terroryzm, anarchia, XXX itp.	
Radosław Sługocki & Grzegorz Sterniczuk	http://www.radek.ceti.com.pl
Muzyczna strona The X-Files	
Piotr Kanclerz	http://www.polbox.com/ff/facho/
Nowa gra megowa „Otchłań” (PRIVATEER)	
Maciej Gliwa	http://free.polbox.pl/w/wmac
NBA, X-Files, linki	
Wojtek Pustola	http://www.polbox.com/p/pustola
Wszystko o CB radio	
Jakub Parliński	http://polbox.com/r/radiocb
X-files, Gry, Galeria...	
Bartek Kiermasz	http://free.polbox.pl/k/komarr
Tematyka różnorodna	
Michał Warmuz	http://www.polbox.com/m/micw
Quake Total Conversions	
Paweł Grzegorzewski	http://www.polbox.com/t/totalc
Strona STAR WARS „Baza danych Rebelii”	
Krzysztof Róg	http://www.polbox.com/f/frog/

Archiwum X	
Oktawian Sikora	http://www.l-LO.tarnow.pl/x-files/index.html
Gry komputerowe	
Artek Włodarczyk – Shiva	http://www.free.polbox.pl/s/skun
Grafika 3d, Filmy, Diablo i PBEM.	
Krzysztof „frazir” Krutul	http://www.polbox.com/ff/frazir
Manga i Anime, X-files, StarWars	
Marcin Lubke 'WereWolf'	http://sonyx.ml.org/werewolf
Strona Macieja Dywelskiego	
Maciej Dywelski	http://www.free.polbox.pl/m/mdywel
Sojusz Rebeliantów	http://www.polbox.com/s/sojusz
Tipsy do gier, linki, programy	
Adam i Michał Szendzielorz	http://free.polbox.pl/a/aszyna/index.htm
Stereogramy, zdjęcia motocykli.	
Sebastian Krzyśka	http://math.amu.edu.pl/~slawekk
Spasiona strona o NBA	
Filip FILON Pawlicki	http://www.polbox.com/ff/filonp/
Manga i Anime	
Zbigniew Kargier	http://free.polbox.pl/s/shogoon
Tematyka sportowa, głównie piłka nożna	
Rafał Modzelewski	http://free.polbox.pl/r/rafalmod
Nieoficjalna strona zespołu T.Love	
Bartek Olewiński	http://www.polbox.com/b/bartman/
Serwis gierowy, opisy, recenzje, klub	
Mariusz Michalik	http://www.polbox.com/z/zonegame/
Zespoły metalowe, w przyszłości opowiadania	
Tomasz Szynkiewicz	http://www.free.polbox.pl/s/slamdunk
Strona klanu Diablo, wszystko o Diablo	
Witek Karalów	http://www.polbox.com/e/estin
Gry komputerowe!	
Kornel „Coral” Kłos	http://free.polbox.pl/k/kornelk

KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BIULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Wrzesień – paskudny miesiąc – koniec wakacji i czas powrotu do szkoły. Znow trzeba będzie zejść do podziemia: „Synku, co tam robisz za drzwiami? – Odrabiam lekcje” – odpowiesz zgodnie z prawdą, grając w QUAKE...

Dla nas urlop też się skończył, powróciliśmy do pracy z nowymi siłami, czego efektem jest kolejny numer, który jak zwykle trzymacie właśnie w rękach. Miesięczna przerwa pozwoliła nam szczęśliwie uniknąć skutków sezonu ogórkowego, dzięki czemu SS'49 obfituje w materiały – dosłownie – wybuchowe. Znajdziecie w nim m.in. długo oczekiwaną grę role-playing LANDS OF LORE 2 (tylko cztery pisma z całego świata dostały ją jak na razie w swoje łapy), powalającą z nóg przygodówkę DARK EARTH, serię wymiatających wyścigów jak WIPEOUT XL, oraz strategiczne kamienie milowe – WARLORDS 3, BEASTS AND BUMPKINS oraz GREAT BATTLES OF ALEXANDER. Z pewnością czekaliście też na rozwiązania BETRAYAL IN ANTARA czy CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON. Dobór gier zapowiada przedgwiazdkową gorączkę – po prostu czuć w powietrzu, że zaczyna się ostra jazda!

Zamiast standardowego Rzutu Okiem ujrzycie kolejną garść informacji z targów E3 w Atlancie i gigantyczny tym razem dział „W Przygotowaniu”, opisujący gry, które już niebawem znajdą się na naszym warsztacie, a nie długo potem także na półkach sklepów. W tym numerze za-

mieszczamy wreszcie wyniki konkursu STAR WARS, wszystkim szczęśliwcom gratulujemy, a pozostałych zapraszamy do udziału w kolejnych tego typu za-

bawach. Ach, zapomniałbym dodać – powróciły SUPERY!!! Nie daliśmy się dłużej prosić i oto są.

Za miesiąc... Ach, to już za miesiąc, we wrześniu 1997 roku

nicznej. W każdym razie jeszcze raz podajemy adresy dla wszystkich tych, których to ominęło.

Wzór adresu:

nazwa@ssonline.com.pl

Szkoło, hej?... ojiej!!!



stuknie nam „pięćdziesiątka”! Tak, tak, to już 50. numer SECRET SERVICE. Ech, jak ten czas leci, przecież dopiero zaczęliśmy... I pomyśleć, że jeszcze niedawno pisaliśmy o pierwszych grach na CD-ROM i zachwycaliśmy się brykieciastym (bez obrazu) DOOM-em... Czy przygotujemy coś dla was z tej okazji? Oczywiście, że tak! Musicie koniecznie kupić ten numer SS, bo taki zdarza się tylko raz na 50...

Hunter

W SS'48 podaliśmy nasze adresy e-mailowe, co w efekcie niemal nie spowodowało przeciążenia serwera. Nawet nie spodziewaliśmy się, ilu z was ma dostęp do poczty elektro-

np.: aloha@ssonline.com.pl i tak dalej:

amiga, archiwalia, gaido, hardware, help, kgb, kombatkorner, kompendium, mangaroom, prenumerata, przecieki, rzutkiem, starwars, tipsy, x-files.

Można też pisać do każdego z autorów, wpisując jego xywę:

krupik@ssonline.com.pl

lub wykorzystać adres ogólny: redakcja@ssonline.com.pl

W NUMERZE

ALOHA! INTERNET!str. 84

PRZECIEKIstr. 86

**ROZWIĄZANIE KONKURSU
STAR WARS**str. 90

PRENUMERATAstr. 91

TIPS & TRICKSstr. 92

SUPER SUPERY!str. 94





Nie lubię cytować Schwarzeneggera, ale dzisiaj muszę. Obiecywałem, że zakończę temat sporów o dział. Kłamałem... Po zalewie ankietowym nadeszła nadspodziewanie wysoka fala sporna, która przewalała wały zapowiedzianego milczenia. Niech krew płynie...

Decybeliusz

Powraca drażliwa sprawa exclusive'ów. Prezentujemy oficjalny list, jaki otrzymaliśmy z firmy VIRGIN INTERACTIVE w tej sprawie. Mamy nadzieję, że ostatecznie wyjaśni on wszystkie nieporozumienia i zamknie sprawę:

„Drogi Marcinie,

Dziękuję za twój list w sprawie materiału exclusive dot. gry X-WING vs TIE FIGHTER.

Niniejszym potwierdzam, że [opublikowana w SECRET SERVICE – red.] recenzja powstała na podstawie pełnej wersji gry udostępnionej w naszym biurze i za naszą zgodą. Recenzja ta była zarazem autoryzowanym materiałem exclusive na Polskę.

Zbadałem problem, który wynikał ze strony konkurencyjnego

miast wiele angielskich magazynów sprzedawanych jest poza granicami Anglii, i poza zasięgiem naszego działania. Z tego względu udzielamy wyłączności na recenzje i praw na demo dla każdego kraju z osobna.

Aby uniknąć podobnych nieporozumień w przyszłości, rozwiązujemy tę sprawę bezpośrednio z Future Publishing, który jest wydawcą ww. magazynu.

Z poważaniem

James Beaven

Virgin Interactive”.

dy pracują drivery GT – tak głosi instrukcja obsługi. Występuje problem z adresowaniem przesuwanego bloku pamięci przechowujących dane o obrazie. W niektórych sytuacjach driver Windowsów przenosi blok pamięci Monstera powyżej 32 MB, co powoduje zawieszenie systemu. Żeby zasymulować tę sytuację trzeba uruchomić MOJO.EXE i jeśli system się nie zawiesi tzn. że jest OK. Chipy S3 VIRGE mają symbole 325, 375 i 385 i z nimi Monster 3D radzi sobie bez problemu. Natomiast w przypadku kart S3 z układami 864, 868, 964, 968 wystarczy postarcie komputera uruchomić małeńki programik umożliwiający tę współpracę. Oto adres internetowy: <http://www.3dfx.com/download/sdk/index.html>

Monster 3D będzie więc działał ze wszystkimi kartami S3... Przepraszamy za zamieszanie, ale w pewnej chwili sami byliśmy bardzo zdezorientowani.

stych słówek angielskich, są drukowane? Dlaczego często odpowiadacie na listy bez sensu? Piszecie, że odpowiadacie na te pytania, które przewijają się najczęściej. Czy więc te „herezje” to główny temat waszej korespondencji? PIOTR, Stalowa Wola?

W zasadzie znasz odpowiedź, jak wynika z powyższego. Co ma sens? Odpisujemy na całą gamę pytań, które przychodzą, a ostatnio informowałem, że nie udało mi się przeczytać wszystkiego (kilka tysięcy ankiet). Ponadto listy poruszające ważne sprawy sprzętowe, jakich chyba się domagasz, są w dużej ilości nudne, a niejednokrotnie tak napisane (dyslektyków nie sieją...), że poza kilkoma fachowymi terminami nie wiadomo, o co w nich chodzi. Inne zawierają kilkuletnie dzieje edukacji, sprzętu autora lub wyrażają bogactwo przeżyć komputerowych. Nie można w nich tylko wyodrębnić jasnego pytania, by je wydrukować. Ciężkie życie.

Kochane Sekrety Wyrwanego Serca! Piszę do was, bo szlag mnie trafia, jak widzę co się na tym komputerowym poletku wyprawia. 1. Apeluję do was. Wyluzujcie się. Przejrzyjcie sobie numery z lat '94 – '95. Popatrzcie na screeny, następnie pod screeny. Potem przejrzycie sobie numery z lat '96 – '97. Popatrzcie na screeny, następnie pod screeny. No właśnie: co różni te obrazki? Podpowiem: podpisy – śmieszne, głupie, kretyńskie, bezsensowne podpisy. Jedna z najfajniejszych rzeczy w SS, której ostatnio raczej nie widzę. Wstyd.

2. Drogi Maćku, Opole. Zrozum, że niektórzy chcą poczytać sobie o „Archiwum X” albo o „Star Wars”. To tak jakby fan gier logicznych napisał, że jeśli SS nie będzie w całości poświęcony tetrisom, szachom czy mastermindom to nie będzie go kupował or something. Bo gry logiczne to w końcu gry, a SS jest o grach. Jak Maciek, Opole nie chce X-Files Room w SS czyt. Star Wars, a chce gry komputerowe, to niech sobie kupuje gry, a nie SS. MULDER, Bydgoszcz.

Wyluzowani to my już jesteśmy i zbieramy za to regularne baty, bo tam gdzie ma być poważnie to jest śmiesznie i odwrotnie, a jeszcze się taki nie narodził, co by wszystkim dogodził.

Może z okazji pięćdziesięciomiesięcznej zorganizujemy wielką bitwę pomiędzy czytelnikami...

„Dziś o godz. 15 rozpocznie się wielki festyn na Placu Zamkowym, święto na cześć prezydenta Stanów Zjednoczonych. Nad jego bezpieczeństwem będą czuwać funkcjonariusze BOR-u oraz Se-

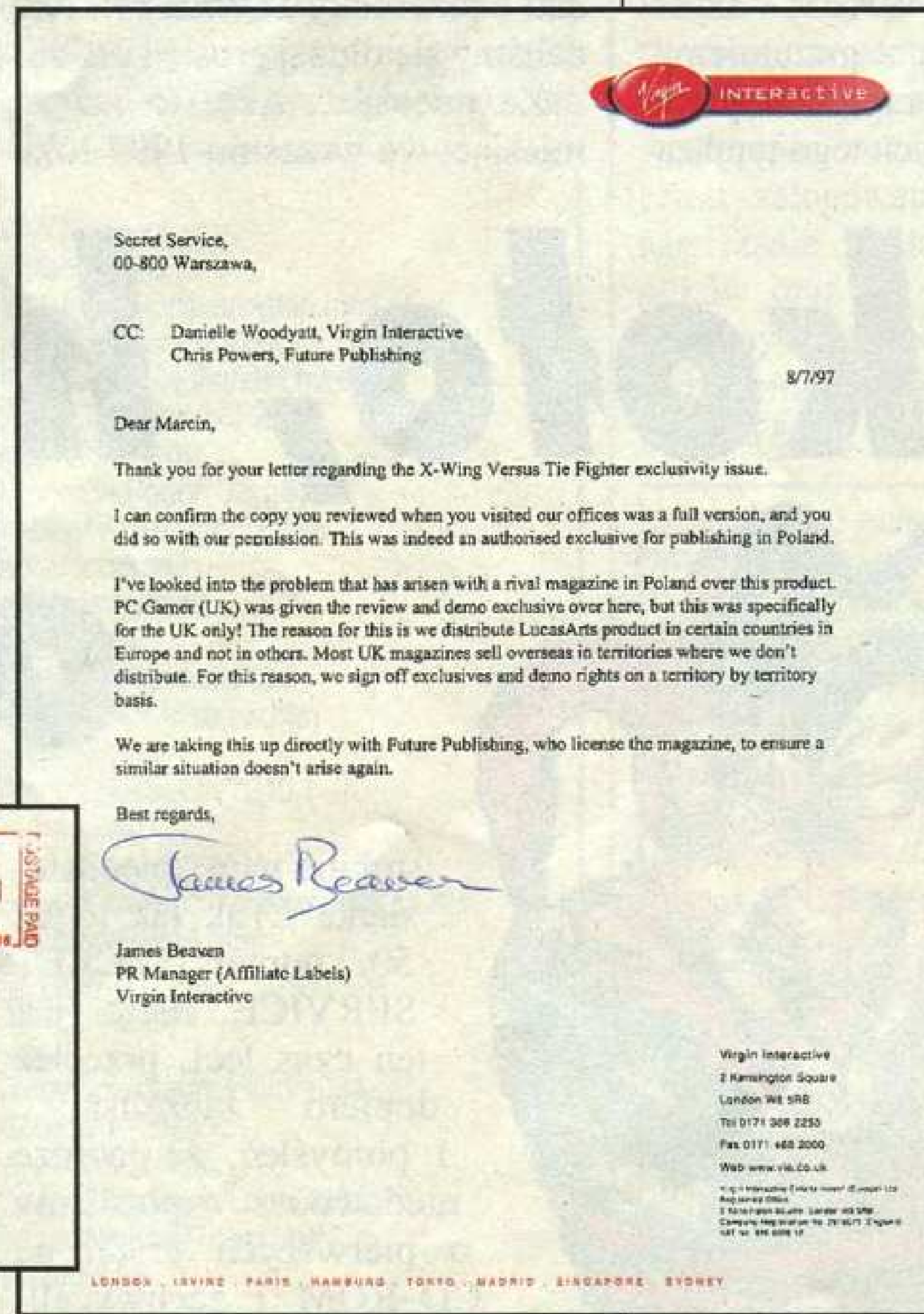
SS jest pismem o grach i istotnie jestem w stanie zrozumieć tych, którzy mangi nie lubią i nie chcą jej mieć na łamach swojego pisma. Proszę jednak zauważyć, że mangą interesuje się jednak nieco społeczeństwa, w tym wielu czytelników SS i czy naprawdę te parę stron robi wam specjalną różnicę? Czy ktoś zmusza was do czytania? Nie. A redakcję proszę o inter-

wencję na przyszłość, mimo iż wiadać, że redaktorzy „Przecieków” jakoś nie bardzo są uczuleni na chamstwo. MAGDA, Warszawa

Jesteście gazetą o grach!!! Twierdzicie, że dużo ludzi lubi mangę i ona musi być w SS, a ja twierdzę, że dużo ludzi lubi gołe baby, samochody i muzykę, czy to też należy włączyć do SS? MARAS, Zielona Góra

Ćśś... no jasne, że jesteśmy o grach, opisaliśmy wszystko co na rynku, zostało parę stron – co ty byś wtedy zrobił?

Dlaczego listy takie jak moje lądują w koszu, a listy młotów, którzy nie umieją poszukać instrukcji obsługi telewizora, zadzwonić do punktu naprawy, czy sprawdzić w słowniku kilku pro-



polskiego pisma. PC GAMER (UK) otrzymał materiał na recenzję exclusive oraz demo, ale ze wskazaniem wyłącznie na rynek brytyjski! Wynikało to z tego, że dystrybuujemy ów produkt LUCASARTS tylko w niektórych krajach Europy. Nato-

SYSTEM OCEN

- 1/10 – unikaj za wszelką cenę
- 2/10 – za darmość można obejrzeć
- 3/10 – można raz zagrać
- 4/10 – może się nawet komuś spodobać; dobra tylko jeśli tania
- 5/10 – normalna gra, nadaje się do pogrania
- 6/10 – ma swój urok, fachowa robota
- 7/10 – bardzo fajna gierka, można dłużej pograć
- 8/10 – super; prawdziwa perełka, warta swej ceny
- 9/10 – rewelacja; gra roku
- 10/10 – absolutny megahit

Piszę w sprawie informacji z SS'48, że S3 nie działa z Monsterem. Napisaście, że Monster nie działa z serią 9xx – po bezpośrednim podłączeniu. Tak, ale na stronie Diamonda jest info – co trzeba zrobić by działało (kwestia BIOSu karty). Zresztą to jest mało istotne, bo od kiedy S3 Virge na EDO RAM (a 99.99% ludzi posiadających S3 Virge ma właśnie na EDO) jest w serii 9xx? Jest to seria 325 i działa z Monsterem znakomicie. Zresztą sam mam Diamonda 2000 i wszystko jest OK, testowałem u kumpli i na zwykłych S3 Virge też wszystko działa. SHIVA

Chip S3 968/868 ma bugga (błąd programowy), który może sprawiać problemy z kartą Monster 3D, kie-

cret Service” (Życie 10.07.97).
Dziewczyny i chłopaki, nie wiem jak wam się to udało, ale pragnę złożyć całej redakcji gratulacje.
BARTOSZ, Warszawa

● ● ●
Chcę kupić nowy procesor (obecnie mam 486 DX 133). Mam jeden dylemat. Czy kupić Pentium 166 MMX czy Pentium 200? MATEO F. 'ZDZICHU', Łódź

Szybkość procesora po wtarnięciu na rynek akceleratorów 3D nie jest najistotniejsza. Przewidywana na najbliższy rok minimalna konfiguracja powinna prezentować się tak: Pentium 166, Monster 3Dfx, 16 MB RAM, monitor 15 cali, dysk 1,6 G, SB16 i wyżej.

● ● ●
Dlaczego gry FPP są męsko zszowinizowane wręcz do obrzydliwości? Ja tak nie chcę! Weźmy WOLFENSTEIN i DOOM – łazisz facetem i kosisz obrzydlistwa. DARK FORCES jak wyżej i nie zanosz się, aby JEDI KNIGHT przyniósł coś nowego pod tym względem (choć i tak będzie mniam); DN3D i pan Quake, znowu mężczyźni!!! Ja chyba oszaleję! Odrobinię podniósł mnie na duchu ALIEN TRILOGY, ale w sumie tam nie jest do końca powiedziane, że po korytarzach, goniąc te przerosnięte mrówki, gra się Ripley. Jedyny wyjątek, dzięki któremu moja spragniona mięsa, flaków (najlepiej jeszcze dymiących i ciepłych) i parującej krwi dusza jeszcze jako tako funkcjonuje, objawił się w postaci Lary Croft. Zresztą, co ja bredzę, gdzie tam są flaki? A ja chcę mięsa!!!! Uff, ulżyło mi. Zagryzłam mojego psa, trzeba będzie to

jakoś posprzątać, zanim mama przyjdzie z pracy, chyba go lubiła...

Może jestem zboczona, bo faktycznie kocham grać po kabelku w DN3D z kumplem mieszkającym piętro wyżej (nie bądźcie zazdrośni – on ma pryszczę, garba, zęza a w ogóle to jest inwalidą – sorry Przemek). Tylko wytłumaczenie: gdzie są kobiety w FPP?!! Kończę więc, pozdrawiam was i idę posprzątać psa. SONYA (87-56-87, 168, 17, nie-blondynka), Wrocław

Już myślałem, że podpisana pod tym listem będzie MEAT PUPPET... Twórcy nie kwapią się z projektowaniem damskich herośców, gdyż kłopotliwe jest umieszczanie kolumn ze spisami wymiarów bohaterów w intro:) Na pocieszenie pozostaje ci drugi Trąb w Rajdzie i to, że MCP (Male Chauvinistic Pigs) lubią laski na monitorach, więc wszystko jest kwestią czasu. Na razie proponuję wizytę w rzeźni. Mam nadzieję, że nie utonął w powodzi, więc pozdrów tatusia. Jakiej rasy był piesek?

● ● ●
Czy istnieje myszka do PSX'a, jaka jest największa pojemność karty pamięci do PSX'a? BANDICOOT, Krzeszowice

PSX Mouse istnieje. Największą kartę produkuje firma DATEL, ma ona 48 megabitów, czyli 720 bloków.

● ● ●
Kompletnie zepsuty moralnie usiadłem do gry QUAKE. Po wyrznięciu w pień co najmniej 50 mutantów naszło mnie zwątpienie. Mianowicie uświadomiłem sobie, że gram w gry bardzo sadystyczne, co źle wpływa na moją psychikę. Dlatego zacząłem resocjalizację, dzięki czemu cofnąłem się do poziomu MORTAL KOMBAT i pierwszy raz od trzech lat poszedłem do spowiedzi. Życzcie mi powodzenia. SCOTTIE PEPPER, Warszawa

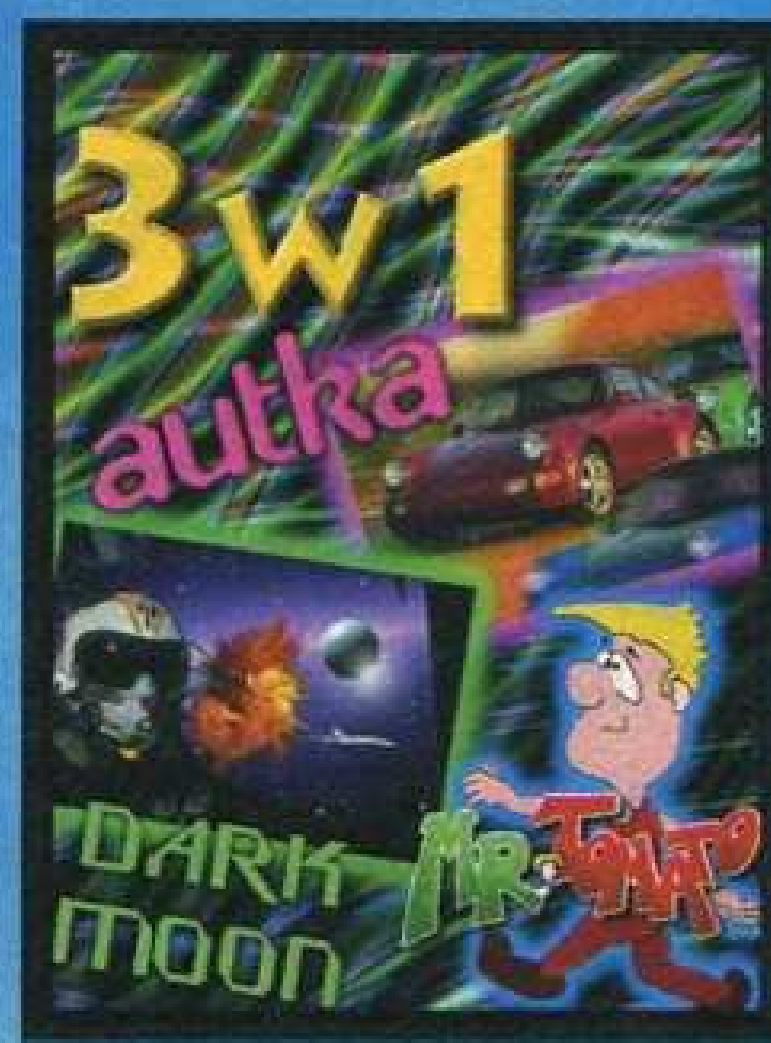
Odmówimy za ciebie różaniec.

LIST MIESIĄCA

Jeśli my – komputerowcy będziemy działać razem, to wykopie my mangowców, karciarzy i kinomanów do ich własnych gazet! Wy, wielbiciele Mortala, Quake'a, Tomb Raidera, Warcrafta, Rally Championshipa odezwiście się! Nie bądźmy głusi, ślepi, i niemi na sięgającą coraz dalej manię mangi, która zabiera coraz więcej miejsca w gazetach komputerowych! Zatrzymajcie rozlewające się coraz dalej manię mangi, gier fabularnych i karcianych! Zwalczcie to! Od jakiegoś czasu PeCetowcy i Amigowcy oraz konsolowcy gryziemy się o to, co jest lepsze! W tym całym „Sajgonie” nie widzimy, że takie rzeczy jak manga zajmują miejsca gier! Teraz nieważne, co w domu masz. Czy jest to PC, Amiga, Sega, Sony czy Playstation. Graczu! Bez względu na to, co posiadasz, staw czoła szerzącej się ekspansji mangi! Nie siedź cicho! Wszystko zależy od ciebie, graczu! MACHINEGUN, Włocławek

Nareszcie jakaś poezja, a myślałem, że rubrykę zajmą mi żądania o kolejne zestawy danych cyfrowych. Szkoda, że nie zdążymy uformować partii politycznej jeszcze przed wyborami, jednak za cztery lata musimy iść zwarci i gotowi. Ogłaszam konkurs na najlepszą nazwę Partii Graczy Zjednoczonego Wszechsprzętu. Dokonania wasze spróbuję umieścić w Superach. Trzeba krwi!

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47



Mr. Tomato - gra platformowa.
•Szesnaście poziomów
•Mnogość rozmaitych przeciwników
•Cztery rodzaje grafiki
•Muzyka prosto z CD

Dark Moon - typowa strzelanka.
•Dwanaście poziomów
•Trzy urozmaicone rodzaje grafiki
•Setki przeciwników i przeszkód
•Znakomite efekty dźwiękowe

Trzy premierowe gry na krążku CD

CD



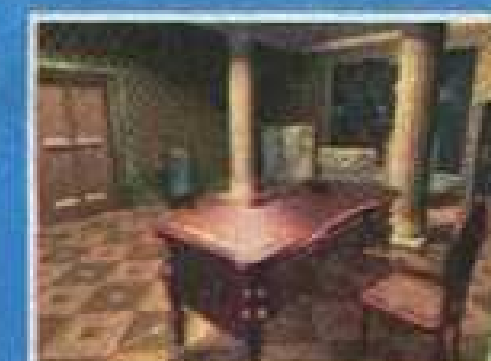
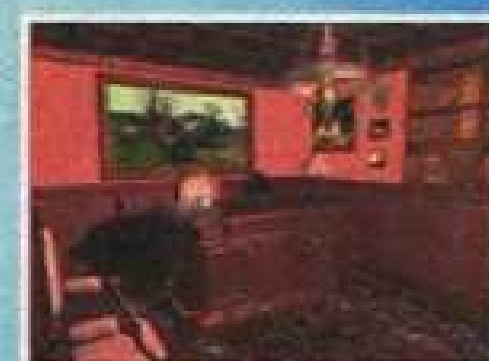
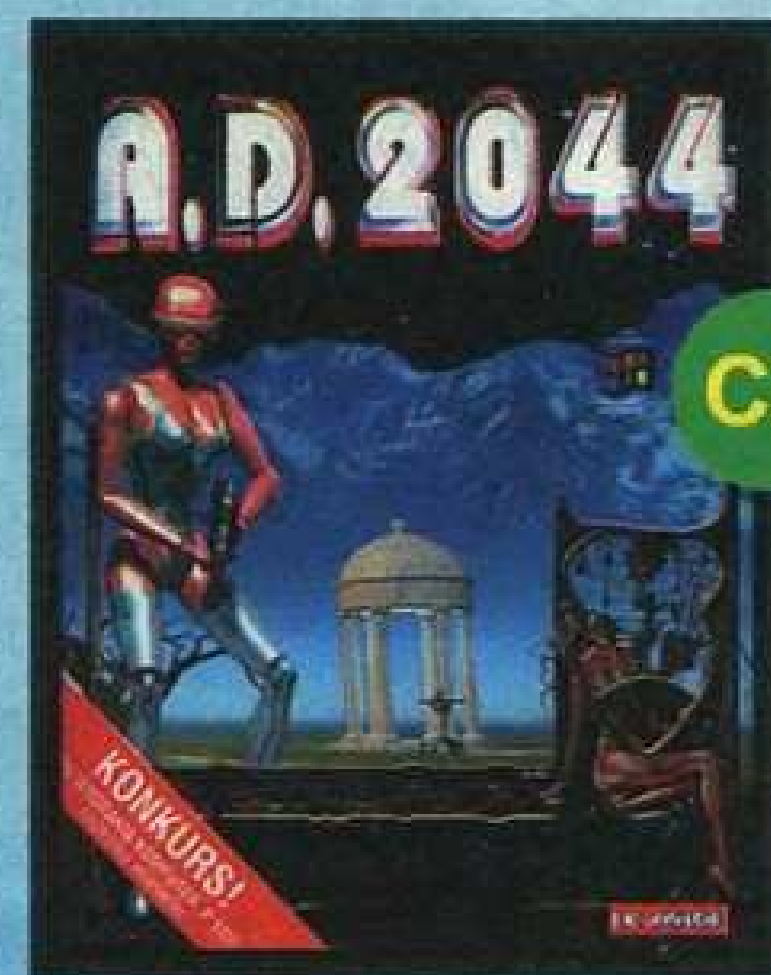
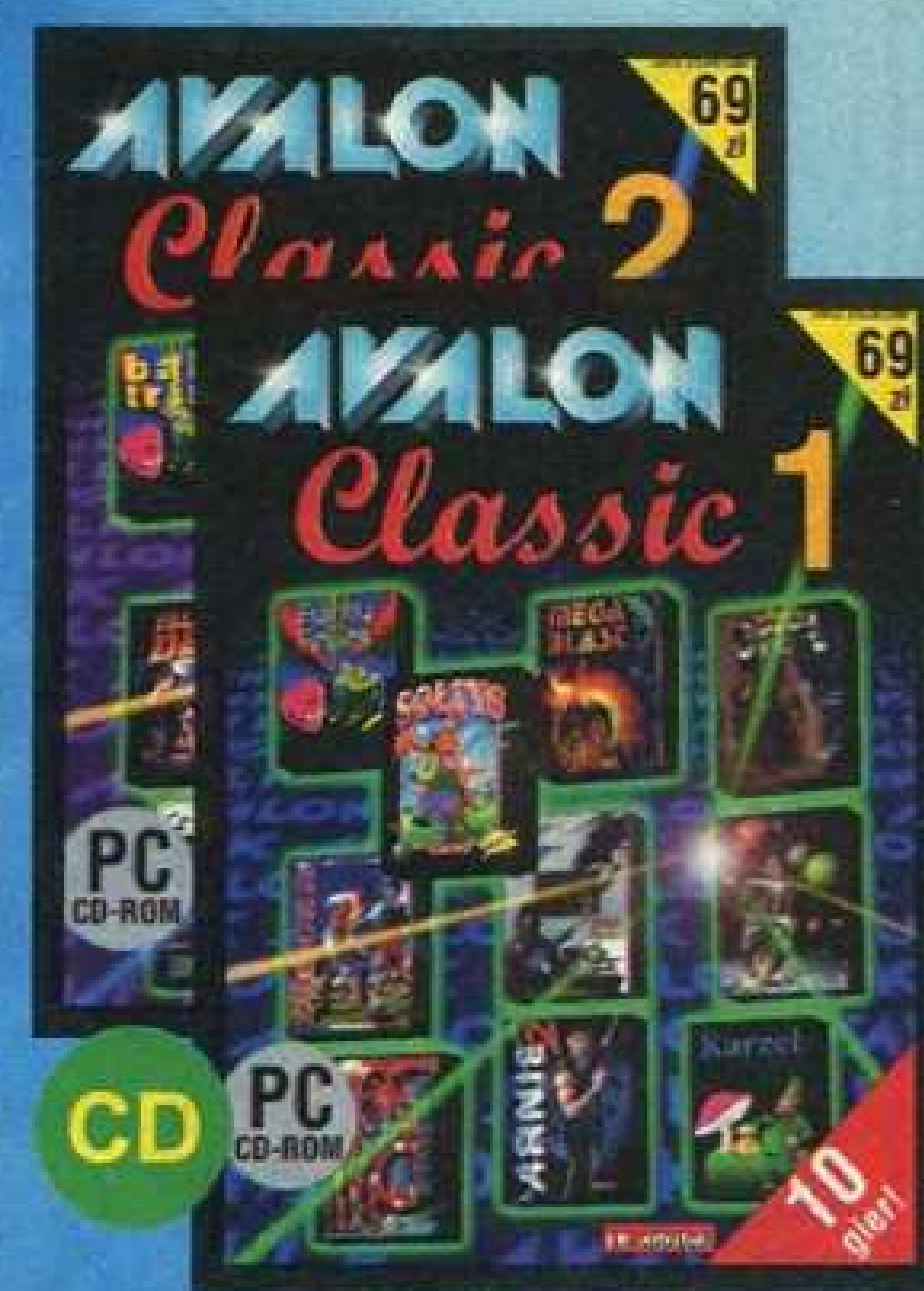
Autka - szaleństwo małych czterech kółek.
•Dwadzieścia mocno urozmaiconych torów
•Miny, rakiety, plamy oleju - walka o przetrwanie
•Możliwość gry przez dwóch graczy jednocześnie na tym samym komputerze
•Znakomite efekty dźwiękowe

TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT.TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

Krażek CD pełen zabawy!!!

Dziesięć gier w każdym zestawie!

SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS



AD2044 - 2 krążki doskonałej multimedialnej przygody opartej na scenariuszu Juliusza Machulskiego do filmu SEKSMISJA! Gra wyróżniona została wieloma nagrodami za najlepszą polską grę przygodową! (Gra tylko pod WINDOWS95)

Niepowtarzalna okazja zdobycia wiedzy w przyjemny i łatwy sposób!
Nauka aktualnych przepisów, testy psychomotoryczne, wiele innych opcji!
Aktualne testy egzaminacyjne!

- pełny tekst ustawy o ruchu drogowym
- zasady przeprowadzania egzaminu państwowego
- pytania egzaminacyjne kategorii A, B, C, D, T
- sprawdzian wiadomości w formie testów
- łącznie ponad 2000 pytań i 300 ilustracji



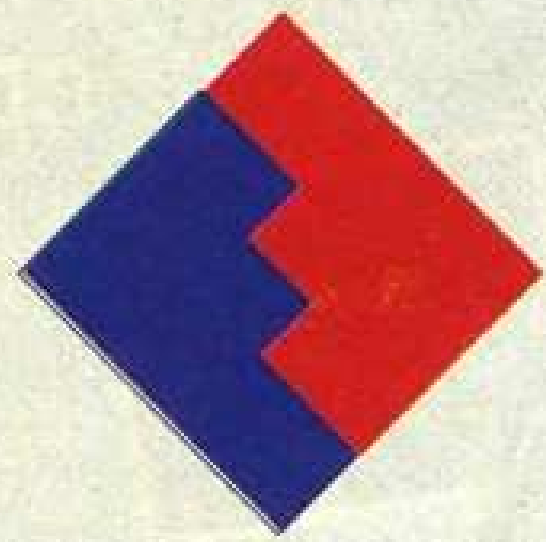
LK AVALON

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Ceny gier: 3w1- 69zł, AD2044- 120zł, Classic1- 69zł, Classic2- 69zł, Prawo Jazdy- 44zł
Przy zamówieniu poniżej 100zł do łącznej ceny gier doliczane są koszty wysyłki 5zł.

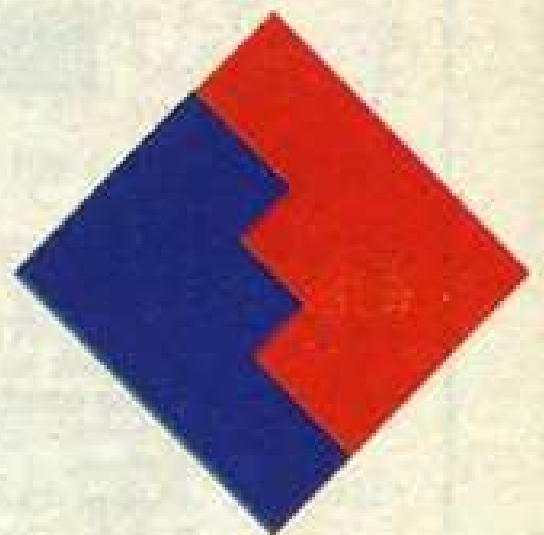
Nasz adres: LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Zamówienia można również składać przez internet:
<http://www.lkavalon.com> e-mail: zakupy@lkavalon.com

Na zamówieniu należy podać swój dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera!



FOR 1989 MAT



SERWIS MODERNIZACJE LEASING ORATY SERWIS MODERNIZACJE LEASING ORATY SERWIS MODERNIZACJE LEASING ORATY

KOMPUTERY

DRUKARKI

Obudowa MINI TOWER, klawiatura WIN95, FDD 1.44 MB, płyta gł. z układami INTEL® VX PCI, 8 MB RAM, kontroler EIDE, monitor SVGA COLOR 14"NI/LR, grafika 1MB PCI Trio64 V+, centronics, 2 x RS 232, pamięć CACHE 256 KB

Zmiany konfiguracji:

Pamięć RAM

16 MB EDO	+89
32 MB EDO	+271
64 MB EDO	+679

Monitory

Bezmonitora	-476
COLOR 15" Daytek	+255
COLOR 17" Bridge	+1 189

Oprogramowanie

MS-DOS 6.22	+123
WIN. 3.11 PL WG	+203
WIN. 95 CD PL	+262

hp HEWLETT PACKARD

DJ 400C	630
DJ 670C	708
DJ 690C+	839
DJ 820Cxi	984
DJ 870Cxi	1 421
LJ 5L	1 334
LJ 6L	1 500
LJ 6P	2 627

OKIDATA

ML 3320 PL	1 227
ML 3321 PL	1 359
Okipage 4W (laser 600 dpi)	814

Panasonic

KX-P1150 (9 igiel)	465
KX-P2130 (24 igiel)	552
KX-P3696 (9 igiel)	1 259
KX-P6300 (laser GDI 600 dpi)	927
KX-P6500 (laser 1200 dpi)	1 037

PROCESOR	dyskiem twardy					
	bez HDD	1 GB	1,6 GB	2,5 GB	4 GB	
Processor AMD™	K5-P133	1 402	1 868	1 927	2 066	2 389
	K5-P166	1 482	1 948	2 007	2 145	2 469
	K6-P166	1 604	2 070	2 129	2 267	2 591
	K6-P200	1 870	2 336	2 395	2 533	2 857
	K6-P233	2 284	2 750	2 809	2 947	3 271
Processor Pentium®	P - 166 z technologią MMX™	1 669	2 135	2 194	2 332	2 656
	P - 200	1 726	2 192	2 251	2 389	2 713
	P - 200 z technologią MMX	2 075	2 541	2 600	2 738	3 062
	P - 233 z technologią MMX	2 591	3 057	3 116	3 254	3 578

Zmiana płyty głównej

Shuttle TX PCI 512C	+122
Soyo HX 512C	+75
Soyo TX 512C	+139
ASUS TX'97 512C	+271

Karty Grafiki

S3-Virge 3D 2/4 MB DataExpert	+54
Diamond 2000 3D 2/4MB	+143
MATROX Mystique 4MB SGRAM	+500
MATROX Millenium 4/8MB WRAM	+780

Cennik podzespołów komputerowych (fragment oferty)

(wg cennika na dzień 11.08.97)

PŁYTY GŁÓWNE

Shuttle Hot-555A, 256C, VX	284
Shuttle Hot-565, 512C, TX	408
Soyo HX 512C	360
Soyo TX 512C	424
ASUS T2P4, 512C	457
ASUS TX'97	557

DYSKI TWARDE

1.0 GB Samsung	469
1.2 GB Samsung	491
1.6 GB Samsung	525
2.1 GB Samsung	567
2.5 GB Samsung	667
1.6 GB Seagate	552
2.1 GB Seagate	591
2.5 GB Seagate	647
1.2 GB Caviar	513
1.6 GB Caviar	569
2.1 GB Caviar	602
2.5 GB Caviar	703
3.2 GB Caviar	781
4.0 GB Caviar	993

PAMIĘCI RAM

SIMM 4MB EDO	64
SIMM 8MB EDO	105
SIMM 16MB EDO	202
SIMM 32MB EDO	413

PROCESORY

K5-P133	254
K5-P166	335
K6-P166	457
K6-P200	725
K6-P233	1 152
P-166 z tech. MMX	523
P-200	580
P-200 z tech. MMX	931
P-233 z tech. MMX	1 450

MONITORY

MONO 14"	245
SVGA LR/NI 14" Bridge	491
SVGA LR/NI 14" Bridge cyfrowy	639
SVGA LR/NI 15" Bridge	915
SVGA 17" 0.26 Bridge 1600x1280	1 879
SVGA LR/NI 14" Daewoo	580
SVGA LR/NI 15" Daewoo-DAYTEK	747
SVGA LR/NI 15" Daewoo	834
SVGA LR/NI 15" Daewoo Multimedia	955
SVGA 15" Philips 105B	1 116
SVGA 15" Philips 105A	1 272
SVGA 17" Philips 107A	2 449
SVGA 15" Samsung SM 500b	1 161
SVGA 17" Samsung SM 700b	2 175

Wszystkie ceny bez podatku VAT

KARTY GRAFIKI

S3-Trio64V+ PCI 1MB E-RAM	80
S3-Virge 3D PCI ACER 4MB E-RAM	173
S3-Virge 3D 2/4 MB E-RAM	134
S3-Stealth 3D 2/4 MB E-RAM	223
TSENG ET-6000 2/4 MB RAM	171
MATROX Mystique OEM 4 MB SGRAM	576
MATROX Millenium 2 4 MB WRAM	853

MULTIMEDIA

CD-ROM 8 SPEED Samsung	201
CD-ROM 12 SPEED Samsung	218
CD-ROM 20 SPEED Samsung	268
CD-ROM 24 SPEED Samsung	312
CD-ROM 16 SPEED Toshiba	273
CD-ROM 24 SPEED Toshiba	361
Stacja Iomega Zip (wewnętrzna)	433
Stacja Iomega Zip (zewnętrzna)	552
dyskietka Zip 100MB	47
SOUND SHUTTLE 48 Plus	67
SOUND BLASTER 16 PnP OEM	152
SOUND BLASTER AWE 64 PnP	273
SOUND BLASTER AWE 64 PnP OEM	320
SOUND BLASTER AWE 64 PnP GOLD	647
GŁOŚNIKI ENCORE 301/25W	69
GŁOŚNIKI ENCORE 401/100W	95
GŁOŚNIKI ENCORE 120/120W	112
GŁOŚNIKI ENCORE 160/240W	128
GŁOŚNIKI SCREEN BEAT 5	31

- WARSZAWA, ul. Bracka 4 tel./fax (022) 625 40 09
- ŁÓDŹ, ul. Piotrkowska 270 p. 904 tel./fax (042) 81 89 72
- LUBLIN, ul. T. Zana 38 a p.201 tel./fax (081) 525 81 11
- POZNAŃ, ul. Piekary 17 tel./fax (061) 52 42 23
- STARACHOWICE, al. Wojska Polskiego 16 (047) 274 03 89
- MŁAWA, ul. DŁUGA 2 (023) 54 60 28
- KIELCE, ul. Sienkiewicza 78 tel./fax (041) 66 27 37
- RADOM, ul. Żeromskiego 18 tel./fax (048) 63 31 94
- HURT Warszawa, ul. Jagiellońska 78, tel./fax (022) 614 53 19

Wszystkie znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli i są użyte w celach informacyjnych.

UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-25) 758-25-58
(8⁰⁰-14⁰⁰ 21⁰⁰-23⁰⁰)
tel. (0-25) 758-53-46 (17⁰⁰-21⁰⁰)
tel. kom. 0-602 323-691

**Sprzedaż wysyłkowa
Gier i konsol**

**SONY
PLAYSTATION
700,-**

**Ponad 300 tytułów
w cenach 99 - 209,-**

Nowości:

Contra
ISS Pro
Monster Truck
Psychic Force
Rally Cross
Tenka
Test Drive Off Road
V-Rally
Warcraft II
Wing Commander IV

**SEGA SATURN
749,-**

**Ponad 150 tytułów
w cenach 129 - 209,-**

Die Hard Arcade
Fighters Megamix
Mass Destruction
NBA Live 97
NHL 97
Pandemonium

**NINTENDO 64
789,-**

Blast Corps
Doom 64
FIFA 64
International Soccer
Killer Instynkt Gold
Mario 64
Mario Carts 64
Mortal Kombat Trilogy
Pilot Wings
Star Wars
Turok
Wave Racer
Wayn Gretzky
i inne ...

**Pełny katalog wysyłamy po
otrzymaniu zaadresowanej
koperty ze znaczkiem
W sprzedaży wysyłkowej
posiadamy pełen asortyment
akcesoriów do konsol.**

Szczegółowych informacji
udzielamy telefonicznie

**SZYBKA REALIZACJA
NAJNOWSZE TYTUŁY
NAJNIŻSZE CENY !!!**

Firma Wysyłkowa



Wirtualny Świat

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

**Kupując
jedną grę z naszej
oferty masz prawo do
zakupu poniższych tytułów
po promocyjnych cenach:**

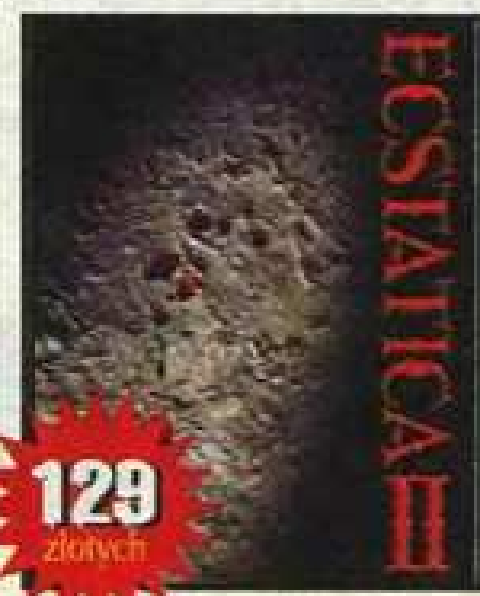
**Cronicles of the Sword (2CD) - 39 zł
Teenagent - 29 zł
Ready & Alert - 39 zł**

KUPIJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



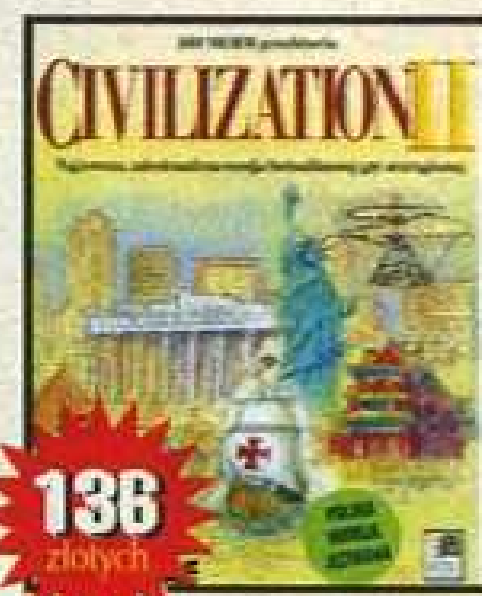
CARMAGEDDON

Brutalne wyścigi samochodowe. Aby wygrać twój samochód wyposażony został w wymyślną broń, która pomoże ci wyeliminować przeciwników. Na 36 trasach nie musisz uważać na przechodniów, każdy rozjechany to bonusowe punkty.



ECSTÁTICA II

Jedna z najlepszych gier ostatnich miesięcy, połączenie przygodówki, horroru i gry zręcznościowej. Ecstática 2 to ponad tysiąc lokacji, w których napotkasz setki nieprzyjacielskich stworów. Gra otrzymała znakomite oceny w pismach branżowych. Gra jest w całości po Polsku.



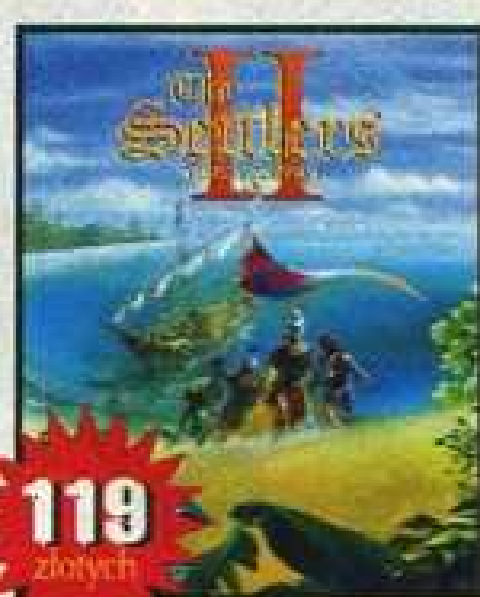
CIVILIZATION II

Odkrywaj, szpieguj, poli-tykuj, dokładnie planuj każde posunięcie. W tej grze albo przetrwasz - próbę czasu, albo twoje imię zniknie w mrokach historii. Gra jest w całości po Polsku.



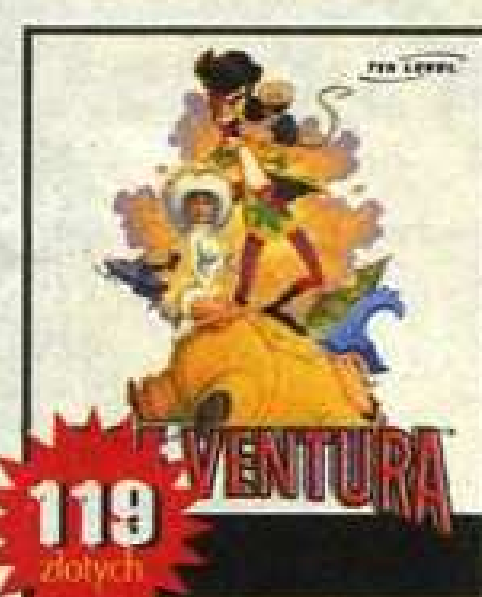
**X-WING vs
TIE FIGHTER**

Najlepszy symulator kosmicznych myśliwców, osadzony w realiach STAR WARS. Jako pilot rebelii lub imperium wykonujesz najbardziej niebezpieczne misje w odległych zakątkach galaktyki.



SETTLERS II

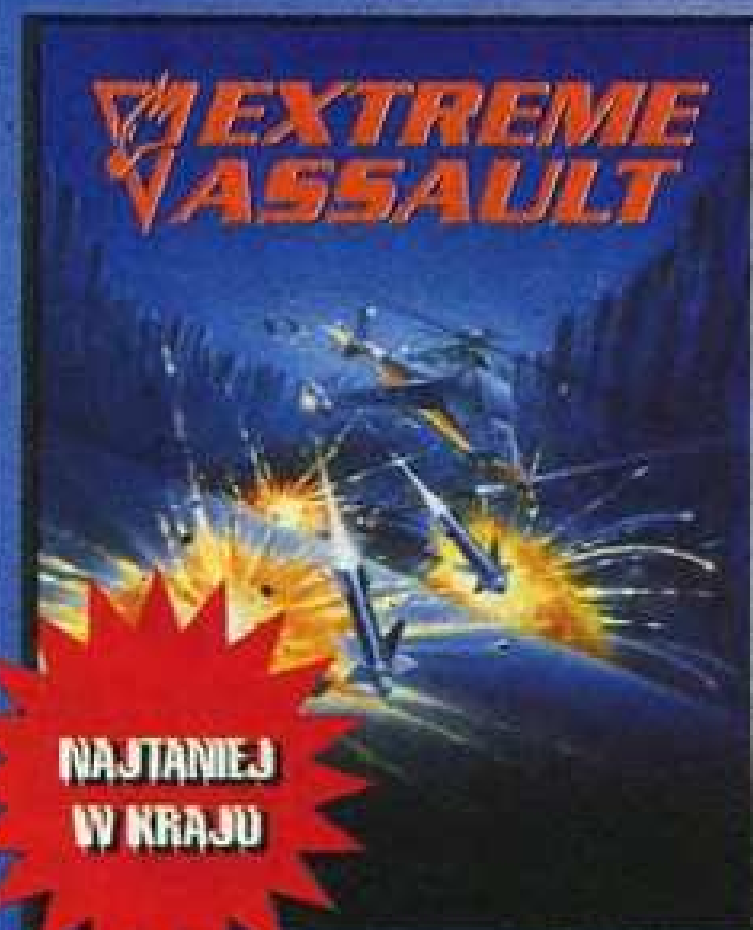
Słynna Gra ekonomiczno-strategiczna odzworowująca powstanie i rozwój kolonii małych, sympatycznych osadników. Jeden z największych hitów na rynku gier komputerowych znów w sprzedaży.



ACE VENTURA

Wciel się w postać Ace Ventury, spieszącego na ratunek zagrożonym zwierzętom. Przed tobą sześćdziesiąt scenarii, tak egzotycznych jak krater wulkanu czy bezkresne obszary Antarktydy. Gra jest w całości po Polsku.

Wirtualne Hity Miesiąca

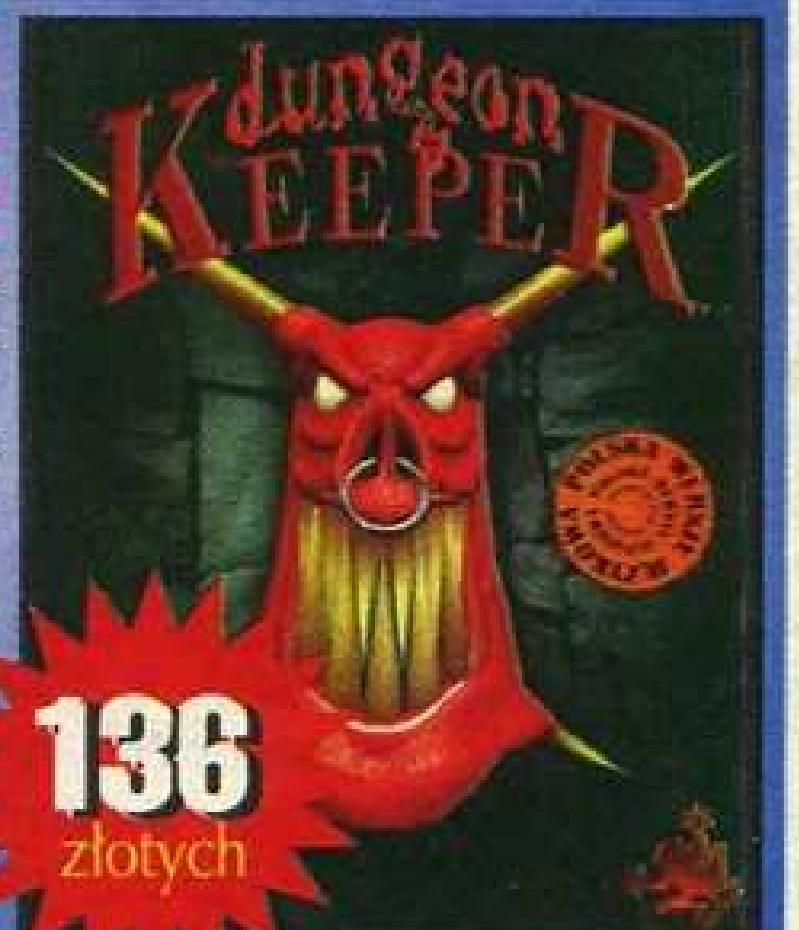


**EXTREME
ASSAULT**

Zdominuj niebo i ziemię swoim helikopterem bojowym Sioux AH-23 oraz czołgiem nowej generacji T-1. Extreme Assault oferuje ultra szybką akcję ze szczegółową grafiką jakiej do tej pory nie było. Przed tobą 57 wspaniałych misji, 6 olbrzymich stref operacyjnych, 41 różnorodnych przeciwników i kilkadziesiąt rodzajów broni.

**DUNGEON
KEEPER**

Długo oczekiwana gra RPG połączona ze strategią w czasie rzeczywistym, tym razem zobaczysz lochy z perspektywy ich władcy. Przed tobą 40 misji podczas których będziesz bronił bogactw zgromadzonych w lochach przed całą armią śmiałków, których jedynym celem jest ich zabranie. Gra jest w całości po Polsku.



W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY			
A.D. 2044 PL	110 zł	Inwestor PL	125 zł
Archimedean Dynasty	99 zł	KKND	139 zł
C&C Red Alert	145 zł	Lew Leon PL	89 zł
C&C Counterstrike	86 zł	Lords of the Realms 2	138 zł
Destruction Derby 2	129 zł	M.A.X.	129 zł
Diablo	145 zł	Master of Orion II	137 zł
Die Hard Trilogy	136 zł	Ms Monster Truck	109 zł
Discworld II (edycja kolekcjonerska)	99 zł	Ms Close Combat	109 zł
Dragon Lore 2	129 zł	MDK	135 zł
Fifa 97	139 zł	NBA 97	137 zł
Fifa Soccer Manager	137 zł	Need for Speed II	137 zł
Formula 1	179 zł	Privateer II: The Darkening	150 zł
Flying Corps	139 zł	Sega Rally	109 zł
Frankenstein	69 zł	Settlers II - Nowe Misje	69 zł
Heroes of Might & Magic II PL	145 zł	Smurfy PL	110 zł
Interstate '76	136 zł	Speedster	129 zł
		Theme Hospital	137 zł
		The Crow	119 zł
		Tomb Raider	136 zł
		Warcraft 2 Deluxe - Edition	175 zł
		Virtual Pool	69 zł
		PROGRAMY EDUKACYJNE	
		3D Atlas pl.	144 zł
		DK: Encyklopedia przyrody PL	169 zł
		DK: Jak to działa? PL	169 zł
		Dyktando	95 zł
		Encyklopedia PWN	199 zł
		Euro + Pro. Pack 1+2+3	375 zł
		Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
		Ms Cinemania 97	139 zł
		Ms Encarta 97	139 zł
		Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	110 zł
		Słownik Języka Polskiego PWN	135 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

**SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64**

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

Sprzedaz Wyslykowa TOMsoft
 ul. Krzywa 4
 05-077 Wesoła 4
 k/Warszawy
 Termin realizacji: tel.: (0-22)7731982
 (0-90)297165
 TYLKO 5 DNI!!! fax: (0-22)7731982
 OKAZJA! Czynnosc 7 dni w tygodniu Niskie Ceny!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł.
Franco	37,00
Gandalf	38,00
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '97 - win.	48,00
Megalomania	28,00
Polanie	53,00
Skaut Kwaternaster	43,00
Test na Prawo Jazdy	48,00
Ultimate Soccer Manager	77,00
Urban	34,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM	Ceny w zł.
688 Hunter Killer	tel.
Ace Ventura	122,00
Adidas Power Soccer	tel.
A.D. Cop	97,00
Amok	139,00
Blood	139,00
Cheesmaster 5000	139,00
City of Lost Children	131,00
Civilization II - wer. pol.	139,00
Comanche 3.0	139,00
Conquest Earth	tel.
Counter Strike - nowe misje do Red Alert	89,00
Crow: City of Angels	131,00
Dark Colony	tel.
Diablo	147,00
Die Hard Trilogy	139,00
Dungeon Keeper - wer. pol.	139,00
Ecstafica II - wer. pol.	141,00
Fifa 97	139,00
Fifa Soccer Manager	147,00
Flying Corps	147,00
Formula 1	191,00
Gt Racing '97	tel.
Guts 'N' Garters	tel.
Heroes of Might and Magic II - wer. pol.	146,00
Imperium Galactica	tel.
Independence Day	tel.
Interstate 76	139,00
Investor	127,00
Jet Fighter III	148,00
K.K.N.D.	139,00
Little Big Adventure II	tel.
Lords of the Realm II	139,00
Lost Vikings II	tel.
Manx TT	tel.
Master of Orion II	139,00
M D K - wer. pol.	139,00
Megapark VII	181,00
Motor Racer	139,00
Moto X	93,00
NBA Live 97	139,00
Need for Speed II	139,00
Perfect Weapon	tel.
Privater II - Darkening	151,00
Redneck Rampage	tel.
Sandwarriors	132,00
Scorcher	139,00
Scourge of Armaged.- misje do gry Quake	97,00
Star General	147,00
Steel Panthers II	122,00
Tales of Atlantis	tel.
Terraside	tel.
Theme Hospital	139,00
Time Warriors - wer. pol.	139,00
Tomb Raider	138,00
Wages of War	132,00
Wreckin Crew	tel.
Ufo Enemy Unknown + X-Com Terror...	78,00
Worms II	tel.
X-Com Apocalypse	tel.
X-Wing vs Tie Fighter	185,00

AMIGA	Ceny w zł.
Dreenshar - Grzechy Magów	36,00
Funturatum	39,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Mistrz Polski '96 (AMIGA 600)	37,00
Pinball Hazard	35,00
Rajd przez Polskę	30,00
Street Fighter II	48,00
Total Football	48,00
Watch Tower (AGA)	48,00
Wacusi The Detective	36,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
NINTENDO 64
 w formie wyslykowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wyslykowej):

Ultra 64: Internat. Super Soccer, Fifa 64, Mortal Kombat Trilogy, Kiler Instykt Gold 64, Pilot Wings, Star Wars, Super Mario 64, Super Mario Kart 64, Turok, Wave Racer

Sony Playstation	Sega Saturn
4-4-2, Adidas Power Soccer '97, Allied General, Battle Sport, Carnage Heart, Contra, Crash Bandicoot, Dark Forces, Epidemic, Excalibur, Exhumed, Fifa '97, Full Tilt Battle Pinball, Hexen, Independence Day, Legacy of Kain, Micro Machines V3, Mortal Kombat Trilogy, NBA Live '97, Need for Speed 2, NHL '97, Pandemonium, Perfect Weapon, Porsche Chall., Rebel Assault 2, Samurai Shadow III, Soul Blade, Suikodem, Syndicate Wars, Tekken 2, Tenka, Trash It, Total NBA '97, Tomb Raider, Twisted Metal 2, V-Rally 97, Victory Boxing, Warhammer, X-Com (Ufo 2) i wiele innych...	Alien Trilogy, Amok, Baku Baku, Bug, Cloacword Knight 2, Command & Conquer, Crusader no Remorse, "D", Dark Savior, Daytona USA, CCE, Die Hard Arcade, Die Hard Trilogy, Doom, Dragonheart, Exchumed, Fifa '97, Fighting Vipers, Guardian Hero, Gun Griffon, Loaded, Manx TT, Myst, NHL '97, Need for Speed, Nights, Panzer Dragon II, Sonic 3D, Soviet Strike, Spot goes to Hollywood, Street Fighter Alpha, The Crow, Tomb Raider, Torico, Ultimate Mortal Kombat 3, Virtua Cop 2 + Gun, Virtua Fighter 2, Virtua Racing, Wipeout, World Wide Soccer '97, Worms i wiele innych...

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

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

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

Nadszedł czas na rozwiązanie ogłoszonego w SS'45 konkursu STAR WARS. Przyszła cała masa listów, w dodatku większość zawierała prawidłowe odpowiedzi. Szokujące były dla nas szczegółowe dane, dotyczące pytania o Bobę Fettę – widać, że niektórzy z was sięgnęli po fachowe źródła (pewnie po podręczniki RPG Star Wars). W każdym razie można z tego wnioskować, że Gwiezdne Wojny wciąż cieszą się nieustającą popularnością, także u nas w kraju.

4. Ulubione „zwierzę” Jabby... – w tym miejscu zdania były podzielone. Nie jest to Bib Fortuna



(Bib przecież był służącym tłustego gangstera), nie chodziło też o Sarlaccę (tego Jabba raczej

KSIAZKI WYLOSOWALI:

Agnieszka Osmolak z Lipińskich, Piotr de Sulra ze Szczecina, Tomasz Jochimiak z Wrocławia, Marcin Orszt z Torunia, Sebastian Koźmierczak z Łodzi, Edyta Mesjacz z Torunia, Tomasz Janik z Kęt, Janusz Chuchro z Krakowa, Tomasz Podskarbi ze Słupska i Rafał Dubrawski z Czeladzi

FIGURKI WYLOSOWALI:

Dominik Litwiniak z Warszawy, Krzysztof Grzelak ze Szczecina, Paweł Bafia z Zakopanego,

Rozwiązanie konkursu STAR WARS

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Stwór, z którym Han rozmawiał w kantine na planecie Mos Eisley, nazywał się Greedo i pochodził z planety Rodia. Z tym pytaniem nie mieliście najmniejszych problemów i słusznie uważaliście, że Greedo był zielony. Sorry, nasz błąd :)



2. Podczas pojedynku z Lordem Vaderem młody Skywalker utracił prawą dłoń. Podobnie jak wyżej, wszyscy trafili w dziesiątkę.



3. Mieszkańcami księżycy Endor są oczywiście Ewoki. Nie było pomyłek.



szanował niż lubił) ani nawet o Rancora (ulubionego zwierzęcia nie traktuje się tak paskudnie). Chodziło nam o małe, śmiejące się stworzenie, znane jako Lubieżny Okruch (ang. Salacious Crumb), pochodzące z gatunku Kowakianów.

5. Ku naszemu zdziwieniu, z tym pytaniem także doskonale sobie poradziście. Pancierz noszony przez ulubionego przez wszystkich łowcę nagród to oczywiście zmodyfikowana mandeloriańska Zbroja Bojowa, noszona podczas wojen klonów przez nikczemnych wojowników pokonanych przez rycerzy Jedi. Nie wiadomo jednak, w jaki sposób Fett zdobył tę zbroję.



Na konkurs otrzymaliśmy ponad dwa tysiące odpowiedzi, przy czym ponad połowa była prawidłowa! Losowanie było więc długie, a oto jego wyniki:

WALKMANY WYLOSOWALI:

Krzysztof Michałowski z Białegostoku, Rafał Ruta z Jeleniej Góry, Piotr Jodłowski z Dębicy.

SOUNDTRACKI WYLOSOWALI:

Justyna Stypniak z Łodzi, Michał Orsicz z Wrocławia, Marcin Jaworski z Warszawy.

Tomasz Wiśniewski z Warszawy, Aleksander Asztemborski z Bydgoszczy, Krzysztof Bierówka z Krakowa, Witold Nowakowski z Rudy Śląskiej, Jarosław Cisowski z Opola, Tomasz Kimsa z Sosnowca i Marek Nowotny z Gliwic.

PLAKATY WYLOSOWALI:

Tomek Nowacki z Warszawy, Marek Grzebieniak ze Świdnicy, Michał Kwitno z Torunia, Rafał Michalik z Krakowa, Ewelina Lisik z Milicza, Aleksander Wilc z Iławy, Dariusz Dowhaniuk z Krapkowic, Łukasz Ciołek z Nowego Stawu, Marcin Warzyński z Wrocławia, Lech Migdał z Wałbrzycha, Daniel Krzyśka z Oborników Wlkp., Adam Michorzewski z Włocławka, Gabriel Wigierski z Suwałk, Katarzyna Stefanowicz z Kętrzyna, Dagmara Zalarska z Sieradza, Jakub Ilczuk z Gdyni, Adam Drzewicki z Płocka, Przemysław Szewczyk ze Szczecina, Joanna Jacyno z Warszawy, Wojciech Szwankowski z Łodzi, Anna Fita z Krakowa, Jacek Grabarczyk z Radomska, Tomek Zajac z Warszawy, Joanna Łęczek z Warszawy, Elżbieta Tota z Gliwic, Rafał Jabłoński z Zakopanego, Marek Szubert z Zielonej Góry, Łukasz Derkacz z Wrocławia i Mirosław Kulanowski z Poznania.

Sponsorem konkursu była Syrena Entertainment, dystrybutor „Gwiezdných Wojen”, któremu dziękujemy w imieniu wszystkich zwycięzców. Nagrody zostaną wysłane pocztą.

PRENUMERATA

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:

6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Zamawiając prenumeratę sześciu wydań, płacisz mniej niż za pięć!

Wariant 2:

12 x SECRET SERVICE (płacisz za jedenaście)

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym

tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od października, należy dokonać wpłaty do 15 września! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

CENY PRENUMERATY:

Wariant 1: 6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **119.⁰⁰ zł**

Wariant 2: 12 wydań
SECRET SERVICE **42.⁹⁰ zł**

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMujemy WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ LUB XERO PORZĄDNIK PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZCIE.

Uwaga! Wypełnić - odcinek dla redakcji

Kupon ważny do dnia 15.09.1997 r.

ARCHIWALIA Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE:
6 7 8 9 16 27 28 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42 43 44 45 46

Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE CD:
CD 38 CD 39 CD 40 CD 41
CD 42 CD 43 CD 44 CD 45

Kompedium 1 Kompedium 2

Wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer prenumeratora (dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA
Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego dotyczy zamówienie.

Wariant 1: 6 miesięcy SECRET SERVICE + SS CD
 Wariant 2: 12 miesięcy SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE

rozmiar	zestaw promocyjny: plecak 5 lub 6, koszulka 7, bluza 8
koszulka nr 1	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL
koszulka nr 2	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL
koszulka nr 3	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL
koszulka nr 4	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL
plecak nr 5 (granatowy)	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/> XXL
plecak nr 6 (czerwony)	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/> XXL
bluza nr 7	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/> XXL
bluza nr 8	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/> XXL
koszulka nr 9	<input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/> XXL

ARCHIWALIA

Od września wprowadzamy do ARCHIWALIÓW kompakt – SECRET SERVICE CD. Dostępne są w bardzo atrakcyjnych cenach,

a z uwagi na to, że ich ilość jest ograniczona, należy spieszyć się z zamawianiem. UWAGA! Należy pamiętać o dodaniu kosztów przesyłki.

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z nowym kuponem zamówienia oraz przeczytanie całej niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, SS CD lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokład-

nie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na pocście wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanym punkcie sprzedaży: Warszawa, ul. Żelazna 69a KIOSK „U SZCZEPICIA”.



SS'06 - 1,80 zł



SS'07 - 1,80 zł



SS'08 - 1,80 zł



SS'09 - 1,80 zł



SS'16 - 1,80 zł



SS'27 - 2,- zł



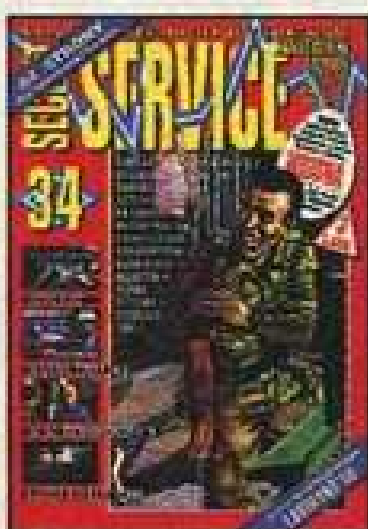
SS'28 - 2,- zł



SS'32 - 2,- zł



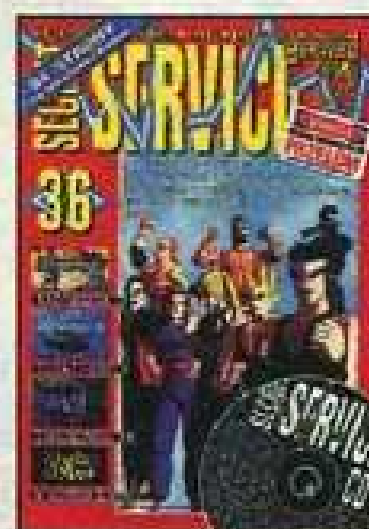
SS'33 - 2,- zł



SS'34 - 2,- zł



SS'35 - 2,- zł



SS'36 - 2,50 zł



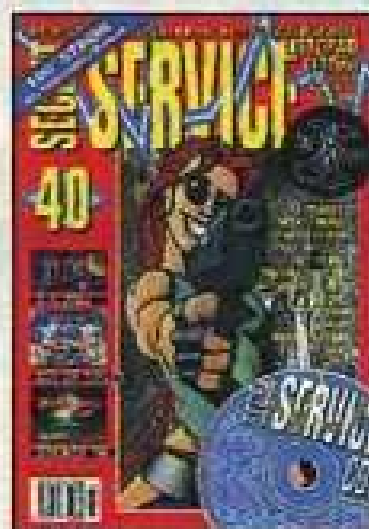
SS'37 - 2,50 zł



SS'38 - 2,50 zł



SS'39 - 2,50 zł



SS'40 - 2,50 zł



SS'41 - 2,50 zł



SS'42 - 2,50 zł



SS'43 - 2,50 zł



SS'44 - 2,50 zł



SS'45 - 3,- zł



SS'46 - 3,50 zł

PAMIĘTAJ DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. - 1,20	od 14 do 18 szt. - 3,00
od 3 do 4 szt. - 1,30	powyżej 18 szt. - 6,00
od 5 do 8 szt. - 1,60	SS CD 1-3 szt. - 3,00
od 9 do 13 szt. - 2,00	SS CD 4-6 szt. - 5,00

KOMPENDIUM 1:
9,90 + 3,00 = 12,90

KOMPENDIUM 2:
11,90 + 3,00 = 14,90



SS CD'38 - 9,90 zł



SS CD'39 - 9,90 zł



SS CD'40 - 9,90 zł



SS CD'41 - 9,90 zł



SS CD'42 - 9,90 zł



SS CD'43 - 9,90 zł



SS CD'44 - 12,90 zł



SS CD'45 - 9,90 zł

software club

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PC CDROM

wybrane tytuły

11 TH HOUR	49 zł
A.M.O.K.	139 zł
A.T.F.GOLD	139 zł
ACE VENTURA PSI DETEKTYW	116 zł
BLOOD TEL	
BROKEN SWORD	59 zł
C&C. RED ALERT	148 zł
C&C. RED ALERT COUNTERSTRIKE	89 zł
CIVILIZATION II (ver PL)	139 zł
CIVILIZATION + COLONIZATION	79 zł
CLANDESTINY	74 zł
COMANCHE 3	139 zł
CROW CITY OF ANGELS	124 zł
CRUSADER NO REGRET	49 zł
DARKENING PRIVATER II	152 zł
DEATH RALLY	39 zł
DESTRUCTION DERBY 2	130 zł
DIABLO	139 zł
DIE HARD TRILOGY	139 zł
DISCWORLD II	99 zł
DOWN IN THE DUMPS	59 zł
DRAGON LORE 2	59 zł
DUNGEON KEEPER (ver PL)	148 zł
ECSTATICA 2 (ver PL)	130 zł
FIFA SOCCER 97	139 zł
FIFA SOCCER MANAGER	148 zł
GABRIEL KNIGHT 2	88 zł
GENE MACHINE	39 zł
HARVESTER	59 zł
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (ver PL)	148 zł
INWESTOR (ver PL)	122 zł
JET FIGHTER III	148 zł
K.K.N.D.	139 zł
KAJKO I KOKOSZ (ver PL)	69 zł
LAST RITES	93 zł
LEW LEON (ver PL)	89 zł
LONGBOW GOLD	148 zł
LORDS OF THE REALM 2	139 zł
M.A.X	139 zł
MASTER OF ORION II	139 zł
MDK (ver PL)	131 zł
MOTO RACER	139 zł
NASCAR RACING 2	59 zł
NBA LIVE 97	139 zł
NEED FOR SPEED 2	139 zł
OUTLAWS	TEL
PERFECT WEAPON	139 zł
PHANTASMAGORIA 2	99 zł
POLANIE (ver PL)	89 zł
POWER F1	139 zł
RALLY CHAMPIONSHIP	127 zł
RALLY CHAMPIONSHIP X MILES	69 zł
REDNECK RAMPAGE	TEL
SAND WARRIORS (ver PL)	127 zł
SETTLERS 2	124 zł
SETTLERS 2 MISSION	79 zł
SHERLOCK HOLMES II	49 zł
SKYNET	39 zł
SMURFY (ver PL)	113 zł
SYNDICATE WARS	74 zł
THEME HOSPITAL	139 zł
TOMB RAIDER	139 zł
TOONSTRUCK	59 zł
TOP GUN	88 zł
TOUCHE PRZYGODY MUSZKIETERA (ver PL)	113 zł
UFO + X-COM	79 zł
US NAVY FIGHTERS 1997	139 zł
WAGES OF WAR	138 zł
WAR WIND	127 zł
WERSAL (ver PL)	139 zł
X-COM 2	TEL
X-WING vs TIE FIGHTER	179 zł



TELEFONY :
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96

SPRZEDAŻ DETALICZNA PC CD ROM Prowadzą

- WARSZAWA ŻOLIBÓRZ**
PLAY ul.Potocka 14 paw.2
- WARSZAWA GOCZĄW**
DAN ul.Łukowska 2c paw.24
- WARSZAWA URSUS**
GAME POINT ul.Wiosny Ludów 67
- ŁÓDŹ**
ACTION ul.Piotrkowska 40
- ŁÓDŹ**
AMI PRO ul.Przybyszewskiego 9
- POZNAŃ**
EUREKA ul.27 Grudnia (DOMAR)
- WŁOCŁAWEK**
SOFTLAN ul.Kaliska 75 a
- BELCHATÓW**
MARKOM ul.Wojaka Polskiego 32
- KIELCE**
MEDIKOM ul.Mała 16
- BIAŁYSTOK**
MASTER-BIT ul.Św. Rocha 10 lok 211
- BIAŁYSTOK**
WIZARD ul.Wyszynskiego 2/1
- SIERADZ**
CONAX ul.Łokietka 5
- KRAKÓW**
OVER COMPUTER ul.Długa 24

PC CDROM MULTIMEDIA

wybrane tytuły

3D ATLAS	139 zł
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY OPTIMUS PASCAL	159 zł
ENCYKLOPEDIA PWN	159 zł
ENCYKLOPEDIA SAMOCHODÓW	88 zł
ENCYKLOPEDIA WSZECHŚWIATA OPTIMUS PASCAL	169 zł
EURO PLUS + (ANGIELSKI 3CD)	350 zł
EURO PLUS + (NIEMIECKI 2CD)	199 zł
HISTORIA CWAATA OPTIMUS PASCAL	169 zł
JAK TO DZIAŁA OPTIMUS PASCAL	169 zł
SŁOWNIK COLLINS ANG-POL/ POL-ANG	169 zł

Wszyscy klienci SOFTWARE CLUB korzystają z bardzo wysokich rabatów przy sprzedaży wysyłkowej PC CDROM.

Wnoszą one odpowiednio:

- 5% rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 200 zł)
- 10% rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 400 zł)
- 15% rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 600 zł)

RABATY UDZIELANE SA OD CEN DETALICZNYCH WSKAZANE W KOLUMNIE ZAKUPY SA SUKRYWANE

A KAŻDY KLIENT POSIADA ODBĘDNE KONTA ZE STANEM ZAKUPÓW

TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRME

AUTORYZOWANY DEALER

SONY

POLAND

SPRZEDAŻ HURTOWA

KONSOLE PlayStation AKCESORIA

SPECJALISTYCZNE KONTROLERY
JOYSTYKI JOYPADY KIEROWNICE PISTOLETY MYSZKI MURTY TAB PRZEWOZY EURO-SCART LINK-CABLE KABLE RFO MEMORY CARD

OPROGRAMOWANIE

W OFERCIE PONAD 100 TYTUŁÓW CO TYDZIEŃ NOWOŚCI !!!

BIURO HANDLOWE I SKLEP
Łódź ul.Piotrkowska 40

tel. (0 42) 32 93 42
tel/fax (0 42) 33 35 74

SONY PSX

wybrane tytuły tylko w sprzedaży wysyłkowej

ADIDAS POWER SOCCER 97	199 zł
AREA 51	199 zł
BATMAN FOREVER	179 zł
BATTLESTATIONS	179 zł
BEDLAM	209 zł
BLACK DAWN	179 zł
BROKEN SWORD	179 zł
BUST A MOVE 2	179 zł
CASPER	179 zł
CHESSMASTER 3D	179 zł
COMMAND&CONQUER	199 zł
COMPLETE DAVIS CUP	179 zł
CONTRA	199 zł
COOL BOARDERS	199 zł
CRASH BANDICOOT	209 zł
CROSS RALLY	209 zł
CRUSADER NO REMORSE	199 zł
CRYPT KILLER	179 zł
DARK FORCES	199 zł
DESCENT 2	199 zł
DESTRUCTION DERBY 2	199 zł
DIE HARD TRILOGY	199 zł
DISRUPTOR	199 zł
DRAGON HEART	199 zł
EARTH WORM JIM 2	179 zł
EPIDEMIC	199 zł
EXCALIBUR	199 zł
EXHUMED	199 zł
FIFA SOCCER 97	199 zł
FINAL DOOM	179 zł
FORMULA 1	189 zł
HEXEN	199 zł
INCREDIBLE HULK	179 zł
INDEPENDENCE DAY	209 zł
JET RIDER	199 zł
LEGACY OF KAIN	199 zł
LIFEFORCE TENKA	209 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	179 zł
LOMAX	199 zł
MEGAMAN X 3	209 zł
MICRO MACHINES 3D	209 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	199 zł
NBA IN THE ZONE 2	199 zł
NBA LIVE 97	199 zł
NHL FACE OFF 97	199 zł
NHL HOCKEY 97	199 zł
PANZER GENERAL 2	209 zł
PANDEMONIUM	199 zł
PORSCHE CHALLENGE	199 zł
RAGE RACER	209 zł
RAVEN PROJECT	199 zł
REBEL ASSAULT 2	199 zł
SKELETON WARRIORS	189 zł
SOCCER 97	199 zł
SOUL BLADE	209 zł
SPEEDSTER	199 zł
SPIDER	199 zł
STARWINDER	209 zł
SWAGMAN	209 zł
SYNDICATE WARS	209 zł
TEKKEN 2	199 zł
THE NEED FOR SPEED 2	209 zł
TOMB RAIDER	199 zł
TOTAL NBA 97	199 zł
TRUSH IT	209 zł
UFO 2	179 zł
V RALLY	209 zł
WING COMMANDER IV	209 zł

NINTENDO 64

FIFA SOCCER 1997	
INT.SOCCER SUPERSTARS	
MARIO	
MARIO KART	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
PILOT WINGS	
SHADOW OF THE EMPIRE	
TUROK	
WAVE RACER	

Wszystkie podane w reklamie ceny są cenami brutto podanymi w nowych złotych i dotyczą wyłącznie sprzedaży wysyłkowej w ramach SOFTWARE CLUB. Ceny zawierają w sobie rabaty.

POSZUKUJEMY ODBIORCÓW HURTOWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU.
GWARANTUJEMY NAJKORZYSTNIEJSZE WARUNKI WSPÓŁPRACY

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I DETALICZNA

PROGRAMY MOŻNA ZAMAWIAĆ TELEFONICZNIE POD NUMERAMI :

tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96

LUB LISTOWNIE :

WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 pawilon 2

ZAMOWIENIA POWYŻEJ 50 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT PEŁNA OFERTA WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM

SKLEP FIRMOWY:
WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.2
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96

UL. MICKIEWICZA
UL. POTOCKA
UL. NAJA
MAYMONICKA

DOJAZD TRAMWAJEM NR.36 AUTOBUSEM NR.185

WARSZAWA 04-112 ul.Łukowska 2c paw.24
tel/fax (022) 610-90-77

CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU OK.3 DNI

AXELERATOR

PC, Morer
Trzymając CTRL wpisz: much-money - \$130000; allweapons - bronie; helpme - reperacja; aggressor - nieskończona amunicja; booster - dodatkowe przyspieszenie.

CARMAGEDDON

PC, Kabawanga
Na początku wyścigu poganiaj trochę ludzi spacerujących sobie po chodniku, to da ci później czas na ściganie przeciwników. O wiele trudniej jest rozjeżdzać pieszych jadąc na pół gazu, choć w ten sposób łatwiej jest manewrować samochodem i w nich trafiać.

DARKLIGHT CONFLICT

PC, Robak
Statki Ovonów mają nieprzyjemny zwyczaj zatrzymywania się i obracania w twoją stronę, kiedy je atakujesz. Dlatego zwolnij, kiedy się do nich zbliżasz, w przeciwnym razie możesz nagle zostać za nimi.

Trudniejszych przeciwników dobrze jest wywabiać w przestrzeń na pojedynki jeden na jeden, używając tego miłego przycisku Turbo. Z dala od swoich kumpli nie są już tacy twardzi.

Jedyną bronią, która przebija uruchomione tarcze, jest twoje drugie działo - dlatego przy walkach czołowych korzystaj tylko z niego.

DARK SUN: CRIMSON SANDS

PC, Janusz Michalak
Nie bójcie się opuszczać bram miasta, opłaca się to nawet pomimo czyhających tam niebezpieczeństw. Nawet jeżeli nasz bohater tam zginie, to i tak w końcu znajdzie się w szpitalu z jednym HP. Teraz wystarczy zarobić trochę kasy na leczenie i - można ruszać.

Jeśli chcesz przyłączyć się do Veiled Alliance, to będziesz musiał jak najszybciej znaleźć jakiś powód, aby porozmawiać z Chesią w School of Thought na Caravan Way.

Noś na sobie tyle ubrań, ile tylko to jest możliwe - warstwy ubrania świetnie nadają się do ukrywania przedmiotów, które masz ze sobą. A czego oko nie widzi, tego sercu nie żal - więc różni złościcy nie będą się Ciebie czepiali.

ECSTATICA 2

PC, Kabawanga
Możesz atakować wszystko, co jest zrobione z drewna - może kryć w sobie jakieś przedmioty. Tak więc kop w drzwi, rozwalaj skrzynie i szafki, wal w dźwignie i przyciski. Niektóre dźwignie i przyciski są poukrywane, dlatego trzeba rozwalac pochodnie.

Jedni z najtrudniejszych przeciwników w grze, Kamienne Golemy, mają pewien słaby punkt. Ich ataki są wolniejsze od twoich, dlatego wystarczy zbliżyć się i atakować (nawet gołymi rękami). Nie zdążą nawet mrugnąć.

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

OPTIMUS BIS
IPS
MIRAGE
Y.D.P.
CD PROJEKT
29 COMP

PWN
WSZI P
EDGARD
WA PRO
TECHLAND
MARKSOFT
LK AVALON

ARDFIT

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

CD - ROM's
i INNE

BIURO HANDLOWE
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123 pok. 32
tel. 022 863 70 44 - 47 w. 202
tel. 022 863 79 56
fax 022 863 79 56
tel. 0-90 22 78 24

ALBION
CD FACTORY
EXE
SHAREWARE

Prowadzimy sprzedaż hurtową i detaliczną, także WYSYŁKOWĄ. Poszukujemy odbiorców: hurtowych, sklepy, księgarnie. WYSOKIE RABATY!

GDNOME

PC, Defektor

Kiedy już musisz katapultować się ze swojego mecha, to od razu biegnij w stronę najbliższego wroga. Zbliż się do niego z boku i odpal GASHR, aby zdo-

i przejdź na drugą stronę, a przeciwnicy będą atakować cię po kolei.

W czasie walki kołowej staraj się tak wymanewrować przeciwnika, żeby wpadał na drzewa – zanim się wypłucze, możesz w tym czasie oddać kilka salw, np. w jego nogi.

VINCENT – szary,
SAGE – jasnozielony.

INTERSTATE 76

PC, Kabawanga

W wyścigach, których jedynym celem jest wygrana (a nie

siebie. Pod sam koniec trzeba się też będzie popisać ładnym skokiem nad nieukończonym mostem. W zasadzie wystarczy wjechać na niego przy pełnej prędkości, ale jeśli miałeś nieco wolniejszy start, to z pewnością

pomoże ci turbo.

Jedną z trudniejszych misji jest ta, w której trzeba się przebić przez policyjną barykadę. W misji tej trzeba rozwalić wystarczająco dużo skorumpowanych glin, żeby reszta przypiękała i usunęła barykadę. Najlepiej jest zwabić ich na Bauxile Road. Przy pewnej dozie szczęścia, ścigając

cię powpadają w szczeliny skalne. Jeżeli zaś będziesz miał prawdziwego farta to policyjny helikopter rozwali się o skały. Może okazać się, że kilku gliniarzy trzeba będzie rozwalić w tradycyjny sposób. Kiedy już zginie ich wystarczająca ilość (numer z Bauxley Road możesz powtarzać) czyli około 5 – przez CB dostaniesz wiadomość, że blokada drogi została usunięta.

TIPS & TRICKS

być nad nim kontrolę. Niestety, amunicja jest limitowana, więc trzeba naprawdę się postarać, żeby nie spuścić.

Broń bardzo dalekiego zasięgu powinna zawsze służyć do rozwalania wrogich stanowisk ogniowych. Ważne jest, żeby uporać się z nimi, zanim nadejdą jednostki ruchome.

Kiedy jesteś atakowany przez całą chmurę wrogów, postaraj się dotrzeć do najbliższego mostu

HUNTER HUNTED

PC, Morer

Żeby kody zadziałały musisz, zanim je wpiszesz, nacisnąć enter i po wpisaniu zrobić to samo.

COLE – 100 health, bronie, amunicja i nieśmiertelność,

TREVOR – broń i amunicja,

INVINCIBLE – nieśmiertelność,

SNELLINGS – 100 health,

AVACADO – zawodnik staje się zielony,

OCHRE – brązowy,

rozwalenie przeciwników) bardzo przydatne są kałuże oleju. Wystarczy tylko wysforować się przed innymi i rozlać kałużę czarnego płynu – chłopcy z tyłu będą zachwyceni.

Kiedy jedziesz Oil Well Road aby uratować Skeetera zignoruj wszystkie wrogi samochody i jedź dalej – po prostu nie ma czasu z nimi walczyć. Tak więc ścinaj zakręty, rozwalaj znaki drogowe i pędź przed

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM
ZAZNACZONE GRY

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

AMIGA

<input type="checkbox"/> Agent Czesio	25.00	<input type="checkbox"/> Guardian A1200	33.00	<input type="checkbox"/> Reversi	17.00	<input type="checkbox"/> AMITEKST GOLD	44.50
<input type="checkbox"/> Alfabet Śmierci A500	39.00	<input type="checkbox"/> Harold's Mission	43.00	<input type="checkbox"/> Risky Woods	18.30	<input type="checkbox"/> AMITEKST Mini	12.00
<input type="checkbox"/> Alfabet Śmierci A1200	39.00	<input type="checkbox"/> Heimdall 2 A500	36.00	<input type="checkbox"/> Road Rash	18.30	<input type="checkbox"/> Asystent	14.00
<input type="checkbox"/> Alfred Chicken A1200	24.00	<input type="checkbox"/> Heimdall 2 A1200	36.00	<input type="checkbox"/> Sen	29.00	<input type="checkbox"/> Asystent PRO	25.00
<input type="checkbox"/> Alien Breed 3D A1200	99.00	<input type="checkbox"/> Heliosfera	31.00	<input type="checkbox"/> Sink or Swim	25.00	<input type="checkbox"/> Brain Fodder	30.00
<input type="checkbox"/> Alien Target	29.00	<input type="checkbox"/> High Seas Trad. A1200	51.00	<input type="checkbox"/> Skarabeusz-Pakiet	17.00	<input type="checkbox"/> Digi Booster	25.00
<input type="checkbox"/> American Poker+Data Disk	20.00	<input type="checkbox"/> Hokey na Lodzie	17.00	<input type="checkbox"/> Skarb Templariuszy	29.00	<input type="checkbox"/> Edukacja	30.00
<input type="checkbox"/> Andromeda	13.00	<input type="checkbox"/> Intercalariis	38.00	<input type="checkbox"/> Skaut Kwaternistrz	29.00	<input type="checkbox"/> FIRMA v.6.5	140.00
<input type="checkbox"/> Arnie	17.00	<input type="checkbox"/> International Soccer	25.00	<input type="checkbox"/> Skeleton Krew A1200	39.00	<input type="checkbox"/> Fiskus	34.00
<input type="checkbox"/> Arnie 2	25.00	<input type="checkbox"/> International Tennis A500	17.00	<input type="checkbox"/> Smuś	17.00	<input type="checkbox"/> Geometria dla każdego	21.00
<input type="checkbox"/> Astral	29.00	<input type="checkbox"/> Ishar 3 A500+, 600	41.00	<input type="checkbox"/> Soccer Sup. A500+, 600	60.00	<input type="checkbox"/> Hiperst.ang-pl,pl-ang,500+,600	22.00
<input type="checkbox"/> Atlantyda	17.00	<input type="checkbox"/> Jaguar XJ220	24.00	<input type="checkbox"/> Soccer Superst. A1200	60.00	<input type="checkbox"/> Historia kl.9	30.00
<input type="checkbox"/> Bez Kompromisu 500+,600,1200	34.00	<input type="checkbox"/> James Pond 3 A1200	29.00	<input type="checkbox"/> Speedway Manager 2	29.00	<input type="checkbox"/> Historia szk.p + Lic.kl.1	14.90
<input type="checkbox"/> Blinky's Scary School	17.00	<input type="checkbox"/> Janosik	15.00	<input type="checkbox"/> Sperris Legacy A1200	89.00	<input type="checkbox"/> Jęz. Angielski	35.00
<input type="checkbox"/> Body BL.Gal. A1200	80.00	<input type="checkbox"/> Jurajski Sen	20.00	<input type="checkbox"/> Storm Master 500+,600,1200	30.00	<input type="checkbox"/> Jęz. Niemiecki	35.00
<input type="checkbox"/> Brutal Football A500	30.00	<input type="checkbox"/> Kajko i Kokosz	39.00	<input type="checkbox"/> Street Hassle	9.00	<input type="checkbox"/> Korepetytor z Fizyki	28.00
<input type="checkbox"/> Brutal Football A1200	30.00	<input type="checkbox"/> Karciarz	16.00	<input type="checkbox"/> Summer Camp	15.00	<input type="checkbox"/> Korepetytor z Gram.J.Pol.	28.00
<input type="checkbox"/> Brydż	25.00	<input type="checkbox"/> King's Table	36.60	<input type="checkbox"/> Super Stardust A1200	60.00	<input type="checkbox"/> Super Stardust A1200	60.00
<input type="checkbox"/> Budokan	18.30	<input type="checkbox"/> Kingpin	31.00	<input type="checkbox"/> Super Taekwondo Master	38.00	<input type="checkbox"/> Novapaint IV	49.00
<input type="checkbox"/> Cardiaxx	15.00	<input type="checkbox"/> Kosmopolis	18.00	<input type="checkbox"/> Super Tennis Champs	49.00	<input type="checkbox"/> Ortograf-Słownik J.Polskiego	15.00
<input type="checkbox"/> Coala	88.00	<input type="checkbox"/> Kupiec	29.00	<input type="checkbox"/> Syzyf	17.00	<input type="checkbox"/> Ortografia	22.00
<input type="checkbox"/> Crazy Cars 2	19.00	<input type="checkbox"/> Lasermania 2	17.00	<input type="checkbox"/> Szachista	35.00	<input type="checkbox"/> Piszarz 3.0	47.00
<input type="checkbox"/> Cyber Kick	17.00	<input type="checkbox"/> Last Soldier	14.00	<input type="checkbox"/> Tag Team Wrestling A500	17.00	<input type="checkbox"/> Pitagoras kl.5-8 Podst.	25.90
<input type="checkbox"/> Cyberforce	29.00	<input type="checkbox"/> Lazarus	29.00	<input type="checkbox"/> Tajemnica Bursztyn Komnaty	30.00	<input type="checkbox"/> Pitagoras Lic.kl.1,2	25.90
<input type="checkbox"/> Dan Wilder	20.00	<input type="checkbox"/> Legends A1200	61.00	<input type="checkbox"/> Teo	15.00	<input type="checkbox"/> Pitagoras Lic.kl.3,4	25.90
<input type="checkbox"/> Date Girl	28.00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager	29.00	<input type="checkbox"/> The Games	25.00	<input type="checkbox"/> Pitagoras Matura	25.90
<input type="checkbox"/> Date Girl A1200	28.00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager'96	37.00	<input type="checkbox"/> Titanic Blinky	17.00	<input type="checkbox"/> Planetarium	13.00
<input type="checkbox"/> Desert Wolf	43.00	<input type="checkbox"/> Links - Golf	18.30	<input type="checkbox"/> Total Carnage A1200	22.00	<input type="checkbox"/> Polonista	39.00
<input type="checkbox"/> Discer	17.00	<input type="checkbox"/> Lost in Mine	24.00	<input type="checkbox"/> Total Football	48.00	<input type="checkbox"/> Program Eksperta Gield.	50.00
<input type="checkbox"/> Doc Croc's Adv. A500	17.00	<input type="checkbox"/> Magic Balls	18.00	<input type="checkbox"/> Traps & Treasures	30.00	<input type="checkbox"/> Super Buli 500+,1-3 kl.Podst.	32.00
<input type="checkbox"/> Domian-Grzechy Ardana	34.00	<input type="checkbox"/> Magic Coins	13.00	<input type="checkbox"/> Trolls A500	23.00	<input type="checkbox"/> Super Memo v.3.0 A	49.00
<input type="checkbox"/> Dracula	18.30	<input type="checkbox"/> Manhunter 2 San Frisco	24.40	<input type="checkbox"/> Trolls A1200	26.00	<input type="checkbox"/> Telexpres	28.00
<input type="checkbox"/> Dragonstone	35.00	<input type="checkbox"/> Mean Arenas	22.00	<input type="checkbox"/> Truck Racing	17.00	<input type="checkbox"/> Wisielec	19.00
<input type="checkbox"/> Dreenshar Dzieło Magów	35.00	<input type="checkbox"/> Mega Blast	25.00	<input type="checkbox"/> Tyran 500+,600,1200	38.00	<input type="checkbox"/> You and Me ang.	35.00
<input type="checkbox"/> Edd the Duck 2	17.00	<input type="checkbox"/> Metal Kombat	31.00	<input type="checkbox"/> Ubek A1200	21.00		
<input type="checkbox"/> Eksperyment Delfin	34.00	<input type="checkbox"/> Miasto Śmierci	29.00	<input type="checkbox"/> Universe	48.00		
<input type="checkbox"/> Energy Mover	24.00	<input type="checkbox"/> Miki	38.00	<input type="checkbox"/> Uridium 2	28.00		
<input type="checkbox"/> Epic	25.00	<input type="checkbox"/> Mistrz Polski'96 500+,600,1200	37.00	<input type="checkbox"/> Vabank	17.00		
<input type="checkbox"/> Eskadra	29.00	<input type="checkbox"/> Mnemotron	15.00	<input type="checkbox"/> Vicky	17.00		
<input type="checkbox"/> Exile	49.00	<input type="checkbox"/> Mr Tomato	29.00	<input type="checkbox"/> Vital Light	18.00	<input type="checkbox"/> Alfred Chicken	24.00
<input type="checkbox"/> Explorer	17.00	<input type="checkbox"/> Okrety	17.00	<input type="checkbox"/> W Potrzasku	35.00	<input type="checkbox"/> All Terrain Racing	60.00
<input type="checkbox"/> F-1 Tornado A500	17.00	<input type="checkbox"/> Olimpiada 96	29.00	<input type="checkbox"/> Wacuś the Detective	35.00	<input type="checkbox"/> Chaos Engine	37.00
<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	38.00	<input type="checkbox"/> Oscar A500	32.00	<input type="checkbox"/> Watchtower A1200	48.00	<input type="checkbox"/> Fears	71.00
<input type="checkbox"/> First Samurai	28.00	<input type="checkbox"/> Out to Lunch A1200	24.00	<input type="checkbox"/> Wild West	17.00	<input type="checkbox"/> Fire & Ice	37.00
<input type="checkbox"/> Forest Dumb	29.00	<input type="checkbox"/> Overkill A1200	24.00	<input type="checkbox"/> Wizkid	18.00	<input type="checkbox"/> Legends	61.00
<input type="checkbox"/> Forest Dumb Forever	29.90	<input type="checkbox"/> Pechowy Prezent	29.00	<input type="checkbox"/> Wolfchild	20.00	<input type="checkbox"/> Overkill + Lunar-C	24.00
<input type="checkbox"/> Frankenstein A500	17.00	<input type="checkbox"/> Pinball Illusions A1200	55.00	<input type="checkbox"/> World Rugby Manager	17.00	<input type="checkbox"/> Pinball Illusions	58.00
<input type="checkbox"/> Franko-The Crazy Revenge	24.00	<input type="checkbox"/> Pinkie	18.00	<input type="checkbox"/> Worlds of Legend	24.00	<input type="checkbox"/> Roadkill	49.00
<input type="checkbox"/> Funturnatam A500+	39.00	<input type="checkbox"/> Pole Walki	25.00	<input type="checkbox"/> Worms Directors Cut A1200	100.00	<input type="checkbox"/> Speedball 2	43.00
<input type="checkbox"/> Gear Works	15.00	<input type="checkbox"/> Poltergeist	30.00	<input type="checkbox"/> Worms	17.00	<input type="checkbox"/> Sperris Legacy	95.00
<input type="checkbox"/> Gielda Swiatowa	24.00	<input type="checkbox"/> Primal Rage A1200	98.00	<input type="checkbox"/> Zombi	17.00	<input type="checkbox"/> Strip Pot	31.00
<input type="checkbox"/> Gloom A1200	59.00	<input type="checkbox"/> Pro Tennis Tour 2	28.00			<input type="checkbox"/> Whizz	49.00
<input type="checkbox"/> Gloom De Luxe A1200	61.00	<input type="checkbox"/> Project Battlefield	25.00				
		<input type="checkbox"/> Qwak	31.00				
		<input type="checkbox"/> Raid przez Polskę	29.00				
		<input type="checkbox"/> Rally Champ.A600,1200	48.00				

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

ABC Chemii 29.50
 AMILab 24.00
 AMISłownik Ang-Pol, Pol-Ang 22.00
 AMISłownik Niem-Pol, Pol-Niem 22.00

CD32

Alfred Chicken 24.00
 All Terrain Racing 60.00
 Chaos Engine 37.00
 Fears 71.00
 Fire & Ice 37.00
 Legends 61.00
 Overkill + Lunar-C 24.00
 Pinball Illusions 58.00
 Roadkill 49.00
 Speedball 2 43.00
 Sperris Legacy 95.00
 Strip Pot 31.00
 Whizz 49.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

Scena PL 48.00
 Super Memo 3.0 78.00

Sony PlayStation

tel. 0-601 202-118

e-mail: sagita@polbox.com

<input type="checkbox"/> Alien Trilogy	120.00
<input type="checkbox"/> Broken Sword	200.00
<input type="checkbox"/> Casper	150.00
<input type="checkbox"/> Command&Conquer (ang.)	200.00
<input type="checkbox"/> Contra	190.00
<input type="checkbox"/> Cool Boarders	190.00
<input type="checkbox"/> Crash Bandicoot	200.00
<input type="checkbox"/> Crow	180.00
<input type="checkbox"/> Dark Forces (ang.)	200.00
<input type="checkbox"/> Destruction Derby II	195.00
<input type="checkbox"/> Die Hard Trilogy	200.00
<input type="checkbox"/> Disruptor	160.00
<input type="checkbox"/> Excalibur	195.00
<input type="checkbox"/> Exhumed	190.00
<input type="checkbox"/> FIFA 97	180.00
<input type="checkbox"/> Formula 1	200.00
<input type="checkbox"/> Hexen	190.00
<input type="checkbox"/> Legacy of Kain (ang.)	190.00
<input type="checkbox"/> Little Big Adventure	190.00
<input type="checkbox"/> Micro Machines v.3	190.00
<input type="checkbox"/> Mortal Kombat Trilogy	195.00
<input type="checkbox"/> NBA 97	180.00
<input type="checkbox"/> NBA Jam Extreme	150.00
<input type="checkbox"/> Need for Speed II	195.00
<input type="checkbox"/> NHL 97	180.00
<input type="checkbox"/> Pandemonium!	180.00
<input type="checkbox"/> Porsche Challenge	190.00
<input type="checkbox"/> Rage Racer	200.00
<input type="checkbox"/> Rayman	125.00
<input type="checkbox"/> Rebel Assault II (ang.)	200.00
<input type="checkbox"/> Re-Loaded	150.00
<input type="checkbox"/> Soccer 97	200.00
<input type="checkbox"/> Soul Blade	210.00
<input type="checkbox"/> Soviet Strike	180.00
<input type="checkbox"/> Star Gladiator	150.00
<input type="checkbox"/> Street Fighter Alpha 2	150.00
<input type="checkbox"/> Sulikoden	190.00
<input type="checkbox"/> Syndicate Wars (ang.)	210.00
<input type="checkbox"/> Tekken 2	200.00
<input type="checkbox"/> Tokyo Highway Battle	195.00
<input type="checkbox"/> Tomb Raider	200.00
<input type="checkbox"/> Total NBA'97	195.00
<input type="checkbox"/> Vandal Hearts	195.00
<input type="checkbox"/> Wing Commander IV (ang.)	200.00
<input type="checkbox"/> Wipeout 2097	195.00
<input type="checkbox"/> Worms	150.00
<input type="checkbox"/> KONSOLA SONY PLAYSTATION	TEL.

Super

Niniejszym wskrzeszam powszechnie pożądany dział, który przez całe lata wzbudzał wiele emocji. Jeżeli młodemu pokoleniu nic to nie mówi, to przypominam, że „Supery” są wyborem rajcowych, jedynych i niepowtarzalnych kwiatków z listów Czytelników. Uwaga! Tu się trafia w nagrodę!

Decybeliusz

- początki: Droga Mr. Root!
- przysłowia ludowe: Dewiza kobiety: ja płaczę, ja wymagam!; Witajmy się bez podawania łapówek; Oszczędzaj przeciwników na czarną godzinę; Nie urządzajcie hucznych przyjęć towaru; Komputer wypiera człowieka, ale gaci nie wypierze; Nie wystarczy mieć skrzydła, trzeba być jeszcze oblatanym; Szczyt głupoty zdobywa się bez wysiłku; Na wytworzenie sztucznej inteligencji zużywa się normalną; Pierwszy wydawca – Judasz.
- z ekranu: Borys Jelcyn nie wystąpił w DUMIE. Szkoda, prawda? Miejmy nadzieję, że Czernomyrdin wystąpi w QUAKE’u.
- varia: Chcecie drugiej Japonii? Janie, dwa razy B52 proszę

i nie zapomnij aktywować zapalników, bo grzyby będą za małe; Sprzedam uzbrojoną działkę – saper; Najcięższą rzeczą na świecie jest pusty porfel; Nie chwal dnia przed zdjęciem spodni; Moja dziewczyna ma niesamowite wyczucie językowe; Skasuj Windows, będzie przeciąg; Jedna czy sta – rzucił przy ladzie ubogi student odbierając koszule z pralni; Dziwi mnie wasze uwielbienie dla QUAKE’a. Moc wrażeń, jakich ta gra dostarcza, kojarzy mi się z wrażeniami, jakie sprawia sprzątanie piwnicy. Ciemno, jak u Murzyna...; Co z kącikiem strategicznym? Niektórzy chcą pisać maturę z historii; Dożyłki – święto narkomanów; Niespełnienie tych postulatów grozi uszkodzeniem roweru i wypadkiem!; Co się dzieje z samochodami nie nadającymi się do użytku? Zazwyczaj kupuje je mój ojciec; Druh do zastępu harcerzy: po kolacji proszę wylizać menażki.

- poezja:
Cóż to za robot piękny i młody.
I cóż to za robotniczka?
Ona mu z dzbana daje pentody,
A on jej wtyczki z koszyczka.

- z zaskoczenia: Idzie facet po schodach i nagle słyszy, że coś spada, wygląda przez okno, a tam spada ciśnienie. Idzie gość po schodach, nagle ktoś zbiegł, patrzy, a to tylko zbieg okoliczności.

- w kiosku i w zagrodzie: Do (pii) nędzy, czy to jest SS, czy jakieś (pii) pisemko dla (pii) nastolatków, którzy zamiast zająć się graniem gapią się jak szpak w (pii) na skarłowaciałocycie, wielkookie (pii) japońskie karykatury sigh...

- przed kamerą: Chciałbym bardzo pozdrowić Łosia, gdyż w mojej szkole dyrektorka nazywa się Łoś, ale SECRET SERVICE nie czyta. Z kolei dyrektor nazywa się Szpara i są to jedyni ludzie nie potrzebujący przezwisk.

- pytania: Dlaczego Dałny wrzucają okruszki do sedesu? Karmią WC kaczkę.

Kiedy Amiga jest szybsza od Peteta? Kiedy obciążona kamieniem spada z mostu do rzeki.

Kiedy jest największy ruch między majtkami? Kiedy statek tonie.

Kiedy używamy wielkich liter? Wtedy, gdy ktoś ma słaby wzrok.

- zgrozą powiało: Nawet moja babcia zaczyna mi tu opowiadać, że słyszała o grach brutalnych i czy ja przypadkiem nie gram w MARATAL KOMBATA i DLOOMA (nie była pewna nazw). OOOOOO!!! pomyślałem. Tego za wiele. Muszę komuś nawrzucać. Panie, przebac mi, albowiem nie wiem, co czynię. Trzeba coś z tym zrobić! Proponuję zało-

żyć front pod nazwą: Gracze Przeciwno Brutalności Babć Czytających Bzdury.

- przekrety: A10 CUBA! – A 10-Centymetrowa! Kupa; AGE OF EMPIRES – Wiek Wampirów; BLOOD – PZU Życie bezpłatnie mierzy ciśnienie krwi; NECRODOME – Stołówka dla Zombich; NEED FOR SPEED – Narkoman na Głodzie; DUNGEON KEEPER – Podziemny Chwyta; SHADOWS OVER RIVA – Cięż Wielkiej Ryby; LOST TALES OF ATLANTIS – Ostatnie Dni Pompejów; MEAT PUPPET – Twój tyłek na półroczu; WAR GODS – Hitler i Stalin; TIME COMMANDO – Wojujący Budzik; GOLDEN AXE – Siekierzada; CHAOS ENGINE – Wściekły Odkurzac; PERFECT WEAPON – Hans Kloss; BLAZING DRAGONS – Zblazowane Smoki; TOMAHAWK – Ptasek Wuję Toma.

- prosto z klasy: Wychowawca na godzinie wychowawczej do klasy: „Porozmawiam z tatami”; Ten sam belfer przy tablicy do ucznia: „Zapomniałeś czy nie pamiętasz?”; Wkurzony historyk: To ja was przepytam z rozwoju orkiestr dętych w średniowieczu!; Historyczka: Zabójcy podzielili Polskę na trzy nierówne połowy; Pod Grunwaldem Polacy z Krzyżakami skrzyżowali swe interesy i Polacy wygrali, bo mieli większe; Pliniusz Młodszy zginął przywalony wulkanem; Szybko do tablicy, bo mam okres na głowie i krew mnie zalewa.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Chyba zauważyłeś, że to nasze ceny są najniższe

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM
ZAZNACZONE GRY

Nazwisko i imię _____ Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon _____

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

PC 3.5"		PC CD ROM		EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	
<input type="checkbox"/> 7 Dni 7 Nocy.....40.00	<input type="checkbox"/> Alien Breed.....37.00	<input type="checkbox"/> Armie 2.....29.00	<input type="checkbox"/> Athletics.....19.90	<input type="checkbox"/> Bastion.....49.00	<input type="checkbox"/> Battle Isle.....28.00
<input type="checkbox"/> Blade of Destiny.....49.00	<input type="checkbox"/> Body Slam Wrestling.....29.00	<input type="checkbox"/> Brutal Football.....30.00	<input type="checkbox"/> Budokan.....18.30	<input type="checkbox"/> Bureau 13.....36.60	<input type="checkbox"/> Burntime.....37.00
<input type="checkbox"/> Car & Driver.....30.50	<input type="checkbox"/> Carnage.....19.90	<input type="checkbox"/> Crazy Cars 2.....20.00	<input type="checkbox"/> Eksperyment Delfin.....52.50	<input type="checkbox"/> Epic.....28.00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator.....39.00
<input type="checkbox"/> First Samurai.....28.00	<input type="checkbox"/> Flipper.....35.00	<input type="checkbox"/> Franko.....37.00	<input type="checkbox"/> Gandalf.....38.00	<input type="checkbox"/> Gear Works.....15.00	<input type="checkbox"/> Hannibal Pl.....38.00
<input type="checkbox"/> Harold's Mission.....39.00	<input type="checkbox"/> Harpoon 2.....48.80	<input type="checkbox"/> Heimdall 2.....37.00	<input type="checkbox"/> High Seas Trader.....59.00	<input type="checkbox"/> Imperium Galactica.....20.00	<input type="checkbox"/> Inferno.....49.00
<input type="checkbox"/> Inferno - Special Edition.....59.00	<input type="checkbox"/> Internat.Ninja Rabbits.....19.00	<input type="checkbox"/> International Soccer.....29.50	<input type="checkbox"/> International Tennis.....19.90	<input type="checkbox"/> Ishar 3.....44.00	<input type="checkbox"/> Isle of the Death PL.....43.90
<input type="checkbox"/> Janosik.....12.00	<input type="checkbox"/> Jazz Jack Rabbit.....35.90	<input type="checkbox"/> Jazz Jack Rabbit 2.....35.90	<input type="checkbox"/> KA-50 Hokum.....48.80	<input type="checkbox"/> Kąjko i Kokosz.....48.00	<input type="checkbox"/> Klik & Play.....50.00
<input type="checkbox"/> Kosmos.....30.00	<input type="checkbox"/> Leisure Suit Larry 6.....48.80	<input type="checkbox"/> Liga Polska Man.'97 WIN.....48.00	<input type="checkbox"/> Lords of the Realm.....59.90	<input type="checkbox"/> Manager Piłkarski.....20.00	<input type="checkbox"/> Mega Blast.....20.00
<input type="checkbox"/> Mega-Lo-Mania.....28.00	<input type="checkbox"/> Michael Jordan in Flight.....24.00	<input type="checkbox"/> Noc.....49.00	<input type="checkbox"/> Nomad.....36.60	<input type="checkbox"/> Operation Combat 2.....20.00	<input type="checkbox"/> Oscar.....38.00
<input type="checkbox"/> Pinball Illusions.....59.00	<input type="checkbox"/> Polanie.....53.00	<input type="checkbox"/> Rally Championships.....38.00	<input type="checkbox"/> Saper.....19.90	<input type="checkbox"/> Skaut Kwaternaster.....42.90	<input type="checkbox"/> Smus.....19.90
<input type="checkbox"/> Soccer Superstars.....60.00	<input type="checkbox"/> Solitys.....43.90	<input type="checkbox"/> Storm Master.....30.00	<input type="checkbox"/> Suicide Speed.....39.00	<input type="checkbox"/> Swirus WIN.....39.00	<input type="checkbox"/> Tajemnica Statuetki.....25.00
<input type="checkbox"/> TFX.....59.00	<input type="checkbox"/> The Games.....24.00	<input type="checkbox"/> The Machines.....29.00	<input type="checkbox"/> Trolls.....26.00	<input type="checkbox"/> Tyrian.....43.50	<input type="checkbox"/> Ultimate Soccer Manager.....73.00
<input type="checkbox"/> Urban.....34.00	<input type="checkbox"/> Valhalla.....19.00	<input type="checkbox"/> Virtuoso.....34.00	<input type="checkbox"/> Walls of Rome.....29.00	<input type="checkbox"/> Wizkid.....24.00	<input type="checkbox"/> World Cup Year 94.....73.00
<input type="checkbox"/> World Rally Fever.....59.00	<input type="checkbox"/> Worlds of Legend.....29.00	<input type="checkbox"/> 3 w 1 Avalon.....69.00	<input type="checkbox"/> 3DO Decathlon.....90.00	<input type="checkbox"/> Absolute Pinball.....89.00	<input type="checkbox"/> Absolute Zero.....49.00
<input type="checkbox"/> Ace Ventura-Psi Detektyw.....116.00	<input type="checkbox"/> Action Soccer.....74.00	<input type="checkbox"/> AD 2044 WIN'95.....110.00	<input type="checkbox"/> AD COP.....94.00	<input type="checkbox"/> Admiral Sea Battles.....138.00	<input type="checkbox"/> Age of Rifles 1846-1905.....138.00
<input type="checkbox"/> Age of Sail.....134.00	<input type="checkbox"/> Air Warrior II.....138.00	<input type="checkbox"/> Albion.....129.00	<input type="checkbox"/> Alien Breed Tower Assault.....99.90	<input type="checkbox"/> Alien Trilogia.....129.00	<input type="checkbox"/> Alone in the Dark 2.....37.00
<input type="checkbox"/> Alone in the Dark Trilogia.....145.00	<input type="checkbox"/> American Civil War.....103.00	<input type="checkbox"/> AMOK.....138.00	<input type="checkbox"/> Arcade Pool & Overdrive.....61.00	<input type="checkbox"/> Area 51.....tel.	<input type="checkbox"/> Assassin 2015.....68.00
<input type="checkbox"/> Assault Rigs.....118.00	<input type="checkbox"/> Asterix & Obelix.....tel.	<input type="checkbox"/> ATF.....120.00	<input type="checkbox"/> AT&T Gold.....138.00	<input type="checkbox"/> ATrain.....39.00	<input type="checkbox"/> Avalon Classic 2.....69.00
<input type="checkbox"/> Award Winners No.1.....138.00	<input type="checkbox"/> Axelerator.....113.00	<input type="checkbox"/> B.I.G.....85.00	<input type="checkbox"/> Bad Mojo-zycie karalucha.....110.00	<input type="checkbox"/> Battlecruiser 3000.....85.00	<input type="checkbox"/> Battleground-Antietam.....115.00
<input type="checkbox"/> Battleground-Ardeny.....115.00	<input type="checkbox"/> Battleground-Gettysburg.....115.00	<input type="checkbox"/> Battleground-Waterloo.....115.00	<input type="checkbox"/> Bedlam.....tel.	<input type="checkbox"/> Big Red Racing.....49.00	<input type="checkbox"/> Bioforce.....39.00
<input type="checkbox"/> Bitwy Powietrzne shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Blam! Machinehead.....85.00	<input type="checkbox"/> Blast Chamber.....tel.	<input type="checkbox"/> Blood.....137.00	<input type="checkbox"/> Brain Dead 13.....105.00	<input type="checkbox"/> Buried in Time.....85.00
<input type="checkbox"/> C&C Red Alert.....144.00	<input type="checkbox"/> Capitalism +.....138.00	<input type="checkbox"/> Chaos Control.....85.00	<input type="checkbox"/> Chaos Overlords.....49.00	<input type="checkbox"/> Chessmaster 5000 W'95.....135.00	<input type="checkbox"/> Chronomaster.....85.00
<input type="checkbox"/> City of Lost Children.....128.00	<input type="checkbox"/> Civilization 2 PL.....136.00	<input type="checkbox"/> Comanche 3.0.....138.00	<input type="checkbox"/> Complete Onside Soccer.....139.00	<input type="checkbox"/> Counterstrike-misje do Red Alert83.00	<input type="checkbox"/> Creatures.....128.00
<input type="checkbox"/> Crusader no Regret.....49.00	<input type="checkbox"/> Cyber Judas.....103.00	<input type="checkbox"/> D-Day American Invaders.....37.00	<input type="checkbox"/> Dark Colony.....tel.	<input type="checkbox"/> Davis Cup Tennis.....122.00	<input type="checkbox"/> Deathware.....118.00
<input type="checkbox"/> Destiny.....138.00	<input type="checkbox"/> Destruction Derby 2.....129.00	<input type="checkbox"/> Deus PL.....94.00	<input type="checkbox"/> Die Hard Trilogia WIN'95.....136.00	<input type="checkbox"/> Discworld 2.....98.00	<input type="checkbox"/> Disney's Donald in Cold Shadow131.00
<input type="checkbox"/> Disney's Dzwonnik z Notre Dame131.00	<input type="checkbox"/> Disney's Lion King.....104.00	<input type="checkbox"/> Disney's Pocahontas.....110.00	<input type="checkbox"/> Disney's Timon & Pumba WIN.131.00	<input type="checkbox"/> Disney's Toy Story WIN.....131.00	<input type="checkbox"/> Disney's Toy Story-Anim.BajkiWIN131.00
<input type="checkbox"/> Disney's Winnie the Pooh.....138.00	<input type="checkbox"/> Dreamweb.....44.00	<input type="checkbox"/> Dungeon Keeper PL.....138.00	<input type="checkbox"/> Earthworm Jim WIN'95.....126.00	<input type="checkbox"/> Ecstacy 2 PL.....129.00	<input type="checkbox"/> Elk Moon Murder.....119.00
<input type="checkbox"/> Ene, Due, Rabe shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Eraser Turnabout.....94.00	<input type="checkbox"/> Extreme Assault.....147.00	<input type="checkbox"/> Extreme Pinball.....39.00	<input type="checkbox"/> Eye of the Beholder III.....37.00	<input type="checkbox"/> Fable.....132.00
<input type="checkbox"/> Fallen Haven.....138.00	<input type="checkbox"/> Fatal Racing.....49.00	<input type="checkbox"/> FIFA '97.....138.00	<input type="checkbox"/> FIFA Internat.Soccer.....39.00	<input type="checkbox"/> Fire Wind.....65.00	<input type="checkbox"/> Fishing Fanatic.....113.00
<input type="checkbox"/> Flight of Amazon Queen.....49.00	<input type="checkbox"/> Formula 1.....179.00	<input type="checkbox"/> Fragile Allegiance.....85.00	<input type="checkbox"/> Front Lines.....73.00	<input type="checkbox"/> Gabriel Knight 2.....88.00	<input type="checkbox"/> Gnome.....138.00
<input type="checkbox"/> Grand Prix 2.....133.00	<input type="checkbox"/> Great Battles of Alexander.138.00	<input type="checkbox"/> Gry Karate shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Guts'N'Gutters.....138.00	<input type="checkbox"/> Harpoon Class.'97 WIN'95.....139.00	<input type="checkbox"/> Heimdall 2.....35.00
<input type="checkbox"/> Hellfire Zone.....28.00	<input type="checkbox"/> Heroes of M&M 2 PL.....144.00	<input type="checkbox"/> High Seas Trader.....73.00	<input type="checkbox"/> Hind.....138.00	<input type="checkbox"/> IM1A2 Abrams.....139.00	<input type="checkbox"/> IMPERIUM GALACTICA.....tel.
<input type="checkbox"/> Internat.Rally Championship.....tel.	<input type="checkbox"/> Inwestor.....122.00	<input type="checkbox"/> Kąjko i Kokosz.....68.00	<input type="checkbox"/> Kick OFF'96.....88.00	<input type="checkbox"/> KKND.....138.00	<input type="checkbox"/> Kolekcja gier dla DOS shw.....25.00
<input type="checkbox"/> Korea - Longbow Misje.....58.00	<input type="checkbox"/> Krazy Ivan.....99.00	<input type="checkbox"/> Last Rites.....91.00	<input type="checkbox"/> Lords of the Realm.....79.00	<input type="checkbox"/> Lords of the Realm 2.....138.00	<input type="checkbox"/> Marco Polo.....49.00
<input type="checkbox"/> Marzenia Złotej Rybki.....70.00	<input type="checkbox"/> Mechwarrior 2.....tel.	<input type="checkbox"/> Megasixpack.....138.00	<input type="checkbox"/> Metal Rage.....49.00	<input type="checkbox"/> Moto Racer.....138.00	<input type="checkbox"/> Navy Strike.....104.00
<input type="checkbox"/> NBA'97.....138.00	<input type="checkbox"/> NET-Zone.....74.00	<input type="checkbox"/> Noc.....49.00	<input type="checkbox"/> Nowy Teenagent PL.....65.00	<input type="checkbox"/> Offensive.....59.00	<input type="checkbox"/> Olympic Games.....94.00
<input type="checkbox"/> Olympic Soccer.....94.00	<input type="checkbox"/> Orion Burger.....85.00	<input type="checkbox"/> Oscar.....65.00	<input type="checkbox"/> Pinball Illusions.....79.00	<input type="checkbox"/> Piranha.....37.00	<input type="checkbox"/> Podwójne kłopoty Buda Tuck.99.00
<input type="checkbox"/> Polanie CD.....83.00	<input type="checkbox"/> Power F1.....138.00	<input type="checkbox"/> Privateer 2-The Darkening.....149.00	<input type="checkbox"/> Pro Pinball Timeshock!.....127.00	<input type="checkbox"/> Psychic Detective.....39.00	<input type="checkbox"/> Puzzle Bobble.....tel.
<input type="checkbox"/> Pyrotechnika.....28.00	<input type="checkbox"/> Race Mania.....65.00	<input type="checkbox"/> RALLY CHAMPIONSHIP.....124.00	<input type="checkbox"/> RALLY CHAMP-dodatki: 10 torów.64.00	<input type="checkbox"/> Rally Championships.....67.00	<input type="checkbox"/> Ravage DCX.....127.00
<input type="checkbox"/> Realms of the Haunting.....99.00	<input type="checkbox"/> Reloaded.....85.00	<input type="checkbox"/> Riddle of Runes.....29.00	<input type="checkbox"/> Rise of Triad.....37.00	<input type="checkbox"/> Road Warrior.....49.00	<input type="checkbox"/> Robby 1 Przyjacieli.....84.00
<input type="checkbox"/> Robby 2 Metal.....84.00	<input type="checkbox"/> Sandwarriors PL.....127.00	<input type="checkbox"/> SCARAB.....135.00	<input type="checkbox"/> Scorchor.....134.00	<input type="checkbox"/> Settlers II-misje dodatkowe.....69.00	<input type="checkbox"/> Shattered Steel.....74.00
<input type="checkbox"/> Shellshock.....85.00	<input type="checkbox"/> Sherlock Holmes 2.....49.00	<input type="checkbox"/> Shockwave Assault WIN'95.....39.00	<input type="checkbox"/> Sideline.....85.00	<input type="checkbox"/> Silent Hunter.....138.00	<input type="checkbox"/> Silent Hunter Patrol Disk.....75.00
<input type="checkbox"/> SIM Ant.....39.00	<input type="checkbox"/> SIM City.....39.00	<input type="checkbox"/> SIM Earth.....39.00	<input type="checkbox"/> SIM Farm.....39.00	<input type="checkbox"/> Skins Golf-Game at Bigh.....129.00	<input type="checkbox"/> Smocze Historie.....85.00
<input type="checkbox"/> Smurfs 2.....tel.	<input type="checkbox"/> Smurfs PL.....110.00	<input type="checkbox"/> Soccer Stars'96.....85.00	<input type="checkbox"/> Speed Haste.....39.00	<input type="checkbox"/> Speedster.....129.00	<input type="checkbox"/> SS CD 37 do 49.....19.00
<input type="checkbox"/> Star Rangers.....44.00	<input type="checkbox"/> Stars.....138.00	<input type="checkbox"/> STORM.....48.00	<input type="checkbox"/> SU-27 Flanker.....138.00	<input type="checkbox"/> Super EF2000 WIN'95.....155.00	<input type="checkbox"/> Super Gry '97 shw.....25.00
<input type="checkbox"/> Symulatory shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Syndicate Wars.....74.00	<input type="checkbox"/> T-MEK.....112.00	<input type="checkbox"/> Tactcom.....37.00	<input type="checkbox"/> Test the Best - Akcja shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Test the Best - Akcja 2 shw.....25.00
<input type="checkbox"/> Test the Best - Arcade shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Test the Best - Arcade 2 shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Test the Best - Dla Dzieci 2 shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Test the Best - Sport 2 shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Test the Best - Symulacje 2 shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Test the Best-Dia Maluchów shw.....25.00
<input type="checkbox"/> Test the Best-PPG/Strategia 2 shw.....25.00	<input type="checkbox"/> TFX.....59.00	<input type="checkbox"/> The 11th Hour.....49.00	<input type="checkbox"/> The War College.....73.00	<input type="checkbox"/> Theme Hospital.....137.00	<input type="checkbox"/> Third Reich.....37.00
<input type="checkbox"/> Tilt.....75.00	<input type="checkbox"/> Time Gate-Knight Chase.....49.00	<input type="checkbox"/> Time Paradox.....65.00	<input type="checkbox"/> Time Warriors.....138.00	<input type="checkbox"/> Tintin in Tibet.....tel.	<input type="checkbox"/> Tomb Raider.....137.00
<input type="checkbox"/> Top Gry 10 shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Total Mania.....85.00	<input type="checkbox"/> Touche PL.....112.00	<input type="checkbox"/> Trash It.....tel.	<input type="checkbox"/> Descent 2,Warcraft 2,C&C.....25.00	<input type="checkbox"/> Tunnel B1.....58.00
<input type="checkbox"/> UFO I + UFO II.....77.00	<input type="checkbox"/> Under a Killing Moon.....74.00	<input type="checkbox"/> Universe.....35.00	<input type="checkbox"/> Virtual Tennis.....65.00	<input type="checkbox"/> Wages of War.....129.00	<input type="checkbox"/> Warcraft 2-Expansion Set.....71.00
<input type="checkbox"/> Wersal 1685 PL.....138.00	<input type="checkbox"/> Wetlands.....85.00	<input type="checkbox"/> Wing Commander 2.....39.00	<input type="checkbox"/> Winter Supersports.....65.00	<input type="checkbox"/> World Cup Year'94 (4gry).....73.00	<input type="checkbox"/> World Rally Fever.....85.00
<input type="checkbox"/> Worlds of Legend.....29.00	<input type="checkbox"/> X-COM 2 (UFO 3).....tel.	<input type="checkbox"/> X-Wing vs Tie Fighter.....174.50	<input type="checkbox"/> Zombiie Dinos.....29.00	<input type="checkbox"/> 3D Atlas PL.....139.00	<input type="checkbox"/> 3D Garden Designer.....99.00
<input type="checkbox"/> Album Poland.....122.00	<input type="checkbox"/> Animals.....43.00	<input type="checkbox"/> Atlas Świata v.3.0.....66.00	<input type="checkbox"/> Atlas of Europe.....89.00	<input type="checkbox"/> Baza Danych Gospodarczych92.00	<input type="checkbox"/> Biblioteka Muzyka shw.....25.00
<input type="checkbox"/> Biblioteka Programisty shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Czarodziejskie Opowieści:Baba Jaga 94.00	<input type="checkbox"/> Domowy Astrolog.....25.00	<input type="checkbox"/> Domowy Kompozytor.....25.00	<input type="checkbox"/> E-Teaching.....95.00	<input type="checkbox"/> E-Teacher 4.0.....88.00
<input type="checkbox"/> Edukacyjna Kolekcja shw.....36.00	<input type="checkbox"/> Encyclop. of Space and Univ.159.00	<input type="checkbox"/> Encyklop. Broni.....66.00	<input type="checkbox"/> Encyklop. Kosmosu Opt.....99.00	<input type="checkbox"/> Encyklop. Malarstwa.....66.00	<input type="checkbox"/> Encyklop. Przyrody 2.0.....66.00
<input type="checkbox"/> Encyklop. Samochodów.....88.00	<input type="checkbox"/> Encyklop. Seksu.....91.00	<input type="checkbox"/> Encyklop. Sportu.....88.00	<input type="checkbox"/> Encyklop. Zw. Ssaki.....138.00	<input type="checkbox"/> Entickek shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Fyzyka, astronomia shw.....25.00
<input type="checkbox"/> Historia Europy 1918-39 i Kamp.Wrz.88.00	<input type="checkbox"/> Historia Świata 2.0.....66.00	<input type="checkbox"/> Historia t. Art:Enlightenment.....59.00	<input type="checkbox"/> Klik i jej czytacz.....99.00	<input type="checkbox"/> Kiliparty shw.....35.00	<input type="checkbox"/> Kredka.....38.00
<input type="checkbox"/> Let's Draw.....89.00	<input type="checkbox"/> Literat 2.0 WIN.....96.90	<input type="checkbox"/> Lulu i jej książka PL.....84.00	<input type="checkbox"/> Magia Języka.....25.00	<input type="checkbox"/> Multimed.Plan Warszawa.....99.00	<input type="checkbox"/> Multimed.St. Ang-Pol-Ang.....144.90
<input type="checkbox"/> Multimed.St.Niem-Pol-Niem.138.00	<input type="checkbox"/> Najpiękniejsze Miasta Świata.60.00	<input type="checkbox"/> Oksfordzka Enc.Hist.Św. v.1 PL 110.00	<input type="checkbox"/> Oksfordzka Enc.Hist.Św. v.2 PL 120.00	<input type="checkbox"/> Prof.Henry-gramatyka.....89.00	<input type="checkbox"/> Prof.Henry-słownictwo.....69.00
<input type="checkbox"/> Proste Drogi.....81.00	<input type="checkbox"/> Ptaki Polski.....120.00	<input type="checkbox"/> Repetitorium z mat.fiz.chem.90.00	<input type="checkbox"/> Simpson Cartoon Studio.....130.00	<input type="checkbox"/> Skarbiec Muzyka shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Słownik Język.Polskiego PWN 131.00
<input type="checkbox"/> Smak Kuchni Włoskiej.....160.00	<input type="checkbox"/> Tomek i Oskar.....109.00	<input type="checkbox"/> Twój Windows 95 cz.1shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Twój Windows 95 cz.2 shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Twój Windows 95 cz.3 shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Twój Windows 95 cz.4 shw.....25.00
<input type="checkbox"/> Virtual Cat.....119.00	<input type="checkbox"/> Włochy.....59.00	<input type="checkbox"/> Wide World of Animals.....39.00	<input type="checkbox"/> WIN'95 progr.graficzne shw.....25.00	<input type="checkbox"/> WIN'95 progr.użytkowe shw.....25.00	<input type="checkbox"/> Z Internetu po polsku.....27.00
<input type="checkbox"/> Zwierzęta Encykl.Przyrody.....79.00	<input type="checkbox"/> Zwierzęta Świata SSAKI.....69.00				

MASTER OF ORION 2

PC, Smoku

Na początek jedną z lepszych ras jakie można wybrać są Elerianie. Od razu widzą całą galaktykę (a również rozmiary i zasoby mineralne planet). Oprócz tego mają dużo różnych bonusów do walki.

Większość ras najpierw bada ilość twoich pojazdów kosmicznych, nie ich jakość. Tak więc duża flota małych stateczków powinna zapewnić ci mocną pozycję podczas wszelkich negocjacji.

Niektóre wynalazki, takie jak Advanced City Planning odgrywają w grze podobną rolę jak Cudy Świata w Civilization. Są one nazywane Achievements i wystarczy tylko raz nad nimi popracować, żeby zyski z tego wyciągnęły wszystkie twoje kolonie. Opracowuj te wynalazki kiedy tylko się da.

MEAT PUPPET

PC, Marcin Ledwoń

Zupełnie nie opłaca się grać na klawiaturze. Już mniejszym złem jest gra myszą.

Największe zagrożenie stanowią nie strażnicy, ale ścienne systemy obronne. To one tak naprawdę mogą zrobić ci kuku, więc zajmuj się nimi kiedy tylko wchodzisz do jakiegoś nowego pomieszczenia.

W każdej ambasadzie staraj się jak najszybciej zwiedzić wszystkie pomieszczenia – ignoruj przy tym strażników i biegaj wszędzie gdzie się tylko da. W ten sposób zyskasz dużo czasu na załatwienie szefa i rozwiązanie jakichś niespodziewanych zagadek.

W ITMP szukaj dużych brązowych kontenerów. Zawierają one broje, niezbędne przy ostatecznym starciu z Martinetem. W walce z nim przydatne jest też duże biurko – dobrze jest czasami złapać za nim oddech podczas jego ataków głową.

Rozwalanie przedmiotów martwych oprócz niebywałej satysfakcji daje też korzyści innego rodzaju – często są za nimi ukrywane różne rzeczy.

POD

PC, Primetime

W opcjach wpisz VALAY, a możesz zmienić poziom trudności oraz uszkodzeń.

Gra bez kolizji – wpisz CRASH podczas wyścigu.

Inne do wpisania:

Map: pokazuje mapę.

LABEL: Pokazuje nazwy innych maszyn

RETRO: widok z tylnego lusterka

Map + F9: Polepszona mapa, pokazuje wozy jako numerki 1-8

Garage: reperuje cię

Mirror: Mała zmiana

Na koniec jeszcze wpisz HOULIGAN i podziwiaj.

zapraszamy w godz. 10⁰⁰-15⁰⁰

poniedziałek, środa, piątek

tel./fax (0-22) 635 26 67

zamówienia na nowy bezpłatny katalog ver. 3.0 (ukáže się w sierpniu) przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych lub telefonicznie. Poniższe ceny obowiązują do odwołania

漫画星

JAPONSKI KOMIKS I FILM

planet manga

PIONEER

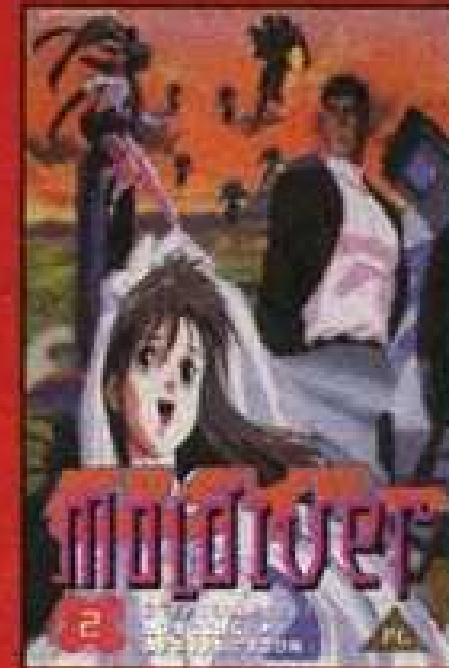
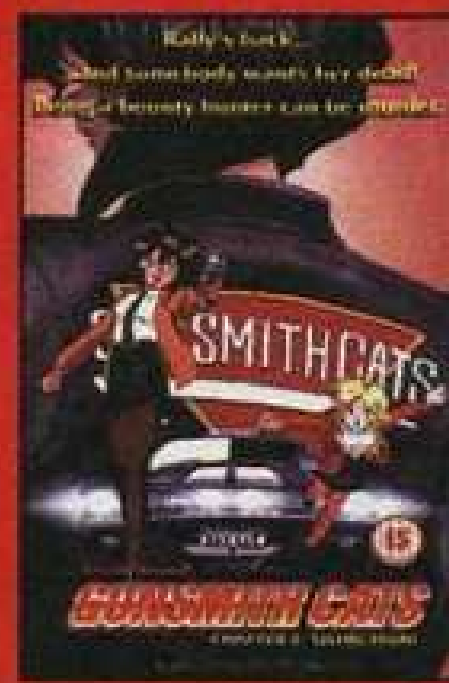
Armitage III #1, #2, #3, #4	45.90 zł
Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4, #5, #6	55.90 zł
Moldiver #1, #2, #3	55.90 zł
The Hakkenden #1, #2	55.90 zł
Kishin Heidan #1, #2, #3, #4	55.90 zł
Green Legend RAN #1, #2, #3	49.90 zł

oryginalne kasety, angielski dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt

KOMIKS

Aż Do Nieba ... Tom 1 7.90 ... Tom 2 8.90 zł ... Tom 3 7.90 zł

wersja polskojęzyczna



CZYTAJ ANIMEGAIDO

A.D. VISION

GunSmith Cats #1, #2 (SUB)	59.90 zł
Burn-Up W #1 (SUB), #2 (DUB)	59.90 zł
801 T.T.S. AirBats #1, #2, #3 (SUB)	59.90 zł
Dragon Half (SUB)	59.90 zł
Princess Minerva (SUB)	59.90 zł
Super Atragon (DUB)	59.90 zł

film tylko dla dorosłych
Sukeban Deka #1 (SUB) 59.90 zł

Film od 18 lat. Wymagany oświadczenia, że jest się pełnoletnim.

oryginalne kasety, SUB - napisy, DUB - dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt

TANIEJ NIŻ GDZIEKOLWIEK W EUROPIE

KARCIANA GRA PRZYGODOWA

Ani-Mayhem

Wersja angielska z pełną polską instrukcją
szczegóły w SECRET SERVICE 44

Startery - 29.90

Boostery - 6.90

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:

1-3 szt. = cena produktów + 4.90 zł

4-6 szt. = cena produktów + 8.90 zł

7-9 szt. = cena produktów + 12.90 zł

I tak dalej... obliczoną w ten sposób należność prosimy nadać na pocztę pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego”

Uwaga!!! na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły!!!

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych kaset lub tomów, a nie całych serii

Prosimy o bardzo czytelne podawanie swoich danych: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym oraz wiek zamawiającego. Szczegóły w katalogu firmowym.

planet manga

skr. poczt. 74

00-954 Warszawa 84



INTERACT
by Multi-Styk
przedstawia
V3

JEDYNY SPOSÓB NA MISTRZOSTWO W WYŚCIGACH SAMOCHODOWYCH!

Wersja dla
konsol
299,99 zł*

Profesjonalna kierownica z pedałami.

Dostępne wersje: PC, SONY PlayStation, Nintendo 64.

Wersja dla PC
309,99 zł*



Pedal hamulca

Pedal gazu

Przycisk L2

Przycisk AUTO-FIRE

Przycisk L1

Przycisk AUTO-FIRE

Przycisk R2

Przycisk R1

8 kierunkowy
CONTROL PAD

Setting LED

Przyciski A, B, C, D

Przycisk SET

AUTO-FIRE LED

Kółko kierownicy
o średnicy 25 cm

Podstawa na stopy
przeciwszlizgowa

Podstawa stała
albo wkładana między nogi

Sprzedaż detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Montuski 16; Chorzów: COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; Czechowice-Dziedzica: PERFEKT, ul. Montuski 2; Częstochowa: EMPIK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT”, ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN”, al. N. M. P. 11; Dąbrowa Górnicza: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; Elbląg: EMPIK, ul. 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; Jaworzno: ART-COM, ul. Brunwaldzka 120; Kalisz: ULISSES, ul. Śródmiejska 26; Katowice: EMPIK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek” III p, ul. Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Koszalin: JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowisłana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegorzeczka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; Łomża: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1FG; Łódź: EMPIK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul. Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wasowiczów 10; Oświęcim: LES&LES, Rynek Główny 6; Poznań: MPM, ul. Ratajczaka 44; Radom: HST, ul. Zeromskiego 4; Rybnik: AGNUS, ul. Rynek 4; Rzeszów: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; Sandomierz: GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; Sosnowiec: TRISTAR, ul. Modrzewowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; Stalowa Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; Tarnobrzeg: GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; Toruń: EMPIK, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPIK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Perca 2; KOMPUTERLAND/A, ul. Armii Ludowej 15; ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; STATIM, ul. Bartycka 20; Wrocław: EMPIK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 58; Zielona Góra: EMPIK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

* - superowana cena detaliczna z podatkiem VAT.

UWAGA! Wszystkie joysticks, joypady, kierownice i inne akcesoria firmy INTERACT posiadają 12-miesięczną gwarancję.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.



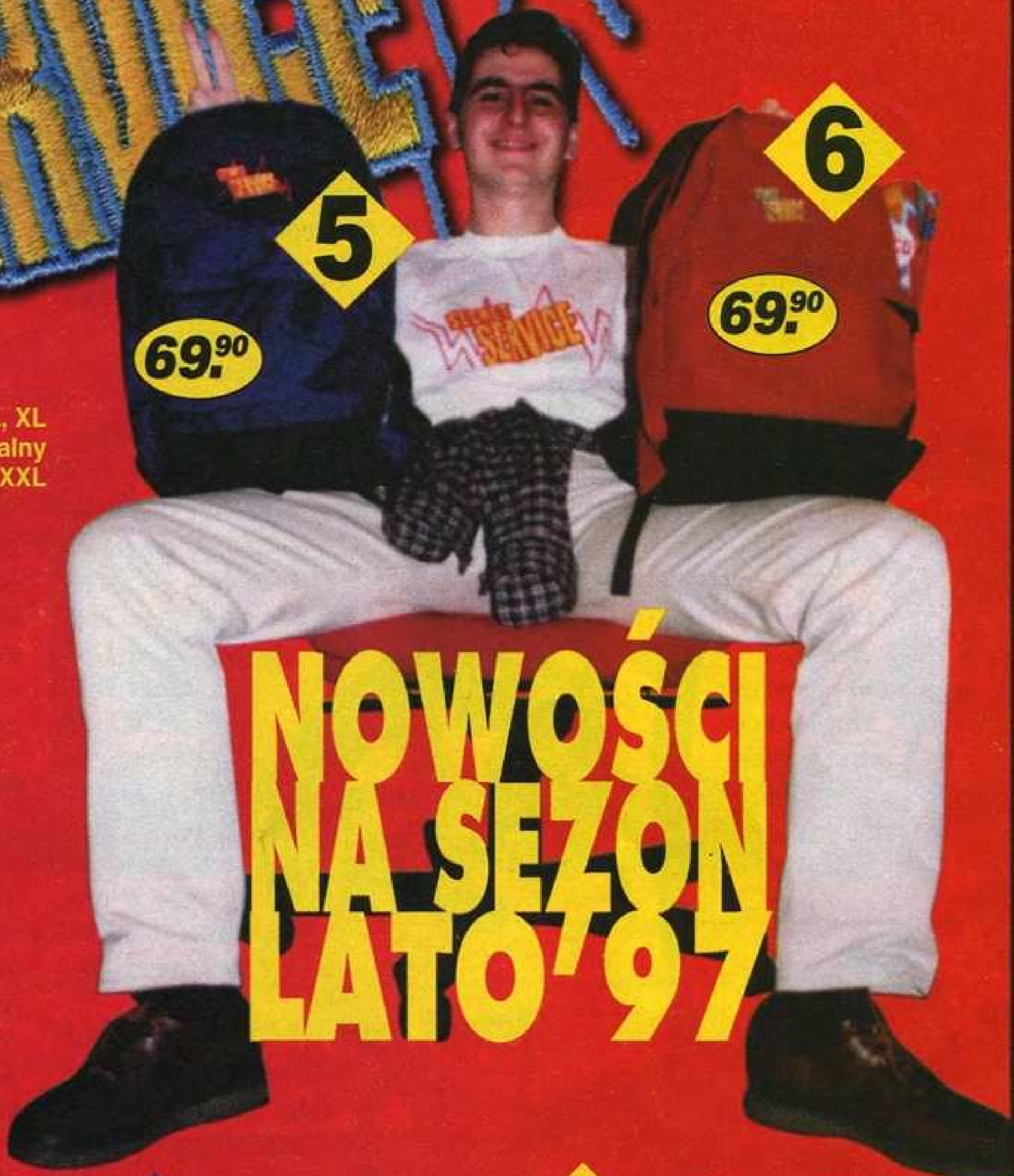
Logo SECRET SERVICE na bluzkach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

UWAGA!

komplet
plecak+bluza+T-shirt
129.⁹⁰

Rozmiary:
1, 2, 3, 4, 9L, XL
5, 6uniwersalny
7, 8L, XL, XXL

**NOWOŚCI
NA SEZON
LATO '97**



**Letnia
seria -
- pięć
koszulek
Promocja**

Letnia kolekcja koszulek konkursowych składa się obecnie z pięciu sztuk. Przypominamy, że jest to kolekcja limitowana, która niebawem skończy się bezpowrotnie. Ponadto cały czas dostępne są: plecaki (nr 5 i 6), firmowy T-shirt (nr 7) i bawełniana bluza (nr 8), które z okazji wakacji możesz zamówić w komplecie po atrakcyjnej cenie.

Zasady zamawiania:

1. Wyciąć kupon ze str. 91.
2. Zaznaczyć na nim numery wybranych produktów i rozmiary.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Optać w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w ciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji tel. (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie.

W okresie wakacyjnym realizacja zamówień trwa dłużej – redakcja jest na urlopie!!!

UWAGA! Koszulki prać w temp 40°C, bez użycia wybielaczy i jadowitych proszków.

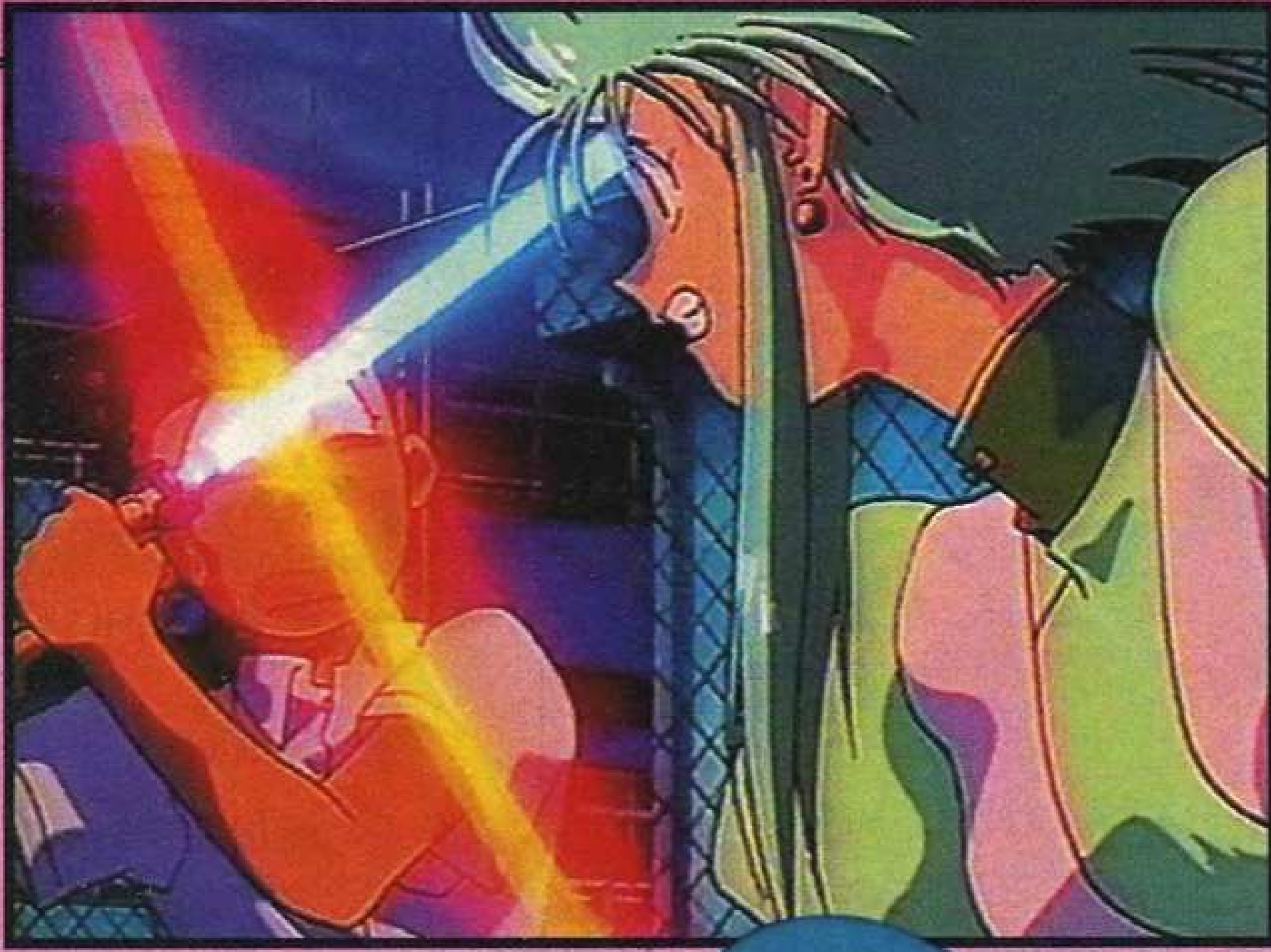


Animegald

**nie przeGap
nie**

100% manga +
100% anime +
100% Japonia
= 300% normy
magazyn
komunikacji
obrazkowej
Animegald 02
już
w kioskach.
w numerze
między
innymi:
temat
przewodni,
komedie, rysunki,
recenzje, nowości,
sailory,
gry,
komedie, plakaty,
biografie autorów,
rysunki, komedie.

**super
jakość
super
kolor
super
CENA**



gdy wsadziłem do mojego magnetowidu pierwszą kasę z OAV. Z miejsca wciągnął mnie ten fantastyczny klimat wesołej i lekko romantycznej historii. Moją faworytką od razu stała się demonica Ryoko – niebezpieczna, piękna,



Kiedy pewnego dnia naczelnicy wezwał mnie na dywanik i powiedział „Kolego, macie mi napisać o Tenchim”, mojej radości nie było granic. Nareszcie mogłem

napisać o jednej z moich ulubionych serii. Dlaczego ulubionej? Czyżbym był aż tak zjaponizowany, pałając aż tak dużą sympatią do jej bohaterów? Przecież TENCHI MUYO to jedna z najbardziej lubianych przez Japończyków serii! Na

szczęście nie tylko w Japonii, ale też w USA i Europie TENCHI MUYO jest jednym z najpopularniejszych seriali, utrzymując się zawsze w czołówce ulubionych przez Otaku anime.

Mnie osobiście TENCHI MUYO od razu przypadł do gustu, od momentu

a jednocześnie bardzo uczuciowa. No dobrze, rozpisuje się tak, jakby już każdy tę serię dobrze znał, a przecież jest wielu początkujących Otaku, którzy nie wiedzą co stracili nie oglądając Tenchiego.

Całe szaleństwo wokół Tenchiego rozpoczęło się w 1992 roku, gdy znana wszystkim firma Pioneer wydała serię OAV, wyprodukowaną przez cenione studio animacyjne AIC. Niby nic. Niby jeszcze jedna seria spośród wielu innych serii OAV wydawanych co roku w Japonii. Jednak ta jedna miała w sobie coś, co zelektryzowało tamtejszych fanów i spowodowało, że stała się wielkim sukcesem.

Jak większość niesamowitych historii, i ta zaczęła się całkiem interesująco. Główny bohater, Tenchi Masaki, nastolatek jakich wielu w Japonii, spędzał swoje kolejne wakacje u dziadka, który opiekował się starą świątynią w górach.

Poza zmiataniem obejścia w wolnych chwilach Tenchi razem z dziadkiem trenował pradawną sztukę walki na miecze. Jednak Tenchi, mimo ostrzeżeń dziadka, od dawna pałał chęcią spenetrowania zamkniętej na kłódkę groty, w której podobno od 500 lat jest zaklęty groźny demon. Zaklęcia strzeże ponoć pradawny miecz, którym według legendy przodek Tenchiego, wielki samuraj, pokonał potężnego i siejącego zniszczenie demona, po czym zamknął go w tej właśnie grocie. Kto by wierzył w takie stare legendy? – ale przecież i takie głupoty trzeba sprawdzić. Toteż pewnego dnia Tenchi podstępem wykrada dziadkowi klucze do groty i sam postanawia sprawdzić, co się tam znajduje. W środku rzeczywiście znalazł pradawny miecz, a raczej to coś zardzewiałego, co z niego zostało. W złości Tenchi uderzył nim w stojący nieopodal kamień pokryty dziwnymi zaklęciami. Ku jego zdumieniu rozpadł się nie tylko miecz, ale i kamień, zaś za nim otworzył się wrota prowadzące w głąb lśniącej dziwnym światłem krypty. To, co Tenchi znalazł w krypcie, przeraziło go śmiertelnie. W central-

Wrzesień miesiącem Tenchiego...

...dlaczego?
Eeeee.....
Sam nie wiem.
Może żeby łatwiej było przetrwać pierwsze dni szkoły.

TENCHI MUYO

Produkcja: AIC, Pioneer, 1992/93
Wydawca: Pioneer
Scenariusz: Naoko Hasegawa
Reżyseria: Hiroki Hayashi
Muzyka: Seikou Nagaoka
Chara designer: Masaki Kajishima
Czas trwania: (seria 1) 60, 60, 60, 45,
(NOWOŚĆ! seria 2) 56, 84 min.
Dystrybucja w Polsce: Planet
Manga wersja
Japońska
z angielskimi
napisami
Cena: 55.90



lejna seria telewizyjna, o której wspominaliśmy już w Animegaido 01.

Dla mnie TENCHI MUYO to bomba! Nic dziwnego, gdyż nad scenariuszem pracowała aż trójka scenarzystów, dopieszczając każdy element historii oraz jej bohaterów. Bo właśnie bohaterowie to – moim zdaniem – najmocniejszy punkt tej serii. A mamy tutaj cały przekrój



nym miejscu leżała mumia, która nie tylko wyglądała straszliwie,

TENCHI MUYO!

RYO - OHKI

charakterów, od mocnych: Ryoko i Washu, do słabych bądź rozkapryszonych charakterków: Mihoshi i Ayeki. Zresztą



wiele z tych postaci jest innych, niż to na pierwszy rzut oka wygląda, a co wychodzi na jaw dopiero w miarę trwania serii. W kolejnych odcinkach wyjaśnia się, dlaczego Sasami jest taka rozważna i mądra jak na swój wiek, okazuje się też, że Tenchi wcale nie jest aż tak spokojnym z natury chłopakiem i potrafi stanąć do walki na śmierć i życie, a Washu nie ma wcale charakteru bezdusznego naukowca, lecz jest przy tym bardzo opiekuńcza.

Mimo sporej popularności Tenchiego w Polsce, dziwię się, że jeszcze nie udało mi się znaleźć żadnego polskiego



ale i zaczęła się ruszać. Tenchi, jak każdy normalny człowiek, wziął nogi za pas i krzycząc w niebogłosy udał się na z góry upatrzone pozycje, czyli jak najdalej od tego miejsca. Ostatkiem sił udało mu się związać kamień i dzięki temu zamknąć wrota. Uspokojony postanowił oddać klucze dziadkowi i zapomnieć o całej sprawie. Tenchi nie wiedział jednak, że demon już się obudził i zaczął szukać zemsty, rozwścieczony przebywaniem w długowiecznym zamknięciu.

Tak się zaczyna pierwszy epizod serii OAV. Dalej mamy kupę prześmiesznych sytuacji, gdy okazuje się, że demonem jest przepiękna dziewczyna, której nienawidzi księżniczka Ayeka z rodziny królewskiej panującej gdzieś w odległej galaktyce, która ma bardzo zabawną, ale i rozsądną małą siostrzyczkę Sasami i gdy okazuje się, że statkiem kosmicznym Ryoko jest skrzyżowanie królika z kotem, czyli kotulik Ryo-ohki, zaś najbardziej reprezentatywną przedstawicielką Policji Galaktycznej jest niezdarza blondynka Mihoshi.

Później pojawia się jeszcze kilku bohaterów, jak Washu, największy geniusz, a raczej geniuszka w galaktyce oraz jeszcze później – partnerka Mihoshi z policji Galaktycznej o imieniu Kyone. Cała ta zwariowana grupa dostarcza widzom niesamowitych wrażeń, bawiąc, wzruszając i rozśmieszając prawie do łez. Oprócz humoru mamy też chwile grozy, gdy grupa naszych kosmicznych dziewczyn razem z Tenchim walczy z kosmicznym piratem Kagato. Niech o popularności tej serii świadczy fakt, że niedługo potem ukazała się kolejna seria OAV, potem seria telewizyjna, jednoczęściowy film OAV o przygodach Pretty Sammy, a później cały serial telewizyjny, dwa duże filmy kinowe, a ostatnio ko-

dla innych fanów na podstawie popularnej serii). Na koniec powiem, że w Japonii wydawana jest również manga TENCHI MUYO w wysokonakładowym piśmie DORAGON COMIC, na rynkach dojinshi w Japonii ukazuje się wiele mang rysowanych przez fanów z bohaterami z Tenchiego, a w USA powstała nawet amerykańska manga!

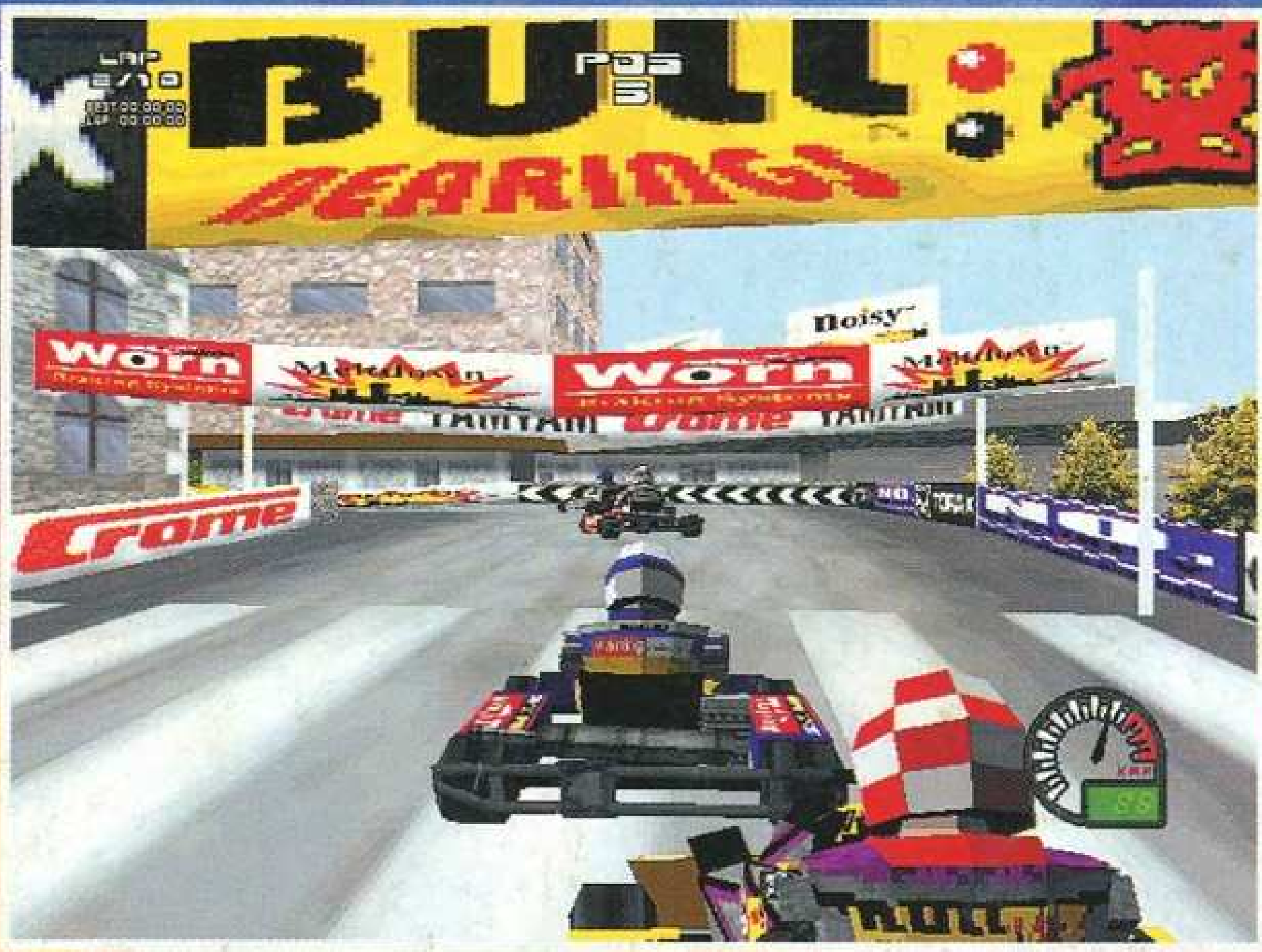
TENCHI MUYO to wspaniała rozrywka. Wśród wielu fanów traktowana wręcz kultowo (no tak, Ryoko rządzi!) i na szczęście dostępna i u nas, w Polsce.

Mr.Root

fanica na Internecie, podczas gdy tony takich opowiadań powstaje o Sailorkach (fanfic – opowiadanie pisane przez fana

nów traktowana wręcz kultowo (no tak, Ryoko rządzi!) i na szczęście dostępna i u nas, w Polsce.





Każdy kto słyszy o wyścigach kartów twierdzi, że to rodzaj zawodów przeznaczonych raczej dla początkujących kierowców, niż dla profesjonalistów. Te poglądy są po części prawdziwe, ale nawet starzy wyjadacze Formuły 1 startują w przerwie pomiędzy sezonami na tych „mini bolidach”. Stynne już są coroczne zawody w paryskiej hali Bercy, gdzie startuje cała śmietanka F1, a także ci, którzy zakończyli swoje kariery, jak np. Alain Prost. Dlaczego więc po objechaniu wszystkich, świeżych

może i wygląda ładnie w rozdzielczości 640x480 i 16 mln. kolorów, ale zapewniam, że wasz PeCet tego nie pociągnie. Na P133 granie powyżej 320x400 i 256 kolorów mija się z celem, gdyż sprzęt nie wy-

FORMULA KARTS

ciągnie wówczas więcej niż 8 fps, a to może doprowadzić do poważnej nerwicy. Opisywana wersja nie miała zaimplementowanej obsługi akceleratorów 3D i jeśli takowa zostanie w przyszłości wprowadzo-

ście sekund, na szczęście można zwiększyć liczbę okrążeń do 40. Na każdym torze umieszczony jest Pit stop, gdzie można przezeń przejeżdżając zatankować paliwo. Walka jest mniej pasjonująca niż w poprzednich częściach, choć także tylko walka dwóch bolidów daje szansę sukcesu. Wokół trasy nic się nie rusza,

lepsze przyspieszenie, zaś gorszą przyczepność i prędkość maksymalną. Tak, więc każdy doбира karta według własnych upodobań. Rok temu Gulash opisywał MANIC KARTS i rozmarzył się w teście, zastanawiając nad kolejnymi częściami. Niestety, biedak załamał się, widząc, że ludzie z MANIC MEDIA, zamiast zrobić krok do przodu, nieznacznie się cofnęli.

Rif

Manic Media/Sega PC
 DYSTRYBUTOR PC - BOBMARK CENA: -90
 TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
 PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 90, 8 MB RAM
OCENA: 4/10

wszystko jest statyczne i nie ma nawet opcji replay.

Najgorszy z wszystkiego jest z pewnością dźwięk, który mimowolnie skojarzyłem z GRAND PRIX MPS sprzed kilku lat. Bardzo rażący jest też brak opcji gry w dwie osoby na jednym komputerze, niestety autorzy poszli na łatwiznę i mamy tylko standardowy Multiplayer przez kabel, sieć, modem i Internet. Naprawdę żal mi, że grę, którą tak bardzo lubiłem, tak radykalnie zmieniono. Jedyne plusy FK łapie za w miarę realistyczną symulację jazdy karta, którego bardzo przyjemnie wyrzuca na zakrętach i za dobrze dobraną muzykę.

Sama jazda może odbywać się w czterech trybach: Practice, Single Race, Championship i Arcade. Najwięcej frajdy jest w trybie Arcade, gdzie wkraczają do akcji znane z poprzednich realizacji Super Gipy i Turbo (przez kilka sekund występuje super przyczepność lub

na, to gra z pewnością otrzyma kilka dodatkowych punktów.

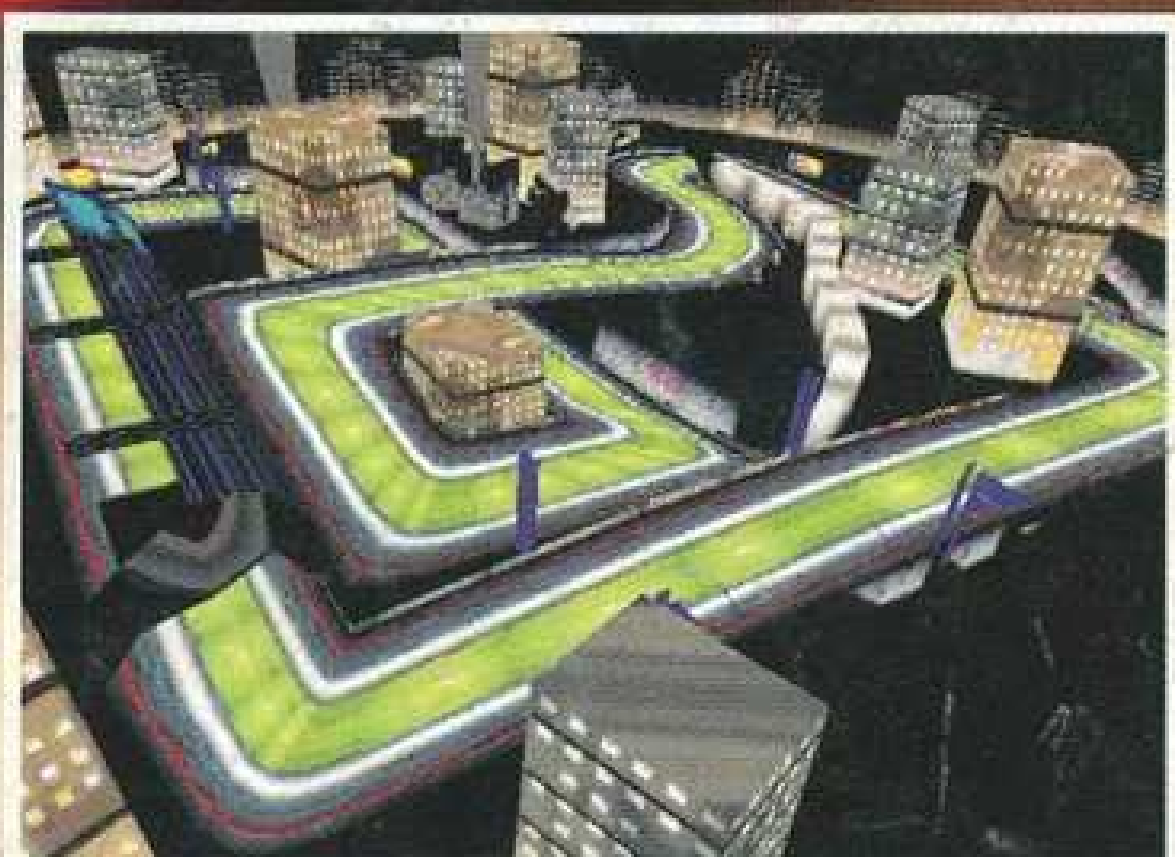
Abstrahując od grafiki, FK także nie wypada dobrze. Znowu mamy do dyspozycji tory w ośmiu krajach, od Brazylii po Japonię. Elementy krajobrazu nawiązują w jakimś stopniu do stereotypów, np. w Holandii występują wiatraki, a w Egipcie piramidy. Tory są, niestety, bardzo krótkie i poszczególne okrążenia przejeżdża się najwyżej w kilkana-



symulacji Formuły 1 na PC, nie sięgnąć po nową grę o małych kartach - FORMULA KARTS.

Co nowego otrzymaliśmy w 1997 roku? Ze zmian na pierwszy plan wysuwa się wprowadzenie nowego engine'u w miejsce starego, choć wypróbowanego i zaakceptowanego przez graczy. Zgodnie z trendem panującym na rynku gier, grafika jest teraz stworzona z polygonów i nałożonych nań tekstur. Nie tylko tor składa się z polygonów, ale i karty wraz ze swoimi kierowcami. Do tego dodajmy jeszcze zwiększenie palety kolorów i mamy już pełen obraz... kłęski!

Tak, tak, zmiany te nie wyszły grze na dobre. FK



77 kph MAX

