





# WAR WIND™

PRZEZ SETKI LAT CZTERY RASY  
TOLEROWAŁY SWOJĄ OBECNOŚĆ  
dzisiaj coś wisi w powietrzu...

**WALCZ, HANDLUJ I PLĄDRUJ  
BY ZDOBYĆ WŁADZĘ  
NAD ŚWIATEM**



strategia w czasie rzeczywistym

**SZUKAJ W SIĘCI OPTIMUSA**

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

**OPTIMUS BIS**

42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12  
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39



**GRA W CAŁOŚCI PO POLSKU!**



# MASAŻ DLA KOSMITEK?

za 436 533 sekundy wszystko będzie jasne



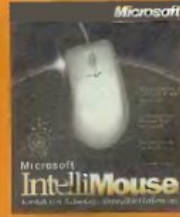
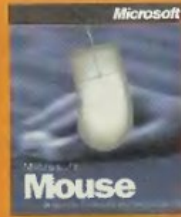
Wydano przez Shiny Entertainment Inc. © Shiny Entertainment Inc.  
Logo MDK jest zarejestrowanym znakiem handlowym Shiny Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

**CD PROJEKT®**

**Biuro:** Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt:** Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70/3; 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. Peca 2, tel. (0-22) 654 23 65



**Czekacieś  
na obniżkę cen?  
Teraz sprzęt Microsoft  
w zasięgu ręki!**



**Promocja!**  
**91 Dni Dziecka z Microsoft**

**Między 1 kwietnia a 31 czerwca 97  
kupisz prezentowane akcesoria taniej!**

**Microsoft®**

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Zapraszamy do odwiedzenia  
polskiej strony WWW firmy Microsoft:  
<http://www.microsoft.com/poland/>

© 1997 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.  
Promowane produkty można kupić u wybranych dealerów: **Kraków:** User, tel. (0-12) 66-88-54; **Poznań:** Escom, tel. (0-61) 17-22-59; **Warszawa:** APN Promise, tel. (0-22) 616-03-80; **CD Projekt**, tel. (0-22) 25-07-03

**Microsoft**  
**SHOP SHOP**

**Białystok:** ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 51-44-38; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; **PRETOR**, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; **MULTISOFT**, tel. (0-12) 66-95-94; **QMK**, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26; **SOL SERWIS**, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy komputerowe, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-64-34; **ON-LINE Softop**, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 360-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Sieradz:** INWAR, tel. (0-43) 750-63; **Szczecin:** OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; **FONTEX POLSKA**, tel. (0-22) 620-34-70; **Księgarnia Bankowa**, tel. (0-22) 620-21-18; **Księgarnia PLJ**, tel. (0-22) 628-90-34; **KOMPUTERLANDIA**, tel. (0-22) 25-51-86.



# WYWIAD



**A-10 CUBA!**

A10 Cuba!.....40  
 Area 51 .....32  
 Blue Ice.....42  
 Creatures.....62



**DEATH RALLY**

Death Rally.....22  
 Deus.....43  
 Die Hard Trilogy.....33

Redaktor naczelny  
 Marcin Przasnyski  
 Z-ca red. nac. Waldemar Nowak  
 Sekretarz redakcji  
 Rafał Galecki

Zespół redakcyjny  
 Łukasz Bura, Andrzej Owalina,  
 Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki,  
 Paweł Jankowski, Aleksandra Kaca  
 Lech Kalwas, Robert Korzeniewski,  
 Piotr Mańkowski, Kamil Mętrak,  
 Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński,  
 Piotr Pawlak, Bogdan Wiciński

Design & DTP  
 STUDIO ProScript, Pegaz Ass<sup>®</sup> Design Group  
 Waldemar Nowak, Jacek Plekarek,  
 Adam Andrzejewski

Druk  
 UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69  
 Nakład 163.000 egz.

Adres redakcji

Secret Service  
 00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21  
 tel/fax (0-22) 624-91-47  
 godz. 9<sup>00</sup>-16<sup>00</sup> poniedziałek – piątek  
 e-mail: secserv@poibox.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.



**Dragon Lore II**  
 The Heart of The Dragon II

Dragon Lore 2.....48  
 Escape from Delirium .....23  
 Fatal Fury 3 .....20  
 Firo & Klawd .....30  
 Flying Corps .....38



**Fragile Allegiance**.....54



**Goosebumps** .....44  
 Incredible Hulk.....23  
 Independence Day.....31



**Jetpilot**.....77  
 Katharsis .....34



**Killer Instinct Gold** .....16  
 Links LS .....24



**Magic: the Gathering**.....60



**Mortal Kombat 4** .....16



**Norse by Norsewest**.....27  
 Orion Burger .....45  
 Panzer Dragoon.....28



**Realms of the Haunting** .....28  
 Sand Warriors.....36  
 Sensible W. Soccer 96/97 .....76



**Settlers 2 – Mission CD**.....57  
 SimPark.....58  
 Soul Edge .....18



**Space Jam**.....25



**Star General**.....56



**Stars!**.....55  
 Steel Panthers 2 .....58



**Time Paradox**.....42



**Tiny Troops**.....79



**Titanic**.....46  
 Total Mania.....26  
 Uropa 2 .....78  
 U.S. Navy Fighters'97.....37

\*\*\*  
 Gry TV i konsole .....65  
 Contra: Legacy of War, Cool Boarders,  
 Die Hard Arcade, Donkey Kong Land 2,  
 Doom, Empire Strikes Back,  
 Hardcore 4x4, Jumping Flash 2,  
 Jet Rider, Metroid 2, Mystaria: Realms  
 of Lore, Wave Race 64,  
 Wayne Gretzky Hockey

Hardware .....71  
 Kombat Korner .....16  
 KGB .....80  
 Manga Room .....94  
 Rzut Okiem.....6  
 Star Wars.....14  
 W Przygotowaniu .....9  
 SS CD'45 .....12



**M**amy kwiecień, cztery miesiące po Sylwestrze, niedługo wakacje i wydawałoby się, że producenci spuścili z tonu, że do następnych Świąt nie ukaże się nic ciekawego. Tymczasem szykuje się prawdziwy, wakacyjny wysyp gier, jakiego od dawien dawna już nie było. I wcale nie mówię tu o żadnych malutkich badziwiach w rodzaju **QUAKE 2** czy **WARCRAFT 3**, ale o prawdziwych tytułach, takich jak **C TEAM** (strategia real time w rodzaju **X-COM: APO-**

**CALYPSE**), **MAGNUM STEEL** (interaktywny film; detektyw na tropie międzynarodowej afery), **RAMBO: THE 4D BLOOD** (strzelanina 3D a'la **QUAKE**; kulisy operacji „Pustynna Burza”), **VIRTUA PSYCHO KILLER** (najbardziej krwawe mordobicie 3D w historii gier), **X-FILE: THEY LIVE** (przygodówka; Mulder i Scully kontra ufokij). Ponieważ dane na temat tych gier wciąż trzymane są przez wydawców w ścisłej tajemnicy, obszerniej napiszemy o nich w następnym Rzucie Okiem.

## 7TH LEGION

EPIC MEGAGAMES

W odległej przyszłości najbogatsi ludzie postanowili opuścić Ziemię i poczekać w kosmosie, aż at-



mosfera się zregeneruje, a motloch wyginie. Jednak ci, co zostali, przeżyli i mają się całkiem dobrze. Z niecierpliwością oczekują legendarnego dnia Powrotu, kiedy na Ziemię przybędą ci, co ich kiedyś porzucili. Za komitet powitalny służy doborowa jednostka, zwana Siódmym Legionem, wyposażona w potężne mechy. Wreszcie nadchodzi dzień Powrotu...

Wbrew pozorom, wcale nie jest to kolejna symulacja z wielkim mechem w roli głównej, ale doskonała strategia w czasie rzeczywistym, która tym razem naprawdę zakasuje wszystkie obecne. W kilkunastu wymienniczych przygotowanych scenariuszach będziemy toczyć bój przy pomocy wielu różnych jednostek – piechoty, kawalerii na dinozaurach, dowódców z wyrzutniami rakiet, samochodów rozpoznawczych, artylerii samobieżnej, różnych typów czołgów oraz mechów, samolotów i okrętów. Oczywiście będziemy też tworzyć własną bazę, stawia-



jąc różnorakie budowle konieczne do produkcji nowych jednostek, troszcząc się przy tym jedynie o kasę. Doskonałym rozwiązaniem są znane z C&C walizeczki – niespodzianki i karty wydarzeń, które można „aktywować” w ciągu gry. Bitwa to prawdziwa rzeźnia i odłot na maksa, coś w sam raz dla tych, których znudziły orki.

## DARK REIGN

ACTIVISION

Wszystko zaczęło się nie tak dawno temu, bo w XXVII wieku. Potężne Imperium od setek lat władało galaktyką, kontrolując wszystkie zasoby wody. Nikt nie śmiał wystąpić przeciw status quo, gdyż siły imperialne dysponowały bronią zdolną zniszczyć planetę w ciągu kilku sekund. Przynajmniej do czasu, aż nie pojawiła się Armia Wyzwolenia. Wówczas w kosmosie rozpętał się prawdziwy chaos.



Teraz losy całej ludzkości spoczywają w rękach pewnego naukowca, który nieszczęśliwie rozbił się na ogarniętej wojną planecie systemu Straty. Ty dowodzisz ekspedycją, której celem jest uratowanie naukowca, a co za tym idzie – ocalenie wszystkich światów. Jak na prawdziwego stratega przystało, będziesz musiał wybadać słabe punkty zarówno wojsk imperialnych, jak i Armii Wyzwolenia, wypracować własną taktykę i zniszczyć ich, zanim to oni dopadną naukowca, którego szukasz. W pośpiechu toczysz kolejne bitwy, od których zależą losy całego wszechświata.



## AD COP

UNION/MIRAGE

Ostatnio na PeCetach pojawia się coraz więcej „celowniczków”, czego najlepszym przykładem jest tytuł rodzimej produkcji. AD COP to dość wiemy naśladowca niezłego VIRTUA COP, a przynajmniej taki miał być w zamierzeniu swych twórców. Niestety, do pierwowzoru jeszcze trochę mu brakuje, choć jak na warunki polskie, nie jest źle. Akcja jest banalna aż do bólu, pozbawiona jakichkolwiek głębszych treści. Po prostu, jako członek sił specjalnych musisz się rozprawić z kolejną falą terroryzmu, szpikując



ołowiem wychylających się zza węgła gangsterów. Rozwalasz kilku i lecisz dalej, rozwalasz następnych i znów dalej, itd. Grafika kojarzy się z DOOM, a szkoda, przydałby się pełny trzeci wymiar.

## DROWNED GOD: CONSPIRACY OF THE AGES

INSCAPE

Arka Przymierza, Baphomet, Atlantyda, Autostrada 666, Święty Graal, Izis, Horus, Eksperyment Filadelfia, Roswell, Projekt „Star Wars”, Król Artur, Merlin, Leonardo Da Vinci, Albert Einstein, Nicholas Poussin, Carl Jung, Victor Hugo, Nikola Tesla, MIB... Mówi wam to coś? No jasne, jeśli tylko jesteście fanami X-Files, na pewno wiecie, że chodzi o ufoków, którzy maczali swe cztery szare palce we wszystkich tajemniczych sprawach w historii ludzkości.

„Zatopiony Bóg” to przygodówka dla osób z ostro zwichrowaną, wykręconą w inny wymiar osobowością. Nie ma co gadać, bohaterem tej gry jest po prostu człowiek myślący inaczej. Przenosząc się w kolejne mityczne miejsca i światy, powolutku rozwiązujemy tę potworną tamigłówkę, którą jest tytułowy „Spisek Wieków”. Jednak jeśli



dierpisz na manię prześladowczą, lepiej w to nie graj, bo twoje łęki tylko się umocnią.





# ERADICATOR

EIDOS INTERACTIVE

Już niedługo, dosłownie na dniach pojawi się ERADICATOR, poważny konkurent DUKE NUKEM 3D. Wyobraźcie sobie potężną cytadelę, która wznosi się ponad górami i pustyniami obcej planety. Za jej murami kryje się całe bogactwo galaktyki, broniące przez potężną inteligencję, której celem jest niszczenie wszystkich próbujących wdrzeć się do środka. Ty jesteś ostatnią nadzieją ludzkości, musisz dostać się do środka, pokonać hordy wrogów i...

Najciekawiej prezentuje się możliwość przestawienia widoku na perspektywę pierwszej lub trzeciej osoby. Do wyboru są trzy postacie: napakowany koleżka, bysiorowaty mutant o głowie aligatora i panienka o pazurach ostrych jak brzytwy. Do przejścia zaszerwowano nam 25 poziomów pełnych różnorodnych przeciwników i automatycznych wieżyczek. Na szczęście będziemy mieli ponad 20 rodzajów broni do wmiatania śmieci z korytarzy. Będzie wyzywa!



# INTERSTATE 76

ACTIVISION

To nie wyścigi, to symulator jazdy samochodem z fabułą. Akcja tej gry będzie się toczyć na południowym zachodzie USA w połowie lat 70. Siądziesz za



kierownicą krążownika szos, wyposażonego w potężny arsenał – oprócz broni zamontowanej na wózku, będziesz dysponował także sprzętem dywersyjnym w rodzaju oleju, gwoździ i pasów z kolcami. Z broni ręcznej będziesz korzystał zarówno podczas jazdy, jak i w krótkich sekwencjach walki poza autem. A wszystko po to, by uratować największe amerykańskie złoża ropy przed najazdem motorowego gangu i przy okazji zemścić się na jego szefie, który zabił twoją siostrę.

Do wyboru będą dwa rodzaje rozgrywki: grupa misji powiązanych fabułą i czysta nawalanka. Na końcu każdej misji można zmienić uzbrojenie i ręczę, wybierając z ponad dziesięciu modeli. Za pomocą specjalnego engine 3D opartego na grafice polYGONALNEJ wymodelowano rzeczyste krajobrazy stanów Teksas i Nowy Meksyk – ich szosy, pustynie i miasteczka. Będziesz mógł zjechać z drogi i puć po bezdrożach, omijając, bagna, ruchome piaski i pola kaktusów. Engine gry zapewni duży realizm jazdy, oddając gwałtowne przyspieszenia, hamowanie poślizgiem, utrzymywanie sterowności na wirażach, dachowanie, wchodzenie w kontrolowany poślizg, skoki na rampach itd. Czasami kamera będzie dawać ujęcia 3rd person perspective, chwytając co bardziej widowiskowe sceny. Wszystkie będą przeplatane częstymi sekwencjami animowanymi.



# LBA 2: TWINSEN'S ODYSSEY

ADELINE SOFTWARE

Gra LITTLE BIG ADVENTURE cieszyła się tak dużą popularnością, że firma ACTIVISION przechwytyjąc kontrakt z autorem Frederickiem Raynałem zdecydowała się wydać drugą część – TWINSEN'S ODYSSEY. Gwoli ścisłości, w Europie gra ukaże się pod nazwą LITTLE BIG ADVENTURE 2. Jej akcja będzie się rozgrywać na niezwykłej planecie Twinsun, zamieszkałej przez dziwaczne istoty, przypominające ziemskie zwierzęta. Nasz bohater Twinsen będzie musiał tym razem bronić mieszkańców swej rodzimej planety przed inwazją kosmitów.

Interfejs i sposób prowadzenia rozgrywki pozostaną te same. Zmiany przejdzie przede wszystkim grafika – zyska na szczegółach i kolorach. Animacje będą bar-



dziej płynne, częstsze i dłuższe. W pierwszej części gra save'owała się automatycznie, teraz wreszcie będzie można to robić ręcznie. Tło w grze będzie prerenderowane, ale krajobraz nie pozostanie statyczny. Środowisko gry wykonano za pomocą technologii, która pozwoli widzieć Twinsena przez kamerę w ujęciu real-time. Gra okresowo będzie się przełączać z klasycznego, izometrycznego kąta widzenia na widok z oczu gracza. LBA2 ma chodzić zarówno pod DOS, jak i Windows'95. Podobno pojawi się też na PlayStation.



# HEXEN 2

RAVEN SOFTWARE

Pamiętacie HEXEN? To nie była najlepsza gra, choć miała swoich zwolenników. Autoryzowany klon DOOM, tyle że w konwencji fantasy, gdzie zamiast piły łańcuchowej i dwururki był topór i magiczna kusza, a zamiast mutantów demony z piekła rodem. HEXEN było w zasadzie tylko lepszą, większą wersją HERETIC, gry opartej całkowicie na engine DOOM. Jednak HEXEN 2 nie jest zwykłą kontynuacją przeciętnej strzelaniny, zapewniającą tylko nowe levele i kilka nowych stworków do rozwalenia. Nie jest, ponieważ firma RAVEN zakupiła od ID SOFTWARE engine... QUAKE!



Tak, to prawda. Nowy HEXEN 2 będzie wyglądał dokładnie tak samo jak QUAKE. Koniec z pikselozą i kanciastością, wszystkie potworki będą w pełni trójwymiarowe. W świecie HEXEN 2 ujrzemy doskonałą perspektywę, świetne tekstury i efekty światłocienia. Prawdę powiedziawszy, zapowiada się coś, co przebiję QUAKE na wylot. O wiele ciekawsze scenerie, bogatsze w szczegóły i o niebo lepsza fabuła stworzą zupełnie nową jakość. QUAKE pójdzie w odstawkę, teraz będzie rządził HEXEN 2, przynajmniej do czasu UNREAL.

# JAZZ JACK RABBIT 2

EPIC MEGAGAMES

Jazzowego królika Jacka znają chyba wszyscy miłośnicy platformówek. Teraz będą mieli okazję przeżyć to jeszcze raz, gdyż firma EPIC MEGAGAMES zapewniła nam kolejne, wcale nie łatwe levele do pokonania. W poprzedniej części Jack pokonał tajdaka Devana Shellę, otrzymał tytuł księcia i ożenił się z księżniczką Evą. Tym razem znów będzie musiał pokrzyżować okrutne plany lotra i wspólnie z bratem Spazem uratować w przeszłości swoich rodziców.

Ta gierka, podobnie jak LOST VIKINGS 2, tryska humorem i zachwyca nowinkami technicznymi. Grafika jest w rozdzielczości 640x480 i razi oczy bogactwem kolorów. Wspaniałe tła są kilkuwarstwowe, dzięki zastosowaniu systemu parallax scrolling. Animacje postaci są niezwykle płynne; królik Jack wyprowadza na planszy najdłuższe harce, wojując z różnymi nietoperzami i innym paskudztwem. Wizualne efekty sprawiają w grze wrażenie trójwymiarowości, przypominając MARIO KARTS. W tle przygrywa wesola muzyczka, osiem kanałów stereo. Gra przewiduje opcję multiplayer, w tym coś w rodzaju modowego „deathmatch”. Słowem, zabawa na całego.





# TIME WARRIORS

## SILMARILS

Firma SILMARILS dawno nie dawała o sobie znać, aż tu nagle zaskakuje nas wszystkich prawdziwie zabójczym tytułem. TIME WARRIORS to gra, która być może okaże się najlepszym mordobiciem 3D na PeCeta.

Katakizm w XXI wieku spowodował, że na Ziemi nastąpił regres cywilizacyjny, który cofnął ludzkość z powrotem w epokę barbarzyństwa. I oto powracają Nieśmiertelni Wojownicy, by stoczyć wielką walkę o władzę nad całym światem. Każdy reprezentuje jedną z cywilizacji zamieszkujących Ziemię i gdy zwycięży, jego lud wyniesie się ponad wszystkie inne po wieczne czasy.

Postaci do wyboru będzie kilkanaście – Celt, Grek, Chiński Mnich, Rycerz, Amazonka, Barbarzyńca i inni. Każda postać walczy na swojej arenie, posługuje się swoją ulubioną bronią, nawala dziesiątkami combosów i atakami magicznymi. SVGA, Hi-Res, w pełni teksturowane postacie, niesamowite efekty świetlne i przenikania oraz cienie – Yes! Gulash będzie miał o czym pisać!



# TEST DRIVE OFF-ROAD

## ACCOLADE

TEST DRIVE pojawił się jakieś 10 lat temu na C-64, później zaś na Amigę i PeCeta. To była jedna z pierwszych symulacji jazdy samochodem. Tak – jazdy, nie wyścigów. Po prostu jechało się i podziwiał krajobraz. Można było zjechać z trasy i zasuwać po łąkach aż do najbliższej przeszkody terenowej w postaci rzeki czy lasu. Nowy TEST DRIVE OFF-ROAD to także nie są wyścigi, a raczej szalony rajd po bezdrożach, który wytrzyma zawieszenie tylko solidnego wozu terenowego. Siadasz za kółkiem jeeпа i dajesz po garach, przeżywając prawdziwą trzęsionkę na licznych wybojach. Wspaniała grafika pozwala oddychać krystalicznie czystym powietrzem przyrody, a nie spalinami uciekających przed nami wózków. Symulator jazdy bardzo prosty, ale za to jakże miodny.



# THEME HOSPITAL

## BULLFROG

Zapewne wielu z was pamięta THEME PARK, w którym chodziło o stworzenie najbardziej dochodowego lunaparku przez instalację coraz ciekawszych urządzeń i atrakcji przyciągających całe rzesze łaknących rozrywki ludzi. W THEME HOSPITAL, który naszym zdaniem prezentuje się o wiele lepiej od swego poprzednika, ogólna idea jest podobna, tyle że chodzi tu o tytułowy szpital. W tym wypadku musisz nauczyć się zarządzać olbrzymią kliniką, dbając zarówno o własną kieszeń, jak i zadowolenie pacjentów. Jako dyrektor szpitala budujesz kolejne pokoje, gabinety przyjęć, sale zabiegowe i operacyjne, zatrudniasz personel, lekarzy i chirurgów, którzy sami przeprowa-

dzają na pacjentach właściwe kuracje, operacje itp. Kiedy rozbudujesz już swój szpital, będzie czekać cię kolejne zadanie – kolejna klinika do zarządzania, bo pacjentów przecież nigdy nie jest mało. Śliczna, kolorowa grafika SVGA, rzut izometryczny, banalny w obsłudze interfejs. Wszyscy miłośnicy SIM-ów na pewno będą zadowoleni.



# CMR DIGITAL

## AL. JEROZOLIMSKIE 2

### GRY KOMPUTEROWE

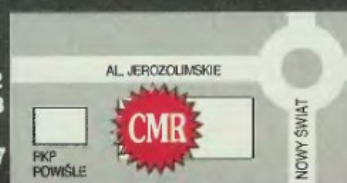
GRY PC CD-ROM ● PC 3.5'  
ENCYKLOPEDIA ● NAUKA JĘZYKÓW OBCYCH

DORADZIMY ZAKUP, ZAPREZENTUJEMY KAŻDĄ GRĘ

NINTENDO 64 PlayStation™ SEGA SATURN GAME BOY

- OLBRZYMI WYBÓR TYTUŁÓW
- ŚWIATOWE NOWOŚCI
- WYPOŻYCZALNIA GIER NA CARTRIDGE

WARSZAWA  
AL. JEROZOLIMSKIE 2  
TEL. (0-22) 827-87-73  
CZYNNY  
PN-PT 8-20 SOB. 10-17

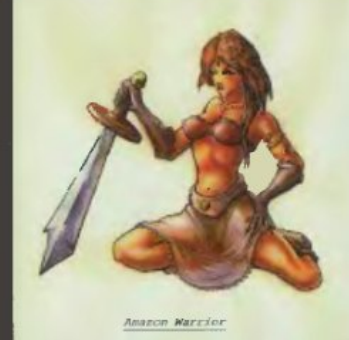






my w nią już dobry miesiąc (wersja przedpremierowa) i na razie wiadomo jedno: gra jest ogromna. Zawiera ponad 1500 lokacji (dla porównania: „jedyńka” miała ich ok. 150). Choćby pobeżny spacer po jej świecie zajmuje długie godziny, a co dopiero mówić o drobiazgowym penetrowaniu każdego pomieszczenia? Do tego walka z potworami nastęcza nie mało kłopotu, bo bestie są przebiegłe i wytrzymałe.

Nie ma mowy, by gra skończyła się za szybko, tak jak to było z jej poprzedniczką. Do tego o pierwszej ECSTATICA mówiło się, iż zaczęła się jak horror, a skończyła jak komedia.



# ECSTATICA 2

## W PRZYGOTOWANIU



„Dwójka” jest pod tym względem bardziej zrównoważona – po prostu horror na okrągło, lecz już nie w tak bezpośrednim wydaniu.

E2 pracuje pod Windows/95 i zachowuje się zupełnie dobrze, jednak dla uzyskania pełnej płynności w wysokiej rozdzielczości nie wystarczy Pentium 90. Ale prześliczna grafika, w której obok zieleniących się ogrodów i wilgotnych, zimnych murów napotykamy także drażniące odcienie zła – czerwony i czarny, ma swoją cenę: szybkość działania gry.

PSYGNOSIS  
PC CO / PSX

Projekty maszkar są znacznie bardziej wymowne niż ich „kulkowe” modele. Gra zachowując ciężki klimat ma na szczęście swój wyraźny unikalny charakter. Powiedziałbym nawet, że jest troszeczkę mangowa.



W czasach, gdy DOOM był nowinką, a na rynku dominowały tradycyjne przygodówki, pojawiła się ECSTATICA. Gra mająca w sobie wiele z ALONE IN THE DARK, lecz graficznie dużo bardziej zaawansowana. Jak na swoje czasy była naprawdę dużym wydarzeniem. Nikt wcześniej ani nawet później nie wykorzystał tej charakterystycznej „kulkowej” grafiki, którą stworzyła grupka ludzi ukrywająca się pod szyldem ANDREW SPENCER STUDIOS.

W maju 1997 r. ukaże się ECSTATICA 2, która jest godnym spadkobiercą swego przodka. Gra-







Ten nieco „toporny” rysunek przedstawia jednego z kroczących, dużych robotów występujących w grze

Firma TECHLAND na stałe gościła w sercach Amigowców po wydaniu głośniego tytułu ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ (gra doczekała się nawet wersji wydanej na Zachodzie przez firmę BLACK LEGEND). Idąc z duchem czasu, panowie z Parczewa przypuszczają teraz atak na rynek PeCetowy. EKSTERMINACJA reprezentuje modny ostatnio gatunek strategii w czasie rzeczywistym w rodzaju C&C czy WARCRAFT. Polski produkt ma w założeniach odesłać do lamusa swoich zachodnich kuzynów. Fabuła przedstawia się bardzo tradycyjnie – Ziemię najeżdżają wiecznie żądni krwi obcy i pustoszą jej piękną powierzchnię. W efekcie długich walk, Ziemianom (to nasi) udaje się



# EKSTERMINACJA W PRZYGOTOWANIU



odeprzec atak, ale ich szeregi zostają zdziesiątkowane. Rozpoczyna się dramatyczna walka o przetrwanie – albo my, albo oni. Przygotowano misje

w trzech układach gwiazdnych, a los rzuci gracza na 18 obcych planet.

EKSTERMINACJA zapowiadana jest jako potencjalny przebój. Rozmiary plansz, na których toczyć się będą bitwy mają nie tylko być pięciokrotnie obszerniejsze od tych z WARCRAFT, ale także ich struktura ma odpowiadać kulistemu kształtowi planety. Jądcąc więc czołgiem uparcie w jednym kierunku nie można natrafić na koniec świata, czyli brzeg ekranu, za to na miejsce startu jak najbardziej. Sztuczki rodem z COMMAND & CONQUER, gdzie zabezpieczenie własnych tyłów polegało na ulokowaniu bazy w rogu ekranu, okażą się bezużyteczne. Wreszcie maniacy skomplikowanych planów strategicznych będą mogli spuszczać łanie lub brać bity od wroga ze wszystkich czterech stron.

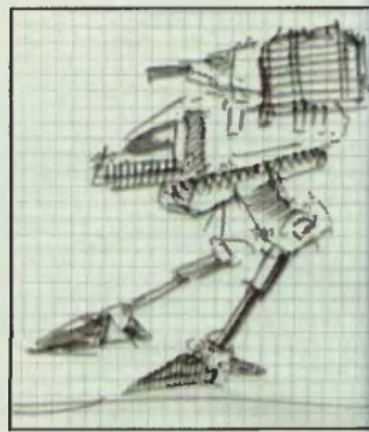
Inną ciekawostką ma być opcja prowadzenia walki na kilku niezależnych planszach jednocześnie – wszystkie zdobyte (w obrębie jednego układu gwiazdowego) planety będą cały czas do dyspozycji. Tak więc współpraca między nimi okaże się wskazana, gdyż wróg będzie dysponował podobnymi możliwościami. W grze znajdzie się po 40 jednostek bojowych na wyposażeniu każdej z walczących stron, zróżnicowane ich parametry spowodują, że każda będzie miała swoje mocne i słabe punkty. Twórcy wprowadzili element starzenia się sprzętu, który trzeba stale modernizować w miarę rozwoju nowych technologii. Obie rasy mają posiadać określoną liczbę jednostek oraz wyposażenia charakterystycznych dla swych gatunkowych preferencji. Samych budowli w EKSTERMINACJI ma być 30, zaś planowanym surowcem napędzającym rozwój cywilizacyjny okażą się minerały wydobywane w kopalniach.

Całość będzie działała w rozdzielczościach 640x480 i 800x600 w trybie 65536 kolorów, ponieważ same ren-



derowane wstawki mają spełniać najwyższe kryteria wizualne i dźwiękowe. Wymagania sprzętowe, jak przystało na światowej klasy produkcję, nie będą małe – 486, 100 MHz z minimum 16 MB RAM i kartą graficzną zgodną z VESA 1.1. Rekomendowany jest jednak procesor Pentium 100. Engine graficzny wykorzystuje anti-aliasing i alpha-channeling odpowiedzialne za to, że obiekty umieszczone na planszy mają wygładzone brzozy (wylimnowano efekt kanciastości i wygładzono piksele) oraz za rysunki obiektów półprzezroczystych, prawidłową symulację cieni itp.

Gotowa EKSTERMINACJA powinna ukazać się na przełomie kwietnia i maja. TECHLAND, PC CD

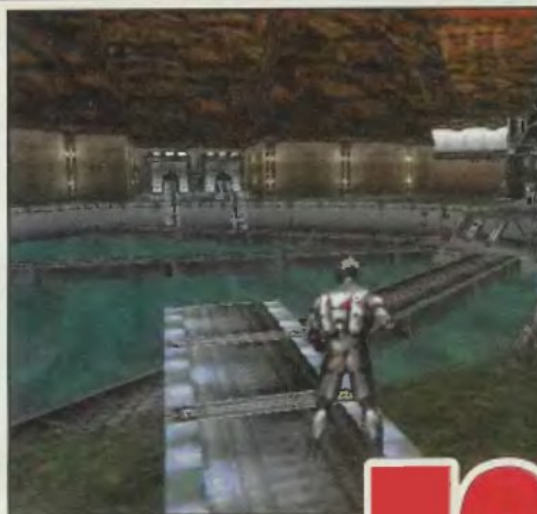


Gotowy szkic, który posłużył do stworzenia trójwymiarowego modelu robota



Te obiekty będą „bohaterami” animacji ilustrujących okna informacyjne poszczególnych jednostek.





jących drzwi. Oczywiście w grze umieszczone zostaną misje, jednak kolejność ich wypełniania pozostaje

**C**zasem niewielkie firmy swoimi debiutami rzucają wszystkich na kolana. Tak było w przypadku nieznanego niegdyś ID SOFTWARE, niebawem zaś historia może się powtórzyć. Istniejąca od 1995 roku firma MOBEUS DESIGN może okazać się najgroźniejszym konkurentem dla całej branży software'owej. Przygotowywana przez nią właśnie ESOTERIA 3 ma być przebojem na rynku gier 3D. Developeperzy mówią na razie niewiele, wyrażają jednak nadzieję, że po wydaniu gry, na parkingu przed budynkiem firmy stać będzie kilkanaście nowiutkich samochodów marki Ferrari Testarossa.

ESOTERIA 3 ma różnić się od całej masy mniej lub bardziej udanych klonów DOOM i QUAKE nielinearnością scenariusza. W ESOTERIA 3 gracz będzie miał do spenetrowania ogromne tereny lasów, miast, pustyni i obszarów zalanych wodą. Cały stworzony świat ma być dostępny od samego początku –

# ESOTERIA 3

## W PRZYGOTOWANIU



bez ograniczeń w poruszaniu się, narzuconych przez epizody i misje. Oznacza to, że zadanie gracza nie sprowadzi się do znalezienia kilku kluczy otwiera-

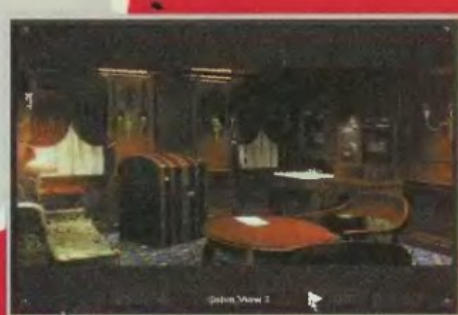
wiona będzie graczowi kierującemu postacią cyborga Ravena.

Podobnie jak w TOMB RAIDER czy MDK postać bohatera ukazana zostanie zza pleców, dzięki czemu kontrola nad nim będzie bardziej dokładna i precyzyjna. Autorzy zapowiadają wyposażenie postaci w wiele rodzajów broni, dynamiczne i żywe tła, ogromną ilość animowanych tekstur oraz interaktywny, zmieniający się w miarę rozwoju akcji soundtrack. ESOTERIA 3 ma być też pierwszą grą, dla potrzeb której opracowano model fizyczny dokładnie odwzorowujący rzeczywistość. Wspaniale też zapowiada się opcja multiplayer dla 16 osób z możliwością grania przez Internet. ESOTERIA 3 lada dzień powinna opanować półki sklepów, nie można dłużej czekać na tak miłodnie zapowiadającą się grę! Jednak nadal nie wiadomo kto będzie jej wydawcą.

MOBEUS DESIGN '97, PC CD







Bohaterem TITANIC jest agent Secret Service



BLOOD – coś dla honorowych krwiodawców lubię!

SETTLERS 2 GOLD – zawiera m.in. edytor plansz...



klut się nowy DOOM-klon, który dystansuje QUAKE i DUKE NUKEM 3D. To BLOOD – świetna zabawa dla jednego gracza (nie każdy ma Internet!). Na CD'45 znajdują się nie ty-



PRIVATEER 2 – unikalne demo kompaktowego symulatora kosmicznego



FLYING CORPS – symulator z I wojny światowej

Nawet nie zauważyliśmy, jak przeminął pierwszy kwartał nowego roku i milowymi krokami zbliżają się wakacje. Przed czerwcowymi targami E3 w Atlancie ukaże się sporo tytułów, a po samych targach – jeszcze więcej. Czekając na jedyną dwoma miesiące ciszy morskiej, która będzie regularnie przerywać ukazywanie się kolejnej porcji demek na SS CD.

Kwiecienne wydanie kompaktu było chyba najtrudniejszym ze wszystkich dotychczasowych. Czym można bowiem zaplanować, gdy miesiąc wydano się podwójny kompakt zawierający prawie osiemdziesiąt demek? A jednak nie jest wcale źle – przeciwnie, jest zupełnie dobrze. Producenci nie ułatwiają nam wprawdzie życia, coraz częściej jest wywalżyć niektóre demka, ale w większości wypadków jesteśmy przynajmniej o krok przed reszta świata. Gdyby SS CD ukazywał się codziennie, byłby szybszy od Internetu.

Czas zadać pytanie: czym bliższy CD 45? Odpowiedź przychodzi natychmiast: po ostrej selekcji wyłoniliśmy 22 demka godnie powierzone na płycie, które zobaczyć po prostu trzeba. Przede wszystkim wy-

KATHARSIS, wydana właśnie na Zachodzie. Tym, którzy jeszcze wahają się czy kupić pełną, polskojęzyczną wersję tej gry, polecamy shareware – pełne pięć poziomów. Nie do przegapienia jest także TITANIC – ponad megabajtowe demo tej nowoczesnej przygryzłówki, której opis znajduje się w bieżącym nu-

merze SS, a także FLYING CORPS – równie wielkie demo „gorącego” symulatora lotu. Uważni gracze, śledzący wydarzenia na rynku, na pewno już dostrzegli demo PRIVATEER2: THE DARKENING – komercyjnego symulatora z elementami handlowki. Podobna historia jak z KATHARSIS – jeśli nie kupicie gry bądź się wahasz, zagraj w demo. Warto wspomnieć jeszcze istotne pozycje nadchodzącego SHIVERS 2 oraz CARMAGEDDON. Ortodoksi na pewno wypomną nam umieszczenie non-playable demo ROMANCHE 3, ale podejmujemy to ryzyko. Po pr-

stu innego demka nie ma – a warto posmakować. Zaznaczmy także skromnie, że udało nam się uzyskać pełną grę WIZARDRY 6, którą odajemy wam do rąk jako jedną z lepszych RPG wszech czasów.

Jesteśmy przekonani, że przestudujesz SS CD niezależnie od tego, czy jesteś strategiem, czy rajdowcem, czy też przygodowcem. Zawsze poświęcamy nieco miejsca na zapowiedzi, w których tym razem warto zwrócić uwagę na gry FIFA SOCCER MANAGER, HEXEN 2, KICK OFF 97, SCARAB oraz WARLORDS 3. Jest ich oczywiście o wiele więcej, a załączone screeny pozwolą zorientować się o co będzie w grach chodziło i czy jest na co czekać.

O cheatach i patchach nie ma co wspominać – jest ich jak zwykle trochę. Sporo zebrało się także opowiadań. Po prostu kolejny miesiąc bogaty w wydarzenia... ale jest też coś więcej – czytaj w ramce obok.

**Życzymy wykręconej zabawy!**

## sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

### Białystok

AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38  
KID, ul. Lipowa 4

### Bielsko Biala

HDD Komputer, ul. Głęboka 2  
F.H.U. JOYBIT, ul. Cyniarska 34

### Bydgoszcz

CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28  
ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1

### Bytom

BESTCOM, ul. Kolejowa 6

### Chełm

P.W. ASIA, ul. Lwowska 50

### Częstochowa

GOLDREGEN D.H. SCHOTT, ul. Kosciuszki 1 A  
GOLDREGEN, ul. Al. NMP 11  
INTER-ES filia NEXUS, Al. NMP 2a  
KOMPAN, ul. Poswiatowskiej 5a

### Dąbrowa Górnicza

GIALLO, ul. 3-go Maja 4

### Gdańsk

AMI-COMM, ul. Kartuska 245  
AMI-COM, ul. Wąty Jagrellińskie 1  
ARTICA, ul. Matejki 6  
INFO PARTNER, ul. Subisława 28

### Gdynia

OK, ul. Starowiejska 45  
MAWIX, ul. Jana z Kolna 2

### Gliwice

F.H.U. „JANA” „GCH”, ul. Barlickiego 4  
F.H. „LOGIC II”, ul. Grodowa 1a  
PRIMA D.H. „JKAR”, ul. Zwycięstwa 23

### Kalisz

ULISSES, ul. Śródmiejska 26

### Katowice

BASTA, ul. Drodzowa 13b  
COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/67

### Kielce

ASCOM, ul. Mała 6  
MEDIKOM, ul. Mała 16

### Koszalin

JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

### Kraków

USER, ul. Rzemieślnicza 31  
GIGA, ul. Wiślicko 10  
WAREZ, ul. Karmelicka 32a  
Klik Computers, ul. Misiółka 8, Kraków

### Łęborg

OK, ul. Czolgisław 5

### Lublin

XYZ, ul. Okopowa 6  
DELTA, ul. Staszica 1

### Łódź

A.K.G., ul. Zamenhofska 1/3  
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199  
UMEX, ul. Przybyszewskiego 7  
„GRUBY” ul. Wyszyńskiego 97/67  
PAC MAL, ul. Nastrojowa 54

### Olecko

INFOLAND, Pl. Wolności 15

### Olsztyn

MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

### Opole

HMS, Krakowska 41 A

### Piotrków Trybunalski

OMEGA, Pl. Kosciuszki 8

### Poznań

ARK, ul. Gromadzka 14; ul. Głogowska 98  
BETA, ul. Pułaskiego 24/2  
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbicę 37  
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29  
HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwarna 13  
KME COMPUTER, ul. Poznańska 68  
ARK, ul. Garbary 29

### Radom

Sklep „RAM” SDH „SEZAM” i p., ul. Zeromskiego 42  
SPACJA, ul. Kraszewskiego 1/7

### Ruda Śląska

RED BOX, ul. Wolności 14

### Rzeszów

LK. AVALON, ul. Targowa 1

### Siedlce

KOSMOGONIK, ul. Sienkiewicza 21

### Sosnowiec

TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

### Szczecin

BILANG, Pl. Rodła 8  
BIG, Plac Lotników 6  
GIL, ul. Wyszyńskiego 13

### Świdnik

ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

### Tarnobrzeg

P.H.U. GAMBIT,  
Pl. B. Głowackiego, 20

### Toruń

FLOPPY, ul. Broniewskiego 33

### Wrocław

STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Kłaczki 4/1  
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 56/57



# co dobrego na talerzu

Uwaga posiadacze napędów DVD ROM firmy Unitek z Pruszcza Gdańskiego! SECRET SERVICE po marcowym dwupaku bije kolejny rekord w CeDekowej dyscyplinie. Wybiegając myślą i czynem w przyszłość, tym razem zdecydowaliśmy się wykorzystać najnowocześniejszą technologię elektronicznego przechowywania danych na miarę XXI wieku. Dzięki życzliwości prezesa Wasiuka z Uniteku, który użyczył nam swego sprzętu, nasz SS CD'45 posiada dodatkową ścieżkę zapisu w standardzie DVD. Zwiększa to pojemność zwykłego kompaktu do 17 gigabajtów, co przy zastosowaniu kompresora bitowego firmy Unitek daje nam niebotyczną wielkość aż 24 GB! Ten fakt musielśmy oczywiście wykorzystać. Udało nam się namówić zachodnich wydawców, aby w drodze wyjątku użyczyli nam swych produktów dla celów reklamowych. W ten sposób wszyscy posiadacze czytników DVD Uniteku mogą cieszyć swe zmysły pełnymi wersjami gier, które wszyscy pozostali zobaczą jedynie jako dema. Dodatkowo zdobyliśmy specjalnie dla was trzy premierowe tytuły, które naszym zdaniem zawędrują na sam szczyt listy przebojów. NUDE DUKEM 4D to gra dla dorosłych (śmiało sceny erotyczne), która bije UNREAL o trzy długości, bowiem łączy w sobie cechy strzelaniny 4D o cyberpunkowych wątkach fabularnych z symulatorem latającego mecha. INVADERS FROM PLUTO to dynamiczna strategia w czasie nierealitystycznym o samodoskonalącej się sztucznej inteligencji; absolutne novum na polu gier strategicznych. MEPHISTO to oczywiście kontynuacja słynnego DIABLO. Uwaga, każda z tych gier powstała na procesor MMX, więc sprzęt poniżej P166 może się zawieszać.

Na koniec jeszcze miła niespodzianka dla wszystkich otaku, mangofili i cyberpunków. W zapisie standardu DVD zostało jeszcze parę giga wolnych, które zdecydowaliśmy się poświęcić na pełnometrażowy film stereo „Ghost in the Shell” z polskimi napisami. Jeśli macie DVD ROM Unitek, monitor 21" i głośniczki stereo ze wzmacniaczem, wystarczy już tylko zgasić światło, wrzucić SS CD'45 do czytnika, odpalić programik CINEMAN 2.0 i zapuścić film, by poczuć się jak w prawdziwym kinie, bo jakość obrazu, animacji i dźwięku jest po prostu perfekcyjna (\*\*)

## Zielona Góra

VADIM, ul. Kupiecka 28  
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13  
MAX-ELEKTRONIC S.A., ul. Mariacka 2-

## 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

## Wejherowo

OK, ul. Sobieskiego 255

## Wrocław

NATALIASOFT, ul. Włosa 4  
DANIEL O.H. WIŚLANIN, ul. Włosa 4

## Warszawa

AVAX, Stanów Zjednoczonych 65 paw. A2  
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej  
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)  
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12  
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a  
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2  
DMG, ul. Grzybowska 39  
MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4  
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53  
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61  
U SZCZĘPCIA, ul. Żelazna 69a  
Kiosk (HiT), ul. Górczewska 212/226

## GRA:

- ▶ Wizardry 6:  
Bane of the Cosmic Forge

## DEMA:

- Aaron vs Ruth
- Ace Ventura PL
- ▶ Battleground: Ardennes
- Beavis & Butthead
- ▶ Blade Warrior
- Blood
- Carmageddon
- Comanche 3 (non-playable)
- ▶ Descent to Undermountain
- Flying Corps
- Grand Prix Manager
- ▶ Katharsis
- MDK
- Outlaws
- ▶ Privateer 2: The Darkening
- Return of Arcade
- ▶ Settlers 2 Gold
- Shivers 2 - Harvest of Souls
- Sonic CD
- Titanic
- Virtual Pool 95
- Winter Race 3D

## Zapowiedzi:

- ▶ Betrayal at Antara
- Birthright
- Blue Heat
- Condemned
- Deathtrap Dungeon
- Enemy Nations
- Feeble Files
- ▶ FIFA Soccer Manager
- Galapagos
- Galaxis
- ▶ Hexen 2
- Interstate 76
- Iron Throne
- Jedi Knight
- ▶ Kick Off 97
- Little Big Adventure 2
- Metropolis
- Panzer General 2
- Rebel Moon Rising
- ▶ Scarab
- Star Trek: Starfleet Academy
- Swagman
- War Inc.
- ▶ Warlords 3

## Opisy:

- Crash Bandicoot Strategy Guide
- Deus
- Dragon Wars
- Dragonsphere
- Homicide
- Indiana Jones 4
- Little Big Adventure
- Lure of the Temptress
- Might & Magic 1
- Might & Magic 2
- Might & Magic 3
- Might & Magic 4
- Might & Magic 5
- Neuromancer
- Obsidian
- RAMA

Realms of the Haunting  
Resident Evil  
Return of the Phantom  
Shannara  
The Secret of Silver Blades  
Time Paradox

## Patche:

Archimedean Dynasty  
BattleGround: Ardenes  
BattleGround: Gettysburg  
Broken Alliance  
Cavewars  
Cricket 97  
Destiny  
Diablo  
EF2000  
Harpoon Classic  
Master of Orion  
Phantasmagoria 2  
Privateer 2  
Settlers 2  
SimCopter  
Stargunner  
Terminal Velocity  
Tomb Raider  
Whiplash  
Winter Race 3D  
Xenophage

## Cheaty:

Archimedean Dynasty  
Cesar 2  
Daggerfall  
Diablo  
Carmageddon demo  
GameHack  
Master of Orion 2  
Panzer General Editor  
Tomb Raider  
WarWind  
X-COM

## Shareware:

Avenger  
Heroes of Might & Magic 2  
Scenarios  
DarkOut: Levels for Duke 3D  
GetRight  
Quake ScreenSaver  
Sheak v2 for Quake  
Windows'95 PL servicepack  
S3 VIRGE drivers for Win'95  
SB 16/32/AWE DirectSound  
compatible driver  
DIRECT-X 3.0a for S3 VirGE  
Diamond Stealth 3D 2000  
drivers for Win'95  
Diamond Stealth 3D 2000  
drivers OPENGL for NT 4.0  
ARJ Packer v. 2.50  
WinZIP packer v 6.2  
Quick View

## REDAKCYJNE:

Manga Room - fanzyny  
Kącik lotniczy - F-18 Hornet  
Kombat Story cz. 5  
Bezpodstawa krytyka?  
▶ Archiwalny SECRET SERVICE 05





„Przez wiele lat publiczność mogła spotykać się z trylogią STAR WARS w jedyny możliwy sposób: na ekranie telewizyjnym. Jeżeli widziałeś Trylogię tylko w domu, tak naprawdę nie widziałeś jej wcale...”  
George Lucas

#### ■ NARODZINY LEGENDY

Mania rozpoczęła się 25 maja 1977 r., kiedy na ekrany 30 amerykańskich kin zawitał film „Star Wars: A New Hope”. Dziś trzy filmy serii STAR WARS należą do najbardziej kasowych w dziejach kina. W samej tylko Ameryce przyniosły zawrotne wpływy finansowe, w sumie ponad 810 milionów dolarów. W Polsce każdy z odcinków kolejno wprowadzonych na ekrany w latach 1979, 1983 i 1985 obejrzało przeszło 5 milionów widzów. Trylogia miała też ogromne znaczenie dla rozwoju efektów specjalnych – założone przez George’a Lucasa podczas pracy nad pierwszą częścią cyklu studio Industrial Light & Magic zrewolucjonizowało oblicze kina między innymi przez wprowadzenie technik komputerowych. Studio ILM pracowało nad efektami do ponad 110 filmów, zdobywając aż 14 Oscarów oraz 9 nagród Amerykańskiej Akademii Filmowej za osiągnięcia techniczne. Dwa dziesięcia lat po premierze pierwszego

filmu Trylogia wciąż cieszy się ogromną popularnością. W przeprowadzonym wśród amerykańskich studentów plebiscycie na najpopularniejszy film wszech czasów zwyciężył „A Return Of Jedi”.

#### ■ WERSJA SPECJALNA

Z okazji 20. rocznicy premiery studio LucasFilm przygotowało specjalną, odpowiadającą dzisiejszym standardom wersję Trylogii. Po wieloletniej przerwie wszystkie trzy filmy powracają do kin. W każdym są sceny, które z różnych przyczyn nie znalazły się w wersji pierwotnej, choć figurowały w scenariuszu. Tak więc, w specjalnej wersji „Gwiezdných Wojen” zobaczymy między innymi nową scenę spotkania Hana Solo z Jabba. George Lucas nie znalazł wtedy sposobu, by wykreować przekonywującą postać Jabby.

Przy pomocy technik komputerowych udoskonalono efekty specjalne, dodając też całkowicie nowe sekwencje. Każdy z filmów otrzymał ścieżkę dźwiękową nagrałą w stereofonicznym systemie THX, używanym dziś w ponad 1400 kinach na całym świecie.

#### ■ RENOWACJA NEGATYWU

Pierwszym krokiem była renowacja negatywu. Niestety, materiał wyjściowy do tłoczenia kopii ekranowych był w tak złym stanie, że nie można go było wykorzystać. Niegdyś nasycone kolory dziś wyblakły nawet o kilkanaście procent, zaś taśmę pokrywały drobinki brudu, powodujące

powstawanie rys przy kopiowaniu. Renowacją negatywu zajął się zespół złożony z 350 techników, który przez 3 lata oczyszczał negatyw klatka po klatce. Kolejnym krokiem było przekazanie go odpowiedzialnemu za efekty specjalne zespołowi z ILM. George Lucas własnoręcznie dostarczył swoją kopię „Gwiezdných Wojen” nagrałą w systemie Technicolor (trzy odrębne taśmy dla trzech podstawowych barw), dzięki której negatyw wyprodukowany na ich podstawie nie odbiega jakością od oryginału.

#### ■ EFEKTY SPECJALNE

Zadanie specjalistów z ILM wydawało się proste: nie zmieniać radykalnie niczego, ale włączyć do filmów sceny, które nie mogły znaleźć się w wersjach pierwotnych ze względu na ograniczenia czasowe, finansowe i techniczne. Udoskonalono w „Parku Jurańskim” i „Twister” techniki cyfrowe wykorzystano w kilku kluczowych scenach, między innymi w sekwencji przybycia bohaterów do portu kosmicznego Mos Eisley oraz przy spotkaniu Hana Solo z Jabba w pierwszej części (scenę nakręcono w 1976 roku, lecz ostatecznie nie włączono jej do filmu). Wstawienie tej sekwencji wymagało zgrania ze sobą efektów komputerowych i materiałów nakręconych przy realizacji pierwszego filmu. 20 lat temu Lucas nakręcił tę scenę z udziałem dublera, którego chciał potem zastąpić kukłą – uniemożliwiły to ograniczenia budżetowe. Ze starej sceny usunięto dublera i wmontowano na jego miejsce postać Jabby, w pełni wykreowaną przez komputer. Stary lotr wygląda dużo młodziej niż w „Powrocie Jedi”, może nawet poruszać się o własnych siłach. Uwzględ-

niając życzenia wielu fanów, w scenie tej umieszczono też łowcę nagród, Bobę Fetta. Udoskonalono także model śmigacza, którym kieruje Luke na Tatooine, dzięki temu jego bieg w sekwencji przybycia do miasta stał się bardziej płynny. Lucas zawsze chciał, aby miasto Mos Eisley tętniło życiem, jednak ponownie ograniczenia przeszkodziły mu w realizacji zamierzenia. Dzięki technice komputerowej Mos Eisley wydaje się teraz prawdziwą metropolią, zaś sekwencja przejazdu śmigacza przez miasto pozwala w pełni docenić jego ogrom i poznać prawdziwy charakter.

W „Imperium Kontratakuje” najważniejszą dla Lucasa sceną była



otwierająca film sekwencja ataku imperium na lodową planetę Hoth. Z pomocą efektów cyfrowych specjalistom udało się ukryć niedoskonałości techniki animacji poklatkowej i analogowego mapowania obiektów. Udoskonalono także sekwencje rozgrywane się w mieście Bespin, gdzie oryginalne zastawki z namalowanymi elementami scenografii urbanistycznej zastąpiono przestrzennymi obrazami komputerowymi.

W „Powrocie Jedi” zmieniono scenę muzyczną w pałacu Jabby; obly gangster gustuje teraz w bluesie. Dodano nowych muzyków, śpiewaków, dokręcono nowe ujęcia z Femi Taylor, która 17 lat temu zagrała Oolę – tancerkę o zielnej skórze. Wzbogacono także sekwencję, w której bohaterowie toczą walkę z żołdakami Jabby nad jamą w piachu kryjącą monstrualnego Sarlaccę. W wersji oryginalnej potwora niemal nie widać, teraz można podziwiać jego macki i kolce.

Wymienione sekwencje to oczywiście nie wszystko, co ma do zaoferowania wersja specjalna. W całej trylogii zmieniono i udoskonalono ponad 450 ujęć, nie wspominając o usprawnieniu kolorystyki i ścieżki dźwiękowej.





## ■ DŹWIĘK

Ścieżka dźwiękowa w wersji specjalnej powstawała praktycznie od nowa, powrócono do oryginalnych nagrań, szukając kopii najlepszej jakości, następnie zmiksowano dźwięk przy użyciu komputera – w ten sposób stworzono ścieżkę dźwiękową, której nie sposób byłoby przygotować jeszcze kilka lat temu. Ekipa pod kierownictwem nagrodzonego Oscarem Bena Burta przygotowała też nowe, przestrzenne dźwięki, dzięki którym widz ma wrażenie, że pojazdy przelatują nad jego głową. Wiele pracy wymagało także stworzenie nowego głosu Jabby oraz huku eksplozji i świ-



*Flotylla Rebelii  
zmierza w kierunku  
Gwiazdy Śmierci*

# STAR WARS

## WERSJA SPECJALNA

### ■ PRZYSZŁOŚĆ

Obserwatorzy związani z przemysłem filmowym przewidują, że w samej tylko Ameryce wersja specjalna Trylogii przyniesie wpływy przekraczające 200 milionów dolarów. Pierwszy weekend wyświetlania samych tylko „Gwiezdných Wojen” (31.01–2.02) przyniósł zawrotne wpływy w postaci 37 milionów dolarów! Wygląda na to, że trylogia STAR WARS faktycznie jest najpopularniejszym filmem wszech czasów.

Oprócz nowych filmów (jak powszechnie wiadomo, Trylogia stano-

wi środkową część cyklu 9 opowieści) George Lucas zapowiada kolejną specjalną wersję trylogii, za którą ma zamiar zabrać się za... 20 lat, gdy technika będzie stać na jeszcze wyższym poziomie. Perfekcjonista Lucas nie jest do końca zadowolony nawet ze Special Edition. Tak więc kiedyś, zabierając swoje dzieci do ki-

na na „Gwiezdne Wojny”, z leżką w oku przypomniecie sobie lata beztroskiej młodości i komputerowe, wielogodzinne, gwiazdne batalie nad ranem. Przypomniecie też sobie wczesne numery pnumerowanego przez wasze pociechy SECRET SERVICE – wasz przewodnik po wykreowanych na szklanym ekranie światach. Może spotkamy się za 20 lat w kinie? Na razie jednak zapraszamy wszystkich czytelników na specjalną wersję Trylogii.

opr. Marcin K. Górecki

\*\*\*

Trylogia w polskich kinach:

„Gwiezdne Wojny” – 21 marca 1997

„Imperium Kontratakuje”

– 4 kwietnia 1997

„Powrót Jedi” – 18 kwietnia 1997



stów laserów. Fani bez trudu dosirzegą także, że pod wpływem renowacji wyraźnie poprawiła się jakość dialogów. Ścieżka dźwiękowa każdego z filmów znajduje się teraz na dwóch płytach CD.

## MEGAKONKURS STAR WARS!

Razem z firmą SYRENA Entertainment Group, dystrybutorom Trylogii, ogłaszamy konkurs dla wszystkich fanów „Gwiezdných Wojen”. Wystarczy odpowiedzieć na pięć pytań. Do wygrania są wspaniałe nagrody:

- 3 walkmany
- 3 komplety ścieżki dźwiękowej z filmu
- 10 książek STAR WARS
- 10 figurek bohaterów
- 30 kompletów plakatów

Odpowiedzi przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych do 21 maja 1997 roku, koniecznie z dopiskiem STAR WARS.

Piszcie pod adresem: **SECRET SERVICE**  
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

### Pytania:

1. Jak ma na imię niebieski stwór, z którym rozmawia Han Solo w kancynie w Mos Eisley?
2. Którą rękę stracił Luke Skywalker podczas pojedynku z Vaderem w Mieście Chmur?
3. Jak nazywają się mieszkańcy planety Endor?
4. Jak nazywa się ulubione „zwierzę” Jabby?
5. Podaj typ i pochodzenie zbroi noszonej przez łowcę nagród Bobę Fetta.



Oryginalna scena spotkania Hana Solo z Jabbą nakręcona w 1976 r...



...dzięki nowoczesnym technikom komputerowym



...wygląda właśnie tak.





Trójwymiarowy Lord Raiden wita przybyłych na czwartą edycję turnieju...

Liu Kang, Sonya Blade i zamaskowany Sub Zero przygotowują się do walki!

# KILLER INSTINCT



Scorpion obserwuje wszystko z ukrycia...

ostatni gościemy w nim MORTAL KOMBAT 4! Jest też drugie i bardziej wnikliwe spojrzenie na najlepsze mordobicie na PlayStation: SOUL EDGE (SOUL BLADE). Najpierw jednak to, na co wszyscy czekali już od dawna...

## MORTAL KOMBAT 4

Pracujący przy produkcji MK4 zespół po raz pierwszy ujawnił garść szczegółów i udostępnił kilka sekund ze wstępnej wersji intro przedstawiającego postaci. Oto pierwsze oficjalne informacje: Automat na bazie którego pracować będzie MORTAL KOMBAT 4 został wreszcie zbudowany. Posiada imponującą specyfikację techniczną: dwa odpowie-

**D**ziś w KOMBAT KORNER szczególnie wydarzenie – po raz pierwszy i na pewno nie



**O**tym, że Nintendo 64 potrzebowało dobrego mordobicia, wiedzieli chyba wszyscy śledzący rozwój tej konsoli. KILLER INSTINCT GOLD to konwersja z bardzo popularnego automatu KILLER INSTINCT 2, z dodanymi bajerami w postaci nowych opcji i efektów graficznych. Walczyć może dziesięć postaci, w tym sześć z KILLER INSTINCT (Gladius, Spinal, TJ Combo, Jago, Sabrewulf i ulubiony przez wszystkich Fulgore) oraz cztery, które doszły w KILLER INSTINCT 2 (Maya, Tusk, Kim Wu i boss Gargos).

Każda z postaci dysponuje nieco inną techniką walki i arsenalem ciosów specjalnych. Prawdziwą esencją KI GOLD są przeróżne combosy, których w tej grze jest naprawdę dużo. Zaczynając od kilkuciosowego Killer Combo, poprzez kilkadziesiąt innych, dochodzimy aż do absurdalnych Really Long Ultras (składających się nawet z sekwencji 70 celnych ciosów). Combo zawsze rozpoczyna się od sekwencji startowej, a stukając

odpowiednie łączniki przechodzimy do coraz bardziej zawansowanych kombinacji. Wspomnę jeszcze tylko o kilkunastu możliwych wykończeniach, o noc-koutach, ring-outach, parowaniu, kilku sposobach ataku w powietrzu oraz kilkunastu Combo-Beakerach (przelamywanie combosa przeciwnika, coś jak Alpha Counter w SF ALPHA 2). Wszystko jednak zależy od ustawień gracza, można także po prostu przyjemnie powalczyć na niskim poziomie, nie wglębiając się w gierkę. Jednak gdy ktoś pragnie osiągnąć mistrzostwo... za-

# KILLER INSTINCT



prawdę, powiadam wam bracia: KILLER INSTINCT GOLD pod względem poziomu kom-



MORTAL KOMBAT 4 będzie wyglądać lepiej niż VIRTUA FIGHTER 3... Jeszcze trochę cierpliwości, planowana data wjazdu automatu do salo-  
nów gier to czerwiec'97. Na 100% gra będzie gotowa przed amerykańską premierą filmu „Mortal Kombat: Annihilation”, czyli przed 1 sierpnia 1997. Krótki film w formacie AVI znajduje się na SECRET SERVICE CD'45. Samo intro mówi na razie niewiele, jest w każdym razie strzępem informacji, którą należy odnotować.

### MK MYTHOLOGIES: SUB ZERO

Znany jest już pełny tytuł gry RPG osadzonej w realiach MORTAL KOMBAT, której głównym bohaterem jest uwielbiany przez niektórych graczy, a znie-  
nawidzony przez innych, niebieski ninja o lodowatym oddechu: Sub Zero. Wiadomo, że jest to autorski projekt odpowiedzialnego za projekt szaty graficznej we wszystkich trzech częściach serii Johna Tobiasa. Czego możemy się spodziewać? Na pewno nie gry RPG w PeCetowym stylu (widzianej oczami postaci). Bę-

Zbliżenie na zięjącego ogniem wojownika ninja.



dzie to konsolowy roleplay, podobny pod względem rozwiązań do DIABLO lub FINAL FANTASY 7 – dużo łażenia, walki w czasie rzeczywistym (lub na tury) i widok postaci z góry. Po autorach MK można spodziewać się też umieszczenia w grze większej ilości akcji, niż w innych grach RPG.

Wszystko wskazuje na to, że jeśli MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO okaże się sukcesem finansowym, stanowić będzie pierwszą część nowego cyklu (za rok może

przecież być MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SCORPION). Na razie do pokazania mamy jedynie wstępny projekt tytułu, czekajcie na informacje, bowiem gra w wersjach na PlayStation i Nintendo 64 zapowiadana jest na 1 listopada 1997.

### MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION

W drugiej części filmu, którego budżet wynosi 35 milionów dolarów falszawy Shao Kahn podstępnie zaatakuje ziemski wymiar. Z obecnych w pierwszym odcinku aktorów pozostaną: Robin Shou (Liu Kang) i Talisa Soto (Kitana).

Tak wygląda Scorpion w trójwymiarowej przestrzeni!

Niemal w ostatniej chwili nieśmiertelny Christopher Lambert (Lord Raiden) potwierdził chęć współpracy, niestety aktor grający Cage'a raczej na pewno nie weźmie udziału w kontynuacji. Znany amerykańskim dzieciakom z te-

lewizyjnego show „American Gladiators” czarnoskóry olbrzym Lynn „Red” Williams zagra Jaxa. Niedługo będziemy mieć trailer (reklamówkę) filmu, którą z przyjemnością zamieścimy na SS'CD. Amerykańska premiera drugiej części odbędzie się 1 sierpnia 1997 roku, obiecuję wkrótce więcej informacji.

Gulash

### MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

Projekt strony tytułowej MKM:  
SUB ZERO



# KILLER INSTINCT GOLD



znakomite backgroundy. Pracująca z prędkością 50 klatek na sekundę animacja dokładnie odwzorowuje znakomity automat K12. Zaskakująca jest też

jakość i długość wepchniętej przedziwnymi sposobami na cart muzyki, która w przeciwieństwie do automatu jest stereofoniczna i w kilku miejscach popra-

wiona. Sterowanie odbywa się zarówno za pomocą analoga, jak i pada (do wyboru) oraz sześciu przycisków w standardzie SF2 (trzy razy ręka i trzy razy noga). KILLER INSTINCT GOLD to dobre mordobicie, które do czasu pojawiania się w pełni trójwymiarowych DARK RIFT i WAR GODS dostarczy graczom niezłej rozrywki. Gra jest momentami efekciarska, ale przy

tym bardzo miodna. Znakomita grafika i dźwięk także robią swoje, bo zmagania na ekranie obserwuje się z prawdziwą przyjemnością, a jednocześnie z niedowierzaniem (70-hit combo?!).

Ash

Nintendo'97, 1-2 graczy  
dostarczył: LANSER Ocena: 8/10

plikacji i liczby ciosów może śmiało stać w szranki z VF2 czy TEKKEN2.

Grafika w KILLER INSTINCT GOLD stanowi połączenie dwuwymiarowych, wyrenderowanych wcześniej postaci z trójwymiarowymi, generowanymi w czasie rzeczywistym, znakomitymi tłami. Po raz kolejny Nintendo 64 pokazuje co potrafi, gdy po szczególnie udanych uppercutach i combosach kamera kręci się wokół wojowników, pokazując







Amerykańska i europejska wersja SOUL EDGE na PlayStation będzie się nazywać SOUL BLADE. Uderzy lada dzień, więc szykujcie się na najbardziej efektowną jatkę w historii gier video.

### FLOATING COMBO

Każda postać może zrobić uppercut, wysyłając przeciwnika wysoko w powietrze [Dół-Przód + B]. Zanim ofiara upadnie na ziemię, można lecącemu w powietrzu przeciwnikowi założyć combo [AAA], kończąc je atakiem na leżącego na ziemi [Dół+A]. Wykonane przy skraju areny wyrzuca za ring. Pod paskiem symbolizującym energię znajduje się mniejszy, pokazujący energię broni. Gdy energia się skończy, postać zostaje pozbawiona uzbrojenia.

### GUARD IMPACT

Wcisnąc [Przód+G] w odpowiedzi na atak przeciwnika, otrzymujesz mocniejszy blok i sekundę na skontroowanie. O wiele lepsza obrona niż samo G, nie działa jednak na kopnięcia.

### CRITICAL EDGE

Każda postać ma 4-ciosowe super combo uzyskiwane przez wciśnięcie

[A+B+K], które zabiera 33% energii broni. Możliwe jest przedłużenie do 7-8 ciosów za pomocą odpowiedniej sekwencji (wciskać od razu po odpaleniu CE). Gdy w odpowiedzi przeciwnik zrobi GUARD IMPACT, tracisz 50% energii broni.

### ALTERNATYWNE ZAKOŃCZENIA

Każda postać w Arcade Mode ma dwa zakończenia. Podczas końcowej sekwencji, gdy czarna ramka na górze ekranu zniknie na kilka sekund, należy wciskać podane przyciski:

- Hwang - A
- Rock - B
- Taki - G
- Sophitia - PRAWO
- Mitsurugi - unikaj strzałek i ataku
- Siegfried - B
- Seung Mina - Dół, Góra
- Li Long - nawalaj wszystkie na raz
- Voldo - nawalaj wszystkie na raz
- Cervantes - B

### EDGE MASTER MODE

Prawie każdy zakończony zwycięstwem pojedynek daje nową broń. Podane dalej przy opisach postaci zapisy, jak np.: 1. ROCK, wygrać, Onimaru", należy czytać następująco - w pierwszym pojedynku trzeba wygrać z Rockiem, aby otrzymać nowy miecz Onimaru.

### DODATKOWE POSTACIE

**Soul Edge** - Skończ grę wszystkimi zawodnikami w Arcade Mode.  
**Siegfried!** - Zły Siegfried, zbierz wszystkie bronie Siegfrieda w Edge Master Mode.

### EDGE MASTER MODE

LI LONG



**Sophitia!** - Identycznie jak w przypadku Siegfrieda, przejdź do końca Edge Master Mode Sophitią.

**Sophitia!** - Zbierz wszystkie 70 broni w Edge Master Mode.

**Han Myong** - Musisz mieć wszystkie wymienione wcześniej postacie. Daj standardowe (żółte) ustawienia dla Arcade Mode, wybierz Seung Minę i skończ Arcade Mode wybierając drugie zakończenie (Dół, Góra).

### BRONŃ NR 8

Gdy w Edge Master Mode pobijesz Soul Edge i obejrysz końcową animację, możesz poszukać najmocniejszej, ósmej broni (najpierw jednak zapisz stan gry). Zawsze ładujesz w Hiszpanii (lokacja Cervatesa), skąd możesz się udać do 1-2 innych państw. Ósma broń znajduje się w jednym z krajów sąsiadujących z Hiszpanią. Należy wybrać jedną z możliwości, a następnie wygrać walkę. Jeśli przegrasz, broń przemieści się do innego kraju.

### POSTACIE

Każda postać ma cios nie do zablokowania, niektóre trzeci rzut. Po ciosach warunki zwycięstw dla Edge Master Mode. Standardowe przyciski na padzie to [A-kwadrat, B-trójkąt, K-kółko i G-ik], pod R1 przyporządkowano [A+G], a pod R2 [B+G].

### MITSURUGI

Bardzo proste kombinacje [AAA], [AAB], [AA Dół+B] oraz te mocniejsze [A+B, A+B] to połowa sukcesu. Dodatkowe, szybsze dobijanie leżącego uzyskuje się sekwencją [Dół-Przód+B]. Mitsurugi ma też counter (blok i kontra) na atak z góry, zza głowy - sekwencja [Tył+A+G] lub na standardowym ustawianiu [Tył+R1]. Nieblokowny cios uzyskuje się przez [pół kółka od przodu do tyłu i B]. CRITICAL EDGE zaczynamy od standardowego [A+B+G], dalej są dwa warianty zakończenia [pół kółka od tyłu do przodu i A+K] lub [pół kółka od tyłu do przodu i B+K].

1. ROCK, wygrać, Onimaru
2. TAKI, wygrać przed upływem czasu, Zan-tetsuken
3. SEUNG MINA, wygrać samymi rzutami
4. LI LONG, szybko wygrać, Bussen
5. KOLOSEUM, pokonać na jednej energii wszystkich, Suigetsuto
6. SIEGFRIED, wygrać przed upływem czasu, Zweihander
7. VOLDO, używaj tylko CRITICAL EDGE, Falcus
8. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać

### ROCK ADAMS

Silny, lecz powolny olbrzym. Najszybszym ciosem jest strzał z bańki [Tył+B], zaś jednym z najmocniejszych

jest combo [Przód, Przód AB]. Blisko przeciwnika dobrze jest używać [Przód AA] albo [Przód BB]. Jest jeszcze jeden rzut [ćwierć kółka do tyłu i B+B] lub to samo z R2. Leżącego można maltretować na trzy sposoby: oprócz standardowego [Góra+A], można skoczyć na przeciwnika [Góra+K] albo złapać

go za nogi i dalej katować [Dół-Przód AG] lub [Dół-Przód R1]. Nieblokowny cios to [ćwierć kółka do tyłu + BK], zaś przejścia z CRITICAL EDGE [A+B+K] do kolejnych ataków to [pół kółka do tyłu B+G] lub [pół kółka do tyłu A+G].

1. VOLDO, wygrać, StoneClub
2. MITSURUGI i TAKI, wygrać, CrescentAxe
3. SEUNG MINA i HWANG, wygrać samymi rzutami, WarHammer
4. KOLOSEUM, pokonać na jednej energii wszystkich, Twin Axe
5. SIEGFRIED i LI LONG, wygrać przed czasem, Cross Axe
6. TAKI, wygrać, Tomahawk
7. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać

### TAKI

Szybka i zwinna, jej podstawowe ciosy [AAA] i [AAB] są bardzo dobre. Znakomite kopniaki [Dół-Przód KKK], [Dół-Przód K, Dół K] oraz po prostu [KKK] dezorientują i są nie do zatrzymania. Doskonale [Przód A+K] oraz [Przód Przód B] są równie szybkie, jak niebezpieczne.

Taki ma counter tylko na górne kopnięcia [Tył+R1], za to dodatkowy rzut [pół kółka do tyłu + R2] jest po prostu wspaniały. Nieblokowny cios to [pół kółka do tyłu B]. CRITICAL EDGE zaczynamy od [A+B+K], dalej szybko [Dół Góra, B+K]. Dodatkowy atak na leżącego to [Dół-Przód K]. Znakomite floating combo [Dół-Przód B, AAA, Dół-Przód K] zabiera prawie 30% energii.

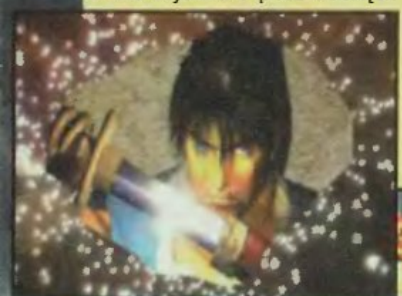
1. VOLDO, wygrać przez ring-out, Tessen
2. MITSURUGI, wygrać przed upływem czasu, Mekkimaru
3. LI LONG, wygrać samymi rzutami
5. KOLOSEUM, pokonać na jednej energii wszystkich, Jitte
6. SOPHITIA, używaj tylko CRITICAL EDGE, Gaea
7. SIEGFRIED, wygrać przed upływem czasu, Kunai
8. LI LONG, wygrać jak najszybciej, Tsu
9. ROCK, wygrać przez ring-out
8. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać

### HWANG

Ciosy na które warto zwrócić uwagę to mega-uppercut [pół kółka od tyłu B] oraz [Dół+B] o znakomitym zasięgu. Bardzo mocny jest też [Przód, Przód A+B]. Kopanie leżącego odbywa się przez [Dół+K]. Dobre i szybkie kopniaki [Przód, Przód KKK] oraz [Tył, Przód KK] często są lepsze niż ataki mieczem.

Nieblokowny cios to sekwencja [Tył+B+K]. Kontynuacja dla CRITICAL EDGE [A+B+K] to [pół kółka do przodu A+B] lub [pół kółka do przodu B+K]. Najlepsze dobijanie leżącego to [Dół+K].

1. MITSURUGI, wygrać przed czasem, Tetsuco
2. HAN MYONG, przeżyć do końca Hazan
3. LI LONG, szybko wygrać, Raien
4. SEUNG MINA, zniszcz jej broń
5. KOLOSEUM, pokonać na jednej energii wszystkich, Falchion
6. SOPHITIA, używaj tylko floating combo, Shoel
7. VOLDO, wygrać, Kongoken
8. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać





## SOPHITIA

Podstawowe ataki [AAAK] oraz [BBAB] są szybkie, solidne i bardzo trudne do zatrzymania. Bardzo dobre kopnięcia [KK Dół+K] oraz [KK Dół+K Przód+K] niemal dorównują tym, posiadanym przez Taki. Interesujący rzut uzyskuje się ze standardowego [B+G], szybko przechodząc na [Dół+ABK]. Posiada counter na ataki z góry [Tył+AG] lub [Tył+R1]. Nieblokowany cios to szybka kombinacja [Tył, Tył, Tył, AB]. Zaczynając CRITICAL EDGE [A+B+K] przechodzimy do [ćwierć kółka do przodu A+G] lub do [pół kółka do przodu B+G]. Poczwórne dobijanie leżącego [Dół-Przód+B+BBB]!



[Tył+B, Dół+A+B] oraz [Przód+B, Dół+A]. Dobre kopniaki [Przód, Przód KKK] oraz [Góra-Przód B+K] dają niezłe popalić przeciwnikowi. Mina nie ma dodatkowych rzutów. Dobijanie przeciwnika przez [Dół+K] jest bardzo szybkie. Nieblokowany cios to [Góra-Przód A+B], zaś

3. SOPHITIA, pokonać na jednej energii wszystkich, Suzaku

# SOUL EDGE

1. SOPHITIA, wygrać
2. ROCK, wygrać przez ring-out, Gaea
3. VOLDO, wygrać jak najszybciej, Breaker
4. SEUNG MINA, przeżyć do końca rundy
5. TAKI, wygrać, Flame Sword
6. KOLOSEUM, pokonać wszystkich na jednej energii, Crystal Tod
7. TAKI, wygrać jak najszybciej, Rapier
8. SIEGFRIED, wygrać tylko rzutami, Apollo
9. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać

## SIEGFRIED

Jego proste [BBB] kładzie każdego na dechy, zaś użyte z daleka [Przód, Przód B] wyrzuca przeciwnika z ringu. Polecam także [Przód, Przód, A+B] oraz [Tył B]. Siegfried jest bardzo silny, a przy tym bardzo łatwy w kontrolowaniu. Dodatkowy rzut [Dół+A+G] lub [Dół+R1] przy krańcu ringu wyrzuca przeciwnika w kosmos. Poczwórne dobijanie leżącego [Dół-Przód+KKKK] jest po prostu zabójcze. Nieblokowany cios osiąga się kombinacją [pół kółka do przodu B]. Kontynuacja CRITICAL EDGE [A+B+K] to [Przód, Dół, Dół-Przód B+K].

1. MITSURUGI, wygrać, Glum
2. SOPHITIA, pokonać na jednej energii wszystkich, Atlas
3. KOLOSEUM, pokonać na jednej energii wszystkich, Flambreg
4. ROCK, szybko wygrać
5. TAKI, szybko wygrać, Seven-Edge
6. LI LONG, wygrać samymi rzutami, Shukutetsu
7. VOLDO, wygrać, Claymore
8. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać

## SEUNG MINA

Zaczniemy od [AAAK], przez [AAA Dół+K] i [A, Przód+K, A, Dół+K]. Gdy przeciwnik jest słaby, wystarczy nawalać [A+B] lub [A+B Przód+A] do oporu. Nieco bardziej zaawansowane kombinacje to

przejście z CRITICAL EDGE [A+B+K] uzyskujemy przez [Tył, Tył A+K].

1. MITSURUGI, wygrać przed upływem czasu
2. ROCK, wygrać, Kogato
3. TAKI, wygrać przed upływem czasu, Tetsuryo
4. LI LONG, wygrać samymi rzutami, Homaki
5. HWANG, zniszcz jego broń
6. SOPHITIA, wygrać, Halberd
7. SIEGFRIED, wygrać, Morning Star
8. VOLDO, wygrać
9. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać

## LI LONG

Mistrz nunchaku we własnej osobie. Standardowe [AAA], [AA Dół+K] i [ABK] prowadzą do nieco bardziej zaawansowanych [Przód+A, A, Dół+K, B] albo [Dół+A, Góra+B]. Nietuzinkowe ciosy mistrza to [ćwierć kółka do przodu B], [ćwierć kółka do tyłu, B] oraz [ćwierć kółka do tyłu B, Tył+B]. Li Long posiada counter tylko na ataki nogą [Tył+R1]. Nie ma dodatkowych rzutów. Dobijanie leżącego poprzez [Dół+K] jest szybsze i efektywniejsze. Nieblokowany cios wykonujemy przez [Dół-Tył+B+K], zaś przejście z CRITICAL EDGE [A+B+K] do dalszego ataku to [Przód, Przód, A+B].

1. ROCK, wygrać, Jahu
2. SIEGFRIED, wygrać przed upływem czasu, Rakan



4. HWANG, tylko floating combos!, Tetsuryo
5. KOLOSEUM, pokonać na jednej energii wszystkich, Byakko
6. VOLDO, wygrać, Shura
7. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać

## VOLDO

Pokraka najlepiej postępuje się swoimi pazurkami w parterze [Dół+AAA] lub [Dół+AAAK], lub w odpowiedzi na atak przeciwnika [BBBBB, kontując B przeciwnika]. Znamiennie ciosy [Przód, Przód A+B+K], [Przód, Przód A+B+G] oraz [Przód, Przód A+B+G, K]. Można jeszcze atakować przez [Dół, Dół-Przód A+G] oraz [Przód, Przód A+B]. Dodatkowy rzut to [ćwierć kółka do przodu B+G] czyli z R2. Można odwrócić się od przeciwnika [ćwierć kółka do tyłu]. Potrójne dobijanie leżącego uzyskuje się przez [Dół-Przód AAA]. Nieblokowany cios to [ćwierć kółka do przodu A]. Kontynuacja CRITICAL EDGE [A+B+K] to [Góra, Dół+A+B].



1. SOPHITIA, wygrać, Rings
2. HWANG, używaj tylko floating combo
3. SIEGFRIED, szybko wygrać, Iron Claws
4. CERVANTES, przeżyć do końca rundy
5. ROCK, wygrać przez ring-out
6. MITSURUGI, szybko wygrać, Gullotine
7. LI LONG, wygrać jak najszybciej, Poison
8. KOLOSEUM, pokonać wszystkich, Buffalo Horns
9. TAKI, wygrać jak najszybciej, Pata
10. CERVANTES i SOUL EDGE, wygrać

## CERVANTES

Okrutny pirat jest najsilniejszą postacią w grze, a przy tym przerażająco szybką. Nawet najprostsze combos [AAA], [AA Dół+A], [BB Dół+A], [Przód+BBB] są zabójcze. Kolejne ciosy [pół kółka do przodu B] oraz [Przód, Przód, B+K] są jeszcze mocniejsze. Najlepszy atak na leżącego to [Dół+A+B]. Nieblokowany cios to [Dół-Tył+A+B]. Przejście z CRITICAL EDGE [A+B+K] uzyskujemy poprzez [Przód, Dół, Dół-Przód+A+K].

1. CERVANTES, wygrać, Gauche
2. SOPHITIA, wygrać, Delender
3. HWANG i SEUNG MINA, wygrać, Nitro
4. ROCK, wygrać przez ring-out, Tachi
5. LI LONG, wygrać samymi rzutami, Sanjinto
6. SIEGFRIED, szybko wygrać, Lance
7. VOLDO, tylko floating combos, Halper
8. RÓZNI, wygrać
9. SOUL EDGE, wygrać jak najszybciej

Soul Gulash





## SOKAKU MOCHIZUKI

Makibishi	Dół - Dół Przód - Przód - A
JashinKon	Tył - Dół Tył - Dół - Dół Przód - Przód - C
HametsuHono	Dół - Tył - Dół Tył - B
JaKonMai	D (nawalać)
HyohiDan	Przód - Tył - Przód - D
YaenKari	Dół - Dół Tył - Tył - D
HigiRaiOtoshi	Przód - Dół - Dół Przód - D
Ikazuchi	Przód - Dół Przód - Dół - Dół Przód - Przód - CD

*Sokaku Mochizuki*



## HON FU

SeikuuRekka	Przód - Dół - Dół Przód - A/C
KyuRyuYomi	Przód - B/D
Denkoh-Ten	Dół Tył - Przód - B/D
Denkoh-Chi	Dół - Dół Tył - Tył - Tył Góra - B/D
Arashi	Dół - Dół Tył - Tył - Dół Tył - Przód - BD
Talfuu	Tył - Tył - Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tył - Tył - CD - CD

*Hon Fu*

## GEESE HOWARD

Reppuken	Dół - Dół Przód - Przód - A/C
Shippuken	Dół - Dół Tył - Tył A/C (w powietrzu)
AtemiNage	Tył - Dół Tył - Dół - Dół Przód - Przód - B/D
RazingStorm	Dół Tył - Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tył - Tył - Dół Przód - CD
RazingCyclone	Dół - C - C - Dół - Dół Tył - Tył - Przód - CD
Jaeiken	Tył - Przód - B/D
FeintJaeiken	Dół - Dół Tył - Tył - Przód - BD

*Geese Howard*

## JOE HIGASHI

HurricaneUpper	Tył - Tył Dół - Dół - Dół Przód - Przód - A/C
Slash Kick	Dół Tył - Przód - B/D
Yokogin	Dół - Dół Tył - Tył - B/D
Tiger Kick	Dół - Dół Przód - Przód - Góra Przód - B/D
Feint	Przód - Dół - Dół Przód - AC
ScrewUpper	Przód - Tył - Dół Tył - Dół - Dół Przód - CD
AdvancingScrew	Tył - Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tył - Tył - CD

*Joe Higashi*

## BOB WILSON

RollingTurtle	AC
WildWolf	Tył - Przód - B/D
BisonHorn	Dół - Góra - B/D
DangerousWolf	Dół - Dół - Dół - BCD
DangerousBob	Przód - Przód - Dół Tył - Góra Przód - CD

*Bob Wilson*

## FRANCO BASH

DoubleKong	Dół - Dół Tył - Tył - A/C
ReapingBlow	Tył - Dół Tył - Dół - Dół Przód - Przód - A/C
PowerBicycle	Dół - Dół Przód - Przód - B/D
Armageddon	Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tył - Tył - CD
Genocide	D - Dół - C - Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tył - Tył - CD

*Franco Bash*

## BLUE MARY

SpinFall	Dół - Dół Przód - Przód - Góra Przód - A/C
Snatcher	Przód - Dół - Dół Przód - B/D
CrabClutch	Tył - Przód - B/D
M.Typhoon	Dół Tył - Dół - Dół Przód - Przód - Góra Przód - BD
M.Cyclone	Tył - Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tył - Tył - C

*Blue Mary*

Nie dawniej jak miesiąc temu miałem przyjemność przedstawić użytkownikom PC-ów pierwszą konwersję z konsoli NEO-GEO, doskonale dwuwymiarowe mordobicie SAMURAI SHODOWN 2: SAMURAI SPIRITS (opis w SS'44). Korporacja SNK nie próżnuje, niedawno pojawiła się bowiem kolejna konwersja - chodzi o jeden z największych automatowych hitów firmy, czyli FATAL FURY 3.

Dwuwymiarowa seria FATAL FURY od lat cieszy się w Japonii zastrzeżoną popularnością ustępując jedynie manii Ryu, Kena i całej reszty hałasty spod znaku STREET FIGHTER. Do tej pory ukazały się trzy podstawowe części gry oraz czwarta, bez numerka w tytule (FATAL FURY: REAL BOUT). Na tym nie koniec, ponieważ kilku najpopularniejszych zawodników z serii włączono w kolejny projekt pod znakiem KING OF FIGHTERS (kolejne trzy części oznaczone: '94, '95, '96). Łatwo więc policzyć, że np. Andy Bogart pojawił się na placu boju już siedem razy i zapewne pojawi się jeszcze co najmniej kilka. FATAL FURY na japońskim rynku istnieje w komiksach (mangach), filmach animowanym (anime), a nawet powieściach! Ścieżka dźwiękowa z kompaktu każdej kolejnej edycji gry cieszy się nie słabnącym powodzeniem, podobnie jak zabawki i figurki głównych bohaterów do sklepania. FATAL FURY 3 jest więc grą bardzo znaną i zastrzeżoną. Tym bardziej cieszy konwersja na PC.

W FATAL FURY 3 gracz może wybrać spośród dziesięciu zawodników. Każdy prezentuje inny repertuar uderzeń - od bardzo prostych do wyrafinowanych. Początkującym, jak i wyznawcom STREET FIGHTER najbardziej przypadnie do gustu dwóch sławnych braci Bogart. Różnorodność postaci i bogactwo prezentowanych przez nie technik decydują o niemałej miłośności gry.

Sama walka rozgrywa się na planie środkowym. Na pozostałe dwa - w głębi ekranu i bliżej gracza - można uskakiwać i stamtąd niespodziewanie kontratakować. Nie można przebywać na innym planie niż środkowy dłużej niż sekundę; po upływie tego czasu postać automatycznie powraca na pole bitwy. Wbrew pozorom takie rozwiązanie jest bardzo interesujące, dodaje walce nowy, niespotykany w dwuwymiarowych mordobiciach element zaskoczenia. Każdy atak można zablokować, najlepszą obroną okazuje się jednak wspomniany uskok, przy którym należy tylko uważać, aby przeciwnik nie skierował się w tę samą stronę. Najlepiej samemu opracować poszczególne taktyki i strategie, pamiętać jednak należy przede wszystkim o combosach, gdyż to właśnie kombinacje ciosów stanowią esencję walki w FATAL FURY 3.



## MAI SHIRANUI

Karegoh-Mai	Dół - Dół - ABC
Ryuenbu	Dół - Dół Tył - Tył - A/C
Kachosen	Dół - Dół Przód - Przód - A/C
HisatsuShin	Tył - Dół Tył - Dół - Dół Przód - Przód - C
Musasabi-Mai	Dół - BC (w powietrzu)
ChoHisatsuShiranui	Przód - Dół Tył - Przód - CD
	C - Przód - Dół Tył - Przód - BD

*Mai Shiranui*





Oprawa graficzna FATAL FURY, podobnie jak w SAMURAI SPIRITS, jest doskonała. Tła narysowano i animowano nadzwyczaj dokładnie, dzięki czemu jest na czym zawiesić oko. Jako ciekawostkę (jakkże miłą) należy uznać zmienianie

Kolejną niespodzianką jest możliwość wykończenia przeciwnika na kilka sposobów, zależnie od areny na której toczy się walka. Jako przykład może posłużyć pojedynek na moście. Gdy sparringpartnerowi zostanie niewiele energii, cios ze środ-

się backgroundów w kolejnych pojedynkach. Na przykład w trakcie trzeciej rundy na moście niebo nabiera granatowych kolorów i zaczyna padać deszcz. Grafika jest bardzo kolorowa, kreska dokładna a animacja postaci po prostu zna-



# FATAL FURY 3

kowego planu kładzie go na deski, jednak uskok na pierwszy plan (bliżej krawędzi monitora) i wyprowadzenie stamtąd ataku spowoduje wyrzucenie gościa do wody! Trzecim wariantem jest atak z ostatniego planu, załatwiony rywal wylatuje z monitora ku grającemu powiększając się i wypełniając w końcu połowę ekranu.

Podstawowymi ciosami w grze są: A – lekka ręka, B – lekka noga, C – mocna ręka i D – mocna noga. Wciskając jednocześnie obie ręce (AC) lub obie nogi (BD) postać wykonuje wspomniany wyżej uskok, przy czym każde kolejne wciśnięcie przycisku zmusza zawodnika do ataku. Zapis A/C lub B/D oznacza, że atak można uwieńczyć dowolną ręką lub nogą. Wszystkie podstawy wyklada sama gra po wybraniu opcji HOW TO PLAY. Do pełnej

kontroli nad walką przyda się jeszcze zakupiony z okazji SAMURAI SPIRITS joystick, klawiatura nie od razu nadaje się do kręcenia kółek, choć po odpowiednim treningu wszystko da się zrobić...

przystosowano do pracy w trybie Hi-Color, dzięki czemu grafika wyświetlana jest w 32 tysiącach kolorów. I bardzo dobrze, dobija mnie już to zakichane 256 kolorów typowe dla większości gier PeCetowych. Na szczęście coraz więcej twórców dostrzega zmieniające się zapotrzebowanie.

Przygrywająca z kompaktu muzyka bardzo łatwo wpada w ucho. Sampowane odgłosy walki w stu procentach odpowiadają tym automatowym i znów, podobnie jak w SAMURAI SPIRITS, brzmią bardzo japońsko, czyli groźnie.



Grafika prawie Manga, gra prawie Street Fighter



FATAL FURY 3 to bardzo dobre mordobicie. Wiedzą o tym gracze na całym świecie, bo wrzucają do automatów kolejne żetony, wiedzą o tym posiadacze konsoli NEO-GEO. Wreszcie mogą przekonać się o tym PeCetowcy, a wkrótce także posiadacze superkonsoli PlayStation i Saturn, gdyż w swoich zapowiedziach firma SNK przebąkuje coś o kolejnych konwersjach. Mam także przeczuć, że od powodzenia SAMURAI SPIRITS i FATAL FURY zależy kolejny ruch CAPCOM. Jeśli obie gry w wersji PC będą sobie dobrze radzić na rynku, konwersja STREET FIGHTER ALPHA jest wielce prawdopodobna.

Gulash

SNK

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –PŁ  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY  
PC WIN 95 Min. Pentium 90, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



## ANDY BOGARD

ZaneiKen Dół Tyl – Prząd – A/C  
HishoKen Dół – Dół Tyl – Tyl – A/C  
Shorydan Prząd – Dół – Dół Prząd – A/C  
KumoKarami Dół – Góra – D  
ChoReppadan Dół – Dół Prząd – Prząd – CD  
BokoReppadan D – Dół – C – Dół  
– Dół Tyl – Tyl – Prząd – CD



## TERRY BOGARD

Burn Knuckle Dół – Dół Tyl – Tyl – A/C  
Power Wave Dół – Dół Prząd – Prząd – A/C  
Power Dunk Prząd – Dół – Dół Prząd – B/D  
Crack Shoot Dół – Dół Tyl – Tyl – Tyl Góra – B/D  
Power Geyser Dół – Dół Tyl – Tyl – Dół Tyl – Prząd – CD  
Triple Geyser Dół Tyl – C – Prząd – C – Dół  
– Dół Tyl – Prząd – CD





# DEATH RALLY



RANKING	
1	[Portrait]
2	[Portrait]
3	[Portrait]
4	[Portrait]
5	[Portrait]
6	[Portrait]
7	[Portrait]
8	[Portrait]
9	[Portrait]
10	[Portrait]
11	[Portrait]
12	[Portrait]
13	[Portrait]
14	[Portrait]
15	[Portrait]
16	[Portrait]
17	[Portrait]
18	[Portrait]
19	[Portrait]
20	[Portrait]

PREPARE TO RACE

**D**EATH RALLY to zrealizowane w konwencji MICRO MACHINES wyścigi specjalnie przerobionych, opancerzonych i uzbrojonych pojazdów. W kolejnych potyczkach nie cho-

# DEATH RALLY

wraca do standardu 320x200, ale animacja jest bardzo płynna i szybka, zaś oprócz narysowanego ręcznie, dwuwymiarowego tła, na arenie występuje ogromna liczba trójwymiarowych, renderowanych w czasie rzeczywistym obiektów (tunele, domki, drzewa wprost pną się w stronę monitora). Narząd słuchu jest w tym czasie lechtany zaczerp-



**Z**ielonoskóra kupa mięśni ze stajni Marvela cieszy się dużą sympatią czytelników. Nic więc dziwnego, że stworzono grę z Hulkiem w roli głównej.

INCREDIBLE HULK to trójwymiarowa nawalanka. W tle czai się jakaś fabułka, ale naprawdę chodzi tylko o jedno – masową eksterminację przeciwnika. Jak na solidną grę przystało, każdy nowy etap opatrzony jest kodami, co jakiś czas są też poutykane renderowane animacje ilustrujące przejście Zielonego dalej. Gra jest dosyć szybka i dynamiczna. Przeciwnicy mkną z różnych stron,



dzi o prestiż związany z zajęciem pierwszego miejsca, lecz o forszę. W miarę wzrastającego stanu konta masz możliwość zmiany bolidu na lepszy, przeprowadzenia modyfikacji (silnik, pancerz, opony), a także dozbudowania samochodu w kilka podstawowych gadżetów (miny, karabin maszynowy). Po odniesieniu kilku kolejnych zwycięstw ustawia się do ciebie kolejka sponsorów proponujących pieniądze w zamian za drobne przysługi. Można jeszcze wynająć oddział sabotażystów, który zredukuje do np. 30% energię silnika niewygodnego konkurenta przed startem. W DEATH RALLY można grać samemu, w dwie osoby przez kabelek lub modem, a nawet w czwórkę przy wykorzystaniu sieci lokalnej.

demo-scenie, FUTURE CREW (czyżby SCAVENGER miał mieć niebawem poważnego konkurenta?). DEATH RALLY zaskakuje doskonałą oprawą graficzno-dźwiękową. Plansze menu urzekają zawartością detali dopracowanych w wysokiej rozdzielczości. Wprawdzie podczas samego wyścigu gra po-

niętą z najlepszych demek, ciekawą muzyką, natomiast niemiłe drażniwo pozostałymi efektami dźwiękowymi...

Niestety, DEATH RALLY nudzi się bardzo szybko, bo już po kilku wyścigach. Gra oprócz nowych samochodów i coraz ciekawiej wyglądających sponsorów wprowadza zbyt mało



**G**dyby na łamach naszego piśmna ukazywał się jeszcze Krusty Klub, ta recenzja pewnie w nim by się znalazła. Zasadą była bowiem taka, że trafiały tam gry małe, nie poprzedzone żadnym szumem reklamowym, o istnieniu których ludzie dowiadawali się dopiero od nas. Takie właśnie jest ESCAPE FROM DELIRIUM, zrealizowane zapewne w warunkach do domowych przez czterech obywateli Zjednoczonych Niemiec.

Za DEATH RALLY odpowiedzialni są byli członkowie jednej z najsłynniejszych grup na PeCetowej



urozmaiceń, aby przykuć gracza na dłużej do monitora. W każdym razie na pewno warto obejrzeć wersję shareware'ową z SS CD.

Gulash

## GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –90  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY  
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10

## Software Brokers

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –90  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY  
PC DOS Min. 486 DX33, 2 MB RAM

OCENA: 4/10



DEMO – CD'39





# THE INCREDIBLE HULK

(np. ogluszone wrogi roboty czy skrzynie) i ciskać nimi przez całą długość ekranu. Ponieważ nasz mały bohater często dostaje i traci energię, co jakiś czas należy przycupnąć gdzieś z boku i poczekać na odrestaurowanie energii (samoczynne, acz powolne).



a Hulk powala ich kolejnymi uderzeniami swej mocarnej pięści o kolorze świeżego szczyplorku. Poza standardowym wachlarzem ciosów, takich jak kopnięcie, uderzenie, naskok na głowę i uppercut, Zielony potrafi (po naciśnięciu specjalnego wskaźnika zebranych power-upami) zastosować jeden z czterech megaciosów. Gracze przyjdzie użerać się nie tylko z wrogimi robotami, ale i różnymi systemami obronnymi bazy – minami w podłodze, granatami w ścianach i innymi. Mamy też tak ulubione przez wszystkich dźwignie!

Żabowaty musi je przestawiać na różne sposoby, aby utorować sobie drogę w głąb wrogich instalacji. Może też podnosić niektóre przedmioty

nie energii (samoczynne, acz powolne).

W INCREDIBLE HULK gra się dosyć przyjemnie. Drażnić może tylko niezbyt starannie przygotowany wygląd Zielonego, ale można to złożyć na karb rozmywania się kształtów w biegu – koleś jest naprawdę szybki. Dużym ułatwieniem w grze jest możliwość definiowania klawiszy – osoby zdolne inaczej mogą każdemu ciosowi przypisać inny klawisz, jeżeli mają kłopoty z wciśnięciem dwóch naraz.

Nie ma co doszukiwać się w tej grze przeboju, choć trzeba przyznać, że jest porządnie zrobiona. W zasadzie nie można jej nic zarzucić, ale z pewnością też nikomu ona nie wydepiluje klaty. Po prostu fani Niewiarygodnego mają pożywkę dla swoich głodnych umysłów, a obojęt-



## Eidos Interactive

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 145,00  
PC DOS Min. 486 DX33, 8 MB RAM  
PSX

OCENA: 5/10

Trochę to dziwne, że przygodówka należy do gier „małych”. Nie można jednak inaczej jej określić, gdyż obie wersje językowe (niemiecka i angielska) zajmują na kompakcie razem 10 MB. Dlaczego tak niewiele? Ponieważ wszystko zostało zro-

Nie mam natomiast zastrzeżeń do poziomu zagadek.

Fabula jest standardowa: pewien gość, niejaki Paul Cole, jest świadkiem morderstwa



# ESCAPE FROM DELIRIUM

bione „po staremu”. Grafika VGA, kiepska muzyka, żadnej syntezy mowy. Pewnego rodzaju szaleństwem miały być zbliżenia, ale wyglądają one paskudnie, gdyż oglądamy tak ogromne piksele, że aż oczy boją.

połączonego z kradzieżą jakiegoś artefaktu, dającego ponoć wielką moc. Dziennikarze są na tyle nierozgarnięci, że drukują w gazecie jego nazwisko i to razem ze zdjęciem. Świa-

dek ma lecieć na rozprawę do Waszyngtonu, lecz w jego samolocie mordercy podkładają bombę, a na domiar złego wkraczają terroryści. Koniec końców, samolot roz-

bija się gdzieś na Filipinach. Oczywiście, cało z opresji wychodzi tylko jedna osoba – Paul Cole, czyli ty. Będziesz musiał wrócić do Stanów i odzyskać skradziony przedmiot.

Ogólnie rzecz biorąc, lubię gry oldschoolowe, oparte na systemie podobnym do SCUMM, ale wydaje mi się, że pewnej bariery technicznej nie można przekraczać.

Bamse







Firma ACCESS SOFTWARE zdominowała rynek komputerowego golfa, wydając kilka gier z linii LINKS. Bardzo szybko zawojowały cały świat. Uwagę graczy przykuwały rewelacyjnie odwzorowane prawdziwe tory i doskonała grafika. Pod koniec 1996 roku, gdy zwiększyły się możliwości techniczne, wiele firm wprowadziło nowe, zdecydowanie lepsze standardy. Aby wydać nowego golfa i odnieść komercyjny sukces, konieczne stało się gruntowne przeobrażenie starej gry. Firma ACCESS SOFTWARE znowu postawiła na grafikę!

LINKS LS jest golfem, w który może grać maksimum osiem osób, na dwóch komputerach połączonych siecią. Na jednym komputerze mogą grać cztery osoby. Jeśli posiadasz modem, masz okazję sprawdzić swe umiejętności z kumpłem oddalonym od ciebie o setki kilometrów bez konieczności wychodzenia z domu. Do tego dochodzi wiele wariantów rozgrywek, z trybem treningowym włącznie, które zebrane do kupy dostarczą ci wiele godzin grania na najwyższym, światowym poziomie. Zabawę zaczynaś na dwóch pełnych torach, po 54 dziury każdy, zawartych w oryginalnym zestawie. Oczywiście, będziesz mógł dokupić inne pełnowartościowe tory przygotowane przez wydawców, sprytnie sprzedawane oddzielnie.

Na obraz gry składa się jedno duże okno z widokiem golfisty i zestaw paru okienek ukazujących widoki z róż-



# LINKS LS

nych ujęć kamery (tor z 16tu pólka z dołka, z początku toru itd.). Wielkość wszystkich okienek można dowolnie regulować myszką, co świetnie sprawdza się w praktyce – jeśli lubisz widzieć cały tor, a niepotrzebny jest ci widok piłki z punktu wyjściowego, to proszę bardzo; wystarczy zestaw kliknięć i po kłopotach. Zmiana tych parametrów, podobnie jak i obsługa całej gry, to przyszc na tyłku bobasa. Zresztą w przypadku problemów odsyłam do świetnie sporządzonych help'ów zawartych w grze.

Ponieważ każde dziecko wie na czym polega golf i że jest to gra przeznaczona dla dżentelmenów, skupię się jedynie na grafice. Według mnie, algorytmy zastosowane w tej grze i jakość wyświetlanej grafiki biją wszystkie superkonsole! Uwagę przykuwają olbrzy-

mie możliwości wyświetlania – od zwykłego trybu low-res do super wyso-

kich rozdzielczości 1600x1200 punktów, a nawet więcej! Do tego dochodzi paleta od 256 do 16,7 miliona kolorów. Jeśli posiadasz potężną maszynę, będziesz miał przyjemność obejrzeć fotorealistyczne scenerie osobistcie.

W grze wcielasz się w jednego z czterech golfistów, wybierając spośród mistrza Arnolda Plamera, niezłej laski, przystojnego koleśka i gościa w średnim wieku dla zrównoważonych psychicznie. Każdy z tych zawodników jest żywą postacią przeniesioną na komputer i odzwierciana w postaci filmików o obłędnej jakości, odpalanych w 30 klatkach na sekundę! Wszyscy mają opanowane kilkanaście rodzajów uderzeń i reakcji po odbiciu piłeczki, nadając grze olbrzymiej autentyczności, niespotykanej w innych tego typu produktach. Szczerze powiedziawszy, nie widziałem jeszcze w żadnej grze tak świetnie zrealizowanej digitalizacji ludzi. Kolejną grafiką jest bardzo dynamiczna, niesamowicie realistyczna animacja pitełki, nad którą od dłuższego czasu pracowali inżynierowie i fizycy zatrudnieni specjalnie dla potrzeb gry. Stara, dobra animacja piłeczki zamieniła się w ultrapłynną, z możliwością śledzenia lotu piłki dzięki smudze, jaką za sobą pozostawia. Specjalnie przyjrzałem się zawodom golfowym w telewizji, aby porównać lot piłeczek i nie zauważyłem najmniejszych różnic. Poza tym w grze zastosowano

nowy engine wykorzystywany do renderowania terenów. Jak wiecie, po każdym uderzeniu teren jest renderowany i wyświetlany w zależności od położenia piłeczki. Ponieważ wszystkie tory są idealną kopią prawdziwych, wygenerowanie terenów jest mistrzostwem świata. Wszystkie detale (trawa, liście, piasek, woda, drzewa itd.) budowane są z wysokiej jakości tekstur, które w połączeniu z dynamicznym cieniowaniem i nieprawdopodobnym efektem mgły przenoszą cię całym ciałem i duchem na wilgotną trawę. Dobijając was możliwościami LINKS LS powiem, że możecie zbroczyć z toru aż pół mili bez obawy o to, iż napotkacie czarną ścianę lub przykry komunikat „out of bounds”.

Wrażenia wizualne podkreśla uroczą muzyka i efekty dźwiękowe, będą-



ce samplami prosto z ZOO. Dzięki technologii 3-D Sound dochodzą do twych uszu różne odgłosy. Gdy np. będziesz zbliżał się do psa, jego ujadanie stanie się coraz głośniejsze, kiedy natomiast obrócisz się wokół własnej osi, ujadanie psiny ulegnie osłabieniu, a z kolei głośniejsze będą kwakać kaczkę. Zupełnie jak w rzeczywistości – im bliżej źródła dźwięku, tym lepiej je słychać. Jeśli znudzi ci się odgłosami komputerowej matki natury, proponuję zamienić pliki z rozszerzeniem .wav na kolekcję odgłosów własnych, np. kolegów i koleżanek (yes!).

W kategorii golfów LINKS LS jest najlepszy, ponieważ ma nieprawdopodobnie dokładną i śliczną grafikę, olbrzymią mocność i uroczy klimat, co w sumie odrywa człowieka od rzeczywistości na długie godziny. W porównaniu do opisywanego w SS'42 MICROSOFT GOLF jest jak piękna bestia!

Wick

**Access Software**

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: 99  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY  
PC DOS/WIN95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

**OCENA: 6/10**





Gdy zabierałem się za pisanie tego tekstu, w kinach leciał właśnie ostro reklamowany film z Michałem Jordanem w roli głównej, o tym samym co gra tytuł. Film wykorzystał dobry patent zastosowany wcześniej w rewelacyjnej produkcji „Kto wrobił królika Rogera?”. Pomysł polegał na wkompnowaniu w normalny film, rozgrywaną się w szarej rzeczywistości, animowanych postaci. Efektem tego zabiegu było powstanie filmu nietypowego, w którym wątki animowane przeplatają się z rzeczywistymi. Oprócz sławy NBA, bohaterami filmu są najpopularniejsze postaci kreskówek z WARNER BROS.

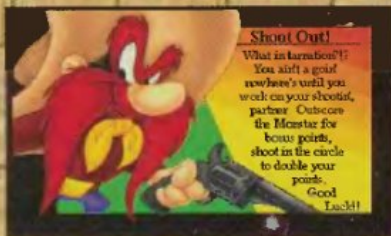
SPACE JAM przeznaczony jest dla jednego lub maksimum trzech graczy współpracujących na jednym komputerze albo połączonych siecią. Chciałbym zwrócić uwagę na drugą formę grania (ze względu na sportowy charakter „Kosmicznej Paczki”), która cieszy się coraz większą popularnością. Sama gra wywodzi się z NBA JAM, która zawojowała wszystkie szesnastobitowe konsole i PC. Jej sukces zagwarantowało potraktowanie z przymrużeniem oka profesjonalnej koszykówki i dość nietypowa interpretacja przepisów oraz praw natury. SPACE JAM wygląda wprawdzie zupełnie inaczej, ale wprawne oko od razu wypatrzy pewne cechy zbieżne.

Grać możesz w dwóch trybach. Pierwszym jest rozegranie pojedynczego meczu z kumplem lub komputerem, zaś w drugim wariantcie będziesz mógł uczestniczyć w kosmicznym turnieju. Do wyboru masz jedną z dwóch drużyn – Kosmiczne Potwory i najsławniejszych bohaterów kreskówek Warner Bros. Monstra są bardzo śmieszne, karykaturalnie powyginane, sympatycznie brzydki i bezimienne, zaś trzon

kreskówek stanowi Królik Bugs, Kot Sylwester, Tasmański Diabeł, Prosiak, Kojot i inni, z Michałem Jordanem na czele. Twoje zespoły mogą składać się z dwóch lub maksimum trzech zawodników. W wariantcie tercetu narażony będziesz na większy chaos na parkiecie, ze względu na ciasnotę i olbrzymią dynamikę

# SPACE JAM

styczne zagrania, sposób biegania, zbierania piłek, składania się do rzutu i dziurawienia kosza. Dynamika, nieobliczalność programu oraz nieprzewidywalność zdarzeń robi kolosalne wrażenie i nie pozwala się oderwać od gry nawet na wysmarkanie



akcji. Bez problemu da się zredukować liczbę zawodników do duetu, co zdecydowanie polepszy widoczność na boisku, ale z drugiej strony uspokoi grę. Jak mawia moja babcia, wybór należy do twojego kaptcia (znaczy się: Ciebie).

Mnogość zdarzeń na parkiecie i dynamika nie mają zbyt wiele wspólnego z prawdziwą, zawodową koszykówką. Zawodnicy fikają w powietrzu jak szaleni, po wciśnię-

ciu przycisku turbo wykonują nieprawdopodobne paczki, skaczą na siebie, ciągną za majtki, pstrykają w ucho, słowem – wywołują niezłe zamieszanie. Te wrażenia potęgują nieprawdopodobne zdarzenia, od których sypie się tynk z sufitu. Wyobraźcie sobie, że jak wykonywałem paczkę Kotem Sylwestrem, nie wiadomo skąd pojawił się ptaszek Tweety, złapał go za portki i wrzucił razem z piłką do kosza! Takich atrakcji jest od metra, ale nie zdradzę kolejnych, bo popsułbym Ci tylko zabawę. Jak mawia mój dziadek, przeleć ją sam (znaczy się: przeżyj to sam)!

Doskonale wypada animacja zawodników, która na tle innych koszykówek (szczególnie 3D) jest klasą samą dla siebie. Każdy pacjent posiada własne, charakterystyczne

znaczniki. Naturalnie, nie zwróciłbym uwagi na animację, gdyby nie bardzo fajna, kolorowa i starannie wykonana grafika. Szkoda, że wyświetla się ona tylko w trybie low-res, od którego dziś odchodzą praktycznie wszyscy. Przez niską rozdzielczość momentami ciężko zorientować się, gdzie jest piłka. Z drugiej strony SPACE JAM broni się nieprawdopodobnie wysoką miodnością, której brak wielu ślicznym i nieprzemysłowym produkcjom. Moje zachwyty chciałbym zakończyć ukłonem w stronę oprawy dźwiękowej, która podobnie jak treść, grafika i animacja, wpływa na jakość gry. Efekty dźwiękowe dochodzące z parkietu i trybun są wyśmienite. Idealnie uzupełnia je fachowy komentator, który jara się przez cały mecz, jak mężczyzna pierwszym samochodem.

W kategorii czysto zręcznościowego basketu SPACE JAM polecam jako pozycję obowiązkową za jej miodność, humor, pomysł i jeszcze raz miodność. Jestem wielkim fanatykiem NBA JAM i nawet duże podobieństwo SPACE JAM do tej gry nie może mnie powstrzymać przed uznanie jej za prawdziwą rewelację!

Wick

## Acclaim

DYSTRYBUTOR PC - CD PROJEKT CENA: -50  
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY  
PC DOS/WIN 95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10





chciał uwierzyć w bunt cyborgów, a jednak okazało się to prawdą. Maszyny stworzone do pracy dla człowieka były silne, sprawne i, niestety, zbyt inteligentne. Wystarczył jeden błąd proceduralny, jeden wirus... Do akcji rzucony został 108-my Zmechanizowany pod dowództwem Anonimowego Gracza.

Istotę programu można określić krótko: SYNDICATE spotyka CRUSADER: NO REMORSE/NO REGRET.

ce konkurencji, bo wydziele wam taka TOTAL MANIA – nudna, „towarzysta” wręcz wymiana ognia.

Wykonanie gry nie jest najgorstsze. Irytuje tylko częste wieszanie się programu. Wkurzają sytuacje, gdy stalowy wojak bez powodu zaczyna strzelać po ścianach... Zapakuj walizę cierpliwości, wrzuć ze trzy cole, nie nastawiaj się na emocje i odpal TOTAL MANIA – przypomnisz sobie stare, dobre czasy z grami typu „jak nie kichnę, to się wgra”. Należy

nych przez nas produktów zupełnie przeczy tej zasadzie. W takim razie, niech mi ktoś łaskawie wy-

# TOTAL MANIA

tłumaczy, po kiego grzyba producenci wydają nudne gry?

tłumaczy, po kiego grzyba producenci wydają nudne gry?



Czy nudę można określić receptą na sukces?

Chyba tak, pod warunkiem, że trapi ona potencjalnego konsumenta, a proponowany produkt (w dowolnym tego słowa znaczeniu) ma go od niej uwolnić. Z drugiej strony, niemało omawia-



Gdzieś daleko w kosmosie, w odległej przyszłości ludzkość stanęła w obliczu zagłady. Nie chodziło wcale o wielki wybuch, zgaśnięcie Słońca czy inwazję obcych. Niebezpieczeństwo przyszło z najmniej spodziewanej strony, bo od środka. Jakoś nikt nie



Już na pierwszy rzut oka widać, iż autorzy garściami czerpali z tych wzorców. Mamy podobny jak w SYNDICATE sposób zarządzania agentami, a sposób przedstawienia i nawiązania do fabuły w stylu CRUSADER (walka z cyborgami). Na początku gracz ma do dyspozycji tylko dwóch zcyborgizowanych szturmowców, ale z czasem jest ich coraz więcej, bardziej doświadczonych i lepiej wyposażonych. Najczęściej trzeba coś zniszczyć lub odnaleźć, oczyścić zabudowania z cyborgów (logika podpowiada, że są to raczej androidy, ale szkót s-f jest wiele). Niestety, szwankuje koncepcja prowadzenia bitwy, denerwuje kompletny brak dynamiki. Trzeba to głośno powiedzieć: gra nudzi! Panowie, jeżeli robicie grę, to najpierw zobaczcie udane owo-

jednak pogratulować twórcom grafiki w trybie SVGA. To jest po prostu to! Nawet przy największym zbliżeniu nic nie wygląda ziarnisto i nieprzyjemnie, to największy plus produktu. Prawie czuć soczystą trawę i nieskończenie błękitną toń potoku, jakże prawdziwie lecą wiązki laserowe! Podobnie sprawa przedstawia się z dźwiękiem. Melodunki żołnierzy i wszelkie odgłosy stoją na równie wysokim poziomie, budując bardzo przyjemny klimat. Muzyka przygrywa prosto z kompaktu. Niestety, nie tylko te elementy wpływają na ocenę gry, przede wszystkim liczy się miódność.

TOTAL MANIA to gra nadająca się na niezbyt zobowiązujący prezent, bowiem stosunek bajerów występujących w grze jest proporcjonalny do żądanej ceny. Szkoda tylko, że taka dobra firma jak MIRAGE dystrybuuje taką średniżnę... Cóż, na tydzień powinna wystarczyć.

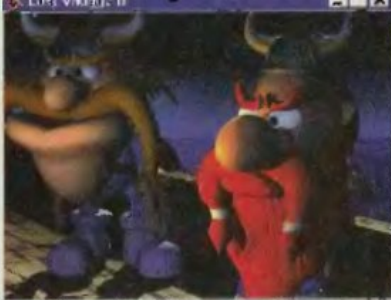
**Domark**

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 139,00  
PC DOS/WIN Min. 486 0x2/66, 8 MB RAM

**OCENA: 4/10**







maszyny czasu.

Nasze zadanie polega na

**K**ażdego, kto uwielbia gry logiczne w rodzaju GOBLINS czy LOST VIKINGS, z pewnością ucieszy fakt, że dzięki uporowi firmy INTERPLAY właśnie ukazało

tym, aby na przemian kierując poczynaniami każdej z postaci zdobyć składniki na kolejny czar lub też odnaleźć elementy wchłuku.



nych nam z pierwszej części bohaterów pojawiają się dwie nowe postacie: wilkołak Fang i smok

niu każdej planszy. A już na pewno wkurzy każdego dogrywająca się przed każdą powtórką poziomu sekwencja z Walkirią.

Nie najświeższy pomysł znakomicie rekompensuje śliczna grafika, renderowane tła i postacie. Jak na kompakt przystało, w klimat wprowadza nas długie, renderowane Intro, a dialogi prowadzone w grze możemy nie tylko przeczytać, ale i usłyszeć. Trzeba przyznać, że dźwięk to jeden z najmocniejszych elementów gry. Aby produkt był lepiej przyswajalny, w tle cały czas towarzyszy nam hip-hopowa muza, wpadająca momentami w klimaty jungle i trance (absolutna rewelacja!). Dyskusje toczone między braćmi, śmieszne same w sobie, z podłożonymi głosami wywołują istną lawinę śmiechu. Do tego wszyst-

# NORSE BY NORSE WEST

się kontynuacja przygód zaginionych Wikingów pt.: NORSE BY NORSEWEST. Trzej bracia ponownie zostają porwani przez Wielkiego Pomidorowca (wolne tłumaczenie „Mighty Tomator”) i odbywają kolejną podróż w nieznaną. Ale może od początku.

Kiedy po dłuższej przerwie trzej bracia znów wyruszyli razem na połacie, Wielki Pomidorowiec skorzystał z okazji i przy pomocy jakiejś specjalnej maszyny teleportował ich na swój statek (kosmiczny, rzecz jasna). Zamknięci w dziwnym pomieszczeniu wraz z robotem-strażnikiem, przez głupotę Olafa uruchamiają kapsułę czasu. Ale jak to maszyny czasu mają do siebie, coś się

Każdy z Wikingów ma charakterystyczne tylko dla siebie zdolności, więc aby przejść każdy z etapów, będziemy potrzebować całej trójki. Eryk zwany Szybkim zachował swą umiejętność rozwalania murów dyńką, szybkiego biegania i wysokiego skakania. Baleog Sroggi zatrzymał miecz, a zamiast łuku otrzymał w spadku po robocie me-

Scorch, które w wyniku pomyłek czarodziejki będą często zastępować kolejnych braci. Zarówno Fang jak i Scorch posiadają właściwe sobie umiejętności, takie jak wspinanie się po skałach czy zianie ogniem.

W grze nie tylko będziemy nadwierać swoje

kończyny do granic wytrzymałości, ale często będziemy musieli użyć tego, czego dawno nie używaliśmy (i nie myślę tu o niczym świńskim). Przejście niektórych poziomów zajmowało mi parę ładnych godzin, a do najgłupszych nie należą i amate-

torom w zręcznościówkach też nie jestem. Gra jest naprawdę trudna. Bardziej nerwowych może zrytować konieczność żmudnego powtarzania całego poziomu, bowiem gra opiera się na systemie kodów, które otrzymujemy dopiero po ukończe-



kiego dochodzą jeszcze rewelacyjne sample, np.: wycie Fanga czy piard Olafa. Gra nie ma charakteru wielkiej superprodukcji, jednak stanowi dobrą odmianę od jesienno-zimowych „mocnych” tytułów i może okazać się dobrą propozycją na wiosnę.

Joseph



popsuło i lądują w bliżej nieokreślonym miejscu i czasie. Nie są to już jednak ci sami Wikingowie. Podczas awarii doszło do zmlaszania molekuł robota z molekułami braci. Wskutek tego Eryk zyskał odrzutowe rolki, Baleog mechaniczną rękę, a Olaf zdolność zmniejszania się.

Po lądowaniu bracia spotykają wiedźmę, która zapowiada, że jeżeli dostarczą jej odpowiednie składniki, pomoże im powrócić do domu. Czarodziejka okazuje się jednak bardzo niedoświadczona i nasi bohaterowie muszą łączyć po coraz dziwniejszych krainach. Po drodze zbierają części do zepsutej

mechaniczną rękę na sprężynie, dzięki której może przeskakiwać niektóre przepaście, sięgać po przedmioty w miejsca niedostępne dla innych i oczywiście naparzać wszystkich napotkanych przeciwników. Olaf Tęgi nadal uży-

wa tarczy jako spadochronu lub zasłony, ale również może się zmniejszać i przedostawać przez różnego rodzaju szczeliny oraz – uwaga! – pierdzieć. Ta ostatnia umiejętność jest nie tylko doskonałym przykładem humoru twórców tej gry, ale przede wszystkim bardzo praktycznym sposobem na przeskakiwanie mniejszych szczelin i rozwalanie murowanych posadzek (!).

Zanim Wikingowie powrócą do swojej wioski i rodzin, będziemy musieli pomóc im pokonać 31 kolorowych, różnorodnych, ale też skomplikowanych i pełnych pułapek poziomów. W grze oprócz zna-



## Interplay

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –90  
SONY PLAYSTATION – 2 KWARTAŁ CENA: –90  
SEGA SATURN – 2 KWARTAŁ CENA: –90  
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

**OCENA: 7/10**





CHAMPIONSHIP (recenzja w SS'44) drugi cykl wydawniczy kończy PANZER DRAGOON. SEGA jednak będzie dalej wydawać gry na PC (już jako SEGA BANDAI), jednak pracujące wyłącznie na komputerach wyposażonych w nowe procesory Pentium MMX. Lada dzień pojawi się konwersja VIRTUAL ON, natomiast mniej więcej za rok VIRTUA FIGHTER 3. Czas więc powoli przysmykać się do zmiany procesora... na razie wracamy do PANZER DRAGOON.



Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami SEGA realizuje swój długofalowy plan zalania PeCetowego rynku kolejnymi konwersjami z konsoli Saturn. Po niedawno wydanym SEGA RALLY



### ŚWIAT ZA TYSIĄC LAT

Akcja PD porywa gracza tysiąc lat w przyszłość, na zniszczoną wojnami nuklearnymi niebieską planetę. Pozostali przy życiu ludzie mieszkają skupieni w niewielkich osadach i słuchają rozkazów wylegujących się w gigantycznych pałacach Wielkich. Władcy dysponują praktycznie całą wiedzą pozostałą po kwitnącej



niegdyś cywilizacji (szczególnie inżynierią genetyczną, przy pomocy której wyhodowali smoki), nie znają jedynie technologii potrzebnej do budowy bomby atomowej i właśnie tej usilnie szukają! Rasa panów sprawuje rządy w okrutny sposób – karze śmiercią każdego buntownika, lecz mimo to na planecie istnieje niewielki ruch oporu. Pewnego dnia jeden ze zwiadowców Wielkich odkrywa tajne laboratorium wojskowe, skąd zabiera wszelkie dane na temat technologii nuklearnej. Przedstawiciel miejscowego ruchu oporu pragnie powstrzymać powracającego do Wieży zwiadowcę, pada jednak martwy, szczęściem nieopodal pewnego młodzieńca. Ostatkiem sił nakazuje mu zatrzymać lecącego na czarnym smoku zwiadowcę. Chłopak dosiada innego smoka, aby zostać... ostatnią nadzieją ludzkości.

Chłopiec i smok stanowią skonfliktowany zespół. Smok ma lepszy wzrok (pozwala mu to nie zgubić ogona czarnego konkurenta) i więcej siły (niesie chłopca na grzbiecie). Młodzieniec zaś ma większy mózg (do pewnego stopnia może sterować ruchami wierzchowca) i śmiertelną broń („czyści” wszystko w zasięgu radaru). Rzecz jest bardzo prosta – gracz omija przeszkody (śmiecie i pociski) strzelając do wszystkiego co tylko się rusza. Chłopiec może się obracać na grzbiecie smoka w zakresie 360 stopni, dzięki czemu żadna wroga nastawiona istota, która znalazła się w zasięgu broni, nie



glądasz się i... zaczyna się. No, może akcja nie pędzi aż tak szybko, ale... Gra w pierwszej chwili przypomina RPG w rodzaju LEGACY. Penetrujesz najbliższe pokoje,

znajdujesz przerażające przedmioty i wieści o mrozących krew w żyłach obrzędach. Później pojawiają się hordy przeciwników nie z tego świata. W REALMS... jest podobnie, z tym że fabuła gry osadzona jest w realiach przypominających te

niezbyt specjalne. Wkomponowanie filmowanych postaci w tło tworzone na komputerach pozostawia wiele do życzenia. Aktorstwo to w tym przypadku beznamienne rzeźmiostwo – niezbyt oryginalne pozy i gesty cierpienia, radości lub ago-

# REALMS OF THE HAUNTING

Wchodzisz do domu, a raczej jakiegoś sporego dworu, który z pewnością zasługuje na przydomek „straszny”. Stawiasz kilka niepewnych kroków, roz-



z cyklu DOOM. Brzmi to dziwnie, w dodatku gra mieści się na czterech kompaktach. Tak, tak, DOOM na czterech płytkach! Znaczną, jak na tego typu program objętość bierze się stąd, że akcja przerywana jest różnymi filmami, podtrzymującymi piekielny klimat, który konsekwentnie, niestety, ginie podczas samej rozgrywki.

REALMS... sprawia wrażenie melanzu różnych gatunków, przy czym autorem nie udało się stworzyć niczego nowego. Bardzo szybko ujawniają się wady. Już pod koniec pierwszego filmu, kiedy jako główny bohater jedziesz do miejsca swojej kaźni, pojawiają się efekty

ni. Główny bohater porusza się po domu pełnym okropieństw z miną zblazowanego spaniela. Wydaje się, że reżyser za wszelką cenę chciał budować atmosferę grozy, ale zapomniał, że teatralne gesty raczej śmieszają niż straszą. Tylko niektóre sceny są pomysłowe i zrealizowane z zaskakującym rozmachem. Widać, że film przygotowywali ludzie z niezłym doświadczeniem, tylko że brakło im weny.

W świecie przypominającym DOOM co rusz stykasz się z elementami znanymi z gier RPG. Możesz przenosić i używać wielu rozmaitych przedmiotów. Część rzeczy to rekwizyty, a część ma swoje tajemne przeznaczenie. Czary, broń, różne eliksiry to część asortymentu, który







Pierwszy Smok jest OK, lecz jest ni-  
czym wobec dru-  
giego Smoka, który  
lata tylko na Satur-  
nie, więc jeśli  
chcesz polatać na  
PC to pozostaje  
pierwszy



ma prawa ująć z życiem. Do pokona-  
nia jest siedem dość długich i trud-  
nych tras, ich uwierceniem ma być  
walka z czarnym smokiem i jego  
jeźdźcem. Od tego pojedynku zale-  
żą losy ludzkości.



(w Japonii sprzedawana  
także jako osobny album).

Sega

DYSTRYBUTOR PC - BOBMARK CENA: -99  
SEGA SATURN - BOBMARK CENA: 1999  
PC WIN/95, SATURN Min. P75, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

# PANZER DRAGOON

Identycznie jak w poprzednich  
grach spod znaku SEGA trójwymiaro-  
wa grafika generowana jest w czasie  
rzeczywistym. Majestatycznie macha-  
jące skrzydłami smoki, przedziwne  
pojazdy Wielkich, a także cała masa  
innych obiektów prezentuje się po-  
prawnie, lecz bez fajerwerków. Moż-  
na uruchomić tryb 640x480 w 32 ty-  
siącach kolorów, wtedy gra wygląda  
lepiej niż na konsoli - do płynnej ani-  
macji potrzebny będzie komputer po-

teźniejszy nieco niż Pentium 133. Ra-  
tunkiem okazuje się opcja interlace,  
przynosząca w prezencie telewizyjny  
przeplot (który tak naprawdę nie prze-  
skadza w grze, a czyni ją płynną).  
Dla posiadaczy słabszych maszyn  
dostępne są dwa standardowe tryby  
320x200 i 640x480 w 256 kolorach.  
Pomiędzy poszczególnymi misjami  
odtwarzane są doskonałe animacje,  
dramatycznym wydarzeniom towarzy-  
szy nieustannie muzyka z kompaktu

## DWÓJKA W ZAWIASACH

Niestety, na PANZER DRAGO-  
ON odcisnął swoje piętno nieubła-  
gany czas. Choć gra się bardzo  
przyjemnie, o wiele przyjemniej niż  
we wszystkie ostatnie „celowniczo-  
kowe” dokonania (DEADLY TIDE  
i RAVAGE DCX - opisy w SS'44) to  
przychodzą jednak momenty,  
w których po prostu czuje się że  
dwa lata na smoczym karku. Czę-

ściowo jest to spowodowane wi-  
docznymi uproszczeniami graficz-  
nymi (w 1995 roku nikt nie wiedział  
jak pisać gry na konsolę Saturn),  
częściowo zaś świadomością, że  
niektórzy grali w PD właśnie dwa  
lata temu. Może niedługo pojawi  
się PANZER DRAGOON ZWEI  
w wersji na PC, to jest dopiero  
strzelanina... PANZER DRAGOON  
to kolejna solidna konwersja z kon-  
soli Saturn dla ludzi, którzy dokład-  
nie wiedzą w co inwestują i posia-  
dają wystarczająco szybki sprzęt.  
SEGA w udany sposób wieńczy  
drugi etap swojej działalności na  
rynku gier komputerowych.

Gulash



## Gremlin Interactive

DYSTRYBUTOR PC - LICOMP CENA: 16099  
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10

okiem rasowego maniaka gier RPG,  
to też zbyt wielu pochwał nie dało by  
się wymyślić. REALMS to specyficz-



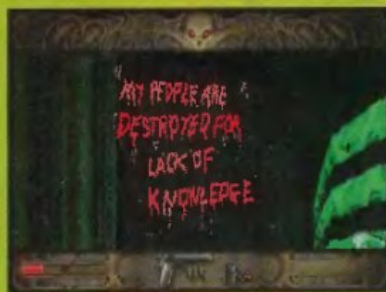
na gra, która jest połączeniem obu gatunków. W pewien sposób przypomina WITCHAVEN, ale jest bardziej skomplikowana. Do tego dochodzą liczne, niekiedy naprawdę różnorodność pomysłów, konwencji i technik nie została zwieńczona efektem na miarę przedsięwzięcia.

KaYteck

porozrucano po komnatach. Twoim  
zadaniem jest wyswobodzenie ojca  
ze szponów demona. Zanim osią-  
gniesz sukces będziesz musiał wy-  
konać szereg pomniejszych, niewie-  
le łatwiejszych zadań. Z początku  
gra jest łatwa, ale wraz z kolejnymi  
epizodami sprawa znacznie się  
komplikuje. Jeśli uważasz się  
za naczelnego pistolero RP,  
który QUAKE zaliczył w przed-  
szkolu to i tak ostrzegam, że  
czeka cię ciężka misja - w tej  
grze musisz nie tylko strzelać,  
ale też myśleć.

Cztery kompaktki to sporo  
miejsca - przygotuj się więc na

liczne nie-  
spodzianki.  
Jeśli RE-  
ALMS OF THE HAUNTING trakto-  
wać jako kolejny klon DOOM, to  
trzeba by powiedzieć, że gra jest  
kiepska. Jeśli by patrzeć na ten tytuł







Oto Klawd, cwany kocur pracujący jako goniec dla krokodyla o imieniu Mob. Codziennie roznosi wysyłane przez Moba przesyłki i nigdy nie pyta o ich wartość. Jednak pewnego dnia zdarzyło mu się nieopatrznie otworzyć jedną z nich. Gdy zobaczył w środku pieniądze, oszalał z chciwości i ukradł kilka banknotów myśląc, że Mob o niczym się nie dowie. Błąd! Mob okazuje się królem świata przestępczego i wydaje na kota wyrok śmierci. Choć Klawd wie, że i tak skończy na dnie rzeki z betonowymi skarpetkami,

# FIRO & KLAWD

Moba, gdyby Firo aresztował podstępny krokodyla, przetożeni z pewnością zwróciliby mu stopień nadinspektora. Klawd zgadza się na wszystko. Zaprowadzi małpę do Moba i tym samym zemści się okrutnie!

I poszli. Jeden z najbardziej szalonych teamów w historii gier komputerowych będzie biegać, skakać i strzelać do wszystkiego, co napotka na swojej drodze. Nieprzyjaciół znajdzie się wielu, bowiem Mob wysłał w pogoni za Klawdem setki płatnych zabójców. Wszędzie też porzelał plakaty z facją Klawda, czyniąc go wrogiem publicznym numer jeden. Droga do hacjendy Moba jest

**BMG Interactive**

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

**OCENA: 5/10**

cją, doskonale spełniają swoje zadanie. Czy jest to drapiący się po tle orangutan z uzi w talpi, czy też należący do nieznannej rasy stary dziadek przechodzący przez jezdnię i po przypadkowym postrzale zmieniający się w szalejące tomado, postacie są po prostu śmieszne. Oprawa graficzna robi pozytywne wrażenie, choć



„Gliniarz i Prokurator”



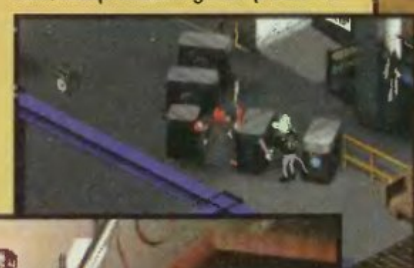
przed chwilą zapłacił nimi kocur kupujący procę. Firo wybiega ze sklepu i dostrzega zadowolonego kota oglądającego swoją nową procę. W trzech susach dopada go i chwyta za gardło...

„Miauu... nie zabijaj mnie... o niczym nie wiedziałem” – prosi Klawd. Firo zamierza jednak okrutnie się z nim rozprawić, gdy nagle wpada mu do głowy genialny pomysł. Gdyby tak Klawd zaprowadził go do prosto do

nie zamierza poddawać się bez walki i kupuje w sklepie nową procę...

Oto Firo, orangutan z zamilowaniem do prawa, co wyjaśnia jego pracę w policji. Przełożonym nie podobają się jednak jego skłonności do przemocy i brutalne metody. Firo zostaje zdegradowany i zmuszony jest patrolować ulice. Pewnego dnia kupuje nową broń i zauważa w kasie sklepu fałszywe banknoty. Drżący ze strachu sprzedawca wyjaśnia, że

zamierza jednak okrutnie się z nim rozprawić, gdy nagle wpada mu do głowy genialny pomysł. Gdyby tak Klawd zaprowadził go do prosto do



dluga i prowadzi przez siedem różnych części miasta, gdzie aż roi się od różnej maści przestępców. Dla szalonego duetu nie ma rzeczy nietykalnych, Firo i Klawd stanowią doskonale zgrany zespół.

Podczas gry można przy pomocy spacji przetaczać się pomiędzy postaciami, dzięki czemu gracz ma do dyspozycji podwójną dawkę energii, podwójną liczbę granatów i wreszcie podwójny arsenał, składający się z pozostawionych przez ginących

szkoda że całość ma jedynie 256 kolorów (PSX – 65 tysięcy). Właśnie przez brak kolorów widać kanciastość niektórych obiektów czy też po prostu drobne niedoróbki graficzne.

FIRO & KLAWD to gra typowo konsolowa skonwertowana na PC. Wszystko w porządku, mam jednak wrażenie (poparte zresztą dowodem w postaci wersji na PlayStation), że gra lepiej czuje się na konsoli niż na PC. Nie zmienia to jednak faktu, że FIRO & KLAWD



nieprzyjaciół broni (karabiny maszynowe, bazooki, miotacze ognia...). Za każde 10 zerwanych plakatów z napisem „WANTED: KLAWD” otrzymujemy dodatkowe życie. Często pojawiają się celowniczkowe wstawki, w których kierujemy celownikiem broni jednego z naszych bohaterów, oczywiście eliminując kolejne hordy wrogów nastawionych istot. W sumie gra się lekko, łatwo i totalnie bez stresów.

Gra przedstawiona jest w izometrycznym rzucie i sprawia wrażenie trójwymiarowości, gdyż wszystkie wchodzące w skład tła obiekty zostały wcześniej wyrenderowane. Podobnie rzecz się ma z postaciami, które, choć nie szokują anima-

to solidna, wykonana na przyzwyczajonym poziomie zręcznościówka (z ukłonem w stronę młodszych sadystów), w którą można pograć przez kilka godzin. A tak naprawdę, to rozgrywka zaczyna być miodna dopiero wtedy, gdy zasiądą do niej dwie osoby jednocześnie.

Gulash







**F**OX INTERACTIVE to oddział koncernu 21st CENTURY FOX, zajmujący się produkcją gier. Developerzy z FI mają ogromną przewagę nad kolegami z konkurencji, mogą praktycznie w nieograniczony sposób korzystać z licencji filmowych, tworząc gry oparte w luźny sposób na kinowych hitach koncernu. W takim przypadku recepta na sukces wydaje się być bardzo prosta – wystarczy przygotować dobrą grę zręcznościową i dać jej jeden ze znanych z plakatów tytułów. Dalej można się już nie martwić o rezultaty sprzedaży. Dowodzi tego sukces gier ALIEN TRILOGY oraz DIE HARD TRILOGY (700 tys. sprzedanych kopii jedynie w wersji na PlayStation). Tym razem na warsztat trafił największy kinowy hit w USA 1996 roku – „Dzień Niepodległości”, który w wer-

moloty, z których można zbudować całkiem niezłą eskadrę. Gracz nie jest jedynym człowiekiem w powietrzu, czarnoskóry kapitan Steve Hillard bez chwili wytchnienia pilnuje prawego skrzydła.

# IDA

## INDEPENDENCE DAY

jest już gorzej, Moskwa i Tokio prezentują się po prostu zbyt kolorowo i śmiesznie, niczym dziecinne budowle z klocków. W menu gry można wybrać pomiędzy trzema trybami graficznymi; 320x200, 320x240 oraz 640x480. Gra pracuje jedynie w trybie hi-color i oprócz zwykłych kart graficznych obsługuje też akceleratorzy 3D (testowałem ją na Diamond Stealth 2000 z S3 Virge). Można nawet powiedzieć, że INDEPENDENCE DAY to gra napisana z myślą o akceleratorach 3D, wykorzystuje bowiem takie funkcje jak Mip-Mapping i Texture Filtering. Na Pen-

rzane w kółko „I can't shake him!” albo „blue leader, get back and fight!” w połączeniu z jeżącymi włosy dźwiękami przelatujących obok pojazdów przeciwnika zaczynają być męczące.

INDEPENDENCE DAY to przyzwoita strzelanina, która na dłuższą metę okazuje się jednak nieco nużąca. Wyraźnie widać, że gdzieś pod koniec gry autorom



sji komputerowo-konsolowej jest miłą i prostą strzelaniną. Film widział chyba każdy młody człowiek, więc wprowadzenie może sobie darować.

Nad największymi miastami świata zawisły gigantyczne statki kosmitów, czekając na sygnał do ataku. Gracz wciela się w rolę jednego z bojowników o wolność, a ściślej – pilota myśliwca. Zadanie wydaje się oczywiste, nie można dopuścić do zniszczenia miast, eliminując w określonym czasie obce obiekty, aby na koniec przypuścić frontalny atak na olbrzymi statek-matkę. Na początku wystarczy zniszczyć jedynie kilka generatorów mocy umieszczonych na spodzie wrogiego niszczyciela, jednak w kolejnych misjach zadanie nieco się komplikuje – pojawia się coraz więcej celów do zniszczenia i coraz więcej obcych statków. Pod koniec gry inwazja przybiera absurdalne rozmiary – radar roi się od czerwonych kropek symbolizujących nadciągających nieprzyjaciół. Na szczęście w miastach znajduje się ogromna liczba uzupełnień rakiet i nadwężonego pociskami najeźdźców pancerni oraz dodatkowe sa-



W INDEPENDENCE DAY mamy do wyboru dwa różne widoki. Po pierwsze, możemy kierować naszym samolotem widząc go na pierwszym planie, dzięki czemu gra staje się czystą strzelaniną. Alternatywną jest widok z kabiny myśliwca, wtedy maszyna reaguje na sterzy nieco inaczej i gra urasta do rangi uproszczonego symulatora. Rozgrywka jest szybka, dynamiczna i wcale nie łatwa. Całość można jednak ukończyć w dwa, trzy wieczory.

Wszystkie obiekty występujące w grze są trójwymiarowe i choć nie są specjalnie skomplikowane, bez trudu można odróżnić A-10 od F-15. W miastach, nad którymi toczą się śmiertelne zmagania o dalsze losy ludzkości, widać najbardziej charakterystyczne budowle (Statua Wolności, Wieża Eiffel), po ulicach poruszają się samochody. Najlepiej wyglądają metropolie pojawiające się w pierwszych poziomach, Waszyngton i San Francisco. Dalej

tium 133 z 32 MB pamięci i szybką kartą SVGA bez akceleratora w trybie 640x480 i z maksymalnymi detalami gra pracuje z szybkością 5-7 klatek animacji na sekundę, co jest po prostu nie do przyjęcia. Jedyńm lekarstwem na przyspieszenie jest degradacja trybu graficznego – grafika nie wygląda wcale gorzej, a animacja jest o wiele szybsza i płynniejsza. Niewątpliwą atrakcją jest blisko 7-minutowe intro, zawierające najlepsze fragmenty z filmu, szczególnie sekwencje walk powietrznych. Słuchając muzyki, odkrywamy motywy żywcem wzięte z filmowego soundtracku, ale już efekty dźwiękowe woleją mieszane uczucia. Zaczyna się całkiem niezłe, nadawane przez radio komunikaty pilotów przeplatają się z eksplozjami, szumem mknących do celu rakiet, terkotem karabinu maszynowego i zagrzewają do walki. Niestety, po kilku godzinach powta-



wyczerpały się pomysły – dalsze misje stanowią jedynie kopie początkowych, a prostota niektórych rozwiązań może budzić uśmiech na twarzach bardziej doświadczonych graczy. To gra typowo konsolowa i zapewne będzie o wiele lepsza w wersji na PlayStation. Polecam jedynie posiadaczom kart graficznych z wbudowanym akceleratorem 3D (kompatybilne z Direct-X) i fanom filmu, pragnącym „skopać tyłki obcyom” (cytat, por. Steve Hillard). Reszta nie ma tu czego szukać.

Gulsh

**Fox Interactive**

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: ...po  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY  
PC WIN 95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM  
PSX, SATURN

**OCENA: 5/10**







coś, co się rusza a nie jest żołnierzem S.T.A.A.R., trzeba szybko nacisnąć lewy przycisk. Broń przeladunkuje się klikając poza ekranem lub wciskając prawy przycisk wernego gryzonia. Oprócz mutantów-zombie i obcych częstuj ogniem wszystko, co choć trochę różni się od otoczenia – gaśnice, okna, komputery, skrzynki... jeśli instykt nie zawiedzie, możesz „wystrzelać” sobie dodatkowy magazynek, granat lub też wejście do sekretnej, niedostępnej wcześniej pomieszczenia.

Akcja urozmaicona została animowanymi sekwencjami szaleńczej jazdy jeepem czy też brawurowego lotu śmigłowcem. Obojętnie co się dzieje, obowiązuje jedna zasada: trzeba strzelać i to szybciej niż doskonale



śka rozdzielczość (320x200) przy zredukowanej kolorystyce do słynnych 256 kolorów okazała się gwóździem do trumny dla tego programu. Całość wygląda nienaturalnie, czego bardzo nie lubię. Gry nie ratują nawet niezłe efekty dźwiękowe (komunikaty radiowe, strzały i rżenia konnających mutantów) oraz przyjemna muzyczka.

Gra została przeniesiona na PeCet z dość popularnego na Zachodzie automatu i utraciła większość pierwotnych atrybutów. Przyzwoity automat ma ekran o przekątnej 50 cali, dwa grzejące głośniki z subwooferami po bokach i plastikowy karabin. AREA 51

# AREA 51



Od czasu incydentu w Roswell (gdzie rozbił się statek kosmiczny obcych) Amerykanie badali ciała kosmitów i pozostałości spodka w tajnej, położonej w Nowym Meksyku bazie o kryptonimie Area 51. Pewnie udało by się utrzymać to w tajemnicy na wieki, gdyby nie pewien szkopol. Niespodziewanie obce



istoty ożyły i rozpoczęły rozmnażać się, zmieniając przy okazji cały personel bazy w agresywnych zombie. Reakcja rządu była natychmiastowa – do bazy wysłany został wyszkolony do walki z obcymi formami życia oddział S.T.A.A.R. Ma on za zadanie spacyfikować tam wszystko, co się rusza. Tyle zarysu fabuły, czas wziąć sprawy we własne ręce i powstrzymać zagładę ludzkiej cywilizacji...

AREA 51 to strzelanina, w której przy pomocy myszki kierujesz wędrującym po ekranie celowniczkim. Gdy czerwony krzyżyk natrafi na

uzbrojone obce istoty, które tak naprawdę – panowie projektanci – nie mają pięciu palców, a jednak jakimś cudem mogą pociągać za spust!

Szata graficzna AREA 51 stanowi połączenie trzech technik realizacji. Wszystkie tła i nieruchome obiekty zostały przygotowane przy pomocy programów tworzących trójwymiarowe grafiki i animacje. Ludzi natomiast sfilmowano, by następnie wpasować w stworzoną rzeczywistość. Obcy i mutanci to z kolei efekt pracy animatorów – modele zostały sfilmowane poklatkowo, co jest bardzo rzadko stosowane w przypadku gier komputerowych. Jedyńm wcześniejszym połączeniem tych technik było mordobicie PRIMAL RAGE. Jednak tam czysta i przyjemna grafika cieszyła oko, a w AREA 51 niestety nie. Efekt niweczy zła kompresja obrazu. Zwykle powoduje ona, że animacja jest odtwarzana bardzo płynnie, nawet na słabszych komputerach i wolniejszych napędach CD-ROM. Tu mamy zniekształcony obraz z rozmytymi poszczególnymi pikselami w większości animowanych sekwencji. Zastosowana ni-

powinna pozostać w salonie gier video. To zdecydowanie najbrzydszy z prezentowanych ostatnio celowniczków (VIRTUA SQUAD – SS'42, DEADLY TIDE i RAVAGE DCX – SS'44). Wymienione rąbanki oferują graczowi więcej czynnika, który nazywamy miódnością i są ładniejsze. Nie znaczy to, że całość jest do kitu – spokojnie można pograć przez kilka godzin, ale obecnie dostępne są lepsze produkty. VIRTUA SQUAD rządzi przez cały czas.

Gulash

**Williams**

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -PO  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY  
PC WIN 95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM  
PSX, SATURN

**OCENA: 4/10**







Przygody dzielnego Bruce'a Willisa w „Szklanej pułapce” („Die Hard”) przyciągały do kina tłumy widzów na całym świecie. Przygody Johna McLane'a bardzo szybko przeniesiono na ekrany monitorów komputerowych. Gry polegały zazwyczaj na tym, że Bruce siedzi po ulicy i klepał wszystkim maski. Teraz pojawiła się DIE HARD TRILOGY, która jest komputerowym podsumowaniem filmowego tryptyku.

Zarówno pierwszy kontakt z programem jak i dłuższe z nim obcowanie daje dużo satysfakcji. Razi nieco jego błoga bezmyślność, ale przynajmniej nie nudzi się po pierwszej setce zabitych. Trzeba też oddać twórcom, że kierując się logiką szamponowych reklam, mogą zachwalać swój produkt jako „trzy w jednym”, bowiem na DIE

nięcia zakładników. Tych skrupulatnie ukryto na każdym z poziomów. Przypadkowo (jak zwykle) wpłątany w całą aferę bohater musi ich odnaleźć. Kiedy wszyscy zakładnicy na danym poziomie będą wolni lub martwi, McLane korzysta z windy, jedzie na wyższy poziom i sprzątanie zaczyna od nowa. Jednakże ocena wysokości budynku przywołuje na myśl porównanie pracy dzielnego policjanta z obowiązkami służbowymi niejakiego Syzyfa, ale uporu i konsekwencji trzeba uczyć się przez całe życie. Pod względem opraco-

# DIE HARD TRILOGY



wania graficznego gra jest zbyt „kanciasta”, za to animacja bez zarzutu.

Kolejną gierką nosi tytuł DIE HARDER i jej pomysły oparty jest na moty-



buta obfituje w wiele wybuchów i innych przejawów efektownej destrukcji. Według mnie ta część trylogii jest najlepsza – po prostu najbardziej miódna i widowiskowa. Perfekcyjna także pod względem technicznym. Celna oko i piękny refleks decydują o końcowym powodzeniu. Musisz załatwić wszystkich złych gości, a jest kogo, bo zjeżdżali na lotnisko wszystkimi przez ostatnich kilka dni. Trudność wzrasta wraz z przejściem kolejnych etapów, ale uzbrojenie bojowe stróża prawa też staje się coraz potężniejsze. Na końcu nasuwa się wniosek, że wygodniej od razu było walać w to miejsce bombę atomową, niż wysłać Bruce'a.



wach drugiej części filmu. Jak wszyscy dobrze pamiętają, akcja toczy się na lotnisku Dullesa. Znowu atakują terroryści, znowu rządzą brudne pieniądze, znowu dają się we znaki ludzie bez serc, no i oczywiście pojawia się nasz niezłomny McLane. Teraz akcja przypomina niedawny hit – VIRTUA COP. Trójwymiarowe pole walki jest widziane oczami bohatera, fa-

Wreszcie trzecia część. Zarówno w kinie jak i w grze jest najmniej emocjonująca. Klaustrofobiczny klimat ustępuje drogiej, choć sztucznej efektywności. Wsiadasz w taksówkę i zasuwasz po mieście, bo w przeciwnym razie przeintelektualizowany terrorysta-czubek wysadzi coś lub kogoś w powietrze. Gra

z początku wygląda niezłe. Pojawiają się pewne reminiscencje z QUARANTINE, ale szybko mijają i wkrótce jedynym elementem, na którym warto zawiesić oko jest krew przechodniów rozmazywana na szybie przez wycieraczkę. Podczas jazdy ciśnij pedał gazu do oporu, bo inaczej będzie wielkie bum i szeryf straci reputację killera.

Niby bardzo banalne, ale miłośności temu nie brak. Naprawdę jest w co pograć. Dzięki swej „trójdzielności” gra nie nudzi się szybko, nie razi monotonią. Jeśli ktoś lubi dobre gry zręcznościowe, powinien zagrać w DIE HARD TRILOGY. Nic tak nie relaksuje, jak wykończenie po obiadku tysiąca okropnych terrorystów. Dobry pomysł, dobra realizacja techniczna, dobra fabuła – to cechy dobrej gry. Poza tym fajnie jest choć przez kilkanaście godzin być Bruce'em-twardzielcem.

KaYteck

21st Century Fox Interactive

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNYANY CENA: --  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNYANY  
PC WIN 95 Min. Pentium 75, 15 MB RAM

OCENA: 6/10



HARD TRILOGY składają się właściwie trzy oddzielne gry.

W pierwszej – DIE HARD, widać postać Johna McLane'a nieco z góry i z tyłu. Superglina chodzi, opełtańczo strzela, ale pamięta o rzuceniu co jakiś czas granatka. Naprzeciw niego stają rzesze okropnych, bezlitosnych terrorystów, których czeka jeszcze straszniejsza niż oni sami eksterminacja. Miejscem akcji jest wielki wieżowiec korporacji Nakatomi. W rzadkich chwilach refleksji John przypomina sobie, że oprócz czynienia totalnej rozwałki ma zadanie uwol-







**H**istoria zupełnie jak w Panu Tadeuszu: „było organizmów wielu, ale każdy wymiękał przy Jankielu”. Podobnie każda polska firma jak na razie wysiada, gdy do roboty bierze się METROPOLIS. Fakt faktem, chłopaki mają na koncie dopiero trzecią grę, ale każdą swoją produkcją niebotycznie podnosili poprzeczkę zarówno koncepcyjną, technologiczną jak i miodnościową.

KATHARSIS jest futurystyczną strzelaniną, która przypomina czasy wspaniałych automatowych wyżywek, a jednocześnie porówna daleko do przodu swym technicznym zaawansowaniem. Gra nawiązuje do tradycji R-TYPE, XENON 2, DEFENDER i RAPTOR, wykopując nas w XXI wiek.

### INWAZJA I COŚ JESZCZE

Zatrzymajmy się na chwilę przy fabule. W dalekiej przyszłości Ziemia staje w obliczu kosmicznej inwazji. Agresorzy bezlitośnie niszczą największe ludzkie miasta. Co ciekawe, obce pojazdy noszą logo „Terra”, ziemskiego statku z osadnikami, dawno temu wysianego w kosmos na poszukiwanie zdolnej do zamieszkania planety. Ale nie ma czasu na zastanawianie się kim są obcy – trzeba z nimi walczyć.

Badania przeprowadzone nad jednym z zestrzelonych pojazdów obcych pozwoliły na skonstruowanie bomby o potwornej sile niszczenia. Zdecydowano się wystać bombę wraz z eskadrą myśliwców w kierunku centrum dowodzenia najeźdźców. Przez pierścień ochronny obcych statków przebił się z całej eskadry tylko jeden myśliwiec, „Orzeł”. Bomba uległa uszkodzeniu i zbczyła z kursu, więc tylko pilot „Orla” może doprowadzić ją do celu.

### TEST PILOTA PIRXA

Gracz jako pilot „Orla” musi pokonać 24 etapy dzielące bombę od celu. W każdej z pięciu „sekcji” są dwa etapy podwodne, w których zadaniem gracza jest ochrona megabomby oraz dwa kosmiczne, w których bomba płynie sobie gdzieś pod ziemią, a gracz martwi się tylko o siebie.



W etapach kosmicznych, jak w klasycznej strzelaninie, „Orzeł” leci w prawo i rozważa co się da. W etapach wodnych akcja toczy się pod wodą (widać bąbelki i refleksy światła!), można poruszać się w obu kierunkach chroniąc megabombę, która majestatycznie sunie tuż ponad dnem i jest głównym celem ataków wrogich pojazdów.

Po ukończeniu składającej się z czterech poziomów sekcji czeka nas wielki pojedynek z megabossem, przedstawiony w trójwymiarze, z perspektywy zamkniętego w kabinie pilota. Insektoidalny potwór unosi się ponad przesuwającym się w tle fraktalnym krajobrazem i sieje mrowiem rakiet.

„Orzeł” to nowoczesny statek, posiadający wiele systemów uzbrojenia (torpedy, błyskawica, au-

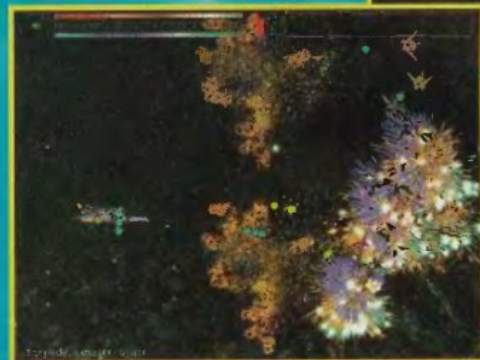


to-dron, spiralna masakra). Silniejsze bronie w błyskawicznym tempie pochłaniają za-



pasy energii. Jej poziom można uzupełniać, korzystając z „baterii” pozostawianych przez wybuchających nieprzyjaciół, o ile zdążysz je złapać zanim roztrzaskają się o dno.

W grze występuje kilkadziesiąt różnych wrogich statków, które skutecznie umilają nam życie – od eskadr prymitywnych stateczków aż po inteligentnych mini- i megabossov. Większość potrafi tylko strzelać i narzucać się swoją oso-



bę, lecz jest i kilka takich, którzy nie raz cię zaskoczą. Po zakończeniu każdego poziomu otrzymujemy raport, z którego można wyczytać np. o celności strzałów czy dowiedzieć się więcej o pokonanych przeciwnikach. Te informacje mogą się przydać, bowiem najbardziej zajadłe statki przewijają się przez całą grę, a im dalej tym trudniej.

KATHARSIS otwiera renderowane intro, które – wierzyć mi – zjada filmiki z WING COMMANDERA 4 na śniadanie. Po przejściu pierwszego zestawu poziomów woda-kosmos-woda-kosmos-megaboss wyświetlana jest dalsza część filmu, który pomału opowiada historię „Terra” oraz ujawnia, co naprawdę stało się z osadnikami. Kolejne sekwencje filmowe pokazwane są w miarę postępów w grze, zaś w kulminacyjnym punkcie okazuje się kim są obcy... ale nie ujawniajmy zbyt dużo. Finałowe outro rozwiązuje wprowadzie zagadkę, ale pozostawia otwarty wątek – aż prosi się o KATHARSIS 2.

### SZKOŁA ADAMA SŁODOWEGO

KATHARSIS wykorzystuje wszystkie możliwości PeCeta. Pracuje pod DOS-em nie oglądając się

na Win'95 i Direct-X, i już na Pentium 90 z kartą graficzną PCI wyciska płynną animację 30 klatek/sek. w wysokiej rozdzielczości. To pierwsza gra, która pracuje w wysokiej rozdzielczości bez żadnych przestołów, wykorzystując skomplikowane algorytmy trójwymiarowe. Panowie, z czymś takim mogliście napisać symulator albo QUAKE-beatera!

A co ma do rzeczy trzeci wymiar? Otóż wszystkie pojawiające się



w grze ruchome obiekty to modele trójwymiarowe, które są renderowane i cieniowane w czasie rzeczywistym. Dzięki zastosowaniu modelu cieniowania Phong'a uzyskano wyjątkowo efekty graficzne.

Bogate menu konfiguracyjne pozwala



eksperymentować z ustawieniami parametrów technicznych. Można np. zaobserwować czym różni się cieniowanie Gourauda od Phong'a i jak wpływa na szybkość gry.

No i te wspaniałe, ogromne i kolorowe eksplozje. KATHARSIS ma rewelacyjne wybuchy! Eksplodujące pojazdy przeciwnika czasem zajmują i pół ekranu! Są doskonale animowane i ogląda się je z prawdziwą przyjemnością! Wszystkie, od małych aż po te gi-



gantyczne, są bardzo kolorowe i bardzo, bardzo efektowne, niższym sylwestrowe fajerwerki.

### COŚ DLA MELOMANÓW

W KATHARSIS odnajdujemy muzykę przyszłości, rave i techno, bez wątplenia pasującą do tego, co dzieje się na ekranie. Szybkie, pulsujące beaty w połączeniu z ultraplenną grafiką dają prawdziwą radość z jatk, w której bierzemy czynny udział. Kilkanaście stworzonych specjalnie na tę okazję utworów muzycznych zapisano na płycie CD w formacie audio, co umożliwi odsłuchanie ich także w odtwarzaczu kompaktowym. W sumie w KATHARSIS zawarta jest ponad godzina muzyki w Dolby Stereo.

dać, że wykonano ogromną pracę koncepcyjną, zarówno w sferze grafiki jak i „gameplay”. Nastrojowe tła z animowanymi obiektami bardzo dobrze pasują do pierwszoplanowej akcji, zaś statki przeciwnika wraz z megabossami natrętnie przypominają mi obrzydliwe owady, które aż chce się rozgnieść butem.

Ale na strzelaniu się nie kończy. W KATHARSIS bardzo ważna jest inteligencja komputerowych przeciwników. Do tej pory w strzelani-

własnych błędów. O ile pierwsze dwa-trzy levely da się przejść przypadkiem, o tyle dalej nie ma już litości – musisz być coraz lepszy. Inaczej nie pokonasz głównego ultramegabossa.

# KATHARSIS

Efekty dźwiękowe są dokładnie takie, jakie powinny być w strzelaniu – szybkie, głośne i agresywne. Strzały z działek pokładowych „Orła” w połączeniu z eksplozjami i krzykami wydawanymi przez konających megabossów nie tyle działają na wyobraźnię, co wbijają się klinem prosto w mózg. Proponuję podłączyć kartę dźwiękową pod domowy

nach widywaliśmy ich dosłownie przez ułamki sekundy (później najczęściej wybuchali). Tutaj oprócz standardowych dla tego typu gier serii statków poruszających się po ekranie tym samym kursem, spotykamy niezwykle zmyślne bestie. Niektóre statki atakują chronioną

### SĘDZIA PALMER MA GŁOS

Z niewielkiej liczby PeCetowych strzelanin z czystym sumieniem mogę polecić tylko dwie produkcje: FIRE FIGHT i KATHARSIS. To naprawdę niezwykle, że autorami obu tych gier są Polacy. O ile jednak odznaczony nagrodami FIRE FIGHT nie dał jednak rady się przebić, być może ze względu na ogromne wymagania sprzętowe, KATHARSIS ma olbrzymią szansę zabłysnąć na szerszym polu. To naprawdę niezwykle dzieło, w którym autorom udało się zrealizować wszystkie obietnice dane graczom w zapowiedziach. W Polsce można i trzeba pisać gry na światowym poziomie, a KATHARSIS

jest tego doskonałym przykładem. Znakomita oprawa w połączeniu z wysoką młodnością składa się na najlepszą ze wszystkich arcade'owych strzelanin, w jakie można pograć na komputerze PC. Wspaniała robota, panowie!

METROPOLIS ma ogromny potencjał. W tym roku mają ukazać się jeszcze dwie ich gry – klon SYNDICATE oraz przygodówka. Ja nie narzekam, że KATHARSIS jest „tylko” strzelaniną – spędziłem przy niej kilkanaście godzin ciurkiem i powiem jedno – żegnajcie salony gier, teraz PeCet! Takiego miodu z polskiej pasieki nie było od dawna.

John Zabiłaka

## Metropolis

DYSTRYBUTOR PC – CO PROJEKT CENA: 129,90 zł  
PC DDS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



zestaw stereo i uczynić z pokoju poligon połączony z techno-party.

### NAZWĘ TO TEŻ CYMESEM

Podobnie jak w przypadku MDK (opis w SS'44), muszę zwrócić uwagę na opracowanie gry. Wi-

przez nas bombę i nie zwracają uwagi na „Orła”, dopóki ten ich nie zaczepi. Ale przede wszystkim chcą też przeżyć, więc nie lecą kursem kolizyjnym.

Przy KATHARSIS trzeba myśleć i precyzyjnie strzelać. Ponożone porażki (których na początku będzie na pewno sporo) są wynikiem







Przeciwnik porusza się zarówno po lądzie, jak i w powietrzu. Do rozwalenia są oddziały piechoty, czołgi, wyrzutnie rakiet, poduszkowe transportowce, kroczące wyrzutnie rakiet czy ciężka artyleria, która potrafi uprzykrzyć życie nawet najlepszym pilotom. W górze psują nam krew myśliwce, jednostki rozpoznawcze,

uciszenia baterii dział plazmowych. Genialną bronią są rakiety wielogłowicowe, które kilka sekund po wystrzeleniu rozpadają się na kilkanaście lecących w przypadkowych kierunkach rakiet – dobry sposób na wykończenie wielkich transportowców lub na uderzenie w miejsce dużej koncentracji sił przeciwnika. Przygotowane misje nie są łatwe, nawet na pierwszym z pięciu dostępnych poziomów trudności. Wprawdzie zdarzają się scenariusze, które kończy się za pierwszym razem, po kilku minutach szybkiej i skutecznej akcji, ale to raczej rzadkość. Dużo częściej dochodzi do wielogodzinnych prób odkrycia dobrej taktyki. Można tu znaleźć pewną analogię do COMANCHE, którego niektóre misje przyprawiały o zawrót głowy i zgrzytanie zębami. Oczywiście, gra SAND WARRIORS na najwyższym

Wielu z nas poszukuje gry, która łączyłaby w sobie engine COMANCHE (opis SS'17 i 29) z elementami prawdziwych gier symulacyjnych. SAND WARRIORS to właśnie coś takiego, coś dla graczy ceniących sobie dobrą grafikę i możliwość postrzelania z wielu rodzajów broni do najróżniejszych celów. To także niezły trening dla tych, którzy w przyszłości prześlą się na rozbudowane gry symulacyjne.

Akcja SAND WARRIORS toczy się na pustynnej planecie Tawy, na której dwa narody toczą zażarty bój o prawo eksodusu do rajów, zwanego Ziemią. W fabule i scenarii gry odnajdujemy wiele analogii do starożytnego Egiptu. Dom Ozyrysa walczy z Domem Seta, którego wysłannicy podstępnie zgładzili ozrynowego Boskiego Władcę Oriona. Stawką jest odkrycie starożytnego tajemnicy Tawy – Wrót, otwierających drogę na Ziemię.

Zaczynasz grę jako szeregowy pilot w siłach Domu Ozyrysa, dysponujący jedynie podstawowym sprzętem bojowym i wykonujący proste

misje o charakterze patrolowym. W miarę sukcesów zdobywasz coraz wyższe stopnie wojskowe, a co za tym

idzie – rosną twoje możliwości. W sumie masz 20 różnych pojazdów i 10 rodzajów broni, którą testujesz w 30 złożonych misjach.

Środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe. Z piasków pustyń Tawy wyrastają góry, różnego rodzaju instalacje i miasta. Te ostatnie prezentują się najciekawiej, składają się bowiem z różnej wielkości budynków, piramid, baraków, hangarów, no i szerokich ulic – idealnych miejsc do przejazdu czołgów. Lecąc ponad trawiastymi równinami napotykamy czasem stacje radarowe, lotniska, a nawet porty.

bombowce szturmowe, a nawet olbrzymie krążowniki orbitalne. W walce z wrogimi samolotami przydają się zwłaszcza kierowane rakiety o średnim zasięgu, działka pokładowe oraz, w dalszych misjach, działka plazmowe. Każda z tych broni w zupełności wystarcza do strącenia nawet 50 przeciwników, choć najczęściej mamy do czynienia z najwyżej kilkunastoma. Jedynym poważnym zagrożeniem w trakcie walki powietrznej są rakiety ziemia-powietrze, więc lepiej jest strącać wrogie maszyny z dużą odległości instalacji przeciwnika. Siły pancerne oraz budynki i bunkry przeciwnika najlepiej równać z ziemią za pomocą rakiet o różnej sile rażenia, działka przeciwpancernego, bomb, a także rakiet wielogłowicowych. Pozornie dysponujemy potężną siłą ognia, ale pozorom nie należy ulegać. Podstawą udanych rajdów jest wykorzystanie odpowiedniego uzbrojenia –

z czego innego należy ostrzelać konwój przejeżdżających czołgów, a czego innego użyć do

poziomie trudności zapewnią zabawę na dłuższy (czytaj: wieczny) czas – przybywa przeciwników, rosną ich umiejętności, a pozornie niegroźne otarcie się o górę może skończyć się widowiskową eksplozją. W niektórych misjach można natrafić również na ukryte składy amunicji, lecz dotarcie do nich wymaga najwyższej klasy pilotażu. Co ciekawe, warto niszczyć niektóre cele drugorzędne. Na przykład zrównanie z ziemią stacji radarowej wprowadza chaos w szyki wrogich jednostek, a zdewastowanie lotniska opóźnia przybycie powietrznych sił przeciwnika.

Sterowanie samolotem nie nastęrcza problemów znanych z realistycznych symulatorów. Nie występują tu efekty przeciążenia, bezwładności maszyny czy utraty sterowności. Nasz pojazd może całkowicie wyhamować (prędkość zerowa) i zawisnąć w powietrzu na stałej wysokości, ułatwiając namierzenie celów. Dodano również możliwość wykonywania uników (!); po wciśnięciu ALT i kierunku niczym w DOOM nasz pojazd uskakuje w bok, unikając bezpo-







średniego trafienia. Ciekawym rozwiązaniem jest zestaw manewrów wywoływanych klawiszami numerycznymi. Pozwalają one na dynamiczny (ruchomy) zwis nad celem, wykonanie pętli, szybkie wznoszenie się, lot na małej wysokości przy wsparciu komputera, który wykonuje automatyczne uniki w przypadku zagrożenia kolizją i tak dalej. Odpowiednie manewrowanie wymaga oczywiście wprawy i doświadczenia, ale prędzej czy później docenia się te dodatkowe możliwości. Podczas gry można uaktywnić mapę, na której odwzorowane są wszystkie miasta, góry, jednostki przeciwnika oraz ewentualne cele stacjonarne. Z reguły jednak nie ma czasu na jej znużającą kontemplację. Samolot ma ograniczony zapas paliwa oraz energii, z których dotądowywane są osłony. Tak więc nie ma mowy o lataniu dookoła celów w nieskończoność i czekaniu na właściwy moment – trzeba uderzyć i zakończyć sprawę.

Efekty dźwiękowe doskonale oddają to, co dzieje się na ekranie, a motywy muzyczne wpadają w ucho. Grafika gry prezentuje się całkiem nieźle, może nie rewelacyjnie, ale na pewno zadowalająco. Żółto-brza kolorystyka doskonale oddaje klimat pustynnej planety, a wszystkie obiekty trójwymiarowe – góry, piramidy, budynki, olbrzymie statki-molochy (jest tego naprawdę sporo) – posiadają wystarczająco dużo detali, by wyglądać dość realistycznie. Zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę wysoką rozdzielczość. Widoczna niemal na każdym kroku symbolika starożytnego Egiptu budzi bardzo przyjemne odczucia. Engine graficzny SAND WARRIORS bardzo przypomina wcześniejszy produkt firmy GREMLIN, a mianowicie RETRIBUTION (opis: SS'24). Zresztą, jeśli komuś podobał się COMANCHE czy THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM (opis: SS'32), ta gra na pewno też trafi w jego gusta.

Gra chodzi jak błyskawica, obrazy na ekranie zmieniają się bardzo płynnie, a przecież to jedna z najważniejszych cech tego rodzaju gier. Rzecz jasna, wszystko zależy od maszyny, na której się ją zapanuje, ale to akurat można powiedzieć niemal o każdej wydawanej obecnie grze.

John Zabiya

## Gremlin Interactive

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –90  
TERMIN WYDANIA – 2 KWARTAŁ  
PC WIN'95 Min. 486 BX4/100, 8 MB RAM

OCENA: 7/10



# U.S. NAVY FIGHTERS'97

Znów masz przyjemność zabić się w pilota Marynarki Wojennej USA. Oczywiście, chodzi o kolejną edycję USNF, tym razem datowaną w tytule na nowy 1997 rok. Istota gry właściwie pozostała ta sama, chociaż dział marketingu EA zapewnia o daleko posuniętych usprawnieniach części symulacyjnej. Co prawda zmiany są, ale na miarę tego, czym w rzeczywistości jest USNF'97, czyli na miarę nowego scenariusza. Choć trzeba przyznać, że wiele elementów wygląda ładnie, zaś cała gra pracuje nieco szybciej. Nowym teatrem działań jest Wietnam w roku 1972. Prawdę mówiąc, tego się nie spodziewałem, sądziłem, że twórcy gry znów puszczą wodze fantazji, prezentując nam kolejny futurystyczny konflikt.

Trzeba przyznać, że Wietnam jest najlepszym z dotychczasowych scenariuszy. Powietrznym zmaganiom towarzyszy większa doza realizmu, chociażby dlatego że wykorzystano

## Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –90  
TERMIN WYDANIA – 2 KWARTAŁ  
PC WIN'95 Min. 486 BX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10



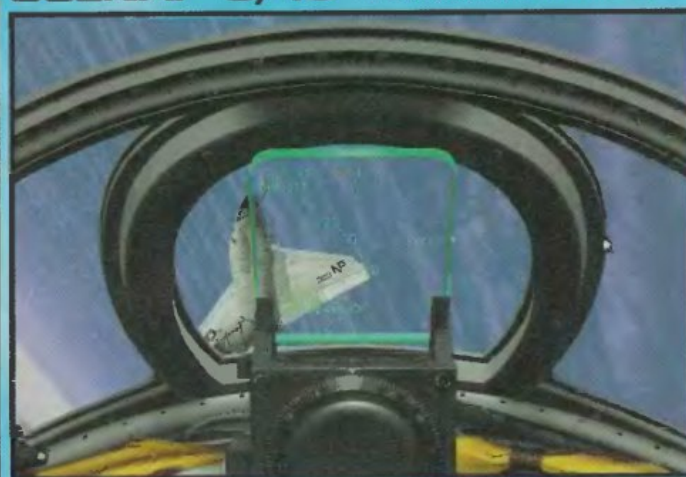
prawdziwe misje, które wypełniali swego czasu piloci nad wietnamskim niebem. Klimat wzbogacają różne filmy z tamtego okresu oraz niezła oprawa dźwiękowa. Wraz z nowym polem walki pojawiają się też nowe samoloty – zjawia wietnamskiego nieba, czyli F-4 Phantom oraz szybki F-104. Jako pilot północnowietnamski możesz kreślić na niebie smugi kompensacyjne w samolotach MiG-17 i MiG-21.



W aktualnej edycji wyraźnie widać współpracę EA z grupą informacyjną JANE'S – przybyło wiele nowych zdjęć, opisów, schematów, filmów... Miłośnicy awiacji, szczególnie tej w wydaniu militarnym, znajdą tu wiele ciekawych informacji.

USNF'97 to po prostu kolejna pozycja serii i zarazem nic nowego. Wielbiciele symulatorów w wydaniu EA powinni być zadowoleni, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę niezłą opracowaną kampanię wietnamską. Jednak jeżeli dotychczasowe symulacje z serii USNF komuś nie odpowiadały, to aktualna edycja też raczej go nie zauroczy.

KaYteck







to powiedział pewen pan w telewizji. Chodzi o korpusy lotnicze, czyli wojskowe jednostki organizacyjne. Wszelkie menu i opcje są maksymalnie zminimalizowane i uproszczone. System kolorowych ikonek prowadzi gracza za rączkę, chociaż niektóre ekrany

pełne są obrazków, które nie bardzo wiadomo do czego służą. Wydawałoby się, że mamy do czynienia z prościutką grą zręcznościową. Nic bardziej mylnego. To właśnie we FLYING CORPS grupa ROWAN osiągnęła swój szczyt realizmu. Oczywiście bez przesady – każdy symulator z tej epoki ma silnie zaakcentowany charakter zręcznościowy, chociażby z tego powodu, że wtedy od zręczności pilota zależał wynik pojedynków lotniczych. Pomijając nawigację, usterki i wariackie zachowania maszyn w powietrzu, o powodzeniu w walce decydowała przede wszystkim kondycja szyi. Pilot musiał bardzo często kręcić głową, by nie dać się zaskoczyć. Kiedy już

**P**odniebne wojaże w okresie I Wojny Światowej to świetny materiał na grę. ROWAN już raz próbował zaszokować symulatorem myśliwców z I Wojny. DAWN PATROL nie okazał się jednak symulatorem doskonałym, mimo grafiki SVGA. Teraz FLYING CORPS ma znów wynieść grupę ROWAN na czołową pozycję wśród twórców symulatorów. To kolejny atak na pozycję mocno obsadzoną przez kapitalnego RED BARON – niby staruszek, a wciąż się trzyma, to gra owiana legendą, tytuł niemal kultowy, któremu nie dorówna nawet nowe dzieło grupy ROWAN.

Na początku warto wyjaśnić, że tytuł tej gry bynajmniej nie przekłada się jako „Latające Zwłoki”, jak



wypatrzył swojego przeciwnika, miał połowę sukcesu. Drugą połowę próbował osiągnąć, żarliwie modląc się o bezawaryjną pracę karabinów. Sprawa komplikowała się, kiedy przeciwnik nie był na tyle głupi, by dać się podejść. Wtedy rozpoczynał się pojedynek. Piloci, wykonując kolejne ewolucje, próbowali wejść na ogon przeciwnikowi lub chociaż zaatakować którąś z bocznych półsfery. Maszyny, związając się w jak najciaśniejszych zakrętach, pędziły po psiej krzywej, zaś faceci w białych szalach marzyli, by choć na chwilę ujrzeć płaty przeciwnika w celowniku.

Jeśli czujesz się na siłach to za pomocą opcji w menu Preferences możesz urealnić sobie zabawę. Włóż na przykład działanie efektu żyroskopowego czy też wpływ sił związanych z momentem obrotowym. Nie zapomnij o korkociągach – śmiertelnym przekleństwie pilotów. Jeśli nie wiesz, co znaczą poszczególne opcje, zajrzyj do instrukcji lub – jeśli jesteś aż tak zainteresowany tematem – do jakiejś większej publikacji zajmującej się lotnictwem wojskowym w okresie I Wojny Światowej. Kiedy włączysz wszystkie opcje



zwiększające trudność gry, lot staje się całkiem ciekawy. Samolot wcale nie leci jak po sznurku. Co chwila targają twą maszyną podmuchy silnego wiatru, musisz cały czas kontrować siły, które wciąż spychają cię z kursu. Zapewne nie raz odczujesz też uszkodzenia. W realistycznym modelu lotu odczucia związane z trafieniami są bardzo nieprzyjemne. Chociaż z drugiej strony patrząc, na ogół nie masz szansy się męczyć – jak ktoś cię dorwie, spadasz w dół jak kamień.

Możliwości konfigurowania stopnia realizmu przy symulatorach lotu z okresu I Wojny dają duże pole do popisu. Jeśli chcesz po

prostu postrelać, to maksymalnie ułatwiasz sobie życie, szukasz frajera na niebie, a następnie sprowadzasz go do parteru. Latanie jest proste, łatwe i jakże przyjemne. Widzisz jak trafiane samoloty zmieniają

się w kule ognia, jak łamią się im skrzydła, jak rozbijają się o ziemię. Prędkość jest stosunkowo nieduża, tak więc masz czas wszystko dokładnie obejrzeć. Nie ma to jak gonić Fokkera, który ciągnie za sobą pióropusze czarnego dymu. Wiadomo – koleś jest wolny jak żółw, wystarczy tylko wziąć go w środek celownika i nacisnąć spust. Karabiny przemówią i dziesiątki ołowianych kul poszatkują delikatne poszycie. Kolejne zwycięstwo na koncie...

Natomiast gdy masz ochotę na nieco bardziej lotniczą rozrywkę, wystarczy zmienić profil gry, by życie stało się koszmarem. Teraz ty poznasz u c z u -



cie, jakiego doznaje zwierzę. Jeśli będziesz dobry, to może ujdiesz z życiem, a może nawet dochrapijesz się tytułu Asa. Jednak jeśli okaże się, że jesteś cienki, to musisz pamiętać o dwóch sprawach – po pierwsze, leszcze idą w kłębach dymu w dół, zaś po drugie, zawsze możesz włączyć nieśmiertelność.



W powietrze możesz się wzbic siedząc w skórzanym fotelu jednego z ważniejszych myśliwców lat 1914-18. Oczywiście, w grze występują tylko podstawowe wersje aeroplanów - w rzeczywistości konstrukcje samolotów, a co za tym idzie - ich parametry, zmieniały się z miesiąca na miesiąc. Szkoda, że nie włożono większej pracy w stworzenie algorytmów kontrolujących lot samolotów. W symulatorze z tego okresu najłatwiej jest wprowadzić możliwość lotu różnymi samolotami, bez pogwałcenia realiów. Aczkolwiek trzeba pamiętać, że i wtedy maszyny znacznie się różniły parametrami. Wydaje się, że we FLYING CORPS samoloty zachowują się nabyt podobnie.



Szczególnie fajnie wygląda strzelająca artyleria czy szarżująca czołgi. Przy grafice obowiązkowo trzeba wspomnieć o sylwetkach samolotów. Co tu dużo gadać - wyglądają jak prawdziwe, łącznie z pilotami.

Symulator pracuje w podwyższonej rozdzielczości karty SVGA - zarówno pod DOS, jak i Win-



# FLYING CORPS

Chociaż, ktoś może powiedzieć, że mierzenie stoperem czasów zawrotów bojowych to nadgorliwość. Ale niedociągnięcia projektantów wychodzą...

Grafika jest ładna. Chociaż może lepiej byłoby powiedzieć, że to sugestywne zobrazowanie terenu nadaje grze wysoki stopień realizmu. Teren jest opracowany bardzo fajnie - coś jakby na kształt nieco rozmytych tekstur. Z większej wysokości wygląda to wszystko nierzwykłe przekonywająco, zwłaszcza że krajobraz jest płynnie połałdowany. Troszeczkę gorzej ma się sprawa, gdy zejdziesz niżej, ale to normalka - wszak nie ma się w domu kompu-

dows'95. Jednak ta pierwsza platforma jest zdecydowanie bardziej wskazana. Na P133 gra przy najwyższym poziomie detali pracuje poprawnie. Animacja nieco szwankuje jedynie w momentach, kiedy wyświetlane są duże teksturowane obiekty otoczone wybuchami. Co najważniejsze, twój samolot zachowuje się niezwykle płynnie. Reakcje na stery są stonowane, co jest trochę mylące, gdyż naprawdę aeroplany dosyć nerwowo

reagowały na stery, jednak podczas celowania taki model lotu jest rzeczywiście niezastąpiony. Rzadko który symulator tak dobrze kontroluje się za pomocą klawiszy.

Porównując FLYING CORPS z DAWN PATROL wi-

sje. Czekają cię samotne pojedynki i wielkie bitwy powietrzne, bombardowania i śmiałe rajdy na cele naziemne, misje zwiadowcze i rozpoznawcze, będziesz bronił i atakował... Warto przed rozpoczęciem kampanii dowiedzieć się z czego żyją piloci, wykonując pojedyncze zadania. FLYING CORPS nie jest symulatorem, w który muszą zagrać obowiązkowo wszyscy miłośnicy podniebnych zmagania, jednak jeśli



terów Silicon Graphics. Dość często możesz napotkać cele naziemne. FLYING CORPS jest pierwszą grą z okresu I Wojny, w której na tak szeroką skalę wprowadzono różne jednostki walczące na dole.



dać, że nawet w trybie SVGA symulatory przeszły znaczącą ewolucję. Według mnie, aktualnie wydany symulator jest najlepszym dzieckiem grupy ROWAN. Gra, chociażby z powodu realiów, jest dosyć prosta, ale na szczęście udało się wydawcy przygotować interesujące i wciągające mi-

szczególnie interesujesz się I Wojną, niewątpliwie będzie to dla ciebie pozycja ciekawa. Nie ośniewająca, ale bardzo solidnie opracowana.

KaYteck

**Rowan/Empire**

BYSTRYBUTOR PC - MARKSOFT CENA: 15500  
PC DOS Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

**OCENA: 6/10**



**D**rodzy Piloci, czy pamiętacie, że FLIGHT SIMULATION firmy PSION – wyprodukowano już na ZX Spectrum w czasach, gdy nikomu nie śniło się nawet o grach 3D typu QUAKE? Na przestrzeni lat obserwowaliśmy rozkwit dobrej jakości gier symulacyjnych, których zawartość merytoryczna przewyższała wszystkie inne gatunki. W połowie 1995 roku nastąpiło załamanie. Do dzisiaj sytuacja nie wróciła do normy – symulatory ukazują się sporadycznie, zaś ich poziom bywa nierzadko o wiele gorszy od tytułów sprzed trzech lat!

Charakter symulatorów lotu otwiera szerokie pole do popisu dla producentów oprogramowania. Trudno w ich przypadku ograniczyć inwencję twórczą czy skalę efektów. Niebezpieczeństwem cyhającym na autorów symulatorów okazała się tendencja do nadmiernego odwzorowywania rzeczywistości. Zupełnie jakby miały one służyć szkoleniu zawodowych pilotów. Stosunkowo łatwo jest wyprodukować grę, której poziom skomplikowania i „czas przyswojenia” zniechęci każdego. Ideałem byłby więc symulator realistyczny, rozsądnie skomplikowany i ciekawy.

#### A-10 vs. A-10

Firmy SIERRA i ACTIVISION wydały w krótkich odstępach czasu bardzo podobne gry: A-10 TANK KILLER 2 i EARTHSIEGE 2, które proponują użytkownikom walkę tym samym samolotem – Dżką Świnia. Na ich tle CUBA! ma dość oryginalne metody modelowania terenu.

Oba symulatory prezentują podobny charakter lotniczej strzelaniny. Kiedy już setki wrogich celów zmieni swój stan skupienia, czas na pierwszą ocenę: wolę

A-10 TANK KILLER 2. Dlaczego? Oba symulatory mają dostarczać widowiskowej, prostej rozrywki, czyli muszą być efektowne i szokująco ładne. Reszta się nie liczy. I właśnie pod tym względem sequel SIERRY jest lepszy. Jest ognisty



**CUBA!** ma dość bogate opcje trybu multiplayer, jednak bez możliwości gry w Internecie.

#### A-10 vs. SU-27

Rozwiązania graficzne zastosowane w A-10 CUBA! bardzo przy-



niczym czelusć piekielna, zaś teren wygląda bardzo plastycznie. Nie bez znaczenia pozostaje liczba

misji. CUBA! oferuje jedynie szesnaście, z czego cztery są treningowe... Tak ubogi zestaw tłumaczy się tym, że

pominają realistyczny symulator SSI – SU-17. Grafika nazywana jest przeze mnie „neowektorówką” – jest to zwyczajna grafika wektorowa, tyle że korzystająca z olbrzymiej mocy obliczeniowej dzisiejszych komputerów. Każda najmniejsza cząstka samolotu czy też dowolnego celu zbudowana została z podstawowych figur geometrycznych. Całość jest niezwykle wyrazista i kojarzy się z realistycznymi symulatorami. Sylwetka maszyny ma wszystkie niezbędne elementy (także te ruchome). Fanom rozwiązań zastosowanych w SU-27 grafika A-10 CUBA! powinna przapaść do gustu. Trzeba jednak zaznaczyć, że





symulator SSI był w wielu elementach bardziej dopracowany. Na przykład w A-10 wyrzucenie pasków folii przypomina rozrzucenie po niebie dużych białych kwadratów. Niestety, często zdarzają się też wpadki – nakładające się figury lub łamiące linie. Szczególnie często dziwaczne efekty pojawiają się przy oglądaniu celów z różnych perspektyw. Kod nie został dopracowany tak, jak przystało na grę symulacyjną.

### A-10?

Rzut oka na kokpit wprowadza zamieszanie. Łatwo się pomylić i wziąć A-10 CUBA! za realistyczny symulator. Awionika jak prawdziwa. Pracujące zegary, migające

wadzenie samolotu jest bardzo podrasowane. Rola pilota polega na wypatrywaniu i niszczeniu celów, a nie na choćby walce z żywiołami. Jednak przy maszynie klasy A-10 wypadaloby wprowadzić do gry elementy turbulencji związanych z lotem na bardzo niskich wysokościach. Poznawszy skuteczność broni, pozostaje tylko pisać psalmy pochwalne na cześć amerykańskiego przemysłu zbrojeniowego.

### CUBA!?

Każda ze wspomnianych misji bojowych została umiejscowiona nad uroczą wysepką, która długo stoi amerykańskiemu rządowi kością w gardle. Oczywiście mowa o prze-



# A-10 CUBA!

światelka i połyskujące wyświetlacze wielofunkcyjne porażają. Wygląda to wszystko bardzo ładnie. Praktycznie wykorzystano myszkę – po naciśnięciu odpowiedniego przycisku pojawia się kursor, którym można operować na ekranie. Obsługa poszczególnych urządzeń pozwala zapomnieć o klawiszologii. Również informacje są podawane klarownie. Jedyne przy tworzeniu MFD wyobraźnia autorów dała o sobie mocno znać. Pro-

cudownym kraju Fidela Kastrata, który po rozpadzie ZSRR stał się jednym z najbardziej państw obu Ameryk. Twórcy gry nie

Miś je oczywiście związane są z charakterem A-10, czyli przede wszystkim będziesz robił małe piekietko na ziemi. Różnorakie

postarali się o naszkicowanie prawdopodobnego scenariusza wydarzeń. Zresztą do czego? Do czterestu zadań!

Jako pilot A-10 wykonujesz loty bojowe nad Kubą. Będziesz startował przede wszystkim z amerykańskiej bazy Guantanamo, której istnienie jest zaprzeczeniem zdrowego rozsądku – to tak, jakby w latach osiemdziesiątych pod Włocławkiem była amerykańska baza militarna. Oczywiście istnienie Guantanamo jest wynikiem złożonej sytuacji geopolitycznej, ale śmieszne wrażenie i tak pozostaje...



cele naziemne czekają na unicestwienie. Zadanla są opracowane dość skrupulatnie, ale można było się postarać o bogatszy briefing. Z pewnością wprawno pilotowi szybko zabraknie roboty.

### A-10 FOREVER

Jakiś przedstawiciel narodu amerykańskiego podczas internetowej pogawędki odpierał moje zarzuty: „ty nic nie rozumiesz, CUBA! to gra sieciowa. To nic, że ma mało misji – tu chodzi o wspólną lotniczą rozrywkę”. Szybko więc przystąpiłem do badań nad opcją

multiplayer, bo człowieka ciągnie do innych i chce wspólnie latać.

Przez wspólne latanie na ogół rozumiem wykonywanie skomplikowanych misji w kilka lub kilkanaście osób prowadzących różne samoloty. Twórcy CUBA! sądzą inaczej. Umieścili kilku gości nad jakimś kawałkiem terenu i zostawili ich samopas. Rzeźnia robi się nieprzeciętna, nie wiadomo kto do kogo strzela, czy słusznie i kto spada. Raz postanowiłem uciec z terenu walki. To znaczy odlecieć na z góry upatrzoną pozycję. Dałem dopalacz na maksa i zmniejszając wysokość umykałem. Jakież było moje zdumienie, kiedy dotarłem do krawędzi mapy. Ktoś mi wyłączył silniki, a moja Dzika Świnka zaryła nosem w glebę.

Tryb multiplayer nie daje niestety tyle radości, ile powinien. Symulatory lotnicze to nie klony DOOM. Raz czy dwa można stoczyć śmiertelny pojedynek, ale podstawą powinno być zespołowe wykonywanie misji. A jak ktoś chce się różnić w nieskończoność, polecam QUAKE w kilka osób.

### FINITO

CUBA! jest niestety nijaka, a to z pewnością nie przysporzy jej wielbicieli. W kategorii prostych, efektywnych symulatorów produkt ACTIVISION trzeba zaliczyć do klasy B. Szaleć wołę w F-22 i A-10 TANK KILLER 2. Zalety graficzne i estetyczne A-10 CUBA! zasługują na odnotowanie, ale nie ratują całego wizerunku. Ocena poniżej przeciętnej, a szkoda, bo jakby tę grę nieco dopracować wyszedłby niezły symulator...

KaYteck

## Activision

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –90  
TERMIN WYDANIA PL – 2 KWARTAL  
PC DOS/WHI Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM  
MACINTOSH

OCENA: 4/10



How can I follow in the footsteps of my father?... He and his predecessors were such great Kings.... What if I cannot be strong like they... What if I cannot understand the laws.... Oh, I must try....



Name: Prince Edward 712th  
Job: Shall be King  
Age: 12  
  
You are expected to gain all great knowledge. To understand each and every law, obeying implicitly every direction. You will honour my name.

**N**iechaj piekło pochłonie okrutną Kostuchę! Niech szatańskie szpony zgruchoczą jej wątłe ciało i rzuca w nieskończenie

głębokie czeluście najciemniejszych zakątków Tartaru! Śmierć dosięga nawet najlepszych, najmądrzejszych, najbogatszych. Ten, Który Ustanowił Tysiąc Praw nie żyje, odszedł nocy dzisiejszej! – Herold ogłosił to łamiącym się głosem.

Lud wstrzymał oddech; bogaci, biedni, wieśniacy, rycerze, szlachta, kler i nawet plugawci złodzieje, szubrawi mordercy czekali. Król nie żył, odszedł zmęczony problemami, z którymi borykał się przez wie-



briefingu ze starcem we fruwającej misce udaje się w podróż maszyną nie nasuwającą żadnych sensownych skojarzeń. Niestety, nic więcej nie wiadomo, intro to trzy scenki, które mówią nam tylko tyle. Jasne, na wszyst-

le lat. Miał wielu wrogów, wszyscy jednak go szanowali i cenili. Herold ciągnął dalej – Jedyń następcą, następcą Tego, Który Ustanowił Tysiąc Praw nie jest jeszcze gotów.

– Zbyt młody – zaszemrali ludzie. Straszna prawda zawisa w powie-

łożysz koronę, będziesz musiał rozwiązać wiele zagadek i uporać się z licznymi problemami. Nie sposób pominąć milczeniem faktu, iż wszystkie zawarte w grze zagadki w mniej lub bardziej wyraźny sposób oparte są na znanych dziełach sztuki – poematach, obrazach, rzeźbach, kołaczach.

# BLUE ICE

trzu. Bezkrólewie! Młody książę winien udać się do klasztoru na nauki. Tam pozna tajniki sprawiedliwych rządów. Nauczy się władać...

BLUE ICE to przygodówka. Mówiąc krótko – jesteś księciem, a twoim celem jest objęcie tronu po zmarłym ojcu! Z punktu widzenia prawa Imperium jesteś jednak zbyt młody, by władać ludem, dlatego musisz udowodnić swą dojrzałość przechodząc szereg prób i testów. Zanim za-

ki – poematach, obrazach, rzeźbach, kołaczach.

BLUE ICE miało zostać pierwotnie wydane przez koncern ACTIVISION, jednakże między nim a twórcami gry, grupą ART OF MIND, doszło do pewnego konfliktu i w rezultacie grę firmuje swym szyldem PSYGNOSIS. Pytanie tylko, czy tytuł jest tego warty? Nie chcę być złym prorokiem, ale „Niebieski Lód” raczej wielbiciele raczej sobie nie zdo-

**W**itajcie w XIX wieku! Już niedługo bracia Lumiere stworzą swój wspaniały kinematograf, pierwszy samolot wzbije się w powietrze, a firma FLAIR wyda TIME PARADOX!!!

Najbardziej trafny w TIME PARADOX jest chyba tytuł. Opuszczając bowiem pierwsze jego słowo, otrzymujemy opis zjawiska, które najlepiej obrazuje istotę powstania tej gry. Gry, która w obecnych czasach zupełnie nie ma racji bytu. Denne jest w niej absolutnie wszystko, nawet na siłę nie mogłem znaleźć żadnych pozytywnych.

Fabula – zerowa. Jakaś Morgana znowu stwarza komuś problemy. Ze snu zostaje więc wyrwana etatowa rozsypywaczka problemów na skalę światową, Kay, i po trzydziu dniowym

# TIME PARADOX

kie pytania powinieneś odpowiedzieć sobie sam podczas gry – to stary chwyt. Ale oprócz tego gra musi coś w sobie mieć, a TIME PARADOX, nie licząc kodu, grafiki i dźwięku, niczym takim poszczycić się nie może. Ta gra po prostu nie wciąga. Zagadki

ment tła. Jeśli przypadkiem kursor zabłąka się w tamtą stronę, to mamy szczęście.

Grafika – beznadziejna. Niska rozdzielczość, słaba animacja, toporne rysunki, coś jakby zeskanowane tła. Graficy, którzy wymyśliли TIME PARADOX, skopali wszystko, co skopać było można. Albo nie, po prostu

Bardzo słaba jakość dźwięku i digitalizowanej mowy dobiła mnie już zupełnie. To kolejny dowód na to, że TIME PARADOX musiał powstać dawno, a dopiero teraz został wydany.



ryzy wymyśliłi TIME PARADOX, skopali wszystko, co skopać było można. Albo nie, po prostu



Teksty wygłaszane przez bohaterkę PARADOX są sztywne i nie dają się przerwać, czyli jeśli będziemy chcieli np. podnieść jakiś przedmiot a nie spodoba się to nasażaj



będzie. Poziom graficzny trąci myszką, podejście do gracza bynajmniej nie jest „user friendly”, co zdecydowanie deklasuje tę produkcję. Nasuwa się smutna refleksja, iż gra nie została skierowana do szerokiego grona odbiorców. Uznanie znajdzie tylko u zapalonych miłośników literackich zagadek.

Trzeba głośno powiedzieć, gra jest trudna, archaiczna i nie na czasie. Mimo iż warstwa merytoryczna i treściowa nie szwankują, to poziom techniczny BLUE ICE określić można krótko: „to jakaś pomyłka”. Na uwagę zasługuje jedynie muzyka – jako jeden z nielicznych elementów gry jest fantastyczna i hipnotyczna.

BLUE ICE ma wszystkie cechy produkcji niskobudżetowej. Próżno szukać w niej kasowych aktorów, zapierających dech w piersi animacji, profesjonalnego renderingu... Ta gra to przede wszystkim treść – niestety, podana w nieprzystępnej dla ogółu formie. A szkoda, zapowiadało się bowiem tak ładnie.

Mamut

## Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: 390  
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 3/10



małej Kay, za każdym razem będziemy musieli wysłuchać w całości gadki tłumaczącej sytuację – „Och, ten kamień jest dla mnie zdecydowanie zbyt ciężki. Nie mogę go podnieść”. Aha, niezbędna jest karta dźwiękowa. Z sobie tylko wiadomych powodów ludzie z FLAIR nie dali nam opcji grania bez dźwięku. Może właśnie Sound-FX miał być niekwestionowaną zaletą TIME PARADOX? W każdym razie nie są. Muzyka jest kiepska a motywy nijakie.

Na koniec natrafiliśmy jeszcze na pewien idiotyzm. Mianowicie po wystartowaniu gry i próbie załadowania jakiegoś save'a, gra się ładuje, ale przestaje działać myszka. Ha, ha, ha! Bardzo mnie to rozbawiło. Oczywiście, można sterować kursorami, ale są bardzo, bardzo powolne. Zanim nasza śliczna, mała strzałeczka przemknie z jednego rogu ekranu w drugi, mija 20 sekund z zegarkiem w ręku. A w tym czasie Michael Johnson przebiega 200 metrów. Ocena gry jest taka wysoka tylko dlatego, że kiedyś na pewno wyjdzie coś gorszego, a ujemnych ocen dawać nie wolno.

Banana Split

## Flair

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 890  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY  
PC DOS/WIN 3.1 Min. 486 DX/66, 8 MB RAM

OCENA: 2/10

Akcja gry rozpoczyna się w roku 2165. Wszechświatem rządzi organizacja wojskowa Alien World Exploration (AWE), która stworzyła tzw. Wielką Kartę Podróży umożliwiającą swobodne poruszanie się między planetami. Ułatwia życie nie tylko uczniwym obywatelom, ale także różnym zbiegom i fanatykom, którzy bezkarnie podróżują z planety na planetę, umykając siłom policyjnym. Aby ukrócić ten nieczyny proceder, powstała organizacja DEUS (skrót od: Defend US), w skład której weszli najlepsi z najlepszych, czyli dawni Robinsonowie – ludzie, którzy całe życie poświęcili pracy w jednostkach specjalnych. Ty jesteś jednym z nich, Trepliev1. Byłeś najlepszym spośród Robinsonów, ale od czasu, gdy zarzucili ci brak równowagi psychicznej, zostałeś odsunięty od wszystkich zadań. Z czegoś trzeba żyć, więc zatrudniłeś się w DEUS, zwłaszcza że bardzo spodobała ci się nazwa tej organizacji.

DEUS ściga wszelakiego rodzaju złoczyńców, a trzeba przyznać, że takich nigdy nie brakuje. Szczególnie niebezpieczna jest grupa określająca się mianem Nowej Krucjaty. To piątka groźnych przestępców, z których czterech zostało skazanych na karę śmierci i osadzonych w więzieniu o zastrzyżonym rygorze w Levattelow, skąd zbiegli. Grupa ta uważa, że człowiek powinien wrócić do swego pierwotnego stadium ewolucji poprzez stosowanie przemocy. W 2164 roku Nowa Krucjata dokonała serii zamachów terrorystycznych na szpitale, szkoły i inne obiekty publiczne. Obecnie ukrywa się na dawniej kolonii naukowej Alcybiades.

Oczywiście, to właśnie tobie zlecono odszukanie i likwidację zbiegów. Zadanie przyjąłeś bez wahania, bo już z daleka pachniało grubą forszą, a na ten zapach jesteś szczególnie wyczulony. W ramach odprawy przesłuchałeś taśmy z Levattelow i dowiedziałeś się, że planetę Alcybiades odkrył Diogenes49, dawny Robinson. Cel: udać się na Alcybiadesa i ukrzyżować Krzyżowców. Wydaje się łatwe, ale pozory mylą...

Pomysł na grę DEUS jest dobry i ciekawy, ale, niestety, jego realizacja pozostawia wiele do życzenia. Szata graficzna i oprawa muzyczna są najstarszą stroną tego tytułu. Postacie i budowle są kanciaste, a dźwięk rwie się, pojawiają się zgrzyty i trzaski. Z tego powodu, przy licznej konkurencji w dziedzinie strzelanek first person perspective, DEUS sukcesu raczej nie osiągnie.

Firma MIRAGE podjęła próbę spolszczenia gry, co jednak nie wyszło jej najlepiej. Efekt nie tylko nie zachęca do kupna gry, ale działa wręcz odwrotnie. Wystarczy zajrzeć do instrukcji, by znaleźć takie rodzyunki jak np.: „Zongli stamtąd, wspólnie dzięki



# DEUS

pomocy z zewnątrz piątego członka grupy, który została ich szefem, a jego tożsamość nie była znana. Ich życie było poświęcone działalności przestępczej oraz filozofii gazów kosmicznych, którą głosili, a która skrywała ich osobistą psychozę.” Na ekranie z kolei po śmierci bohatera w walce pokazuje się napis: „Przyczyna śmierci: utrata przytomności.” Może się czepiam, ale jeszcze nie słyszałam, aby ktoś umarł z powodu utraty przytomności. Ponadto w podręcznej apteczce posiadamy opaskę zaciskową, która tu nazywa się opatrunkiem. Kolejną wpadką jest opis klawiatury – na rysunku zaprezentowano niezbyt u nas popularną klawiaturę typu AZERTY, w dodatku w wersji francuskojęzycznej. Bez komentarza.

Uważam, że jeżeli już się tłumaczy grę, to albo należy zrobić to dobrze, albo w ogóle tego nie robić. Później gracze będą przekonani, że przyczyną śmierci może być utrata przytomności. Brrr.



W DEUS, jak w innych strzelaninach, najważniejszą rolę odgrywa walka, którą tutaj w najlepszym razie można określić mianem nierealistycznej. W czasie poje-

dynku możemy założyć sobie opatrunek, zażywać lekarstwa, a nawet pobrać sobie krew. Oprócz tego można także coś sobie przekąsić lub wypić, a w tym czasie nasz agresywny przeciwnik spokojnie dookoła nas podskakuje i wcale nie zadaje ciosów. Po czymś takim dziwi jedynie fakt, iż Trepliev w czasie walki odmówił pójścia spać. Ponadto brakuje opcji regulacji czułości klawiszy. Aby zadać celny cios, należy się odpowiednio ustawić względem przeciwnika, a że wykonanie nieznacznie obrotu jest niemożliwe, to trafienie wroga jest znacznie utrudnione.

Muszę przyznać, iż DEUS wywołuje mieszane uczucia. Z jednej strony razi jakoś tłumaczenia, szata graficzna i oprawa muzyczna nie satysfakcjonują, ale z drugiej strony, po opanowaniu sterowania bohaterem gra zaczyna wciągać, a polska wersja nie zmusza do ciągłego wertowania słownika. DEUS posiada zarówno wady, jak i zalety – niestety, te pierwsze przeważają szale.

Krupik & C(w)alinezka

## Silmarils

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 13000  
PC DOS/WIN Min. 486 DX/33, 8 MB RAM

OCENA: 4/10







**S**teven Spielberg, David Geffen i Jeffrey Katzenberg. Pierwszego przedstawiać nie trzeba, drugi jest potentatem rynku muzycznego (współpracował między innymi z Guns'n Roses, Nirvaną, The Eagles, pomagał też Tomowi Cruise), a trzeci mieszkał w Walt Disney Co. Nieźle, ale co z tego? Ano to, że w 1995 roku ci trzej panowie założyli firmę DREAMWORKS. Najzabawniejsze, że firma powstała niemal z marszu, zaś inwestorzy wyłożyli na dzień dobry dwa miliardy dolarów! No i same nazwiska założycieli...

DREAMWORKS to multimedialna firma zajmująca się od trzech lat produkcją filmów, programów telewizyjnych, nagrań muzycznych, gier, oprogramowania i zabawek, czyli tego, co tygrysy lubią najbardziej. GOOSEBUMPS to do-



piero druga growa produkcja po NEVERHOOD (którego demo możecie zobaczyć na SS CD'42).

Gra GOOSEBUMPS została zainspirowana książką wydaną w Stanach pod tytułem „One Day at Horrorland”, której autorem jest niejaki R.L. Stine. Trójka młodych przyjaciół – Lizzy, Luke i Clay znajduje zaczarowany bilet i przenosi się do Horrorowego Miasteczka. Horrorland ma w sobie

coś z lunaparku. Jednak nie znajdziemy w nim wirującej karuzeli, zapierającej dech w piersiach kolejki górskiej czy strzelnicy. Zamiast nudnawych gabinetów luster odwiedzimy tu Wioskę Wilkołaków, Zamek Draculi i Miasteczko Wampirów. W Horrorlandzie czekają nas bardzo specyficzne atrakcje, jak choćby fantastyczny spływ trumnami, szalenie wciągająca walka z mumią w egipskiej piramidzie oraz rozkoszne rozgniatanie karaluchów w trumnie. W tym (nie)wesołym miasteczku pojawia się jeszcze czwarta osoba – ty, gracz. Musisz pomóc trójce przyjaciół w ucieczce z tego przyjemniutkiego miejsca.

Już po kilku sekundach grania widać, że DREAMWORKS to profesjonalna firma. Dzięki zastosowaniu techniki blue box (w dużym uproszczeniu: najpierw nagrywa się aktorów grających w studio, a potem techniką komputerową nakłada się za nimi tła), kilku dobrym charakteryzatorom i niezłej grze aktorskiej udało się uzyskać efekt nieosiągal-

ny w wielu produkcjach kinowych. Hi-resowa grafika jest śliczna, tła są trzyplanowe, a nastrojowa muzyka

po prostu wyśmienita. W większości lokacji mamy nieograniczoną swobodę rozglądania się po okolicy. Wreszcie można okręcić się o 360 stopni i obejrzeć płynnie przesuwający się obraz. Kilka planów tła wprowadza nas w prawdziwy trzeci wymiar; większe obiekty na pierwszym planie zasłaniają inne elementy tła. W sumie wszystko wygląda bardzo pięknie. Jest tylko jedno male ale... Swobodę w świecie wykreowanym przez pana Sti-

samej lokacji, gdzie je znaleźliśmy lub w pobliżu. Problem rozmów i wyboru możliwych odpowiedzi w GOOSEBUMPS nie istnieje. Po prostu, jeżeli ktoś ma coś do powiedzenia, to wygłasza swą kwestię w formie monologu, kierując się w stronę gracza (inrta sprawa, że mimika i gestykulacja młodziutkich aktorów jest bardzo dobra, świetna jest zwłaszcza Lizzy). Kilka przerywników zręcznościowych – bieganie i poszukiwanie monet w podziemnych (najstabszy moment gry, grafika i klimat – wczesnowolfensteinowski), walka z mumią, rozwalanie pajków w trumnie – stanowią próbę urozmaicenia rozgrywki, oferując możliwość wyżycia się, ale to zdecydowanie za mało jak na grę komputerową. A w dodatku wszystko jest potwornie łatwe. W GOOSEBUMPS nie ma możliwości zagubienia się, czy zakleszczenia. Zawsze jest

możliwość skorzystania z typowego w takich produkcjach helpa – kamiennej głowy na ścianie jednego z budynków Wioski Wilkołaków, wygłaszającej (po wrzuceniu monety) enigmatyczne odpowiedzi. Droga do końca gry jest prosta, a jej pokonanie zajmuje około godziny lub dwóch czasu rzeczywistego.

GOOSEBUMPS jest grą kierowaną do graczy młodszych. Mimo że chwilami potrafi napędzić stracha, utrzymana jest raczej w konwencji przygodowej komedii. Najbardziej trafne wydaje się porównanie jej do świetnych, starych GOONIES. To ten sam klimat, ale z tobą w roli głównej. Polecałbym ją przede wszystkim osobom przedkładającym formę nad treścią oraz miłośnikom krótkiej, acz intensywnej zabawy. Świetny prezent dla dzieci sprawnie operujących językiem angielskim i lubiących dreszczyc emocji. W Stanach szalał na książkowe, komiksowe i animowane GOOSEBUMPS dorównuje nawet X-FILES. Ciekawe, czy dojdzie też do nas?

Banana Split

## Dreamworks Interactive

DYSTRYBUTOR PC – MICROSOFT CENA: 99  
PC WIN 95 Min. Pentium 75, 8 MB RAM

OCENA: 5/10





odrobine przypomina znane nam dobrze rodzimego Agenta.

Wyniki pierwszych badań nie rokują żadnych nadziei. Wszystko wskazuje na to, że ludzie nie są rozumnym ga-



domu, a tylko on może powiedzieć gdzie można znaleźć robaki potrzebne w dalszej części gry. Moim zdaniem, nie jest to jednak wada, lecz zaleta gry, gdyż takie rozwiązanie znacznie podnosi realizm i zmusza do dokładnego przemyślenia każdego podejmowanego posunięcia.

Wilkur zostaje wysłany do domu, ale z powodu awarii urządzenia (jak widać, nie tylko u nas wszystko się sypie) nie ma amnezji i pamięta, co z nim robiono. Musi szybko wymyślić coś, co przekona obcych, że

**Zarządzenie 2324/2562**  
Nie należy przerabiać na burgerów inteligentnych gatunków naszej Galaktyki. Gdy innych nie będzie, należy rozwiązać Korporację Orion Burger.

Dzień zapowiadał się interesująco. Wilburn, zwyczajny chłopak (pozory mogą mylić) w zwyczajnym (na pierwszy rzut oka) miasteczku wcale nie podejrzewał, że już niedługo padnie ofiarą porwania. Co więcej, nawet nie przyszło mu do głowy, że porwaczami będą istoty z innej Galaktyki. Z pewnością był to dla niego szok.

Naukowcy od dawna zastanawiali się nad istnieniem inteligentnych istot poza Ziemią. A tu nagle okazało się, że nie dość, iż takie istoty naprawdę istnieją, to jeszcze chcą eksterminować mieszkańców Ziemi. A wszystko dlatego, że Korporacja Orion Burger, produkująca mięsne przysmaki z mieszkańców różnych światów, musi znaleźć planetę zamieszkaną przez gatunek bezrozumny, gdyż ich dotychczasowe praktyki przerabiania każdej napotkanej rasy zostały uznane za niewłaściwe. Dyrekcji taki pomysł nie bardzo przypadł do gustu, ale rozkaz to rozkaz i trzeba go wykonać. Na patelni mają oka-

zanie są jednak inteligentni. Czasu ma mało, bo Korporacja Orion Burger nie może przecież ponieść strat, nieprawdaż?

Mocną stroną gry jest zarówno oprawa muzyczna, jak i szata graficzna. Wszystkie lokacje występujące w grze zostały wykonane naprawdę starannie i są bajecznie kolorowe. Również animacje postaci są doskonale dopracowane, więc pod względem technicznym grze nie można nic zarzucić. Jednak o jakości przygodówki świadczy nie szata graficzna czy efekty dźwiękowe, a dobrze opracowany scenariusz. Na szczęście ORION BURGER i pod tym względem wychodzi z testu zwycięsko. Zagadki są doskonale opracowane i trzeba dobrze pogłówkować, żeby je rozwiązać. Ponadto w grze możliwe jest wykonanie wielu czynności; które tak naprawdę niczemu nie służą, a mogą nawet przeszkodzić w uratowaniu Ziemi. Na przykład, po przestawieniu znaku na drodze ciężarówka wjedzie na budowany most i wpadnie do rzeki, ładunek wchłonie wo-



Niestety, również i w tej grze pojawiają się drobne niedociągnięcia scenariusza. Otóż, nawet jeśli przypadkiem obejrzymy sobie kostki lodu przechowywane w automacie przed restauracją Edny, to nic ciekawego w nich nie znajdziemy i Wilburn nie będzie chciał ich zabrać. A właśnie w tych kostkach młody wędkarz przechowuje swoje zielone robaczki. Takie rozwiązanie skazuje gracza na konieczność przekonania chłopczyka, żeby wyjawiał swoją tajemnicę, a naprawdę dobry scenariusz powinien uwzględnić możliwość nietypowego rozwiązania każdego problemu.

Jedyną poważną wadą ORION BURGER jest brak polskiej wersji, a dodatkowym utrudnieniem jest

zupełny brak napisów. Z tego powodu jest on przeznaczony jedynie dla osób płynnie władających językiem angielskim. Pozostaje więc mieć nadzieję, że polska wersja jednak się ukaze.

*Krupik & C(w)alinea*

## Sanctuary Woods

DYSTRYBUTOR PC - MIRAGE CENA: 149,90  
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10



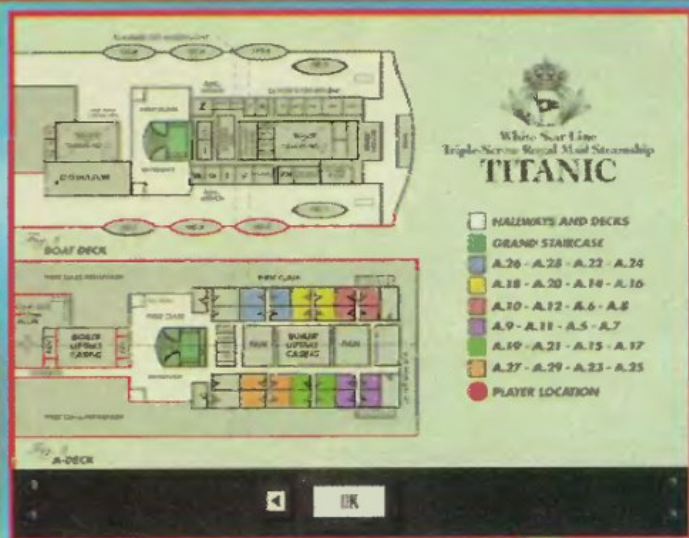
zję znaleźć się ludzie, o ile tylko nie zgrzeszą zbyt dużą inteligencją. Do testów zostaje wybrany losowo jeden mieszkaniec Ziemi. Pech albo i szczęście, że tym „ochotnikiem” jest właśnie Wilburn. Ma około 16 lat i wyglądem



dy, obniżając poziom jeziora, przez co na brzegu zostanie ryba. Młody wędkarz natychmiast skorzysta z okazji, zabierze zdobycz i pójdzie do







...zostawcie Tyanika, nie wyciągajcie go...

chu. Owszem, można zwiedzić spory kawałek Titanica, ale cały czas poruszamy się po wytyczonych ścieżkach. Przynajmniej jest co pooglądać, bowiem okręt wygląda na-

**P**rzez trzy lata czarnaście tysięcy robotników zatrudnionych przez firmę Harland & Wolff pracowało nad budową największego grobowca morskiego wszech czasów. Titanicowi nadano dumny (czy wręcz bluźnierczy, w przekonaniu niektórych marynarzy) przydomek „niezatapialny”, co jednak nie przyniosło mu szczęścia. Ten największy i najbardziej luksusowy parowiec stanął do rywalizacji o „Błękitną Wstęgę Atlantyku”, prestiżową nagrodę przyznawaną najszybszemu statkowi pasażerskiemu na trasie Europa – Nowy Jork. Jed-

nak jego pierwszy rejs okazał się dla niego zarazem ostatnim. Nocą 14 kwietnia 1912 r. wystarczyły tylko dwie i pół godziny, aby dumnie prującą falę Atlantyku moloch położył się na burcie, błagalnie uniósł rufę i pograżył w chłodnych odmętach oceanu... Zatapiając ze sobą 40 ton ziemniaków, 50 ton mięsa, blisko 60 tysięcy sztuk naczyń oraz, oczywiście, ponad półtora tysiąca nieszczęśliwych uwiecznionych na dziewięciu pokładach.

Na rynku gier komputerowych od pewnego czasu daje się zauważyć falę impotencji twórczej, widocznej w sięganiu po stare pomysły lub w odgrzewaniu kolejnych odcinków wyświechtanych serii. Firma CYBERFLIX podjęła się nietłatego zadania...

Wykorzystanie motywu największej katastrofy morskiej jako kanwy gry komputerowej wcale nie dziwi. Najpierw były książki o zatonięciu Titanica, potem filmy traktujące

o tym samym, teraz przyszła kolej na grę komputerową. (Choć o ile pamiętam, była już jedna przygodówka o Titanicu, tyle że jeszcze na stare ZX Spectrum.) Obawiałem się jednak, że panowie z CYBERFLIX, mając w kieszeni tak głośny tytuł, mogą spocząć na laurach i odpuścić sobie rzetelne potraktowanie sprawy. Tak się na szczęście nie stało.

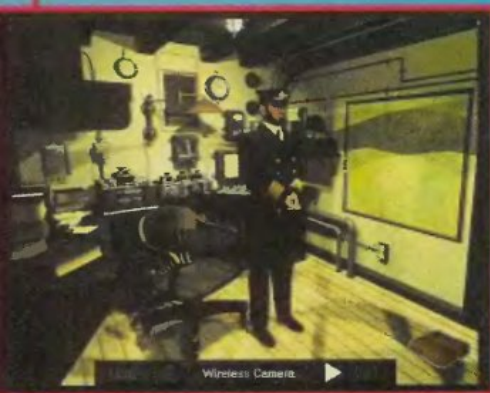
TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME to starannie dopracowany produkt najwyższej klasy. Twórcy poświęcili na tę grę dwa lata pracy i trzeba przyznać, że nie poszły one na marne. Dzięki starym projektom, planom okrętu i zdjęciom, grafikom udało się zrekonstruować statek niemal co do śrubki. Można nawet powiedzieć, że robota, jaką odwalili projektanci wirtualnego modelu Titanica, niewiele różni się od tej, jaką ponad osiemdziesiąt lat temu wykonali stocznicy z Belfastu. Jedyne narzędzia ich pracy i materiał były różne – wtedy był to hebel, młotek, deski i blacha, a w studio amerykańskich grafików komputery obrabujące wieloboki i tekstury. Do wygenerowania środowiska gry posłużyła nowa technologia DreamFactory, pozwalająca użytkownikowi na swobodne poruszanie się w wyrenderowanym, trójwymiarowym środowisku gry w czasie rzeczywistym, bez żadnych opóźnień i, co najważniejsze, bez pikselizacji przy zbliżeniach. Oczywiście, chyba nikt się nie łudzi, że mamy tu do czynienia z całkowitą swobodą ru-

prawdę pięknie. Bardzo dobrze został oddany przepych, z jakim urządzono ten najdroższy (jeśli weźmie się pod uwagę cenę biletów, jaką płacili pasażerowie) środek transportu. Turecka łaźnia, kort, siłownia, palarnia, kawiarnia, mostek, kabiny – to wszystko aż razi w oczy bogactwem wykonania wnętrza, a także dbałością o szczegóły, z jaką zostało odwzorowane. Panowie z CYBERFLIX wymyślili nawet autentyczne rzeźby i ornamenty znajdujące się na oryginalnym statku! A wszystkim tym dziełom sztuki można się przyjrzeć z bliska.

Sama gra to przygodówka 3D. Dwa słowa, a tyle radości. Wcielamy się w rolę brytyjskiego agenta, pracującego dla – uwaga! – Secret Service. (Tak, SECRET SERVICE!!!, czy to nie kryptoreklama? Ciężkie pieniądze kosztowało nas, żeby w grze występował ktoś z SECRET SERVICE, ale udało się). Akcja rozpoczyna się w Londynie w 1942 roku, a za oknem Luftwaffe właśnie nasz bohater doznaje dobrze znanego każdemu miłośnikowi libacji alkoholowych uczucia flashbacku i cofa się do czasu misji na Titanicu, kiedy to nie udało mu się rozgryźć spisku, w który w mieszane były Niemcy, Rosja itp. A tak na marginesie, to niepowodzenie w tej misji kosztowało naszego bohatera karierę w służbie Jej Królewskiej Mości. Tak więc tajny agent wywiadu staje przed niepowtarzalną szansą naprawienia własnego błędu oraz powstrzymania niecných spiskowców, grożących, tradycyjnie już, całemu światu.

Pierwszym zadaniem, jakie wyznacza nam przebywająca także na okręcie przełożona, jest odnalezienie bezcennej książki Rubayiatu. Oczywiście, z chwilą gdy książka wpadnie nam w ręce, okaże się, że jest tylko pionkiem w wielkiej rozgrywce o ważne plany, za które można otrzymać... Dalej zobaczcie sami.

Poruszanie się po Titanicu jest przyjemne, choć na początku łatwo się pogubić. Długie korytarze, rzędy schodów, przejsła z pokładu na pokład – to wszystko wymaga czasu, nawet pomimo mapy, którą dysponujemy. Tutaj trzeba się nauczyć poruszać. Na szczęście na każdym pokładzie, przy windzie czeka na nas chłopak, który z przyjemnością wyjaśni, jak dotrzeć w konkretne miejsca na całym statku. Oprócz chłopaka, na pokładzie Titanica znajduje się jeszcze 25 innych osób, z którymi można poroz-



Wireless Camera ▶



Cafe 4 ▶



mawiać. Żadna z postaci nie ma swego odpowiednika wśród autentycznych pasażerów Titanica, ale za to są bardzo porządnie zrealizowani. Role tych gości przyjęli zawodowi aktorzy, używając jednocześnie swych cennych strun głosowych. W dodatku wszyscy mają dobrą dykcję, więc jest cacy.

Możliwości dialogowe są satysfakcjonujące i, co najlepsze, należy naprawdę kontrolować się podczas rozmowy. Dialogi nie są sztuczne i mogą zakończyć się w bardzo przyjemny dla nas sposób, jeśli źle je poprowadzimy. W zasadzie cała gra opiera się na rozmowach, w re-

Gracz ma dwie i pół godziny czasu rzeczywistego na doprowadzenie swej misji do pomyślnego końca i ewakuację z wraku. Gra staje się naprawdę emocjonująca, tym bardziej że rozgrywka co jakiś czas jest przerywana animowanymi wstawkami, na których widzimy, jak Titanic nabiera coraz więcej wody.

W sumie gra nie jest trudna, ale też nie wyrzuca z siodła swojej



GrandStair Slick

gająca wizerunek statku. Pomysł nawet ciekawy. Każde kolejne przejście pokładem okrętu zapewni ci nowe przeżycia – głosi CYBERFLIX – jeśli oczywiście zgarnie się z sieci wszystkie upgrade'y.

Banana Split



## Cyberflix

DYSTRYBUTOR PC - TECHLAND CENA: 134,50  
PC DOS/WIN 3.1/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

# TITANIC

## ADVENTURE OUT OF TIME

zultacie których dostajemy nowe informacje albo nowe zadania do wykonania. W celu pomyślnego ukończenia gry trzeba będzie pomóc wielu osobom, rozwiązując ich, pozornie nie związane z naszą sprawą. Jak na agenta przystało, będziemy korzystać z różnych aparatów szpytujących, bawić się bombami w walizkach i słać telegramy z okrętowej radiostacji. A wszystko na wyważonym, niezbyt trudnym poziomie. I tak sobie brniemy przez początek gry, aż do momentu kiedy Titanic ociera się burtą o wielką górę lodową. W kadłubie pojawia się dziura i nasz „Niezatapialny” zaczyna nabierać wody. Teraz dopiero zaczyna się wyścig z czasem.

prostotą. W sam raz dla zwolenników sensownej rozrywki z umiarkowaną ilością główkowania. Twórcy przewidzieli też niespodziankę dla prawdziwych malkontentów. TITANIC oferuje możliwość zwiedzenia statku bez konieczności męczenia się z wątkiem przygodowym. Opcja Tour Guide pozwala zapoznać się z historią statku, związanymi z nim różnymi plotkami i ciekawostkami oraz oczywiście – zwiedzić cały okręt. Chłodne, ale na dłuższą metę trochę nudnawe. Panowie z CYBERFLIX uważają to jednak za przysłowiowy gwóźdź programu, gdyż zapowiadają, że z Internetu będzie można ściągać coraz nowsze fakty, plotki i anegdoki wzbó-



Smoking Room

### Dane techniczne:

T-Shirt biały  
rozmiary: M, L, XL  
cena: 29.90

Bluza granatowa  
rozmiary: M, L, XL, XXL  
cena: 49.90

Plecak  
czerwony lub granatowy  
rozmiar: standard  
szkolno-luzacki pojemny  
cena: 69.90

słynna prawa  
ręka Gulasha

słynna  
granatowa  
bluza

ukochana  
sikawka  
Wlicika

## To nosi POLSKA



czarny golf  
(własność  
prywatna)  
Gulasha

słynny czerwony  
plecak z niebieskim  
piorunem

słynny biały  
T-Shirt

luzacka koszula  
Josepha w kratę  
(też prywatna)

najsłynniejszy granatowy  
plecak z czerwonym piorunem

### Rozmiar / wzrost:

M - do 1.66 m

L - do 1.74 m

XL - do 1.84 m

XXL - do 1.90 m

lepiej brać większe  
niż mniejsze!

### Zamówienia:

wyłącznie na kartach  
pocztowych pod adresem:  
SECRET SERVICE  
00-S00 Warszawa 66  
skr. poczt. 21

Pepaz Ass'97





**D**RAGON LORE 2 to kontynuacja wielkiego przeboju sprzed trzech lat (opis w SS'25), druga część wspaniałych przygód młodego Wenera von Wallenroda. Ci z was, którym udało się szczęśliwie ukończyć „jedynekę”, wiedzą, że Werner miał dołączyć do kręgu Smoczycy Rycerzy. Urwany wątek podejmuje „dwójka”, która rozpoczyna się ceremonią pasowania jedyne go spadkobiercy rodu Wallenrodów. Uroczystość zostaje jednak przerwana przez Małyrdę Cariachanda. Ten bardzo wpływowo w Dolinie rycerz stawia Wenerowi poważny zarzut, podważający jego honor. Każdy Smoczy Rycerz powinien mieć swojego rodowego smoka, a związany z rodem Wallenrodów Smok Ognia – Maraach nie pojawił się od czasu śmierci ojca naszego bohatera. Przy okazji Cariachand rzuca Wenerowi wyzwanie, „zapraszając” go do wzię-



przygotowane lokacje. Gra toczy się w trzech różnych sceneriach – na zamku rodu Wallenrod, w lesie, do którego trafiamy po krótkim locie na smoku, oraz w mieście, gdzie odbywa się turniej Siedmiu Lanc. Każda sceneria ma swój własny, charakterystyczny styl. Osadzeni na skale zamek odpycha ponurymi,

cja nie powtarza się, wszystkie są inne i nie odczuwamy tu znanej choćby ze STONEKEEP (opis SS'31 i SS'32) monotoności: korytarz, korytarz, zakręt...

Drugim mocnym punktem DRAGON LORE 2 jest oprawa dźwiękowa. Kiedy idziemy przez las, słyszymy jak wszystko wokół nas żyje. Za gęstą ścianą listowia coś się porusza, z jednej strony kojąco szumi strumyk, z drugiej rozlega się niepokojący trzask gałązki, z oddali dobiega ryk jakiegoś drapieżnika. Efekty dźwiękowe doskonale imitują naturę. Natomiast sama muzyka nie pojawia się nazbyt często, ale motywy są naprawdę świetne. Momentami są to ciężko i dostojnie brzmiące miarowe uderzenia kottów, zmieniające się po chwili w mistyczne pieśni chóralne, rodem ze średniowiecznych kościołów. I za każdym razem kawałki doskonale pasują do scenerii. Szkoda tylko, że utwory są takie krótkie. Co praw-

ści, akcję śledzimy oczami Wenera. Nasz bohater przemieszcza się płynnie od lokacji do lokacji, zależnie od obranego przez nas kierunku. Swoboda ruchu nie jest tak ograniczona jak w większości przygodówek, ale też nie tak wielka jak w RPG. Chodzimy więc, napotykamy różne, mniej lub bardziej człekokształtne istoty i walczymy lub rozmawiamy. Czasem okazuje się, że nasz rozmówca ma dla nas małe i przyjemne zadanko do wykonania. I tu miła niespodzianka – nie zawsze istnieje tylko jeden sposób rozwiązania jakiejś sprawy.

# DRAGON THE HEAR



Goro??? oto jak świąty mordobić i przygodówek przenikają się wzajemnie



pogrążonymi w mroku wnętrzami, wykute w kamieniu groty oświetlają rzadko rozmieszczone pochodnie. Las za dnia zachwyca bogactwem flory, fantastycznymi splotami konarów, które w nocy przerażają obcością kształtów. Miasto w dzień tętni życiem, by po zmroku wyludnić się i straszyć pustymi ulicami. Całość jest bardzo ładnie renderowana i przede wszystkim prawie zupełnie pozbawiona pikselozji (prawie, bo kilka postaci w mieście wygląda



cienko). Każde nasze posunięcie przechodzi w krótką animację, dzięki czemu gra nie rwie się i nabiera płynności. Niektóre wstawki (zwłaszcza te ze zbliżeniami postaci), jako że są renderowane, prezentują się średnio, ale inne są po prostu piękne. Szczególnie efektownie prezentują się sceny lotu Wenera. Na dodatek żadna loka-

da, zamykają się w pętle, ale wyraźnie słychać moment przeskoku z końca do początku.

## ZWARCIE

Sposób prowadzenia rozgrywki w DRAGON LORE 2 pozostał prawie niezmienny. Tak jak w poprzedniej czę-

Pamiętajcie, że czasem można naszego partnera potraktować nieco mniej łagodnie. Zresztą twórcy DRAGON LORE 2 naprawili błąd pierwszozoru



cia udziału w turnieju Siedmiu Lanc. Teraz Wallenrod musi odszukać Maraacha, by móc oczyścić swój honor w świątym turnieju Doliny.

Niestety, młody rycerz nie wie, gdzie ma szukać swojego smoka. Zresztą najpierw musi odnaleźć tablicę, na której został wyryty prastary pakt wiążący ród Wallenrodów ze Smokiem Ognia. I musi się spieszyć, by zdążyć na Walki Koronacyjne, w których Smoczy Rycerze wybiorą spośród siebie Smoczego Księcia. Gdy mu się powiedzie, Maraach, jako najpotężniejszy ze wszystkich smoków, powinien zagwarantować mu zwycięstwo. Młody Wallenrod może liczyć tylko na siebie, sporadyczną pomoc Arcymaga Doliny i na... ciebie.

## PIERWSZY KONTAKT

DRAGON LORE 2 został usprawniony w stosunku do swego poprzednika. Lepsza jest przede wszystkim oprawa – grafika, animacja, dźwięk. Na słowa uznania zasługują niezwykle starannie



i potraktowali interakcję poważnie. Rozmowy zostały przygotowane bardzo rzetelnie. Dialogi należy prowadzić w sposób bardzo ostrożny, bowiem niektóre kwestie pojawiają się rzadko i później można do nich wrócić. Okno dialogowe oferuje wiele odpowiedzi do wyboru, możemy więc blefować, kłamać, podlizywać się, wykazać się tępotą umysłową lub przebiegłością. Jednak Werner jako rycerz powinien zachowywać się taktownie, stosownie do sytuacji. Sposób, w jaki zagad-

nie mieć żadnego wpływu na wynik starcia. Bajer efektywny, lecz nie efektywny. Nie wiadomo też od czego zależy szansa trafienia przez przeciwnika. Przynajmniej tarcza okazuje się skutecznym narzędziem, o ile należycie się z niej korzysta. Inaczej ma się sprawa z po-

Kiedy Werner ginie, za każdym razem musimy odpalać grę z pierwszego kompaktu, po raz kolejny obejrzeć całe intro i dopiero potem załadować starego save'a.

### DECYDUJĄCE CIĘCIE

DRAGON LORE 2 to przygodówka czy RPG? Z tego drugiego niewątpliwie twórcy gry zaczerpnęli rosnące statystyki postaci. Werner ma co prawda tylko trzy cechy – si-

również rozliczne walki. Z przygodówki DRAGON LORE 2 ma całą resztę, czyli warstwę fabularną i łamiętki, nota bene dość standardowe, typu: podnieś, zanieś, porozmawiaj. To połączenie, przy konwencji fantasy, wydaje się jednak nad podziw udane. Uciesza się zarówno zwolennicy przygodówek, jak i rolplejów, a może także i inni, choć nie sądzę, aby gra stała się hitem na miarę DIABLO.

DRAGON LORE 2 ma bardzo poważną wadę – nie zajmie wam nawet dziesiątej części tego czasu, jaki można spędzić przy np. STONEKEEP czy innych produktach RPG albo przygodówkach. Ta gra jest po prostu za prosta i za krótka. Panowie z CRYO chyba zbyt poważnie potraktowali znane wszystkim powiedzenie: nie ilość, lecz jakość.

Banana Split

# DRAGON LORE 2

## OF THE DRAGON MAN

niemy nowo napotkaną osobę, może określić jej przyszły stosunek do młodego Wallenroda.

jedynkami na końcu gry. Walka na kopie, podobna do tej, jaka miała miejsce w DEFENDER OF THE



**Cryo**  
 DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 145<sup>00</sup>  
 PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM  
**OCENA: 7/10**

CROWN (Commodore), może nieźle wkurzyć. Trudno jest na początku znaleźć właściwe ustawienie kopii i sięgnąć przeciwnika, ale jest to możliwe. Taki element zręcznościowy.

Interfejs jest w porządku, za wyjątkiem rozwiązania kwestii podnoszenia przedmiotów. Nie zawsze wiadomo na pierwszy rzut oka, czy w danej lokacji znajduje się przedmiot, który można podnieść, a kiedy chcemy to sprawdzić, musimy mo-

znie przeczesać kursorem cały ekran. Po prostu każdy przedmiot można chwycić tylko w konkretnym miejscu, nie wystarczy kliknąć gdzieś w obrębie jego obrysu. Cóż, dzięki temu



Duże zastrzeżenia budzi we mnie sposób prowadzenia walki. Podobnie jak



w DAGGERFALL (opis w SS'41) machamy sobie myszą, czyli mieczem (lub toporem, szablą czy włócznią), wykonując różnorakie cięcia, pchnięcia itp. Jednak sposób wyprowadzenia ataku wydaje się

zbyt długi. Na dodatek paskudna sprawa – gdy podniesiemy przedmiot, nie znika on z ekranu. Stoi jak stał i po raz drugi żadną siłą nie da się ruszyć, bo przecież spoczywa również w kieszeni.

Ostatnią, mocno wkurzającą wadą programu jest dyskoteka.



DEMO – CD'44

DEMO – CD'44



**L**udzkość w kosmosie nie jest samotna! W czasie eksploracji wszechświata napotkano do tej pory aż sześć inteligentnych i cywilizowanych gatunków. Po wielu niepotrzebnych starciach zwyciężył w końcu rozsądek i utworzono Federację, aby uniknąć dalszych krwawych i bezsensownych wojen. W skład Rady Federacji wchodzi przedstawiciele wszystkich gatunków, a jej zadaniem jest zapewnienie pokojowej współpracy wszyst-

#### SHIP CONSTRUCTION

COMBAT EAGLE

Armour:	20 (50)
Speed:	4 FN
Build time:	30 days
Ore needed:	Selenium x4 Crystalite x4
Cost:	12000 (25100)
Weapons:	2
Passive Defence:	Shield x30

NUMBER TO BUILD: 0

Shield x30  
Cost: 5000

musisz wydawać odpowiednie polecenia i nie masz nawet chwili na odpoczynek.

Na szczęście, mimo licznych obowiązków sterowanie koloniami nie nastroża dużych trudności, a to dzięki dość dobremu in-

terfejsowi. W celu przeszkolenia możesz obejrzeć krótkie demonstracje ukazujące sposoby kierowania i funkcjonowania kolonii. Ponadto autorzy gry wpadli na doskonały pomysł. Otóż możesz zlecić kierowanie konkretnymi koloniami różnym zarządcom. Ich kwalifikacje nie są może najwyższe, ale przynajmniej zdają oni z siebie ciężar najbardziej czasochłonnej obowiązków i pozwolą zająć się istotniejszymi sprawami.

Właśnie w taki świat przynosi cię FRAGILE ALLEGIANCE, kolejna gra z gatunku handlowych. Jako pracownik ziemskiej kompanii TetraCorp zostajesz mianowany szefem kolonii na asteroidzie, gdzieś na krańcach galaktyki, a twoim zadaniem staje się eksploracja tego zakątka wszechświata. Niestety, obszar ten jest celem również innych korporacji pochodzących z obcych światów. Musisz więc działać szybko, a ponadto ostrożnie, gdyż na kresach Federacji najpierw się strzela, a potem pyta. Mimo obowiązującej polityki współpracy, nie jest

ona przestrzegana tu zbyt dokładnie. Jeśli więc staniesz komuś na odcisk, to przeważnie najpierw zostaniesz zaatakowany, a potem przeciwnik złoży na ciebie skargę do Rady Federacji. Ponadto nie wszystkie rasy stosują czyste zasady rywalizacji, możesz się więc spodziewać aktów sabotażu, a nawet... ataków rakietowych.

Twoim zadaniem jest kierowanie działalnością korporacji. Po pierwsze, musisz rozbudowywać kolonie górnicze na asteroidach i dbać o zaopatrzenie ich w tlen, wodę oraz jedzenie. Po drugie, jesteś odpo-

wiedzialny za poszukiwania nowych asteroidów, gdyż złoża rud szybko się wyczerpują, a sprzedaż wydobytych surowców jest głównym źródłem twoich przychodów. Po trzecie, musisz prowadzić odpowiedzialną politykę współpracy z innymi rasami działającymi w okolicy. Zbyt łagodne postępowanie może doprowadzić do utraty kilku asteroidów w wyniku ataku rakietowego, a działania zbyt brutalne do interwencji Federacji. Po czwarte wreszcie, na twojej głowie jest również budowa floty kosmicznej oraz urządzeń chroniących kolonie przed atakami innych ras. Taki nawał obowiązków sprawia, że cały czas

musisz wydawać odpowiednie polecenia i nie masz nawet chwili na odpoczynek. Na szczęście, mimo licznych obowiązków sterowanie koloniami nie nastroża dużych trudności, a to dzięki dość dobremu in-

# FRAGILE ALLEGIANCE

SHIP CONSTRUCTION

NAKULM

Cost:	1000
Ore:	Quartzite x1
Build time:	8 days

An advanced planetary device using plasma gas in well used structures.

NUMBER TO BUILD: 0

STATUS: OK

MISSILES IN SILOS: 0



nie będziesz zlecał kierowania konkretnymi koloniami różnym zarządcom. Ich kwalifikacje nie są może najwyższe, ale przynajmniej zdają oni z siebie ciężar najbardziej czasochłonnej obowiązków i pozwolą zająć się istotniejszymi sprawami.

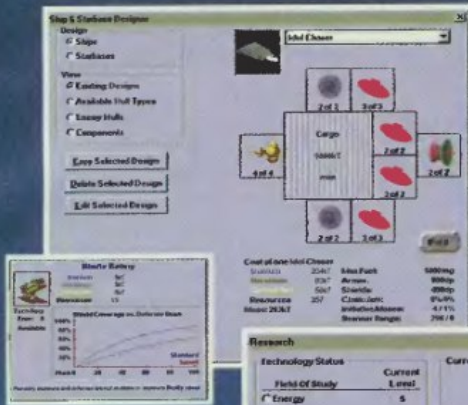
Niestety, FRAGILE ALLEGIANCE ma jedną istotną wadę – jest dość monotonna i schematyczna. Praktycznie każda kolonia wygląda identycznie i równie identycznie wygląda jej budowa. Ponadto zarządzanie koloniami jest dość czasochłonne i traci się dużo potrzebego czasu. Również nie najlepiej rozwiązano kierowanie poszukiwaniami nowych asteroidów. Konieczne jest ręczne wysyłanie statków zwiadowczych do poszczególnych sektorów, a następnie ręczne zlecenie ich badania na zawartość rud. Brakuje możliwości zaznaczenia większego obszaru poszukiwań, aby nie tracić czasu na wysyłanie statków do każdego sektora.

FRAGILE ALLEGIANCE jest grą przeciętną. Nie posiada żadnych nowatorskich rozwiązań, lecz jest po prostu kolejną, rzetelnie wykonaną kosmiczną handlowką. Niestety, razi schematyczność rozwiązań. Grze brakuje tego „czegoś”, co miał MASTER OF ORION, który nie pozwalał przerwać rozgrywek przed świtem. FRAGILE ALLEGIANCE stosunkowo szybko się nudzi, a to nie wróży jej dużego sukcesu.

C(w)alineecka  
**Gremlin Interactive**  
 DYSTYBUTOR: PC - IPS CENA: 149,90  
 PC 605 Min. 486 DX2/100, 8 MB RAM  
**OCENA: 5/10**

**DEMO - CD'44**

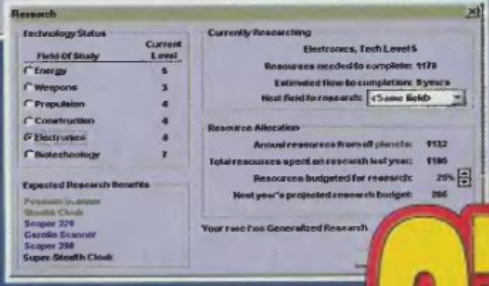




z drugiej warto zadbać o rozwój macierzystej planety, gdyż to ona będzie twoim oparciem przez długie lata. Musisz jeszcze znaleźć miejsce na rozwój techniczny.

Każdą planetę opisują trzy parametry środowiska (temperatura, grawitacja i promieniowanie), na każdej znajdują się

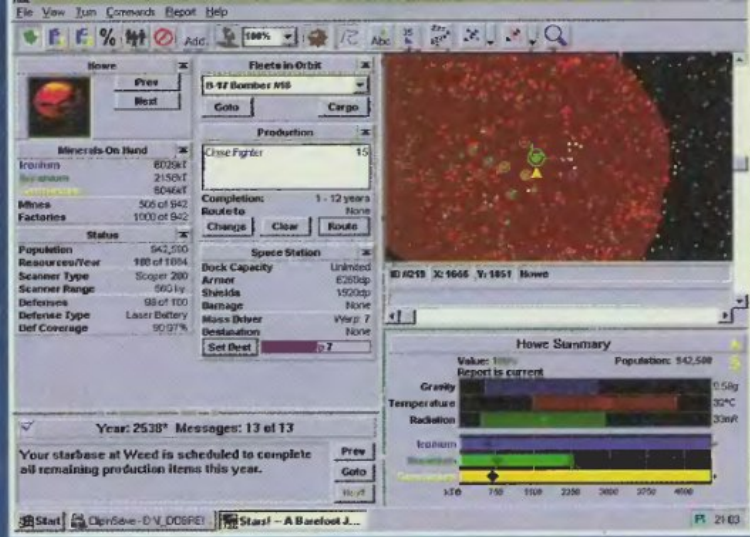
**G**ry z opcją Multiplayer zaczynają się liczyć coraz bardziej. Nie chodzi przy tym tylko o techniczne możliwości. Tytuły projektowane jako gry wieloosobowe można łatwo odróżnić po specyficznym układzie elementów. Są one prostsze, mają sztywne zasady, ale zawierają zwykle bardzo obszerne plansze, które bez reszty pochłoną wyobraźnię osób biorących udział w rozgrywce. Ich złożoność wynika z wielkich rozmiarów, nie zaś ze stopnia skomplikowania poszczególnych elementów. Gdy w grze bierze udział kilku ludzi, sytuacja zmienia się diametralnie.



trzy podstawowe surowce. Na planetach można budować jedynie kopalnie, fabryki i stowiska obronne. Na orbicie planetarnej można dodatkowo skonstruować stację, na której buduje się statki kosmiczne. Nie jest tego wiele, lecz najlepsze dopiero przed nami.

Oczkiem w głowie autorów gry najwyraźniej było zarządzanie flotami kosmicznymi. W STARS! możesz mieć 16 rodzajów okrętów i wystawić 512 flot po 32000 jednostek danego typu w jednej flocie, czyli razem 16 x 512 x 32000 = 262.144.000 statków!!! Co prawda możesz posiadać na raz tylko 16 typów jednostek, ale za to każdy z nich projektujesz sam! Im większy jest poziom rozwoju technicznego, tym większą masz pulę dostępnych projektów kadłubów i modułów, z których możesz złożyć własny, unikalny prototyp.

W STARS! trzeba bardzo uważać, by nie zginać w gąszczu informacji, nie pogubić się w tej masie statków, kolonii, przesyłanych surowców itp. Warto kolonizować tylko najbardziej przyjazne planety, a zdalne kopalnie zakładać jedynie na globach najbogatszych w surowce. A wszystko po to, by ograni-



# STARS!

się prawie niemożliwe. Co prawda, można wybrać poziom trudności Easy...

Warto wspomnieć o wygodnym interfejsie użytkownika. Prawie wszystkie potrzebne opcje obecne są na ekranie w postaci rozwijanych okienek i przycisków. Szczególnie polecam przestawienie Windows w tryb grafiki 800x600 punktów, wówczas wszystkie okienka mogą być otwarte.

Złożoność gry nie jest jej silnym punktem. Mała liczba parametrów, którymi można manipulować, nie nuży tylko dzięki niezwykle rozległej i urozmaiconej planszy. Najslabiej jej stroną to Race Wizard – opcja, dzięki której można wybrać przed rozpoczęciem gry własną rasę i charakteryzującą ją właściwości. Dzięki temu, a także dzięki możliwości własnoręcznego ustalania warunków zwycięstwa STARS! można bardzo plastycznie dopasować do własnych wymagań. Grać można w pojedynkę, poprzez sieć LAN, Internet, e-mail lub BBS. W jednej rozgrywce może brać udział do piętnastu graczy. Chociaż z drugiej strony, żadne to osiągnięcie – wszak w grupie można się świetnie bawić nawet kawałkiem deski.

Pejotl

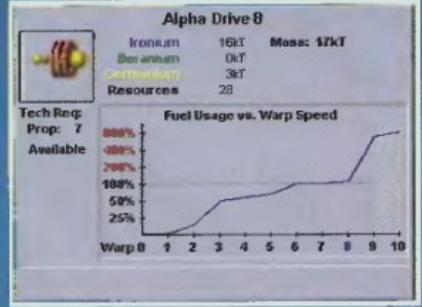
## Empire

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 145<sup>00</sup>  
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY  
PC WIN 3.1 Min. 386 DX33, 4 MB RAM

**OCENA: 6/10**

### W GÓRĘ, DO GWIAZD

Grę rozpoczynasz na macierzystej planecie z kilkoma prymitywnymi statkami na orbicie. Twoja planeta nie prezentuje może najwyższego poziomu technologicznego, ma jednak tę zaletę, że jest znakomitą fabryką nowych kolonistów. Już od pierwszych etapów borykać się musisz z precyzyjnym dzieleniem szczupłych zasobów, jakie masz do swojej dyspozycji. Z jednej strony trzeba wysłać w kosmos zwiadowców i szukać nowych światów do zasiedlenia,



### W DÓŁ, KU ZIEMI

STARS! to gra przeznaczona przede wszystkim do zabawy w sieci. Dopiero współdziałanie kilku graczy wynosi tę średnią grę na szczyty list strategicznych hitów. Gra z komputerem jest ciekawa, ale tylko przez kilkadziesiąt pierwszych tur. Maszynka wykorzysta przeciw tobie każdą szansę, policzy to, co dla gracza niepoliczalne i szybko wyjdzie na prowadzenie. W grze o tak małej liczbie zmiennych, nadrobienie strat wydaje

**DEMO - CD'44**

# KOMPENDIUM 2

Nakład pomału się kończy...

Nie zwlekaj!  
Opłać na pocztę  
już dziś!!!

(zanim będzie za późno)

**14.90**

cena w sprzedaży wysyłkowej  
zawiera koszty przesyłki  
szczegóły na str. 87







**W**ielu graczy ciągle jeszcze odkrywa tajniki i smakuje PANZER GENERAL, a SSI uraczył nas czwartą już grą z tej popularnej serii (był jeszcze ALLIED GENERAL i FANTASY GENERAL) – STAR GENERAL. Jak nietrudno się domyślić, rzecz tym razem dzieje się w kosmosie. W ciemnych wiekach po upadku dawnego Imperium, w kosmicznej otchłani spotkało się siedem różnych ras (w tym dwa ugrupowania ludzi – razem osiem stron), by rozpocząć krwawe zmagania o hegemonię nad planetami. Walka nie toczy się jednak tylko w próżni kosmicznej, ale i na powierzchni planet.

**GENERALIA**

STAR GENERAL to rasowa gra strategiczna, w której plansza podzielona jest na sześciokątne pola (heksy), a rozgrywka przebiega w kolejnych turach. Każdy etap dzieli się dodatkowo na turę kosmiczną i planetarną. Gracz może dowolnie ustalić liczbę tur planetarnych w jednej turze kosmicznej. Innymi słowy, czolgi mogą rozbijać się po planecie ruszając się np. osiem razy, a w tym samym czasie statek kosmiczny będzie miał tylko jeden ruch. To ciekawe no-

vum oddaje różnicę skali czasowo-przestrzennej zdarzeń na planetach i w przestrzeni.

STAR GENERAL nie jest już wyłącznie wyrzynarką, ale podobnie jak FANTASY GENERAL posiada również elementy rozwoju technologicznego i delikatne zarysy ekonomii. Poszczególne strony konfliktu muszą zagospodarowywać powierzchnię planet, budując kilka rodzajów budowli i fabryk, by móc otrzymywać nowe punkty zaopatrzenia (wydawane na naprawę, wystawianie lub szkolenie jednostek) oraz wystawiać nowe oddziały. Na planetach znajdują się ponadto lądowiska dla transportowców przenoszących jednostki.

Również przestrzeń kosmiczna wymaga zagospodarowania. Trzeba budować stacje kosmiczne na orbitach planet, umożliwiającej budowę nowych statków kosmicznych lub orbitalnych fortec. Tu także występuje śladowy wątek ekonomiczny, gdyż można wystawiać statki handlowe (jeden z każdej planety), które dzięki

podróżom na inne planety przynoszą niezłe zyski.

**RASY**

Śmiertelny bój toczy się między kilkoma rasami, które mają zróżnicowane preferencje w zachowaniu, reakcjach, stylu walki i rodzajach jednostek. Daje to bogate możliwości, np. w dziedzinie rozgrywki dyplomatycznej, w której jak zwykle dominują pieniądze. Najważniejszą rasą są oczywiście ludzie, zgrupowa-

sty edytor) scenariuszy. Pierwszy rodzaj rozgrywki tworzą 24 scenariusze, w których gracz musi zrobić to i owo, a siły początkowe i strony konfliktu są z góry wybrane i rozstawione. Pierwszy scenariusz jest szkoleniowy, opisany ponadto w instrukcji. Nie ma więc kłopotów z przyswojeniem sobie podstawowych elementów gry.

O wiele ciekawszą formą rozgrywki jest możliwość wyboru parametrów starcia. Gracz może m.in. określić liczbę ras uczestniczących w grze, ich starta konta, początkowy poziom technologiczny oraz stopień wyszkolenia jednostek, wielkość planszy, gęstość rozstawienia planet, a także warunki startowe (jedna gwiazda w posiadaniu gracza, wiele itp.).

**ROZWÓJ I WALKA**

Setki lat starć pozwalają na ukazanie rozwoju technolo-

# STAR GENERAL



ni wokół Floty, którą ponoć wystawiło wielorasowe Przymierze. Ale my wiemy, że jest to z pewnością VI lub VII Flota USA, tyle że przeniesiona z ziemskiego oceanu w kosmos (stąd też typowy dla Amerykanów pietyzm w odtworzeniu różnorodności odmian sprzętu, niespotykanej u innych ras). Ludzie dysponują też siłami oligarchicznej Schleinel Hegemony (przepiękne, gotyckie statki o wielkich możliwościach bojowych). Oczywiście, obok rasy panów w grze występują też różnego rodzaju insekto-koto- i gadopodobne stwory oraz inne tego typu anomalie.

Do gracza należy wybór strony konfliktu (niektórzy kochają karaluchy, inni puszkiety). Trzeba jednak pamiętać, że poszczególne rasy posiadają zróżnicowane siły i rodzaje jednostek, więc trzeba też stosować inną dla każdej z nich taktykę walki. Przydatna jest tu instrukcja, opisująca wszystkie występujące w grze jednostki.

**ROZGRYWKA**

STAR GENERAL oferuje dwa rodzaje rozgrywki – gotowe scenariusze i generator (bo jednak nie czy-

gicznego jednostek bojowych. Wojska lądowe mogą dojść do czwartego stopnia rozwoju, a jednostki floty kosmicznej nawet do szóstego. Poziom rozwoju zależy bezpośrednio od liczby posiadanych centrów technologicznych na planetach (maksymalnie jedno centrum na jednej planecie). Na przykład 5 centrów daje nam 4. poziom technologiczny statków, a kolejne centrum umożliwia podniesienie na 4. poziom jednostek lądowych. Pośrednio rozwój technologiczny zależy od produkcji punktów zaopatrzenia, czyli liczby posiadanych planet i budowli. Oczywiście samo wybudowanie kolejnych centrów nic jeszcze nie daje. Dotychczas istniejące siły trzeba upgrade'ować, a przy wystawianiu nowych jednostek pamiętać o zwiększaniu poziomu. Nowy poziom technologiczny wiąże się nie tylko z nowymi parametrami technicznymi czy bojowymi, ale także z rosnącymi kosztami. Podstawą rozwoju jest przede wszystkim eksploracja kosmosu (np. transportowce i jednostki zwiadowcze mogą poszukiwać zasobów na asteroidach), odkrywanie nowych planet i ich podbój. Na pierwsze miejsce wysuwają się różnej pojemności transportowce. Gdy posiadają chociaż jeden punkt ruchu, mogą zabierać z dowolnego miejsca planety jednostki bojowe. Przewożą je w pobliże nowo odkrytej planety i desantują na jedno z lądowisk.





W przypadku pozbawionych wojsk planet wystarczy zająć pierwsze z brzegu miasto. Gdy jednak są tam jednostki wroga, sprawa może być ciężka. Po pierwsze, trzeba się dowiedzieć, ile wróg ma jednostek. Poza tym należy zgromadzić odpowiednią flotę transportowców wylądowanych po brzegi żołnierzami i sprzętem, ponieważ po lądowaniu i rozpoczęciu walki nie będzie możliwości odwrotu, aż do kolejnego etapu kosmicznego. Przez kilka tur będziemy skazani tylko na te sity, które wylądowały.

Sama walka jest taka sama jak w poprzednich częściach serii GENERAL. Poszczególne jednostki ruszają się i strzelają. Nowością jest fakt, że jednostki mogą strzelać później, a nie bezpośrednio po wykonaniu ruchu. Jak zwykle obowiązuje nas taktyka skupiania siły na jednym obiekcie. Nie ma sensu osłabiać kilku jednostek, bo będą miały spore szanse na odbudowę. Przy tym zarówno w kosmosie, jak i na lądzie trzeba dbać o zaopatrzenie w paliwo i amunicję.

Ciężkie starcia na powierzchni planet bardzo przypominają starcia z drugiej wojny światowej (patrz: PANZER GENERAL). Artyleria wzmacnia obronę przyległych jednostek i w ataku łamie wolę oporu wroga. Jest także lotnictwo i jednostki przeciwlotnicze, czołgi, działa szturmowe, różne rodzaje piechoty, saperzy itp. W kosmos zaś przeniesiono morskie okręty bojowe – ślad na tle gwiazd dostrzeżemy pancerniki, krążowniki, niszczyciele, eskortowce itp.

### SG CZY MOO2?

STAR GENERAL stanowi godną konkurencję dla wydanej ostatnio gry MASTER OF ORION 2. Obie produkcje szczegółowo ukazują różne aspekty kosmicznych zmagani obcych ras. W MOO2 najważniejszy jest wysięg technologiczny i rozwój, dopracowane w najmniejszych szczegółach, a walka to tylko wypadkowa odkryć. W SG rzecz ma się odwrotnie. Co jednak ciekawe, obie gry pozostawiają niedosyt. W MOO2 bitwy są często zbyt śmieszne, by traktować je poważnie, a z kolei w SG rozwój ekonomiczny i technologiczny są ledwo naskwicowane.

STAR GENERAL posiada jednak cechę, która zapewni mu większy od MOO2 sukces. SG jest, tak jak wcześniejsze gry serii, podobny do szachów czy warcabów, gdzie reguły są jasne i czytelne, niespodzianki zdarzają się rzadko, a żaden aspekt gry nie absorbuje zbyt wielu graczy, pozwalając na pełne zaangażowanie szarych komórek w planowanie zwycięstwa. Kolejne gry serii generalskiej są co najmniej równie dobre, w każdej ukazuje się coś nowego, a wątki ekonomiczno-rozwojowe wzbogacają soczyste chwile mordy.

Berger

Czy uchował się jeszcze ktoś, komu nazwa SETTLERS nie mówi? Jeśli tak, to najwyższy czas odrobić zaległości! Nie można nie znać tej pogodnej strategii o wpadającej w oko grafice. SETTLERS 2 (opis SS'37) jest grą strategiczną, rozgrywaną w czasie rzeczywistym, opartą na ekonomiczno-militarnej rywalizacji kilku przeciwników na ograniczonej planszy. Jednak podstawą gry nie jest niszczenie wroga, lecz rozwój osady. Tylko przez umiejętną rozbudowę

# THE SETTLERS 2 MISSION CD



z nieco innym zestawem możliwości. Nie musisz więc posiadać pierwszego kompaktu z SETTLERS 2, by skorzystać z nowych misji. Na MISSION CD zawarta została cała stara gra z zupełnie nową oprawą

własnej kolonii można pokonać przeciwników. Świat lemingowatych osadników przyciąga niemal każdego feerią barw, prostotą obsługi, pogodną tematyką. Doskonale relaksuje po lekcjach.

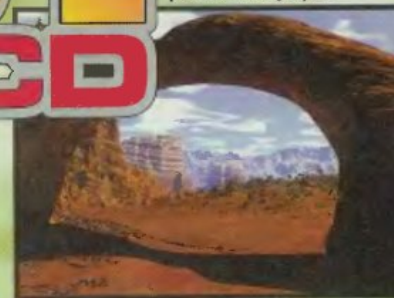
SETTLERS 2 to absolutnie najpiękniejsza strategia, jaką możesz zobaczyć. Dopracowana do najdrobniejszego piksela grafika SVGA po prostu zabija swym urokiem. Na niezwyczajnie plastycznej planszy odszukać można setki poziomów zbędnych szczegółów: sztyl nad drzwiami browaru, rozpalony ogień w kuźni czy światło górniczych lamp odbijające się na ścianie przy wejściu do kopalni. Nie mówię już o sprawach tak oczywistych, jak animacja małych postaci osadników.

Drwale ścinają drzewa, rybak zarzuca wędkę, geologowie obstukują młotkami skały. Walczący żołnierze wykonują złożone kombinacje ciosów, zależnych od rasy, do której przynależą. Po planszy skaczą króliki, biegają owce i samy. Drzewa kołyszą się w rytm podmuchów wiatru. Obłęd!

Mimo że śliczne widoczki wypływają porcelanowe plomby z zębów, to nie one stanowią o jakości gry strategicznej. SETTLERS 2 są dokładnie dopracowaną grą ekono-

miczną. O ile jednak sama produkcja rozmaitych dóbr nie stanowi problemu, na plan pierwszy wysuwa się wzajemne położenie budynków na planszy i ich drogowe połączenia. W grze trzeba wysilić wyobraźnię i tak rozplanować osadę, by jak najbardziej skrócić czas transportu surowców z jednego budynku do drugiego i nie stworzyć przy tym jakiegokolwiek „wąskiego gardła”, które przynioszone przez osadników produkty zacpowałyby na amen.

SETTLERS 2 MISSION CD zawiera więcej niż obiecuje sama nazwa. Jest to właściwie „stand-alone version” – nowe wydanie tej gry



wą w postaci zupełnie nowej kampanii (polegającej na podbiciu 7 kontynentów) i dwunastu pojedynczych scenariuszy. Dodano zupełnie nową grafikę dla scenariuszy toczących się na terenach zaśnieżonych. Usprawniono także opcje trybu Multiplayer. Żeby zagrać w SETTLERS 2 z kolegą, nie musisz go już nawiązać do przyniesienia ze sobą komputera, wystarczy podłączyć pod PeCeta drugą mysz Bomba, wreszcie ktoś na to wpadł!!! Absolutną nowością jest także załączony na kompaktce... edytor scenariuszy! Umożliwia on tworzenie nawet bardzo skomplikowanych i urozmaiconych map. Od tej chwili zabawa w SETTLERS 2 wydaje się nie mieć końca...

Pejotl



## Mindscape, SSI

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: -90  
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

## Blue Byte

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -90  
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10

OCENA: 8/10





Tytuł STEEL PANTHERS (opis SS'35) cieszył się dużą popularnością, nic więc dziwnego, że naturalną kolejną rzeczą pojawiła się jego kontynuacja. Druga część rozpoczyna się w roku 1950 i kończy w 1999, czyli w przedostatnim roku XX wieku. Tak duży rozrzut czasowy nie wychodzi grze na dobre, choćby dlatego, że autorzy byli zmuszeni zastosować jednakowe reguły do różnych przecież okresów, jakimi w dziejach były np. wojny koreańska czy w Zatoce Perskiej. Dlatego lepiej by było, gdyby STEEL PANTHERS 2 kończyła się w roku 1980, a późniejsze wydarzenia stanowiły kanwę opowieści dla części trzeciej. Tym niemniej takie drobne błędy w założeniach (być może dyskusyjne) nie są w stanie zepsuć uczy militarnej prawdziwym wielbicielem gąsienic

i smukłych wież. I choć grafika nie robi największego wrażenia (choćż została poprawiona – widać cienie sprzętu na podłożu, a gdy samolot podrywa się do góry, jego cień oddala się) to realizm rozgrywki i fantastyczne odgłosy strzałów po odpowiednim nagłośnieniu tworzą prawdziwe współczesne pole walki.

### SZKIELETOR

Konstrukcja gry pozostała niezmieniona. Gracz ma do wyboru rozegranie jednego z 52 scenariuszy lub jednej z 6 kampanii (Wzgórza Golan, Korea 1950, Pustynna Burza, Niemcy 1980, Wojna z Chinami 1997, Bunt Japonii 1998). Dodano też edytor kampanii, dzięki czemu w prosty sposób można stworzyć własną kampanię (do trzech różnych przeciwników, ustalenie liczby bitew itp.). Oczywiście istnieje możliwość stworzenia własnego scenariusza. Edytor tym razem zachowuje się bardzo poprawnie i nie sprawia kłopotów, jak w poprzedniej części. Zlikwidowano także bolączkę wynikającą z limitu punktów, za które wystawiało się jednostki. Gracz może wybrać opcję maksymalnej liczby posiadanych punktów.

Dla bardziej niecierpliwych pomysłano o opcji szybkiego tworzenia pojedynczej bitwy. Do wyboru mamy 39 państw – stron konfliktu (w tym Polskę), oprócz tego US Marines, mudżachedinów i 3 flagi do oznaczania innych krajów lub rebeliantów. Co jednak ucieszy wszystkich graczy oraz rozchmurzy malkontentów – w STEEL PANTHERS 2 nie ma już tak wielkiego ograniczenia liczby jednostek jak w pierwszej części. Zamiast jednego ekranu jednostek mamy do dyspozycji 52 do-

wództwa zapelniające nam trzy ekrany monitora. Poza tym mamy kupę sprzętu. Ta innowacja umożliwia dłuższą grę. Należy jednak pamiętać, że żywot sprzętu i piechoty na współczesnym polu walki bywa niewiarygodnie krótki.

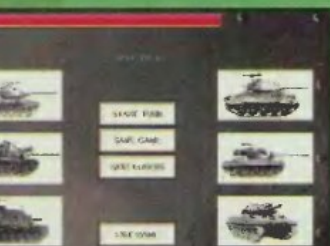
### KRÓTKI ŻYWOT CZOLGU

Celem gracza w każdej z misji jest osiągnięcie pól zwycięstwa lub ich obrona. Najbardziej pomocnym na-



rzędziem będzie tu (przy opcjach ustawionych na maksymalny poziom realizmu) możliwość określenia zasięgu strzału dla każdego pododdziału. Nie ma bowiem nic bardziej skutecznego niż zaskoczenie. Dobrze ukryta piechota lub niewidoczne dla czołgów wroga transportery tylko wtedy pokażą, na co je stać, gdy nie ujawnią się za wcześnie, trzymając załadowane gardziele dział i wyrzutni w pogotowiu. Trzeba jednak pamiętać, by w odpowiednim momencie zezwolić oddziałom strzelać na dowolny zasięg, gdyż wróg po ich wykrzyku (prędzej czy później to nastąpi) zniszczy każdą naszą jednostkę, bez szans na reakcję z jej strony.

Na polu walki nadal ogromną rolę odgrywa artyleria, chociaż nieźle zastępuje ją lotnictwo (ach,



tym świecie. Nie powinien więc dziwić fakt, iż tytuły wszystkich kolejnych gier MAXIS rozpoczynają się od słowa SIM, np. SIM ANT (SS'18), SIM TOWN (SS'28) czy SIM ISLE (SS'40). Również tytuł najnowszej gry zachowuje tradycję nazewnictwa i brzmi SIM PARK.

SIM PARK należy do serii Maxis Kids, przeznaczonej dla najmłodszych. W tej grze zadaniem gracza jest stworzenie właściwie funkcjo-

nującego rezerwatu przyrody. Jednak tak naprawdę tworzenie rezerwatu jest jedynie środkiem, dzięki któremu maluchy mają okazję nauczyć się rozpoznawać różne gatunki roślin i zwierząt oraz pojąć współzależności występujące w łańcuchach pokarmowych.

Na początku wybieramy odpowiadającą nam strefę klimatyczną i mapę parku. Pierwszym krokiem powinno być zasadzenie drzew i krzewów, a następnie traw i kwiatów. Oczywiście, wystarczy obsadzić jedynie część rezerwatu, gdyż później rośliny będą się rozsiewać

SIM CITY (opis SS'11), pierwszy z serii SIM-ów, odniósł olbrzymi sukces i sprawił, że firma MAXIS stała się znana na ca-



# SIM PARK



same i porastać pozostały teren. O zwierzęta nie trzeba się zbytnio martwić, gdyż zwabione dużą ilością pożywienia same przyjdą. Po zakończeniu floryzacji parku należy



ten zapach napalmu) i helikoptery. Jednak królem pola walki końca lat 90. jest bez wątpienia rakietą. Nieśmiertelność żołdaka każdego żołdaka, który jest jej celem. Stąd tak niewiele porzuconego na błoniach sprzętu – przerażony czołgista zazwyczaj nie nadąża z otwarciem wazu. Dźwi zatem fakt tak słabej pozycji piechoty (pomaga nieco ustawienie w preferencjach jej odporności na 200%). Napraw-



# PANTHERS 2

dę nie jest tak łatwo rozjechać dziś drużynę piechoty, jak to było w czasie II Wojny Światowej. Może chodzi o to, że podstawową jednostką piechoty w grze jest drużyna, a nie sekcja. Nie zapewnia to zbytnej swobody manewru i nie sprzyja rozproszeniu na polu walki. Poza tym skuteczność w wycinaniu biednych piechocińców sugeruje raczej, że dla autorów gry piechur prawie zawsze maszeruje z podniesionym czołem i wyprostowanymi, a nie przyklejony do każdej bruzdy w ziemi lub okopany.

## GORĄCA Dyskusja

STEEL PANTHERS 2 to głos w toczącej się od lat dyskusji pomiędzy „zbrojeniowcami” gloryfi-

kującymi właściwość techniki, a zwolennikami sztuki wojennej jako nadrzędnej siły na polu walki. Autorzy gry prezentują się jako umiarkowani „zbrojeniowcy”. Zafascynowanie twórców sprzętem widać po skrupulatnych wyliczeniach wszelkich możliwych parametrów pancerza, dział, rakiet itd. Zapominają jednak o takich „detalach” jak fakt, czy w chwili trafienia pojazd porusza się szybko, czy wolno; pomijają reakcje na sytuację ogólną. Brak też zupełnie wpływu dowodzenia – nie zawsze odcięty lub zaskoczony oddział podejmie racjonalne działania. Przysiąc jednak trzeba, że i tak realizm gry prezentuje się bardzo dobrze w porównaniu np. do TANKS!. Wię-

szy realizm można by uzyskać tylko na drodze eliminacji systemu etapów i wszelkich punktów ruchu/walki. Ponieważ z nich nie zrezygnowano, wróg strzela do naszego czołgu kilka razy, gdy w rzeczywistości powinien on już dawno odjechać z miejsca ostrzału.

W każdym scenariuszu można przeprowadzić skomplikowany plan taktyczny, uzależniony nie tylko od sytuacji i warunków geograficznych, ale i od możliwości jednostek (opcja modyfikatora narodowego) oraz właściwości posiadanego sprzętu. Komputer gra nieco schematycznie i zazwyczaj obstawia wzgórze. Jeśli więc pamiętasz o zasłonie dymnej, ostrzale artyleryjskim i współdziałaniu

piechoty z czołgami, możesz się go nie obawiać. „Stalowa Pantera” znów rządzi i cieszy nasze serca odgłosem łusek syjących się z rozgrzanych kaemów.

Berger

## SSI

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: 150PŁ  
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



sprawić, jakie gatunki zwierząt są już w rezerwacie, a jakie można jeszcze w nim umieścić. I właśnie od tego etapu zaczyna się nauka. Po pierwsze, gracz musi zidentyfikować każdy z gatunków roślin i zwierząt. Rośliny rozpoznaje się po wyglądzie liści, kwiatów czy owoców, a zwierzęta na podstawie fotografii. Następnie należy sprawdzić, jakimi roślinami żywią się poszczególne gatunki zwierząt i zadbać o umieszczenie właściwych roślin w parku, aby żadne zwierzątko nie padło z głodu. Trzeba też dbać o gatunki roślinożerne aby za bardzo się nam nie namnożyły – należy sprowadzić odpowiednie drapieżniki. Na koniec można zająć się budową ścieżek, ławek, fontann i wielu innych sprzętów, mających za zadanie ułatwić i uprzyjemnić zwiedzanie rezerwatu turystom.

Niestety, SIM PARK posiada wady. Przede wszystkim wpaja dzieciom błędne przekonanie o braku zagrożenia ze strony dzikich zwierząt. Turyści spokojnie spacerują sobie po całym parku i nawet niedźwiedzie grizzly, aligatory, wilki i inne groźne drapieżniki nie zwracają na nich uwagi. Tworząc programy przeznaczone dla najmłodszych należy pamiętać, że dzieci

przyjmują większość informacji bezkrytycznie, a swobodne poruszanie się po prawdziwym rezerwacie mogłoby skończyć się tragicznie. Rezerwat można tworzyć wyłącznie w Ameryce Północnej i w grze pojawiają się jedynie gatunki występujące na tym obszarze. Szkoda, że nie będziemy mieli okazji zobaczyć rezerwatu żubrów w Polsce.

SIM PARK jest grą bardzo ciekawą i interesującą. Pomysł nauczania przez zabawę jest już z powodzeniem stosowany od wielu lat i zawsze przynosi znakomite efekty, gdyż wiadomości zdobyte w ten sposób na długo pozostają w pamięci. Niestety brak polskiej wersji językowej

znacznie ogranicza liczbę potencjalnych użytkowników, gdyż maluchy nie znają języków obcych, a starsi zapewne będą woleli przejrzeć jedną z wielu znajdujących się na rynku encyklopedii.

C(w)alinezka



## Maxis

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -PŁ  
TERMIN WYDANIA PL - MEZNY  
PC WIN3.1/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

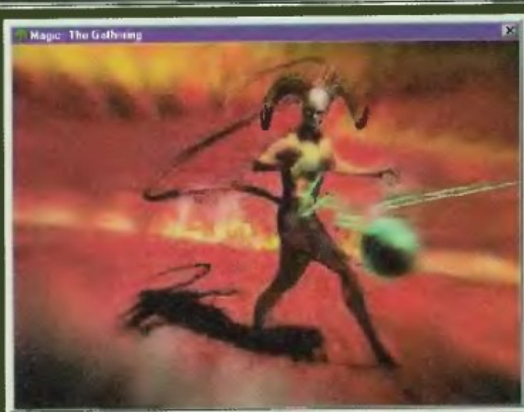
OCENA: 6/10



DEMO - CD'44

DEMO - CD'44





**N**ajpopularniejsza na świecie gra karciana Magic: the Gathering doczekała się wreszcie komputerowej edycji. Mówię „wreszcie”, gdyż w odróżnieniu od MAGIC: THE GATHERING – BATTLEMAGE (opis SS'44) wydanej przez ACCLAIM, która z prawdziwą „karcianką” niewiele miała wspólnego, produkt MICROPROSE wiernie odwzorowuje karciany pojedynek. Tym, którzy do tej pory nie zetknęli się jeszcze z karciankami, polecam artykuł „Gry Karciane” w SS'44.

Produkt MICROPROSE składa się z dwóch niezależnych części. Pierwsza umożliwia rozegranie turnieju z komputerem. Do wyboru jest kilkadziesiąt gotowych talii, ale można także ułożyć własną talię. Do dyspozycji są wszystkie karty z czwartej edycji, 24 karty limitowane, wśród których są m.in. wszystkie Moxy, Berserk, Demonic Tutor, Time Walk oraz najdroższa karta do M:TG, warta kilkaset dolarów – Black Lotus. Ponadto specjalnie dla komputerowej wersji! Magic wymyślono nowy dodatek o nazwie Astral, składający się jak na razie z 12 kart – po dwie z każdego koloru oraz artefakt i ład.

Druga część to klasyczny RPG. Jego akcja toczy się w świecie zwanym Shandalar, którym rządzi pięciu okrutnych Magów, władających poszczególnymi kolorami magii. Oczywiście żaden z nich nie zamierza dzielić się władzą z rywalami i każdy pragnie zostać jedynym władcą. Dlatego też krajem wstrząsają magiczne pojedynki, których rezultaty często okazują się opłakane w skutkach dla mieszkańców okolicznych wiosek. Ponadto poplecznicy Magów bezkarnie łupią kraj, pogarszając i tak już tragiczne położenie wieśniaków. Na szczęście zjawiasz się ty...

Od najmłodszych lat wychowywałeś się w strachu o siebie i swoich najbliższych. Kiedy osiągnąłeś odpowiedni wiek, ojciec, chcąc zapewnić ci przeżycie, wysłał cię do szkoły magów. Po jej ukończeniu zrobiłeś jednak coś, czego nikt się nie spodziewał. Zamiast złożyć

przysięgę wierności jednemu z Pięciu, postanowiłeś walczyć z nimi i uwolnić świat od śmierci i smutku. Tak oto stałeś się banitą, którego każdy może bezkarnie zabić. Piątka wie doskonale, że na razie brak ci doświadczenia i, przede wszystkim, zaklęć, więc na razie nie jesteś groźny. Jednak pozostawiony samemu sobie mógłbyś urosnąć w siłę i stać się realnym zagrożeniem. Z tego powodu stałeś się celem największego polowania w historii Shandalaru. Ścigany od wie-



tu dni, wyczerpany do granic sił, zaczynałeś wątpić w słuszność swojej decyzji. I właśnie wtedy wydarzyło się coś, co umocniło twoją wiarę i dało nadzieję na sukces. Biegając przez las wypadłeś na polanę, na której stał sędziwy starzec. To wszystko, co pamiętasz z tego spotkania, poza słowami, które nie wiadomo skąd znalazły się w twojej pamięci.

Twoją jedyną szansą jest uzyskanie poparcia mieszkańców wioski. Musisz zostać shandalarskim Janosikiem. Niestety, wieśniacy są przerażeni i musisz ich przekonać, że naprawdę chcesz i możesz im pomóc, wykonując zlecane przez nich zadania. Tylko w ten sposób możesz zdobyć ich zaufanie i poznać położenie źródeł magii oraz

## Select Your Visage



uzyskać łatwy dostęp do potężnych zaklęć i magicznych przedmiotów. Nowe czary możesz również zdobyć wygrywając pojedynki z poplecznikami Magów i smokami strzegącymi skarbów lub badając lochy opuszczonych budowli, ale pamiętaj, że nie jest to łatwe. Ostatnim źródłem



sty naprawdę istnieje! Teraz Piątka naprawdę zacznie się bać!

Właśnie w tego młodego maga wcielasz się w MAGIC: THE GATHERING, a twoim celem jest walka o wolność Shandalaru. Jeśli nigdy nie grałeś w karcianą wersję gry, to warto abyś kilka razy obejrzał program instruktażowy niezwykle starannie i fachowo przygotowany. Zasady zostały zilustrowane przykładami, więc łatwo przyswoisz sobie wszystkie obowiązujące podczas pojedynku reguły.

Rozpoczynając grę wybierasz kolor magii, którego zaklęć chcesz używać w pojedynkach z innymi magami, i otrzymujesz kilkadziesiąt losowo wybranych kart. Wybór koloru nie jest ostateczny i do niczego nie zobowiązuje. Jeśli w trakcie gry zdobędziesz czary należące do innych kolorów, również możesz z nich korzystać, pod warunkiem że zdobędziesz również ład zapewniający odpowiedniego koloru manę, czyli energię magiczną. Ostat-



nowych zaklęć są wioskowe sklepy, choć tamtejsze ceny nie należą do niskich. Pamiętaj, by dobrze wykorzystać każdy pobyt w wiosce. Tylko tam możesz nauczyć się zdobytych czarów lub wyrzucić ze swej pamięci te, które uznasz za nieprzydatne. Nie zapomnij również o zapasach jedzenia, gdyż bez niego szybko opuszczą cię sity. Te rady muszą ci wystarczyć, gdyż w mocy starożytnego paktu nic więcej nie mogę powiedzieć ani zrobić. Żegnaj śmiało, powodzenia...

Obudziłeś się wyczępły w nieznannej części Shandalaru. To dziwne, nigdy nie słyszałeś o Janosiku, ale dobrze wiesz, co starzec miał na myśli. Tak, to na pewno jego przestanie, ale kto miałby taką moc, żeby... Legendy mówiły prawdę! Szó-



## MicroProse

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: – 990  
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ  
PC WIN '95 Min. 486 DX4/100, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



nim krokiem jest wybór imienia oraz portretu.

Na początek powinieneś udać się do wioski i ułożyć swoją talię. Co prawda startowo masz już jedną ułożoną, ale zawsze warto ją przejrzeć. Poza tym można mieć aż trzy talie, każdą ułożoną na specjalną okazję – przeciw konkretnym kolorom talii rywali, co znacznie ułatwia rozgrywkę. Zmiana aktywnej talii jest możliwa w każdym momencie, z wyjątkiem pojedynku i badania lochów, ale musisz pamiętać, że mo-

deks honorowy, więc nie musisz obawiać się śmierci. Zgodnie z nim na początku każdego starcia wybierana jest losowo z talii każdego maga jedna karta z zaklęciem, którą traci on w razie przegranej. Jeśli bardzo zależy ci na wylosowanym czarze, możesz uniknąć pojedynku, płacąc pewną sumę w zlocie, zależną od czaru i przeciwnika. Gdy zdecydujesz się walczyć i przegrasz, to tracisz jedynie zaklęcie, gdyż zwycięzca jest zobowiązany pozostawić pokonanego

niezwykle cenne, ale szansa zwycięstwa nikła, gdyż smok ma 20 punktów życia, a ty na początku gry zaledwie 10 (a nawet mniej, jeśli zaczniesz na wyższym poziomie trudności). Liczbę punktów życia można zwiększyć, wykonując zadania zlecane przez wioskowych mędrców – czasami zdarza się, że wdzięczni wieśniacy pokażą drogę do źródła magii, połączenie z którym zwiększy twoje siły.

W czasie gry od czasu do czasu natkniesz się na lochy, które zawsze warto dokładnie zbadać, gdyż są w nich ukryte potężne zaklęcia. Niestety, są one również zamieszka-  
kane przez magów, których będziesz musiał pokonać, by zdobyć czary. W podziemiach możesz czasem natknąć się na magiczne pergaminy, zawierające zagadki



rych kart, np. Black Lotusa, mogą je wreszcie podziwiać. Oprawa muzyczna również została wykonana w pełni profesjonalnie. Podczas gry cały czas towarzyszy nam nastrojowa muzyka, a w czasie pojedynku wszystkim rzucanym czarem odpowiednie efekty dźwiękowe.

W sumie MAGIC: THE GATHERING jest produktem bardzo udanym. Jego jedyną wadą jest sposób kierowania postacią. Otóż, ruchami bohatera steruje się kursorami, ale po puszczeniu klawisza mag nie staje, lecz idzie dalej i aby go zatrzymać, trzeba wcisnąć spację. Jednak po pewnym czasie i do tego można się przyzwyczaić. Główną zaletą programu jest bardzo udane połączenie RPG ze strategią. Kluczem do sukcesu jest zarówno odpowiednie ułożenie talii oraz sposób rozgrywki, jak i badanie świata w celu odśzukania źródeł magii czy zdobycia nowych zaklęć i przedmiotów magicznych. Ta gra naprawdę wciąga na długie godziny. Polecam ją

# MAGIC

## THE GATHERING



przy życiu, a nawet pomóc mu odzyskać siły. Pamiętaj jednak, że jeśli spotkasz go jeszcze raz, może on ponownie wyzwać cię na pojedynek. Oczywiście, jeśli utracisz



dyflokacje talii są dozwolone wyłącznie w wioskach.

Poruszając się po krainie pamiętaj, że nie jesteś w niej sam i że ciągle jesteś zwierzyną łowną. Na szczęście w Shandalarze wszystkich pojedynkujących się czarodziejów obowiązuje specjalny ko-



wszystkim miłośnikom strategii, gier role-playing, a przede wszystkim karciaków.

Na koniec mam dla miłośników MTG dwie miłe informacje. Po pierwsze, trwają już prace nad rozszerzeniami zawierającymi karty z innych dodatków. Po drugie, rozpoczęły się już prace nad MTG 2. Roboczy tytuł brzmi ICE AGE, a w grze znajdują się karty z wszystkich dodatków do Homelands, bez Alliances, Mirage i Visions. Druga część ma również zawierać opcję Multiplayer!

C(w)alinezka

P.S. W dniach 11-13 kwietnia odbędzie się w Warszawie w Natolińskim Ośrodku Kultury turniej Magic: The Gathering, Star Wars oraz Middle Earth. Wszystkich zainteresowanych serdecznie zapraszamy. Dokładnych informacji udziela Jakub Wyczojański, tel. (0-22) 6336717, e-mail JWY-SOCC@SGH.WAW.PL.

najlepsze czary, będzie ci o wiele trudniej wygrać kolejne starcia i pomysłnie wypełnić swoją misję.

Zacznij od wykonania kilku zadań zlecanych przez wioskowych mędrców, gdyż jest to źródło cennych zaklęć i magicznych przedmiotów. Większość potencjalnych przeciwników jest przeciętnych, choć zdarzają się zarówno dużo słabsi od ciebie, jak i dużo silniejsi. Stanowczo odradzam, przynajmniej na początku, wyzywanie na pojedynek smoków. Łupy są co prawda

dotyczące zaklęć. Jeśli odpowiesz poprawnie, otrzymasz wymieniony czar, a jeśli nie, to będziesz musiał walczyć z przyzwany przez pergamin czarodziejem.

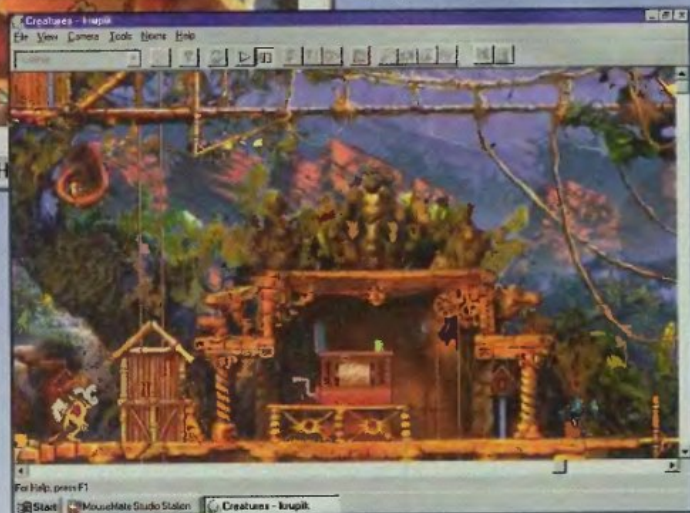
Jeśli chodzi o techniczną stronę gry, to niewiele można jej zarzucić. Szata graficzna jest bardzo starannie wykonana, a jedynym minusem jest stanowczo zbyt małe okienko ukazujące świat gry. Oczywiście wszystkie karty posiadają oryginalne ilustracje, więc ci, którzy jeszcze nie widzieli niektó-







Kiedy w końcu nasz pupil osiągnie dojrzałość płciową, wtedy możemy delikatnie zasugerować mu połączenie z innym naszym ulubieńcem płci przeciwnej. Otrzymamy wtedy jajko, z którego wyłęgnie się następne pokolenie. I tak dalej, i tak dalej... Największym sukcesem będzie wyhodowanie na drodze eksperymentu superinteligentnego Normy. Każdy z Normów ma specyficzną informację genetyczną, która zakodowana jest w jednym chromosomie w częściach podobnych do naszego DNA. Oznacza to, że praktycznie nie ma dwóch Normów posiadających taką samą informację genetyczną, a w rezultacie nie ma dwóch Normów posiadających takie same cechy. Kiedy Normy łączą się, ich materiał genetyczny ulega przypadkowej, zupełnie jak u ludzi, wy-



chyba żadne hobby tak nie cieszy, jak kolekcjonerstwo. Ludzie na całym świecie zbierają różne różności, mają wspaniałe kolekcje swoich skarbów. Sama przeszłam przez parę etapów takiej zabawy. W dawnych, ciężkich czasach kolekcjonowało się nawet kolorowe pudelka po pastach do zębów. Najważniejsze, że można się było wymieniać ze znajomymi i widzieć w ich oczach błysk zazdrości na widok naszych cudowności. Dzisiaj, w dobie komputerów i Internetu, kolekcjonuje się coś innego – Normy, stworzenia żyjące w świecie zwanym Albią. Jest to świat wykreowany w grze CREATURES, bogaty w różne niespodzianki, można w nim znaleźć jedzenie, trujące albo pożyteczne zioła, zabawki i inne gatunki „zwierząt”. Na nasze ufne Normy czekają tu również groźne niebezpieczeństwa – jak w życiu, bowiem zamierzeniem twórców gry było stworzenie komputerowej symulacji życia, na

które gracz ma co prawda pewien wpływ, ale które zdeterminowane jest w dużym stopniu przez swoistą informację genetyczną każdego Normy. Kierując Normami uczestniczymy w procesie ewolucji gatunku, w znacznym stopniu decydując o jej przebiegu. Przy okazji uczymy się odpowiedzialności, co może okazać się niezłą zaprawą przed kupnem prawdziwego zwierzątka.

Normy, małe stworzonka, wyklują się ze specjalnych jajek, których na początku gry jest jedynie sześć. Należy się więc nimi troskliwie opiekować, gdyż zmarnowanie chociażby jednego ogranicza dostępną pulę genetyczną. Przeciętny Norm żyje około 15 godzin (rzeczywistego czasu grania) i przechodzi przez różne stadia rozwoju, tj. stadium niemowlaka, dziecka, a w końcu zostaje dziadkiem (od wieku 10 godzin wzwyż). Tak więc zostaje nam przydzielona bardzo przyjemna, jak się na początku wyda-



je, rola pana i władcy Normów. Musimy nauczyć je mowy, nazw różnych przedmiotów i przeprowadzić przez ciężkie życie lecząc i karmiąc w razie potrzeby oraz zabawiając. Przede wszystkim musimy je jednak nauczyć samodzielnego myślenia i rozwiązywania coraz bardziej skomplikowanych zadań. Trzeba przyznać, że jest to ciężka praca. Nasz mały pupil, jak każde małe dziecko, jest troszkę czupurny, więc czasami trudno się z nim dogadać i tak jak przy prawdziwym dziecku, potrzebna jest święta cierpliwość. Na szczęście Norm potrafi być też rozkoszny, co rekompensuje nam trudności wychowawcze.

mianie. Rodzi się dziecko, które ma cechy odziedziczone w różnym stopniu po obojgu rodzicach. Niektóre cechy determinowane są informacją genetyczną matki, a inne ojca. Niektóre zaś powstają dzięki zmieszaniu się cech obojga rodziców. Na początku zaczynamy grę z sześcioma jajkami, które przygotowali dla nas twórcy gry. Potem możemy dowolnie krzyżować naszych podopiecznych, by w ten sposób osiągać różne cechy. Niektóre z nich są dobre, ale niektóre mogą być złe. Niekiedy zachodzą u naszych Normów mutacje, czyli przypadkowe zmiany informacji genetycznej. Czasami takie mutacje są korzystne, tzn. nowo powstała w ten sposób ce-





cha będzie przydatna w dalszym życiu stworzonka. Czasami jednak w ten sposób może powstać Nom, który ma np. poważne zaburzenia psychiczne. Przykładem mogą też powstać potwory!

Na szczęście na stan Noma oprócz cech genetycznych wpływają także nasze działania. Pokazując mu otoczenie i ucząc go przetrwania w Albii nie tylko testujemy, czy ma on cechy, które nam odpowiadają, ale także wychowujemy go i uczymy. Na rozwój Noma, tak jak i na rozwój człowieka, wpływają również środowisko, rodzina, a nawet przygody, które przeżył. Obserwując dokładnie naszych podopiecznych możemy zauważyć, czy mają oni cechy nam odpowiadające, czy też nie. Czy szybko

w USA czy w Paragwaju. Muszę przyznać, że gra jest tylko czubkiem góry lodowej całej zabawy z Nornami. Oprócz oryginalnej strony, firmowanej przez twórców ([www.cyberlife.co.uk](http://www.cyberlife.co.uk)), znalazłam jeszcze kilkadziesiąt stron tworzonych przez miłośników Nornów. Są wśród nich ludzie z różnych krajów, połączeni fascynacją Nornami, a na stronach tych można znaleźć mnóstwo bardzo przydatnych rad i podziwiać wspaniałe stworzonka.

Oprócz zalet edukacyjno-zabawowych gra charakteryzuje się bardzo miłą i kolorową grafiką, sporą liczbą interesujących lokacji i fajną muzyką. Oczywiście, nie zachwycą się CREATURES miłośnicy szybkiej ak-



# CREATURES

się uczą, czy są postulszne... Jeżeli stwierdzimy, że cechy naszego Norna nadają się do przekazania potomstwu, możemy połączyć go z innym fajnym stworzkiem, otrzymując w ten sposób coraz doskonalsze Norny.

Na początku wspomniałam o kolekcjonowaniu Nornów. Ale coż ma z tym wspólnego Internet? Otóż, w specjalnym internetowym sklepie możemy kupić nowe lekarstwa, krajobrazy czy zabawki. Ostatnio pojawiła się także nowa, doskonalsza wylegarnia, którą za pośrednictwem Internetu możemy otrzymać bezpłatnie. Oprócz tego możemy wystać nasze stworzonko w podróż do komputera koleżanki lub kolegi. Jeżeli oni wyhodowali superNorna, to może w połączeniu z naszym Nornem wyjdzie super-superNorn? Możemy się także pochwalić Nornem koledze

ci czy bezlitosnej rąbaniny, ale nie do nich ta gra jest adresowana. Do wad CREATURES trzeba zaliczyć dość wolne tempo gry. Czasami, kiedy cierpliwość jest już na wyczerpaniu, mamy ochotę zamordować naszego „ukochanego” Norna. Wydaje się, że autorzy nie mogli się do końca zdecydować, co bardziej rozwinąć: wątek opiekowania się zwierzątkiem czy eksperyment genetyczny. Myślę jednak, że dodatek do gry, który ma się ukazać na rynku jeszcze w tym roku, rozwiąże wszystkie problemy. Będzie to specjalne rozszerzenie, dzięki któremu gracze będą mogli „wykorzystać” osiągnięcia inżynierii genetycznej, mając możliwość zmiany informacji genetycznej Nornów. Oczywiście, wzrośnie wtedy ryzyko wyhodowania Norna – potworka, ale też i szansa na sukces.

CREATURES jest przeznaczona dla tych wszystkich, którym znużyły się oklepane schematy gier i którzy szukają nowych i oryginalnych wyzwań. Takim wyzwaniem z pewnością jest sposobność stworzenia sztucznego, jak najbardziej doskonałego „życia” i powtórzenia osiągnięć pani Ewolucji. Powodzenia wszystkim graczom życzy mój Nom – C(w)alinczka, który po swojemu stwierdził „Krupik come da”. Tak więc muszę wracać do komputera i zabrać się za jego dalszą edukację.

Na koniec kilka rad dotyczących wychowania:

- przed użyciem dysku z jajami przegraj dane na inną dyskietkę – jajo zabrane z dysku znika bezpowrotnie;
- możesz zachowywać swoje Norny na dyskietce;
- maluch wykluje się z jaja szybciej, jeżeli umieścisz je w inkubatorze;

- trzeba zabawiać Norna, uruchamiając różne przedmioty;
- Norna nie należy karcic bez powodu – może się to odbić na jego psychice;
- na początku zarejestruj swojego Norna i nadaj mu imię (Uwaga: nic tak dobrze nie robi, jak nazwanie go imieniem znajomego);
- żadne prośby ani groźby nie przyciągną uwagi Norna tak, jak fajna zabawka;
- szybko naucz Norna używać czasowników – zrobisz to przy pomocy specjalnej maszyny nad kuchnią. Powtarzaj słowa po kilka razy, aż Nom powtórzy je we właściwy sposób;
- wydajesz polecenia Nornom (oby cię słuchały!) pisząc je na klawiaturze; ostatnio wydane polecenie można powtórzyć, wciskając CTRL-S.

Krupik

**Warner**

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

**OCENA: 7/10**





# POLSKIE MULTIMEDIA

**ALBION®**

## SPIĄCA KRÓLEWNA

Ta interaktywna książeczka dla dzieci to dużo więcej niż bajka. Pełna kolorowych ilustracji, z postaciami, które ożywają po kliknięciu na nie myszką. Do każdej strony dołączono zabawne puzzle i kolorowanki. Układanki wyrazowe uczą literowania i poprawnej pisowni. Jest tu również słowniczek wyjaśniający znaczenie trudnych wyrazów. Historyjki obrazkowe ćwiczą spostrzegawczość i pamięć. A do tego muzyka i czytany tekst. Program stanowi ciekawe połączenie zabawy z nauką.



## PUZZLE

Bogaty zestaw puzzli dla wszystkich fanów układanek. Każdy obrazek lub zdjęcie można układać w dowolnym, z siedmiu systemów puzzli. Są to min. układanki klasyczne, przesuwane, czasowe, porównawcze itp. Istnieje oczywiście opcja wyboru stopnia trudności. Program przygotowano w dwóch wersjach: dla dzieci i dorosłych.

Ciekawy system menu z muzyką i efektami dźwiękowymi, oraz doskonałej jakości ilustracje i zdjęcia stanowią dodatkową zaletę płyty.



## ZWIERZĘTA ŚWIATA - SSAKI

Multimedialny album zwierząt, zawierający kilkadziesiąt pięknych zdjęć, informacji i ciekawostek oraz sekwencje video i głosy zwierząt. Ciekawy system menu opracowano w dwóch wersjach: dla dzieci i dorosłych. Atrakcyjnym uzupełnieniem programu jest znakomita trójwymiarowa grafika, muzyka oraz efekty dźwiękowe.



## POKOLORUJ ŚWIAT

Wspaniała multimedialna kolorowanka dla najmłodszych zawierająca propozycje kilkudziesięciu ilustracji. Oprócz kolorowania obrazków, dzieci mogą dorysowywać na nich własne elementy, a następnie gotowe rysunki zapisać na dysku lub wydrukować. Są tu również zabawy w postaci quizów i zgadywanek na temat kolorów, ich nazw oraz trudniejszych pojęć. Dzieci uczą się także figur geometrycznych i ćwiczą spostrzegawczość. Dodatkową zaletą programu jest muzyka oraz ciekawy, animowany system menu.



## GALERIA KLIPARTÓW

Kilka tysięcy wyselekcjonowanych klipartów przydatnych zarówno w domu, jak i biurze, przy tworzeniu różnego rodzaju dokumentów: dowcipnych zaproszeń i listów, oryginalnych ulotek informacyjnych, poważnych ofert handlowych itp. Na płycie:

- ponad 2500 klipartów w formatach BMP, CDR, TIF, WMF;
- kilkaset całkiem nowych polskich klipartów;
- szczegółowy opis każdego klipartu;
- rewelacyjny system menu;
- szybkie wyszukiwanie wg kategorii i nazw klipartów;



**Polskie Programy Użytkowe 2**

Zbiór wyłącznie polskich programów: edukacja, słowniki, atlasy, programy f.k., encyklopedie... przydatne w szkole, biurze i domu.

**25zł**



**Gry Wyciągi 2**

Formuła, gokarty, motocykle, szybkie samochody, wyciągi konne i inne...

**25zł**



**Gry Horror**

Zestaw gier dla osób o mocnych nerwach. Mroczne korytarze, duchy, wiedźmy, potwory.

**25zł**



**Top Gry 1-12**

Kolekcja 12 płyt, z których każda zawiera 650 MB! Wspaniałych gier z doskonałą grafiką i dźwiękiem m.in. gry wirtualne, przygodowe, strategiczne.

**25zł**



**Gry Edukacyjne**

Gry, które bawiąc uczą: matematyki, ortografii, alfabetu, słówek i gramatyki i angielskiego, geografii, plastyki, Quizy, rozsypanki literowe, gry...

**25zł**



**Język Niemiecki**

Słowniki, nauka gramatyki, pisowni, testy, zagadki, ćwiczenia, itp.

**25zł**



**Gry Sportowe 2**

Piłka nożna, koszykówka, box, wyciągi samochodowe, szachy...

**25zł**



**Język Angielski 2**

Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp. Dzięki niej poprawisz swój angielski.

**25zł**



**Windows 95 Dla Dzieci 2**

Płyta z programami i grami opracowanymi z myślą o najmłodszych - do nauki alfabetu, kolorowanek i oraz wiele gier bez przemocy i brutalności.

**25zł**



**Windows 95 Kolekcja Gier 2**

Płyta z grami przygotowanymi specjalnie pod Windows 95. Znajdziesz tu można gry przygodowe, labiryntowe, układanki, strzelanki itp.

**25zł**



**Symulatory 2**

Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyciągi na teraź...

**25zł**



**Programy 3D**

Programy do tworzenia grafiki 3D, przestrzennych animacji, stereogramów; postaci dwi- i trójwymiarowe.

**25zł**



**Gry Fantasy**

Zamki, potwory, czary, lochy, baśnie i przygoda, magiczny świat fantazji...

**25zł**



**Galeria Dźwięków WAV 1**

Kilka tysięcy plików WAV podzielonych na oddziały zwierząt, efekty dźwiękowe, muzykę.

**25zł**



**Galeria Dźwięków MID 1**

Kilka tysięcy plików MID podzielonych tematycznie na jazz, egzotykę, muzykę taneczną, elektroniczną, muzykę poważną...

**25zł**

Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

Pytaj w najbliższym sklepie komputerowym lub zamów u nas.

**NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO PEŁNĄ OFERTĘ PŁYT - KILKASET TYTUŁÓW !!!**

**CENY Z VAT**

**ALBION®**

Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław  
tel. (071) 44 21 01, 44 20 13  
tel. kom. 090 386 126  
fax (071) 44 82 16  
E-Mail: albion@albion.pl, www.albion.pl

**INFOSYSTEM '97, Poznań, pawilon 26B stoisko nr 8**  
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową hurtową i detaliczną.

SPRZEDAŻ DETALICZNA: Dom Handlowy „Kameleon”, I piętro



# gry & tv konsole

John McClane,  
DIE HARD  
ARCADE  
(c) SEGA



## WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Zapowiedziana miesiąc temu recenzja FIGHTERS MEGAMIX z przyczyn, o których wolelibyśmy nie mówić pojawi się dopiero w przyszłym miesiącu. Nie ma jednak powodów do narzekań, gdyż mamy kilka gier jeszcze ciepłych! Szczególnie zwróćcie uwagę na DIE HARD ARCADE oraz na COOL BOARDERS – z ostatniej sesji te dwie gry podobały mi się najbardziej. Kwiecień będzie ważnym miesiącem dla gier video – prawdopodobnie w tym miesiącu Yu Suzuki przedstawi pierwsze potwierdzone informacje na temat konwersji VIRTUA FIGHTER 3 na konsolę firmy SEGA. Możliwe że otrzymamy nowe informacje na temat gry MORTAL KOMBAT 4. Także w przypadku konsoli nastąpiła dewaluacja ocen. Przyzwoita gierka dostaje teraz 5/10. Zapraszam wszystkich pragnących rozwinąć swoje horyzonty do wskoczenia na chwilę do świata konsol...

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

● Wiadomość roku: SONY obniża cenę PlayStation! Od 1 marca PSX kosztuje w USA jedynie 129 dolarów. Obniżka zbiega się z osiągniętą przez SONY liczbą 12 milionów sprzedanych konsol, z czego aż 2 mln rozeszło się w Europie. Nie jest to mała liczba, jednak uświadamia, że dla konsol priorytetowymi rynkami są USA i Japonia. Ale to nie koniec dobrych wieści. Oficjalna cena PSX'a w Polsce również ulega obniżeniu, do 649 złotych (zawiera VAT i opłaty celne). Dodatkowy control pad kosztuje teraz 99 zł, a karta pamięci 89 zł. Jednocześnie wprowadzana jest platynowa seria gier: TEKKEN, TOSHINDEN, RIDGE RACER, AIR COMBAT, DESTRUCTION DERBY i WIPEOUT w cenach detalicznych 99 zł każda.

● Nintendo 64 taniej za to w Japonii. Od 14 marca cena konsoli spada z 204 do 137 dolarów! W Ameryce i w Europie wszystko pozostanie na razie po staremu. W chwili, gdy to czytacie, Nintendo 64 powinno być już dostępne w sklepach na terenie naszego kraju w cenie ok. 1100 zł.

● Niedawno zakończył się najbardziej prestiżowy, międzynarodowy turniej VIRTUA FIGHTER 3. Najlepszym zawodnikiem na świecie został 15-letni reprezentant Korei, Shin Eui Wook. Grając AKIRĄ Shin ustanowił niewiarygodny rekord 188 zwycięstw z rzędu. Wszyscy obecni na turnieju Tetsujinowie (mistrzowie poprzednich turniejów) wyzwalili Shina (ukrywającego się pod ksywą „Akira Kid”) i... dostali fomo! Chłopak naprawdę jest niewiarygodny, podobno wyczuwa zamiary przeciwnika już w 0,2 sekundy po wykonaniu przez niego ruchu. Oczywiście, jak osiągnie pełnoletniość, stanie się cennym nabytkiem dla koncernu SEGA jako betatester nowych mordobić.



TOSHINDEN 3

● QUAKE pojawi się przed końcem roku w wersji na konsolę Saturn, a już za kilka miesięcy w jego ślady pójdzie DUKE NUKEM 3D. SEGA testuje właśnie trzy metody gry multiplayer (przez NETLINK), m.in. deathmatch dla 6 graczy oraz pojedynki 1 na 1, gdzie pierwszy gracz dzwoni bezpośrednio do drugiego. Podobno DUKE wygląda lepiej niż na PeCecie, ma dodaną całą masę bajerów. Poczekamy, zobaczymy...

● Data wydania RESIDENT EVIL 2 na PlayStation została przepchnięta na koniec 1997 roku. Bohaterami gry są całkowicie nowe postaci: Leon i Elza. Dla każdej z nich czeka oddzielny quest, jednak czynności wykonane przez jedną mają znaczący wpływ na przebieg gry w drugim przypadku (np. jako Leon zamykasz drzwi na klucz, w innej grze, będąc Elzą znajdziesz te drzwi zamknięte!). Pełna wersja zajmuje dwa kompaktki a oprócz znakomitych grafiki i dźwięku obiecuje jeszcze więcej miotu niż w przypadku RESIDENT EVIL. Tymczasem dokończana jest konwersja pierwszej części na konsolę Saturn. Konwersja zawierać będzie dodatkowe, nie występujące w wersji PSX komnaty i zadania.



RESIDENT EVIL 2

● Prace nad grą TOSHINDEN 3 posuwają się pełną parą. Programiści z TAKARA opracowali całkowicie nowy engine, cechuje go większa rozdzielczość i płynniejsza animacja postaci. Oto pierwszy screen z gry demonstrujący bardzo dobrze zapowiadającą się grafikę.

● Pod koniec roku pojawią się DIABLO i WARCRAFT 2 w wersjach na obie „kompaktowe” konsole: Saturn i PSX. Łada dzień na Saturna ukażą się nowe tytuły koncernu SEGA: MANX TT (wyścigi motocyklowe), WORLDWIDE SOCCER '97 (piłka nożna) i GREATEST NINE (baseball). PlayStation otrzyma SWIV 3D.

z a m i e s i ą c

● Tym razem już na pewno FIGHTERS MEGAMIX, czyli najnowsza produkcja zespołu AM2 łącząca wojowników z gier VIR-



TUA FIGHTER I FIGHTING VIPERS – Saturn.

● Przygody wampira Kaina oglądane oczami krwiopilcy, a nie polują-



cych na księcia ciemności łowców pojawiają się w grze RPG pod tytułem LEGACY OF KAIN – PlayStation.



# COOLBOARDERS

padku najlepszych kończą się często kilkudziesięciometrową jazdą

mordą w śniegu lub połamanymi kończynami własnymi lub narciarzy.

Na początku wybieramy płęć naszego zawodnika, dalej należy ubrać go w jeden z czterech dostępnych modeli strojów (dość wiernie odwzorujących snowboardową modę).

Kolejnym krokiem jest selekcja jednej z wielu desek, z których właściwie liczą się tylko dwie: Alpine i Freestyle. Potem jest już tylko góra śniegu i sunący na snowboardzie zawodnik. W trzech kolejnych wyścigach nale-

ży zdobyć jak największą liczbę punktów, przyznawanych za czas przejazdu oraz wykonane po drodze triki. Na każdej z trzech tras znajduje się kilka skoczni, na których zawodnik może wykazać się perfekcyjnym opanowaniem dechy. Wybijając się ze skoczni i operując odpowiednią kombinacją przycisków kierujemy ewolucjami tak, jak zrobiliby to stojący na desce koleżka (mój rekord to podstawowy mute grab z obrotem o 900 stopni za 762 punkty). Ciekawą opcją jest też Ghost Mode – po jej włączeniu na trasie pojawia się cień poprzedniego przejazdu gracza, można więc łatwo korygować uprzednio popełnione błędy. Gra ma dobrą grafikę, płynną animację i całkiem niekiepski dźwięk, z komentującym wszystkie wyczyny ("Uuuuu...you chicken") facetem. Gra się po prostu doskonale, a na pierwsze miejsce w rankingu we wszystkich kategoriach trzeba naprawdę zasłużyć. COOL BOARDERS to bardzo dobra gra i jednocześnie bardzo dobre wyścigi, w moim odczuciu o wiele lepsze niż 2XTREME.

Dostarczył: CMR Digital

Ash

UEP SYSTEMS '96, 1 gracz, ocena: 8/10

GEAR SELECT

COURSE SELECT



Z roku na rok snowboarding zyskuje coraz więcej zwolenników na całym świecie, również i w Polsce. Dzięki COOL BOARDERS można, nie odchodząc od telewizora, poszaleć na „śnieżnej desce”, wycinając przy tym triki, które nawet w przy-



# CONTRA

Dostarczył: CMR Digital

żołnierze nieprzyjaciela czyhają na chwilę nieuwagi gracza, podczas gdy znajdujące się w niewielkich odległościach od siebie działa rytmicznie wał z grubej rury. Latające pojazdy i cybernetyczne roboty to jedynie namiastka tego, co czeka na dzielnego komandosa.

Seria CONTRA jest doskonale znana posiadaczom 16-bitowych konsol. CONTRA: LEGACY OF WAR stanowi udaną próbę przeniesienia popularnego cyklu w trójwymiarowy świat 32-bitowej konsoli PlayStation. Odświeżona wersja starego przeboju charakteryzuje się wszystkimi cechami, jakie powinna posiadać strzelanina nowej generacji – trójwymiarową grafiką, płynną animacją, dynamiczną ścieżką dźwiękową oraz nieograniczoną liczbą amunicji. O tym, że jest do czego strzelać, nie trzeba nikogo przekonywać. Wszechobecni

rii), podniosło poziom trudności, zwłaszcza jeśli chodzi o oddanie celnej serii do przeciwnika. Za to gra doskonale sprawdza się w przypadku dwóch współdziałających ze sobą graczy. Interesująca

opcja 3D Glasses Mode pozwala uruchomić specjalną wersję gry na najprostsze trójwymiarowe okulary (tekturowe, z dwoma folijkami), które gniją w szufladzie niejednego domu.

Ash

Na szczęście, pokonując najeżoną niebezpieczeństwami trasę, można zdobyć kilka bardzo różnych rozpylaczy, niezbędnych do dalszej

egzystencji na tym szalonym szlaku. W grze obowiązuje bardzo prosta, a jednocześnie tak lubiana przez graczy zasada: zniszcz wszystko, co tylko się rusza.

CONTRA: LEGACY OF WAR to solidna, lecz trudna strzelanina. W przypadku właśnie tej gry przejście w trzeci wymiar zamiast dodać miłośności (której spora porcja zawsze była udziałem se-

KONAMI '97, 1-2 graczy, ocena: 7/10





# JET RIDER

jest nie tak... JET RIDER to jedno z najtrudniejszych wyścigów jakie kiedykolwiek widziałem. Porównanie z WIPEOUT wypada na niekorzyść JET RIDER, w końcu WIPEOUT w zamian za swój ogromny poziom trudności oferował znakomitą grafikę i jeszcze lepszy dźwięk. W JET RIDER oprawa nie jest na tyle interesująca, aby przytrzymać gracza dłużej. Solidna gra, ale bezsen-sownie wysoki poziom trudności zmniejsza jej miódność. Dużo lepiej przedstawia się opcja dla dwóch graczy, na przedzielonym na pół ekranie – wtedy siły są wyrównane, podczas gdy kierowani przez konsolę rajdowcy są po prostu nie do pokonania.

Ash

Team autorski odpowiedzialny m.in. za ostatni hit TWISTED METAL 2 atakuje ponownie. Tym razem wysmażyli wyścigi skuterów ATV (All Terrain Vehicle), dzięki którym można pościgać się na trasach zbudowanych zarówno na lądzie, jak i wodzie. Można wybrać jednego spośród kilkunastu zawodników, a także rodzaj wyścigu (SINGLE lub LEAGUE). Wsiadając na skuter oprócz d-pada kierującego maszyną należy pamiętać o dopalaczu oraz o czterech przyciskach odpowiedzialnych za wychyłanie się zawodnika. Wyścig jest szybki, zaś teren bardzo zdradliwy i niebezpieczny. Po efektownych kraksach, gdy wyrzucony ze skutera zawodnik przelatuje często i kilkadziesiąt metrów w powietrzu automatycznie pojawia się replay. JET RIDER

SONY '97, 1-2 graczy, ocena: 5/10



Dostarczył: CMR DIGITAL

to odpowiedź SONY na WAVE RACER, jedną z najlepszych gier napisanych na Nintendo 64. Screenshoty z tyłu opakowania wyglądają wspaniale, jednak gdy płytka znajdzie się już w konsoli a joystick w ręku okazuje się, że coś tu

# JUMPING FLASH 2



JUMPING FLASH 2 to kontynuacja jednej z pierwszych gier na PlayStation, będącej w swoim czasie jedyną w swoim rodzaju trójwymiarową, oglądaną oczami bohatera platformówką. Sequel praktycznie nie różni się od części pierwszej, bo właściwie zmiany ograniczają się do dodania nowych poziomów oraz kilku ciekawych efektów graficznych (śnieg, deszcz, woda).

Znowu zły baron Aloha dał o sobie znać porwijąc wszystkie MuuMuusy, po raz drugi na ratunek zostaje wysłany zdalnie sterowany z centrum kontroli RoboKrólik. Robot może poruszać się w każdą stronę, a także wykonywać olbrzymie, potrójne skoki (posługując się przy okazji odrzuto-

wym silnikiem). Dzięki zamontowanym systemom uzbrojenia Robo doskonale radzi sobie ze sługusami Alohy oraz innymi, równie nieprzyjaźnie nastawionymi mieszkańcami tego świata. Oprócz standardowych poziomów są też bonusowe, polegające na zestrzeleniu kilkunastu baloników w błyskawicznym tempie. Gra jest bardzo łatwa, zarówno pod względem sterowania, jak i ogólnego zarysu kolejnych poziomów. Czekający na końcu poziomów bossowie praktycznie nie stanowią zagrożenia, zaś łatwość z jaką skacze RoboKrólik pozwala oddalić się w momencie jakiegokolwiek zagrożenia na bezpieczną odległość. Dobry gracz jest w stanie ukończyć JUMPING FLASH 2 na jednej kontynuacji. Jednak podstawową wadą, coraz częściej spotykaną w dzisiejszych produktach jest krótkotrwałość właściwej gry. JUMPING FLASH 2 można ukończyć w czasie mniejszym niż 6 godzin, a to



w praktyce oznacza góra dwa wieczory. JUMPING FLASH 2 jest grą przeznaczoną dla młodszych, a także dla znudzonych wszechobecną powagą graczy. Proponuję wypożyczyć, a dopiero potem ewentualnie kupować.

Ash

SONY'96, 1 gracz, ocena: 6/10



Dostarczył: CMR DIGITAL



# DIE HARD ARCADE

Pod znajomo brzmiącym tytułem DIE HARD ARCADE ukrywa się doskonała gra beat'em'up (chodzone mordobicie), która na początku czerwca 1996 roku zadebiutowała w salonach gier. Grę z filmem łączy jedynie tytuł oraz miejsce, w którym odbywa się masakra. Terroryci opanowali budynek korporacji Nakatomi, gdzie trzymają jako zakładnika samą córkę prezydenta USA. Dzielny policjant McClane zostaje wyniesiony przez śmigłowiec na dach budynku, skąd zamierza dostać się do środka, aby następnie wykurzyć wszystkich terrorystów. Gdy przed telewizorem zasiądzie dwóch graczy, w układaniu przeciwników towarzyszyć będzie Johnowi bezimienna partnerka.

Właściwa rozgrywka w DIE HARD ARCADE podzielona jest na następujące po sobie sekwencje walki w kolejnych pomieszczeniach. W grze występuje 12 rodzajów standardowego uzbrojenia, po-



DRAGOON ZWEI wydają się przy mordobicu w DHA prawdziwym oceanem czasu. I choć do gry zapewne powrócę jeszcze



kilka razy, nie wiem, czy mam prawo komukolwiek ją polecić. Kwesta gustu.

Ash

Dystrybutor: Bobmark

cząwszy od zwykłego noża, pistoletu i karabinu maszynowego, aż po działko przeciwczołgowe i poczworną bazookę (Arnie

miał taką w Commando!). Jako broni można też używać znajdujących się w pomieszczeniach przedmiotów, takich jak miotła, telewizor, zegar a nawet dezodorant (który w połączeniu z zapalniczką daje interesującą zabawkę). Przeciwnicy także starają się wejść w posiadanie leżących na ziemi przedmiotów. Jednym słowem, jaska jak trzeba. Jednak najciekawiej przedstawia się walka na gołe pięści – w DIE HARD ARCADE oddano do dyspozycji gracza 60 ciosów specjalnych i kombinacji! Można wykonać poczworne combo, kończąc je efektywnym uppercutem, można złapać przeciwnika i założyć mu poczworny suplex albo położyć na ziemi (!), skuć mu ręce (!!)

i bezlitośnie okładać po mordzie (!!!). DIE HARD ARCADE ocenilibym jako produkt bardzo udany, gdyby nie jeden szkopuł. Grę udało mi się ukończyć w niewiarygodnym czasie... dwudziestu sześciu minut, co jest po prostu szokujące! Dwie godziny do wylatania w PANZER

SEGA'97, 1-2 graczy, Ocena 6/10

Dystrybutor: Bobmark

# DOOM

Wreszcie jest DOOM na Saturna! Miałem nadzieję, że dzień ten nigdy nie nadejdzie i, jak się okazuje, zupełnie słusznie. To najgorsza wersja DOOM, jaką widziałem, włączając nawet tę na SNES! Po pierwsze, paskudna grafika. Roztażące się tekstury bitmapowych przeciwników w połączeniu z prostymi, kwadratowymi pomieszczeniami składają się na prawdziwie upiorny duet. Do tego okazuje się, że przesuw ekranu jest gorszy niż na PeCecie z procesorem 386. O! Pełny obraz DOOM na Saturna. Nie pomaga nawet fakt, że zawiera pełne 55 poziomów (DOOM 2 + ULTIMATE DOOM). Prawdziwa tragedia, nie mam pojęcia w jaki sposób ten produkt pozytywnie przeszedł przez kontrolę jakości. Sprawiała to chyba magia tytułu, który powinien wreszcie odejść na emeryturę. W każdym razie unikajcie tej wersji niczym ognia, EXHUMED jest milion razy lepszy!

Ash

GT' 96, 1 gracz, Ocena: 1/10



## CHOOSE TRUCK Side Winder



Wyprodukowane przez firmę GREMLIN INTERACTIVE wyścigi **HARDCORE „four by four”** pozwalają graczowi sprawdzić swoje umiejętności w kierowaniu napędzanym na cztery koła Monster Truckiem, samochodem popularnym w środowiskach amerykańskich drwali. Przed rozpoczęciem gry można przejrzeć opcje. Spośród standardowych opcji wyścigów w trybach single race, championship i time trial najciekawsza jest championship, w której przyjdzie się ścigać na sześciu diametralnie różnych trasach (błoto, śnieg, płach). Oprócz możliwości wyboru jednej z sześciu maszyn, gracz kierując się własnymi preferencjami może ustawić ulubiony rodzaj pogody, klasę, w której pragnie się

# HARDCORE 4x4

ścigać oraz ręczną lub automatyczną skrzynię biegów. Sam wyścig polega na szybkich zwrotach i mozołnym przeciskaniu się do przodu. Płynna jazda z wciśniętym do oporu pedałem gazu raczej odpada. Oprawa prezentuje przyzwoity poziom,

choć nie stanowi żadnej rewelacji. Można przycześcić się do skaczącej momentami animacji (to nie 386 tylko RISC, nauczcie się wreszcie kodować!) oraz do momentami niezbyt ciekawie reagującego na wysiłki kierowcy samochodu. Główne wady **HARDCORE 4x4** to brak możliwości wyścigu dla dwóch osób oraz nuda. Sam wyścig nie jest ani wystarczająco szybki, ani emocjonujący. Nikogo na pewno nie przykuje do konsoli na pół nocy. **HARDCORE 4x4** to produkt trzymający klasę swojej kategorii, daleko mu jednak do **SEGA RALLY** czy też **DAYTONA CCE**. Solidne rzemiosło, ale nic poza tym.



GREMLIN'96, 1 gracz, Ocena: 6/10

Dystrybutor: Bobmark



# MYSTARIA



**MYSTARIA: REALMS OF LORE** to kolejna po **STORY OF THOR** konsolowa gra RPG rodem z Japonii. Została wzbogacona o elementy strategiczne. Krainą Mystarii rządzi okrutny Lord Bane, któremu nikt nie śmie się przeciwstawić. Legenda głosi, że tylko drużyna złożona z 12 wojowników będzie mogła zwyciężyć krwiopijce. Gracz jako dowódca drużyny rebeliantów musi skompletować swój zespół zanim stawi czoła straszliwemu przeciwnikowi.

W programie nie występuje zbyt wiele lokacji, główny nacisk został położony na rozgrywkę, która w czasie rzeczywistym kolejne bitwy. Pojedynki podzielone są na tury, a każda z postaci potrafi atakować na

9 sposobów, dzięki czemu rozgrywka znacznie się komplikuje (porządna bitwa trwa do 30 minut!). W napotkanych miastach można zaopatrzyć się w broń i prowiant, zaś odwiedzając tawernę można posłuchać plotek lub zwerbować rekruta. Generowana w czasie rzeczywistym,



Once a priest in service of Queenland Palace, she continues her pilgrimage by joining the Prince in his quest.

trójwymiarowa grafika wraz z dobrą, przyciągającą z kompaktu muzyką składają się na porządną oprawę.



wę. **MYSTARIA** nie zawiedzie graczy szukających dobrej, spokojnej rozrywki. Będzie też podobać się adeptom strategii, a to dzięki podziałowi walki na tury. Natomiast zawiedzie graczy preferujących długie podróże po ogromnych obszarach – pod tym względem zdecydowanie wygrywa **STORY OF THOR**.

Ash

Sega'96, 1-2 graczy, ocena: 7/10



Dostarczył: CMR DIGITAL







# WAVE RACE 64

W WAVE RACE jako jeden z czterech zawodników ścigas się na kilku znakomicie przygotowanych, absolutnie różnych trasach (najlepsza to Southern Island, z gigantycznymi falami!). Oprócz zwykłego wyścigu są też jego wariacje: Time Attack i Score Attack. Jest też opcja Split-Screen, dzięki której zmierzyć może się dwóch graczy. Wreszcie jest specjalny Stunt Mode, gdzie zamiast wyścigów gracz prezentuje opanowanie maszyny wykonując najróżniejsze



triki. W grze postawiono przede wszystkim na oszałamiające efekty graficzne i uczucie pędu, które nie opuszcza gracza nawet przez chwilę. Grafika jest po prostu niewiarygodna (aby uwierzyć, trzeba ujrzeć WR w akcji). Symulacja efektu fal, w którą poszła większa część mocy obliczeniowej procesora konsoli, to coś niesamowitego – po prostu kopie tylek na maksa. Gdy do tego dodamy jeszcze zasuważające po wodzie jak szalone skutery (adrenalina!), re-

agujące na uderzenia fal i ich rytm, to otrzymamy dopiero połowę obrazu. Wielkie fale wyrzucają skuter na kilka metrów do góry – przez chwilę szybujesz, oślepią cię słońce i widzisz kolorowy horyzont!, aż nagle spadasz, rozbrzygujesz wodę dokoła, zanurzasz się



i z powrotem wyskakujesz na powierzchnię! Kurczę, to jest to! Kto próbował swoich sił na prawdziwym skuterze, ten zna to uczucie. To jest prawdziwa wolność.

WAVE RACE to najlepsze wyścigi (w każdej kategorii), jakie recenzent kiedykolwiek widział, podobnie jak MARIO 64 będące dziełem prawdziwego złotego geniusza. Jeszcze jedna gra, po której tak mi opadnie szczęka (do trzech razy sztuka) i zaczynam się uczyć japońskiego od Root-Sana. Nintendo zarządziło po raz drugi. WAVE RACE rulez!!!



Nintendo '96, 1/2 graczy, Ocena: 9/10

Gulash

# WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY

Oto i pierwsza gra sportowa na Nintendo 64. W WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY przed wkręceniem na lód można wybrać jeden z dwóch rodzajów rozgrywki (Arcade i Simulation), ustawić długość kolejnych tercji, a także liczbę zawodników (od 3 do 5). W trybie Arcade oglądamy NBA JAM na lodzie, z płonącymi bramkami, krążkiem pozostawiającym smugi światła i zmieniającym się w mur bramkarzem. W trybie Simulation bajery znikają, pozostaje zaś czysta, męska walka.

Pod względem graficznym 3D HOCKEY wyprzedza nawet znakomitą konkurencję w postaci NHL HOCKEY '97. Wysoka rozdzielczość i superpłynna, ultrarealistyczna animacja potrafią dokopać nawet leżącemu. Gracze mają prawdziwe twarze, a z pomocą technologii Motion Capture ruszają się jak żywi zawodnicy. Dźwięk jest dobry, ale mógłby być nieco lepszy (szczególnie organy). Gra jest czysto zręcznościowa (naprawdę znakomita dla 2 i więcej graczy) i praktycznie nie posiada żadnych



aspektów symulacji (brak statystyk i takich tam). Dobrze, ale mogło być lepiej.

Ash

Dostarczył: Lanser



Midway '96, 1-4 graczy Ocena: 7/10



# DONKEY KONG LAND 2

Firma NINTENDO produkuje gry, które w większości przypadków są hitami dostępnymi jedynie na konsolach Nintendo. Obok platformówek z przesympatycznym hydraulikiem Mario w roli głównej pojawiła się rewelacja, w której pierwsze skrzypce odgrywają małpiszony. DONKEY KONG LAND 2, bo o tej grze mowa, odniosła już spory sukces na SNES, o czym

ciła ani dekagrama miodu. Śmiem nawet stwierdzić, że zyskała go co najmniej 2 funty, a to za sprawą fenomenalnie zaprojektowanych i wykonanych poziomów. O ile w wersji na SNES dostawałem z podniecenia maculiej gorączki, gdy musiałem przerwać grę, aby uzupełnić trzecią komorę żołądka, o tyle grając na Game Boyu nie liczył się głód i pragnienie. Najważniejsza była eksploracja statku, podwodne wędrówki po zatopionym wraku, szalone przejażdżki wagonikiem a la Indiana Jones i moc innych atrakcji. Małpiszon Donkey miał spustoszenie wśród wrogów swymi



dym względem, jaką widziałem na „Grywym Chłopaczku”.

Wicik

Nintendo'96, Ocena 8/10



zresztą pisałem. Teraz przyszła pora na Game Boya.

W wersji na najmniejszą konsolę nowoczesnego świata gra nie strasz



zabójczymi gwiazdkami, podczas gdy małpiszonka Diddy wykonywała oszłamijające obroty na plecach, równie śmiertelne.

Oprócz walorów czysto pszczelarskich, gra charakteryzuje się olbrzymią dynamiką, fantastyczną grafiką, płynną animacją i urzekającą muzyką. Obok TOY STORY jest to najlepsza platformówka pod każ-



# METROID 2

Metroid, Metroid – tak na mnie wzięli ludzie z innej galaktyki, skąd biorą się Wiciki! Żarty, żartami a Samus wrócił i to nie sam, ponieważ w ślad za nim podążyły dziesiątki tysięcy kosmicznych przeciwników. Jak wiecie z bajki o Panu Kleksie, obawiał się ich Filip Golarz, dlatego posłał po Samusa. Wyjaśniam, że jest to gość ubrany w kosmiczny kombinezon, pożyczony od samego Mirosława Hermaszewskiego!

Bardzo zaskoczyła mnie umiejętność zmiany dwunożnego Samusa w dwa rodzaje kulek. Pierwsza, bardziej ognista, umożliwia turlanie się we wszystkich kierunkach i jak to w najlepszych platformówkach bywa, chodzenie po suficie! Po przeistoczeniu się w drugą kulkę Samus staje się sprężysty – skacze lepiej niż zwykła, polna żaba! Niestety, w kulistym stanie Samus jest bezbronny jak dziecko i narażony na kontakt z wrogimi jed-

nostkami. Potencjał fizyczno-zbrojeniowy obcych daje dużo do myślenia, bowiem jego opis zajmuje prawie 15 stron w instrukcji. Gra przypomina swoim charakterem platformówkę, jednak ze względu na obszerność lokacji i jedno życie, wcale nie jest łatwa. Pewien ksiądz powiedział kiedyś na lekcji religii, że muzyka Slayer i AC/DC to beknienia piekła; w przypadku tej gry niesamowite dźwięki wydobywające się z głośniczka tak właśnie powinno się określić. METROID 2 „Powrót Samusa” to gra ciekawa, ale nie rewelacyjna. Zawartość miodu spokojnie wystarczy na spreparowanie półtora.

Wicik

Nintendo'96, Ocena 5/10



# EMPIRE STRIKES BACK



Gdy „Imperium Kontratakuje” leciało w kinach, miałem jakieś 12 lat, a w kioskach nie było żadnej gazety o grach komputerowych. Na szczęście żył wtedy Dżordż Łókas, który nakręcił apolityczną serię super filmów o „Gwiezdnym Wojnach”. Dzisiaj jestem już dorosłym faceciem, a Ameryka jest świeżo po premierze STAR WARS w nowej oprawie audio, z wydłużonymi i zrealizowanymi od nowa komputerowymi efektami specjalnymi. A że już niedługo będzie głośno o Trylogii, proponuję krótką przygodę ze starszokolną platformówką THE EMPIRE STRIKES BACK.

W tej grze podzielonej na kilkanaście poziomów musisz pokonać sity złych mocy, które porywają w nocy kozy z pastwisk do eksperymentów genetycznych. Na początku wcielasz się w postać faszysty Hansa Solo, odgrywanego w filmie przez Harrisona Forda. Uzbrojony w szybkostrzelny pistolet, siedzi na grzbiecie mutacji kangura z łaszańskim diabłem. Gdy zwierze padnie z wycieńczenia lub zostanie śmiertelnie ranne, będziesz miał okazję po raz pierwszy wykorzystać swe nogi. W następnych poziomach staną się one obok pistoletu podstawą działań na tle militarno-ruchowym. Cierpliwość i zwinność zostanie w Das Imperium Schlagt Zurück (taki jest niemiecki tytuł – buuee) wynagrodzona etapem strzeleckim z X-wingiem pośród



LUKE THE LIGHTSABER IS THE WEAPON OF A JEDI.

Walkerów i saperów. Szata graficzna razem z muzyką nie stanowią szczytu osiągnięć techniki, wyciskanego z Game Boya, choć warstwa miodu idealnie nadaje się do polania banana obsmażanego w mące kokosowej!

Wicik

Ubi Soft'92, Ocena: 5/10







**Jeszcze parę miesięcy temu zastanawiałem się, jaka będzie optymalna konfiguracja PeCeta do gier w 1997 roku. Wszystko wskazywało na Pentium Pro. Jednak już w styczniu firma INTEL ogłosiła wprowadzenie do sprzedaży procesora nowej generacji o nazwie Pentium MMX.**

Coraz szybszy rozwój multimedialnych, w tym także gier, wymusił na producentach procesorów zaprojektowanie chipa, który w lepszy i szybszy sposób mógłby przetwarzać dźwięk i animacje. MMX to skrót od angielskiego MultiMedia Extension (czyli po polsku „multimedialne rozszerzenie”).

**■ Co nowego?**

Każdy, kto interesował się pisaniem programów, wie, że działanie

o 60% szybciej niż ich wersje na standardowe Pentium. Nowe procesory produkuje się w wersjach 166 i 200 MHz dla komputerów typu desktop, czyli standardowych PeCetów na biurko, oraz 150 i 166 MHz dla laptopów. A już niedługo pojawi się hiperkombajn Pentium-Pro MMX.

**■ Jak z kompatybilnością?**

Ponieważ w starym kodzie nie się nie zmieniło, a jedynie dodano nowe instrukcje, procesor MMX jest kom-

patybilny „w dół”, czyli wszystkie starsze programy powinny działać z nim poprawnie. Można go umieścić w każdej płycie, z możliwością ustawienia napięcia na 3.3 V. Najwięksi producenci software'owi już obiecują opracowywanie programów z myślą o MMX. Z INTEL ściśle współpracuje MICROSOFT, który zapowiada, że użytkow-

**■ Co na to konkurencja?**

wicie, wszystkie te programy bez problemu (no, może trochę wolniej) działają na starych Pentiumkach. Odwieczni konkurenci INTEL, firmy AMD i CYRIX, nie spoczęli na laurach i w najbliższym czasie zapowiadają premiery swoich odpowiedników MMX. Na pierwszy ogień pójdzie AMD K6, który nie ryzykując kompatybilności zakupił od INTEL znaczną część kodu MMX. Premiera K6 już

**PROCESOR**

**Pentium MMX**

każdej aplikacji polega na wykonywaniu szeregu powtarzających się pętli. Mimo że we właściwym kodzie zajmują one bardzo niewiele miejsca, ich wykonanie często zajmuje nawet 90% działania całego programu. Większość aplikacji wykorzystujących w dużym stopniu grafikę, dźwięk i animacje wideo (czyli przede wszystkim gry) wykonuje w tym samym czasie bardzo podobne lub takie same instrukcje. Opierając się na tych spostrzeżeniach, naukowcy z INTEL opracowali nową technologię o nazwie SIMD (od ang. Single Instruction Multiple Data), która umożliwia wykonywanie jednej instrukcji, wspólnej dla kilku jednocześnie pracujących aplikacji. Zarazem dodano 57 nowych instrukcji i dwukrotnie powiększono pamięć cache procesora

patybilny „w dół”, czyli wszystkie starsze programy powinny działać z nim poprawnie. Można go umieścić w każdej płycie, z możliwością ustawienia napięcia na 3.3 V. Najwięksi producenci software'owi już obiecują opracowywanie programów z myślą o MMX. Z INTEL ściśle współpracuje MICROSOFT, który zapowiada, że użytkow-



wkrótce. CYRIX na razie wstrzymuje się, starając się uzyskać jak najwyższe osiągi. Naważa roboczo nowego Cyrixa to M2. Kiedy premiera – jeszcze nie wiadomo, może przed wakacjami.

**■ Czy warto?**

Pentium MMX powstał przede wszystkim z myślą o graczach. W szybkim czasie zastąpi on zwykłe Pentiumy i stanie się standardem. Chcąc nie chcąc, będziemy musieli wyposażyć swoje sprzęty w ten procesor. Pytanie tylko – kiedy? Na razie kupno MMX to wydatek ok. 50% większy niż przy zakupie tradycyjnego Pentium. Koszt komputera z P200 MMX jest w tej chwili zbliżony do P-PRO, mimo że ten drugi nadal ma lepszego kopa. Jak widać, ceny trzymają się na razie sztucznie. Jednak nie należy przy tym zapominać o dużej ilości pamięci EDO RAM i o szybkiej karcie graficznej z akceleratorem 3D. Tylko wtedy wykorzystamy możliwości MMX na maksa. Ciężko mi radzę poczekać, aż ceny staną się bardziej rozsądne.

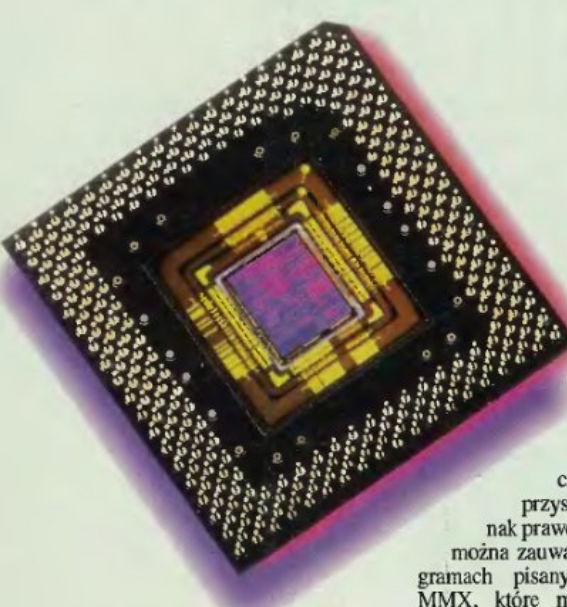
Lukasz Bura



nicy Windows oraz gracze wykorzystujący Direct-X odczują znaczną poprawę. Niedługo mają się ukazać nowe wersje Direct-X i Windows'95 (OSR 2), zoptymalizowane na Pentium MMX.

Dobry przykład daje firma ADOBE i jej nowe dziecko PHOTOSHOP 4.0, a z bardziej swojskiej dziedziny gierka POD firmy UBI SOFT. Oczy-

z 16 do 32 kB, dzięki czemu stare aplikacje przyspieszają o 20%. Jednak prawdziwą zmianę będzie można zauważyć dopiero w programach pisanych specjalnie dla MMX, które mają działać nawet



Przybliżone ceny oryginalnych procesorów INTEL w marcu:	
P166	1210 zł
P200	2285 zł
MMX 166	1665 zł
MMX 200	2665 zł
PPro 200	2885 zł





**Podczas gdy na Zachodzie producenci sprzętu do Pe-Cetów prześcigają się w pomysłach produkując kolejne akceleratory trzeciego wymiaru, polskiej firmie BLAST! udało się zadziwić świat swoją inwencją. Dzięki karcie PSX BLASTER każdy posiadacz komputera PC będzie mógł wreszcie zagrać w gry wcześniej dostępne jedynie posiadaczom konsoli PlayStation!**

Mimo olbrzymiej liczby akceleratorów 3D do komputerów PC konsola PlayStation w dalszym ciągu pozostaje niedoścignionym wzorem. Wydaje się, że firmie BLAST! udało się znaleźć radę na gnębiącą PeCetowców powolność gier – znajdującą się obecnie w fazie końcowych beta-testów karta PSX BLASTER przy pomocy odpowiedniej technologii zamienia komputer PC w urządzenie kompatybilne z PlayStation.

**■ Technologia**

Na bębecy karty składa się jeden chip odpowiedzialny za wyświetlanie grafiki oraz pamięć. PSX BLASTER

standardowo wyposażony jest, podobnie jak PlayStation, w 2 MB pamięci graficznej, a jako dodatek firma BLAST! przygotowała 256 KB pamięci na savegame. Właściwie cała technologia użyta w PSX BLASTER opiera się na najnowszej wersji pakietu DIRECT-X 5.0 firmy MICROSOFT. PSX BLASTER jest pierwszym akceleratorem czwartego wymiaru – w praktyce znaczy to, że oprócz przestrzeni opisanej na osi współrzędnych przyspiesza także czas potrzebny do wykonania każdej instrukcji. Zupełnie nową opcją, która pojawiła się dopiero w DIRECT-X 5.0 jest akceleracja dźwięku. PSX BLASTER wykorzystuje ją i robi to znakomicie – dobywający się z PeCeta dźwięk jeszcze nigdy nie był tak czysty i płynny. Oprócz gier z PlayStation, PSX BLASTER będzie przyspieszał każdą PeCetową grę dla Windows'95 obsługującą DIRECT-X. Dzięki temu można pokusić się o stwierdzenie, że PSX BLASTER

**■ Instalacja**

PSX BLASTER pracuje w standardzie PCI i bez trudu wciska się w wolny slot płyty głównej (obok karty graficznej). Na karcie zamontowano BIOS zgodny ze standardem Plug & Pray, zatem po uruchomieniu komputera system Windows'95 automatycznie poprosi o dyskietkę z driverami. Kolejnym krokiem jest zainstalowanie oprogramowania, dzięki któremu możliwa będzie magiczna transformacja PeCeta. W zależności od upodobań, można też podłączyć znajdujący się w zestawie joystick. Po ponownym uruchomieniu komputera, klikając na ikonę „PSX BLASTER”

na redakcyjnym superkomputerze Pentium Pro 200 MMX ze 128 MB pamięci – gry zaczęły wreszcie działać z prędkością równą PlayStation.

**■ Wrażenia**

PSX BLASTER wydaje się być znakomitą rozwiązaniem dla większości użytkowników PC, pragnących rozkoszować się jakością grafiki dostępną wcześniej jedynie posiadaczom konsol. Po raz kolejny sprawdza się przysłowie „Polak potrafi”. Firma BLAST! wprawiła nas w prawdziwe osłupienie. Według zapowiedzi przedstawiciela firmy cena karty nie będzie większa niż 500 zło-

# PSX Blaster

z desktapu, a następnie wybierając opcję „Nowa gra” PeCet automatycznie wchodzi w tryb PlayStation – wystarczy włożyć do czytnika CD dowolną grę z liczącej obecnie ponad 350 ty-



tułów listy, aby rozkoszować się wspaniałymi, trójwymiarowymi światami z PSX'a.

**■ Wymagania**

PSX BLASTER ma, niestety, ogromne wymagania sprzętowe. Aby gry pracowały płynnie, niezbędny jest prawdziwie potężny PeCet. Na początek wystarczy napęd CD-ROM o szybkości 4x lub wyższej oraz karta dźwiękowa zgodna z DIRECT SOUND (SoundBlaster 16 znakomicie nadaje się do tego celu). Absolutnym minimum określonym przez producentów sprzętu jest Pentium 166 i 16 MB pamięci. Jednak testując kartę na takiej konfiguracji sprzętowej niektóre gry (np. TEKKEN 2) wykazywały dobrze znane PeCetowcom skłonności do zwalniania i gubienia klatek animacji. Rekomendowana przez firmę BLAST! konfiguracja to Pentium 200 oraz 32 MB pamięci, co wcale nas nie dziwni – za kilka miesięcy będzie to niezbędna konfiguracja PeCeta do gier. Prawdziwie skrzydła PSX BLASTER rozwinął dopiero

tych, rzecz jest zatem warta uwagi, zwłaszcza że tymczasem cena konsoli PlayStation w USA spadła do 139 dolarów (w Niemczech do 299 marek). Pracujący nad kartą inżynierowie zapowiadają, że przed skierowaniem PSX BLASTER-a do sprzedaży dokonają jeszcze kilku usprawnień – mówi się między innymi o zoptymalizowaniu kodu programu, w efekcie karta pracować będzie nawet na komputerach 486DX2/66. Informacje zdobyte na drodze nieoficjalnej mówią też o przygotowanej przez firmę BLAST karcie Saturn BLASTER. Na razie jednak pozostaje nam czekać na pełną wersję PSX BLASTER, która po wakacjach powinna być już w sprzedaży. \*\*\*

**■ W pudełku**

- Karta PSX BLASTER
- Dyskietka z oprogramowaniem dla Windows'95
- Instrukcja obsługi
- Joypad
- Gra TEKKEN 2

Marcin K. Górecki



to najbardziej zaawansowany akcelerator do PeCeta.

Dystrybutor:  
BLAST! S.C.  
Warszawa, tel. 0-700 PSX-BLSTR





**CREATIVE LABS to firma, której nie trzeba specjalnie przedstawiać. Karty z rodziny Sound Blaster są dziś traktowane jako standard zarówno przez twórców gier, jak i przez firmy produkujące własne karty dźwiękowe. Najnowszym dzieckiem CREATIVE LABS jest Sound Blaster AWE64, karta rozwijająca możliwości najpopularniejszego na świecie AWE32**

Karta korzystająca w dalszym ciągu ze slotu ISA standardowo posiada 1 MB pamięci ROM z zestawem próbek MIDI oraz 512 KB pamięci RAM, którą można rozbudować dodając specjalne moduły (4 MB i 8 MB), dostępne jedynie w sieci sprzedaży CREATIVE LABS (zrezygnowano bowiem z możliwości rozbudowy o krótkie, 8-bitowe moduły SIMM). AWE64 jest zgodny

leży w kreowaniu matematycznych modeli brzmieniowych, uwzględniając zjawiska akustyczne, jakie towarzyszą wydobyciu dźwięku z konkretnego instrumentu. Przykładowo, podczas generowania dźwięku trąbki, pod uwagę brane są aż cztery miejsca przez które przepływa powietrze w instrumencie. Używając skomplikowanych wzorów matematycznych AWE64 przy ge-

FTWARE SUITE są następujące programy: Creative Multimedia Deck (prosty program służący do odtwarzania plików WAV, MIDI i muzyki z CD), Creative WaveStudio (dość dobry edytor do sampli zapisanych w plikach WAV), Creative SoundOLE (program, który pozwala dołączając dźwięki do dokumentów za pomocą techniki OLE), Creative TextAssist (komputer odczytuje na głos pliki tekstowe), Creative VoiceAssist (aplikacja, dzięki której można wydawać komputerowi polecenia głosem), Vienna SoundFont Studio (edytor instrumentów MIDI) oraz MIDI Orchestrator Plus (sekwencer MIDI). Drugi zestaw programów, INTERNETED AUDIO TOOLS to software przydatny podczas surfowania po Internecie: Microsoft INTERNET Explorer (najpopularniejsza darmowa przeglądarka do stron WWW), RealAudio Player (player odtwarzający ściągane pliki dźwiękowe w czasie rzeczywistym) oraz Creative WebPhone (program, dzięki któremu możliwa jest rozmowa poprzez Internet). Oprócz tego w Music Library znajduje się cała masa plików MID i WAV, a także biblioteki General MIDI i pojedyncze instrumenty dla Vienna SoundStudio.

#### ■ Wrażenia

AWE64 nie rewolucjonizuje AWE32, jednak kilka nowych drobiazgów z pewnością spodoba się osobom

# Sound Blaster AWE 64

ze standardem Plug and Play, dzięki czemu po uruchomieniu komputera (oczywiście pracującego pod Windows'95) okienka same poproszą o odpowiednie drivery. Wystarczy włożyć płytę CD, kilka razy kliknąć na OK i już po chwili można rozkoszować się stereofonicznym dźwiękiem.

#### ■ Technologia

AWE64 jest kontynuacją linii produktów dźwiękowych CREATIVE LABS, opartych na syntezie Advanced WaveEffect bazującej z kolei na układzie EMU800 firmy E-mu Systems. W AWE64 po raz pierwszy zastosowano technologię WaveGuide, która polega na wykorzystaniu metody modelowania fizycznego. Metoda ta, jak twierdzi producent, jest wyrazem najnowszych trendów w dziedzinie techniki generacji dźwięku, a jej tajemnica

nerowaniu końcowego dźwięku bierze pod uwagę wszystkie cztery poddźwięki. W praktyce, dźwięk oparty na technologii WaveGuide brzmi lepiej niż ten realizowany przy użyciu WaveTable. AWE 64 to pierwsza karta z rodziny Sound Blaster w której zastosowano 64-głosową polifonię. Efekt taki uzyskano łącząc możliwości syntezatora EMU800 (znanego z SB AWE32 i SB 32) z programową techniką syntezy dźwięku. 32 głosy generowane są przez syntezator, a kolejne 32 uzyskano dzięki oprogramowaniu.

#### ■ Oprogramowanie

W skład zestawu Sound Blaster AWE64 wchodzi płyta CD, na której oprócz driverów



wykorzystującym komputer do emisji dźwięku. Karta lepiej odtwarza pliki MIDI, ma więcej możliwości przy ich edycji, a dzięki zastosowaniu udoskonalonych przetworników analogowo-cyfrowych charakteryzuje się obniżonym wskaźnikiem poziomu szumów. Jest także full duplex (jednoczesne nagrywanie i odtwarzanie w czasie rzeczywistym) przydatny np. przy oprogramowaniu zmieniającemu Pe-Ceta w wielośladowy magnetofon cyfrowy, bądź też przy internetowych rozmowach telefonicznych (za pośrednictwem WebPhone). Generalnie posiadacze AWE32 nie zyskają wiele zmieniając swoje karty dźwiękowe na AWE64. Jeśli jednak ktoś planuje zakup karty Sound Blaster AWE, lepiej niech dopłaci nieznaczną różnicę i wybierze AWE64.

Marcin K. Górecki



znajduje się oprogramowanie przydatne dla każdego posiadacza karty dźwiękowej. W AUDIO SO-

**Dystrybutor: ULTRAMEDIA**  
Warszawa, ul. Nowogrodzka 4  
tel/fax (0 22) 628 80 74  
Cena: (z VAT-em): - 799 zł



# Z NAMI ZAWSZE WYGRASZ !



## PC FLIGHT FORCE

awansowany zestaw lotniczy  
zawiera: trójkierowniczy oraz dźwignię przepusticy gazu  
programowalną kombinację przycisków fire  
funkcja auto-fire  
ergonomiczny kształt  
współpraca z PlayStation



## TERMINATOR

awansowany kształt  
8 przycisków fire  
diody LED  
współpraca z Sega Saturn



## PS PROGRAM PAD

przezroczysty, super ergonomiczny pad  
10 przycisków fire  
auto-fire  
programowanie przycisków fire  
zwalnianie tempa gry  
70 możliwości ustawienia kombinacji przycisków fire  
współpraca z PlayStation



## PREDATOR GUN

współpracuje z konsolami Sega Saturn oraz PlayStation  
funkcja automatycznego ładowania  
auto-fire  
możliwość połączenia autoładowania z funkcją auto-fire  
regulacja prędkości strzelania  
posiada funkcję start



## ECLIPSE STICK

joystick tradycyjny drążkowy  
8 przycisków fire  
funkcja auto-fire  
programowanie przycisków fire  
wyświetlacz LED  
zwalnianie tempa gry  
metalowa podstawa  
współpraca z Sega Saturn



## EXPLORER PAD

standardowy pad, podobny do padów z PlayStation  
8 przycisków fire  
extra długi kabel  
współpraca z Sega Saturn



## CONTROL STATION

ergonomiczny kształt  
funkcja auto-fire  
8 standardowych przycisków fire  
współpraca z PlayStation



**Największy importer konsol nowej generacji w Polsce**  
**Hurt 0-55 33 93 65 Fax 0-55 33-59-44 Detal**  
**82-300 Eiblag, ul. Skrzydlata 1a**







Sensible Software zaistniał na rynku gier komputerowych dzięki grze Sensible Soccer. Firma ma na koncie kilka innych przebojów, ale znana jest głównie z tego produktu. Co rok ukazuje się nowa wersja. Zwykle każde wznowienie przynosi szereg ulepszeń. Niestety amigowy rynek jest anormalny, więc w okresie ostatnich dwóch lat wersje SWoS różnią się zaledwie zaktualizowanymi składami i ledwie zauważalnymi kosmetycznymi zmianami.

ciaż Legia ma skład z sezonu 95/96, co daje w sumie 26 000 zawodników biegających na trawiastych boiskach w przeróżnych częściach globu. Naturalnie zawodnicy z Afryki mają czarny kolor skóry a Arabowie hebanowy. Pomimo identycznych rozwiązań graficznych, niezmiennych zasad i kodów SWoS nie stracił nic na wartości. Wiercie lub nie, ale w ostatnim półroczu za wyjątkiem RED ALERT nic mnie tak nie wciągnęło ja ta gra. Wyobraźcie sobie, że zamiast recenzować inne, woląłem przez 7 godzin tłuc w ten soccer, aż od jaja dostałem odcisków, utrudniających teraz sprawne pisanie.

Zawodnicy zbudowani z kilku pikseli w dalszym ciągu uroczko uganiają się za piłką oraz zdobywają fenomenalne gole na dziesiątki sposobów. Wykonują to z gracją i sporą dynami-



tywnie mnie zaskoczyło. Ponadto niezmiernie trudno wywalczyć zwycięstwo w pucharach, bo nawet zwykłe przeciętniaki wspinają się na szczyt swoich możliwości i sprawiają sporo niespodzianek. W opcji kariery zaczynasz od trenowania jednej drużyny, w zależ-

ność – nawet Estończyk znajdzie tu swoją ligę, zaś w przypadku dobrej współpracy drużyny i sprawnego operowania finansami ma szansę powalczyć w europejskich pucharach! Opcji kariery, trwającej 20 se-

# SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97

**STAL MIELEC (POLAND)**

1 B. MYERPOL	G	250K
2 K. TONONEC	P	250K
3 P. FOTONEC	D	250K
4 M. SPOTKOWSKI	L	250K
5 K. PUTA	R	250K
6 P. KULZE	M	250K
7 M. PIOTRON	M	250K
8 K. KULETOCH	M	250K
9 S. SLOVIN	M	250K
10 M. STYBIEK	A	250K
11 M. HOLOMINSKI	G	250K
12 M. MURDZA	G	250K
13 D. KONIARSKI	M	250K
14 J. CZYREK	M	250K
15 R. DOMARSKI	A	250K

COACH: JAN ZLONANCIUK



**BANK £1,455,000**

TYPE	Full	Skills	Full
<b>GOAL</b>			
1	GRZEGORZ BORAWSKI	(GKS KATOWICE) LW	CSH (POL) 250K
2	Z. GRZEŚIAK	(GKS BELCHATÓW) M	FAC (POL) 250K
3	J. BANASZYŃSKI	(ZAGLEBIE LUBIN) G	(POL) 250K
4	DARIUSZ KOSELA	(LECH POZNAŃ) D	KTP (POL) 250K
5	PAWEŁ BOCIAN	(GKS KATOWICE) M	RTH (POL) 250K
6	MIROSLAW MIKUCH	(GKS KATOWICE) M	RTH (POL) 250K
7	KRZYSZTOF TOMIANEK	(STAL MIELEC) RB	STP (POL) 250K
8	B. MICHAŁEWSKI	(STAL OLSZTYN) M	TPV (POL) 250K
9	JANUSZ JOJKO	(GKS KATOWICE) G	(POL) 250K
10	ADAM LEDHON	(GKS KATOWICE) RB	STP (POL) 250K

COACH: BOGUSŁAW MIŁK

Jednak czy można dziwić się lenistwu autorów SWoS, skoro od trzech lat ich produkt i tak pozostaje nieprześcigniony?

SWoS jest najlepszą piłką nożną na Amigę, przeznaczoną dla jednej lub dwóch osób grających jednocześnie. Rozgrywki zawarte w programie obejmują wszystkie zawody odbywające się na przełomie lat 96/97 włącznie z krajowymi ligami i pucharami. Przewidziano więc udział zarówno w mistrzostwach świata, jak i w ligach (pojedynki Legii z np. Górnikami Zabrze w polskiej) nie pomijając bojów w europejskich pucharach. Na zaledwie dwóch dyskietkach zawarto 140 rodzajów zawodów piłkarskich, upchnięto aż 1400 drużyn z najświeższymi nazwiskami (cho-

**ENGLAND 0-0 SWITZERLAND**

1	GRZEŚIAK	G	250K
2	T. HOLEC	R	250K
3	A. PALLETTEN	D	250K
4	E. PERAZ	L	250K
5	A. KICE	M	250K
6	A. WISEMAYE	M	250K
7	T. MICHAŁEWSKI	M	250K
8	A. SHERIFF	A	250K
9	T. SZERMIERZ	A	250K
10	B. WALTER	G	250K
11	C. ZEMER	M	250K
12	A. WISS	M	250K
13	B. SHERIFF	M	250K
14	A. WISS	M	250K
15	A. WISS	M	250K
16	A. WISS	M	250K

zów nie znajdziesz w żadnej piłce nożnej, nawet w FIFA '97. Jeśli masz Amigę, nie stać cię na konsolę lub inny komputer to się nie zatamaj, bo masz genialną SWoS.

Wicki

**Sensible Software**  
DYSTRYBUTOR - NIEZNANY CENA: -99  
AMIGA 500/1200, 2 DISKJETKI  
**OCENA: 7/10**



ką, która obok charakterystycznej grafiki oraz widoku boiska jest największym atutem gry. Dla starych wyjadaczy mam dobrą nowinę. Zauważyłem utrudnienie – obrońcy zęgaszczają teraz przedpole, aby utrudnić zdobycie gola. Moja ukochana taktyka polegająca na strzałach z dystansu i dobitkach przestała w tym momencie skutkować, co bardzo pozy-

wności od wyników otrzymujesz propozycje nawet z zagranicy! Niewątpliwym atutem tego programu jest uniwersal-

**UNDO RECALCULATION**

KURCIO PACHOROKINSKI	JACEK SOBROJEZ
JACEK PIENIAZEK	LESZEK MALANBANDZ
SLAWOMIR GULA	RYSZARD FUDALI
JULIUSZ KRUSZANIN	MERZY KOMALK
WALDEMAR TESSOROKINSKI	DARIUSZ ROMUZA
JACEK BERNSTEJN	KRZYSZTOF BUNIAK
DARIUSZ DUDA	MARIUSZ KRZYWA
DARIUSZ RZECZNICZAK	ANDRZEJ SERIAK
JANUSZ BERNSTEJN	ANDRZEJ ZIEBA
EDGAREM GRZEŚIAK	BARTŁOJEW JAHROZ
WESLEY JORSKI	ZAKARY LAYBO
STANISŁAW CHYBAŁKOWSKI	NALON LAYBO
WESLEY JORSKI	WESLEY JORSKI
HARUSZ ZEMER	WESLEY JORSKI
ARTUR LAMCH	WESLEY JORSKI
RAPAL HOCHMAN	WESLEY JORSKI
WESLEY JORSKI	WESLEY JORSKI

**BLASK WIDZIELNI (POLAND)**

NAT	GOALS		
1	FRANCISZK JAKUBIAK	G (POL) 0	250K
2	BOGUSŁAW MIŁK	RB STP (POL) 0	250K
3	FRANCISZK JAKUBIAK	D THV (POL) 0	250K
4	FRANCISZK JAKUBIAK	G (POL) 0	250K
5	HODGON PISZ	LECH (POL) 0	250K
6	JAROSŁAW GORA	ANISCT (POL) 0	250K
7	MARIUSZ KURZEJA	M TPV (POL) 0	250K
8	MAREK MAZUR	WESLEY (POL) 0	250K
9	MARIUSZ KUDYBA	F HES (POL) 0	250K
10	JACEK PLUCIENNY	A FAC (POL) 0	250K
11	TOMASZ BOBEL	J (POL) 0	250K
12	RAFAL LIS	O HTP (POL) 0	250K
13	TOMASZ MOSKAL	M THP (POL) 0	250K
14	PIOTR JACZYNA	F HES (POL) 0	250K
15	JOZEF KOSTEK	A PHV (POL) 0	250K
OWN GOALS		0	250K

COACH: BOGUSŁAW MIŁK



Ilość gier zaliczanych do kategorii symulacji lotniczych nie prezentuje się na rynku Amigowym zbyt okazale. Najlepszym tego dowodem są tylko dwie pozycje, które ukazały się w ostatnich osiemnastu miesiącach. COALA wydana przez Empire i polska produkcja OPERATION WOLF. Niedostatki ilościowe symulatorów rekompensowane były jakością. Najnowsza propozycja VULCAN SOFTWARE dorównuje poprzednikom, a nawet ich przewyższa.

Gra składa się w sumie z kilkudziesięciu misji na 27 europejskich „arenach walk”. Ponad polami i lasami będziesz mógł polatać jedną z 10 najnowocześniejszych maszyn.

JETPILOT przeznaczony jest dla jednego gracza lubującego się w zmaganiach powietrznych przy użyciu samolotów szturmowych. W tej grze każ-



oraz ustalić na jakim typie detali najbardziej mi zależy.

Jako ewenement w historii symulatorów lotniczych na Amigę chciałbym wyróżnić fakt, że w grze tej umieszczono syntezę mowy dostępnej w czasie grania. Niestety jakość wy-

Jeśli lubisz zachmurzone niebo, zimną aurę i ostry porywisty wiatr wiejący z zachodu to jesteś w domu. Wystarczy lekka modyfikacja i znajdziesz się w samym centrum zawieruchy z ograniczoną widocznością. Miłośników realizmu zadowoli niezliczona ilość



# JETPILOT

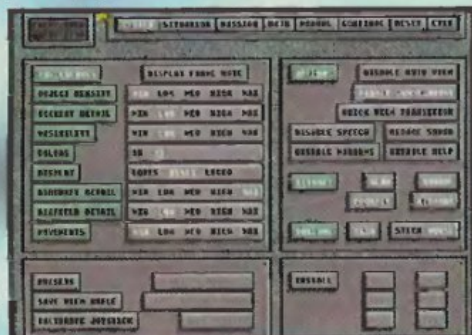
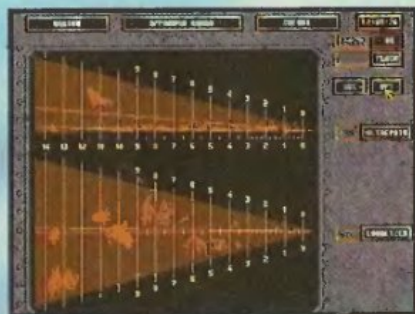
bieg żółwia na sto metrów z przeszkodami. Jeśli masz w domu sprzęt z procesorem O30 lub szybszym, jestem w stanie poręczyć, że będziesz miał wiele godzin dobrej rozrywki.

Przy włączonych na maksa detalach efektywne stają się bliskie kontakty z samolotami przeciwnika oraz pojawiające zabudowania, gdy lecisz

tuż nad ziemią. Zdarzają się misje, w których należy dolecieć w szyku w określone miejsce. Do precyzyjnego wyrównania wykorzystaj wirtualny kokpit. Specjalnie użyłem słowa wirtualny, ponieważ możesz w czasie lotu kręcić głową po ka-

dy może sprawdzić swoje siły. W trybie demo będziesz miał przyjemność podziwiać umiejętności komputera oraz zapoznać się z niektórymi misjami. W practice poćwiczysz latanie. Następnie exercise przyda się do nauki perfekcyjnego lądowania. Ostatnią propozycją jest combat. W tym trybie wymagane są wymienne umiejętności pilotażowe, inwencja podczas walki w powietrzu oraz nieomyślność w podejmowaniu decyzji.

„Nie od razu Kraków zbudowano” – na początku nie wybieraj misji z combat, bowiem twoje umiejętności przyniosą armii więcej szkody niż pożytku. Przed rozpoczęciem misji zachęcam do skorzystania z obszernej odprawy, gdzie otrzymasz kompletną instrukcję obsługi programu i oblatywacza. Dzięki temu nie musisz z każdym razem zaglądać do instrukcji i wertować dziesiątków stron, bo wystarczy kilka kliknięć i po kłopotcie. Z własnego doświadczenia wiem, że takie rozwiązanie jest zdecydowanie skuteczniejsze i praktyczniejsze w użyciu, tyle że ułatwia zabawę piratom. Obok kompletnej instrukcji obsługi zaskoczył mnie również rozbudowany panel konfiguracyjny programu. Jest on w stanie zaspokoić gusta najbardziej wybrednych graczy. Co ciekawe, gra uruchamia się już na zwykłej Amidze 500, jednak do płynnego działania programu z dużą ilością detali na ekranie potrzeba minimum Amigi 1200 z fastem i kartą turbo. Podobają mi się, że mogę wybrać jedną z trzech rozdzielczości (lowres, hires, laced)



zegarów i przyrządów, które informują o stanie maszyny, warunkach atmosferycznych, ilości paliwa itd.

Jakość zabawy uzależniona jest od parametrów komputera. Słabe Amigi, włącznie z niezubroną Amigą 1200 nie są w stanie wycisnąć zbyt wiele z JETPILOT. Animacja przypomina

binie w dowolnym kierunku, włącznie z zadarciem jej do góry. Żeby znaleźć wroga, wystarczy się rozejrzeć!

JETPILOT jest grą solidną, bez fajerwerków, ale starcząca na długo. Nie nudzi się, nie jest odtwórcza, ma dobrą grafikę i dźwięk. Maniacy przestworzy i początkujący powinni być z niej zadowoleni.

Wicik

## Vulcan Software

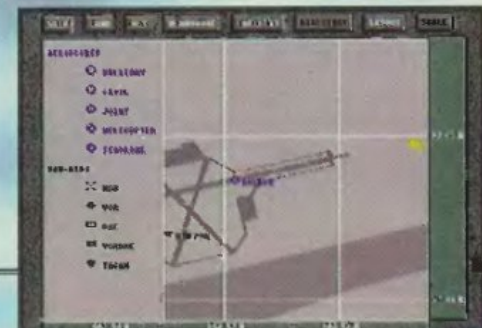
DYSTRYBUTOR – NIEZNAJNY CENA: –<sup>PP</sup>

AMIGA 500/1200, 4 OYSKIETKI, 3MB HDD

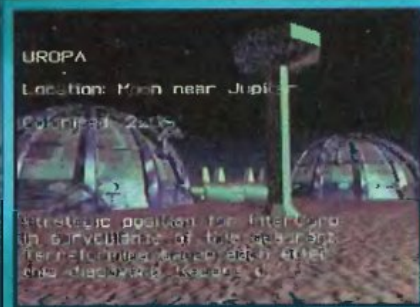
OCENA: 7/10

powiadanych informacji pozostawia wiele do życzenia.

Dobry symulator powinien wiernie odzwierciedlać przebieg lotu i JETPILOT ze swoim przebogatym panelem konfiguracyjnym spełnia ten warunek.





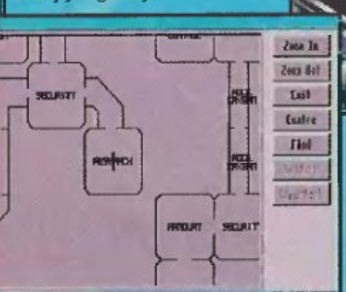


**UROPA**  
Location: Moon near Jupiter  
Colonized: 2015  
Strategic position for interplanetary surveillance of this area is important. The military base is a key element of the defense system.

Większość najnowszych gier komputerowych pomimo przepięknej oprawy graficznej, wysmienitego dźwięku i ogromnych nakładów na reklamę, nie jest wcale rewelacyjna. Powodów tego stanu rzeczy jest wiele – brak umiejętności koderów, coraz większy tłok na rynku itd. Dla początkującego gracza, który nie ma jeszcze wyrobionego gustu jest to wymarzona sytuacja, bowiem ogromny wybór tytułów pozwala mu nasyć niezaspokojoną żądzę grania. W gorszej sytuacji jest gracz wytrawny, który swoje już odstrzelił, przebrnął ewentualnie zdobył. Taki koleś, a do tej grupy zaliczam się już i ja, nudzi się po piętnastu minutach grania, bo schematy zaczynają się powtarzać: system sterowania doprowadza do szatu, fabuła okazuje trywialna. Dzieje się tak, bo producentom brakuje pomysłów, prawie wszystko zostało już wymyślone i cały czas jest tylko powielane.

Jakież było moje zdziwienie, gdy odpałem grę UROPA<sup>2</sup>, australijskiej firmy AUSTEX SOFTWARE, o której nigdy przedtem nie słyszałem. Na samym początku przykuło moją uwagę intro z dość ciekawą legendą.

Rzecz dzieje się w dalekiej przyszłości na jednym z księżyców Jupitera skolonizowanego przez Ziemiaków. Księżyc zamieszkiwany jest przez kilka nacji, z których jedna zbuntowała się i zaczęła zagrażać porządkowi we wszechświecie. Zadanie polega na zażegnaniu konfliktu i doprowadzeniu do powrotu ładu na tej miniplanecie. Banalne jak góralskie prognozy pogody, a jednak coś w tym jest. Najlepiej obejrzyć intro i poczytać kilobajty legendy.



Po klimatycznym wprowadzeniu nadchodzi czas na trzyfazową rozprawę z buntownikiem (część roboty wykonuje komputer).

Aby grę ukończyć musisz precyzyjnie wykonać zadania w poszczególnych fazach, bez pomijania jakiegokolwiek etapu. Planeta składa się z dwunastu baz połączonych ze sobą jedynie węzłem radiowo-telewizyjnym. Bezpośrednia komunikacja pomiędzy nimi odbywa się dzie-

# UROPA<sup>2</sup>

ki poduszcowcowi chroniącemu pasażerów przed oddziaływaniem śmiertelnie dla człowieka powierzchni księżyc Uropa. Grę trzeba zaliczyć do kategorii arcade-adventure z elementami zręcznościowymi i przygodowymi, co powinno być zachęcające.

## AKCJA

Wcielasz się w nowoczesnego robota zakutego w pancerz. Lewitowanie polega na zażegnaniu konfliktu i doprowadzeniu do powrotu ładu na tej miniplanecie.



tujesz nad powierzchnią ziemi na poduszkach magnetycznych. Kluczysz po systemie korytarzy opłatających bazy. Cel misji został ściśle sprecyzowanym przed rozpoczęciem danego poziomu. Zasadniczo powinienesz oswozić więzionych przez banitów ludzi i bezpiecznie odtransportować ich w bezpieczne, strzeżone przez wojsko miejsce. Niektóre etapy składają się z całkowicie zręcznościowego rozwa-



Z elementów charakterystycznych dla przygodówek wyszczególniłbym porozumiewanie się z ludźmi i innymi robotami, szukanie „przepustek” do dalszej części gry (np. znalezienie karty magnetycznej do otwarcia wjazdu generatora). Proponowana rzeczywistość zaprezentowana została w izometrii, która nadaje grze nieco oryginalności. Bardzo ciekawie zaaranżowano sterowanie – jednocześnie używanie myszki i klawiatury, które z racji hybrydowej struktury gry okazują się nieodzowne. Jedną rękę wykorzystujesz do sterowania postacią, zaś drugą do klikania po pokoju w celu znalezienia pożądanego przedmiotu. W większości przypadków korytarze i pomieszczenia w bazach są podobne. Zapamiętanie drogi graniczy z cudem, dlatego niezbędne okazuje się korzystanie z rozbudowanej mapy.

Podczas naziemnej przesiadki do poduszcowca, gra przeobraża się w strzelaninę. Nie możesz odpuścić sobie mordowania wrogów za pomocą rakiet samonaprowadzających. W przeciwnym razie oni zniszczą twój pojazd. Akcję obserwujesz wtedy z kopki tu maszyny, jak w regularnych symulatorach.

## ATRAKCJE GRAFICZNE

UROPA<sup>2</sup> charakteryzuje się dopracowaną i szczegółową grafiką z licznymi obiektami 3D. Niektóre ray-traycingi (szczególnie cieniowane) robią wrażenie. Zresztą ich jakość

uzależniona jest od mocy sprzętu oraz pamięci. Po przesiadce do poduszcowca renderowany świat obiektów połączony z licznymi efektami świetlnymi i normalną grafiką kontrastuje z surowymi, czasem cieniowanymi wektorami. Takie przejścia nie pozwalają graczowi usnąć nad komputerem, czy ziewać po 20 godzinach ciągłego grania. Wraz z wysokiej jakości



grafiką program oferuje niezłą muzykę i fajne, kosmiczne efekty dźwiękowe.

Zwolennikom hybryd w dobrym stylu polecam tę grę, ma ona szansę wyrwać ich z odemtu masówek. Poza tym, ile można grać w VAL-HALLA... Świeżość pomysłów, niekonwencjonalne rozwiązania i grafika to największe atuty propozycji Australijczyków. Po połączeniu kabelkiem dwóch Amig istnieje możliwość grania w dwie osoby na specjalnie przygotowanych poziomach!

Wick

**Austex Software**  
DYSTRYBUTOR - NIEZMIANY CENA: -50  
AMIGA 600/1200, 7 DYSKIETEK

**OCENA: 8/10**

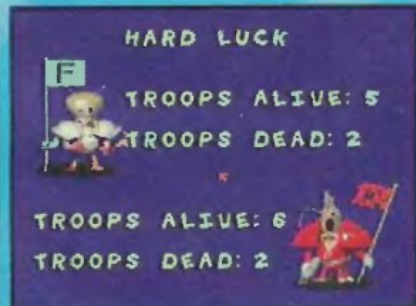






Na planecie Gigantyczny Pieróg oddalony od Ziemi o tysiące lat świetlnych od 450 lat odbywała się bezkresna wojna pomiędzy dwoma zwaśnionymi rodami. Większość mieszkańców nie pamiętała jej przyczyny, ale napędzana wyrządzanymi krzywdami i szkodami nienawiść nie pozwalała zaprzestać bratobójczych mordów. Nawet groźba zagłady planety z powodu wyniszczenia środowiska naturalnego nie spowodowała opamiętania.

Grupa brodatych naukowców pod wezwaniem Krągłego Pieroga postanowiła odseparować walczących od reszty społeczeństwa i wysłała ich na inną planetę, aby w spokoju mogli się powrzy-



nać... Tutaj zaczyna się twoja rola – wojaka, który staje po jednej ze zwaśnionych stron. Do wyboru masz ród Klutesów zwanych przez mieszczan Eunuchami lub waleczną drużynę Furfuriansów okrzykniętych z racji ich kiepskiego wzroku i fizjonomii – Neptkami. Po wyborze barw, kompanii, następuje dobór jednostek bojowych i wciśnięcie magicznego klawisza „war”. W tym momencie przeniesiony zostajesz na arenę najkrwawszych potyczek w dziejach tych dwóch rodów. Bitwę widzisz pod kątem, który pozwala ci wszystko ogarnąć jednym spojrzeniem. W tym momencie wystąpił u mnie poważny szok połączony z radością, bowiem od czasów DUNE 2 po raz pierwszy mam przyjemność katować grę strategiczną polegającą na wyrznięciu wroga w pień na zasadach zbliżonych do Z firmy CORE DESIGN. Dla uściślenia faktów podam, że TINY TROOPS jest grą strategiczną, w której dwa mocarstwa muszą wypełnić z danej planszy wroga lub doprowadzić do zniszczenia bazy (ogniem i mieczem). Przyznam się, że już dawno straciłem na-



masz najmniej szans, natomiast gdy wykorzystasz ukształtowanie terenu to i owszem. Zaciągniesz wroga do kotliny, która ma tylko jedno wyjście i wystrzelasz go z ukrycia. Naturalnie jest to jedna z metod i przykładowych sposo-



jej atut. Ładne, duże, ciekawie narysowane pojazdy i jednostki bojowe cieszą oko, a w połączeniu z różnymi oryginalnymi detalami nadają grze swoistego uroku, niespotykane w innych masówkach. Jedną z wad może być monotonia działań militarnych. Zwolennikom gatunku action-strategy polecam

# TINY TROOPS

dzieje, że ta gra ujrzy światło dzienne, dlatego frajdę mam podwójną. W TINY TROOPS nic nie budujesz, nic nie wydobywasz, niczego nie przetwarzasz, nie produkujesz nowych jednostek, tylko walczysz i niszczysz. Uproszczenie na maksa dla ostrej i satysfakcjonującej wyżywk.

Grę przeznaczono dla jednego lub dwóch graczy.

W opcji pierwszej musisz pokonać przygotowany zestaw poziomów, czyli wybić wrogów co do jednego. W kolejnych planszach przybywa broni, pojawiają się warunki do przeprowadzania bardziej przemysłowych i zmasowanych ataków. Gdy grasz z kumplem zabawa staje się jeszcze miódniejsza, ponieważ walczyacie między sobą, a nie ze schematycznie poruszającym się komputerem. W tym trybie możesz rozegrać 3, 5 lub 7 pojedynków. W tej opcji zdecydowanie szybciej pojawiają się nowe jednostki. Większa ilość oddziałów oraz zróżnicowana sceneria umożliwiają, a czasem nawet wymuszają stosowanie zmyślnych strategii. Bo jakże masz pokonać 20 zwykłych żołnierzy, gdy komputer przydzielił ci 4 żołdatów i 4 pacjentów posiadających po 5 granatów? W otwartej walce nie

bów, których w grze jest tyle, ile potrafi wygenerować twoja głowa. Tak więc ewentualne twierdzenia, że gra jest zwykłą strzelaniną, która podszywa się pod strategię, nie mają sensu. Trzeba tu ostro kombinować. Operując różnymi pojazdami rozwijasz zmysł taktyczny. Przy umiejętnym wykorzystaniu czolgów, transporterów i samochodów możesz sporo namieszać na placu boju i niejednokrotnie przesądzić o losach pojedynku. TINY TROOPS jest grą dynamiczną, wymagającą ruchu i szybkich decyzji. Nie byłoby to możliwe, gdyby nie kod gry oraz banalna obsługa przy pomocy myszki i klawiatury.

Kod gry umożliwia przyspieszenie działania programu bez żadnego spowolnienia scrollingu, co przy ładnej i kolorowej grafice dobrze świadczy o autorach. Aspekt szaty graficznej należy rozwinąć, bowiem obok miódności jest to największy

cam TINY TROOPS gorąco. Pamiętaj, nie musisz być generałem Sowińskim, aby z księstwa Eunuchów został pył i brzuhałe dziewczki po paru miesiącach od zmagania. Jeno strawy i wina dajcie wodzu!!!

Wicik

## Vulcan Software

DYSTRYBUTOR – NIEZNANY CENA: –pł  
AMIGA 500/1200, 5 DYSKIETEK

OCENA: 7/10





W poprzednim numerze zniknęła w tajemniczych okolicznościach strona z ALOHA!, zaś pojawiła się relacja z targów PLAYBOX. Wszystkich serdecznie przepraszamy i oblicujemy, że winni zostaną przykładnie ukarani.

Kilka numerów temu miałem przyjemność przedstawić możliwości grania przez sieć Internet. Program Kali autorstwa Jaya Crotona jest w tej chwili najbardziej znanym i docenianym programem oferującym taką możliwość. Umożliwi on granie przez sieć Internet w gry obsługujące protokół IPX i umożliwiające grę w sieciach LAN. Kali działa na

Kahn oferuje graczom wiele nowych możliwości niedostępnych w Kali:

- wewnętrzna kompresja danych, umożliwiająca szybsze przesyłanie informacji między komputerami;
- wersja próbna Kahna nie zawiera ograniczenia czasowego gry (w Kali - 15 minut);
- bardzo prosta instalacja;

#### Serwery Kahna na świecie

Serwer	adres IP	Siedziba
Netertainment	205.217.6.114	USA
PochHammer	202.49.187.20	Nowa Zelandia
Net-Graphics	194.221.109.1	Europa
TIGA-Online	203.19.21.1	Australia
Uni-Bielefeld	129.70.25.230	Niemcy

- niższa cena - 15 USD;
  - zajmuje mniej pamięci
- Kahn obsługuje takie gry jak: COMMAND & CONQUER (wraz

ale jak długo można grać wciąż z tą samą osobą... Zaręczam, tylko kilka dni, do czasu kiedy poznamy taktykę przeciwnika i będziemy znali jego słabości. Dlatego granie przez Internet staje się wręcz koniecznością. WESTWOOD stworzył w tym celu firmowy serwer WCHAT, przez który przewaliło się już ładne kilkaset tysięcy rozgrywek.

Po podłączeniu się do serwera naszym oczom ukazuje się okienko podzielone na kilka części, w których mamy wyszczególnione: liczbę osób aktualnie podłączonych i ich ksywki, listę i nazwę grup dyskusyjnych (do których możemy się przyłączyć), opcja stworzenia własnej rozgrywki. Przed przystąpieniem do gry ustalana jest początkowa liczba fors, oddziałów, jak i kolor armii. Istnieje możliwość

programu, który posiadamy - jeżeli w międzyczasie ukazał się kolejny upgrade, zostaniemy zapytani o to, czy ma być on automatycznie ściągnięty do naszej maszyny. Jeśli nie będziemy chcieli zwracać sobie tym głowy, spotka nas niemiła niespodzianka - gra się nie uruchomi (aktualna wersja to 1.02).

Serwer zgłasza się dwoma okienkami z zapisem toczących się dyskusji - można prowadzić konwersacje z zalogowanymi tu użytkownikami. Na niektórych kanałach od czasu do czasu można namierzyć Polaków z USA, Kanady czy nawet Egiptu.

Przejdźmy do konkretów. W grze multiplayer pojawia się opcja stopniowania trudności gry - od Normal (w który mogą grać wszyscy) poprzez Nightmare (dla osobników powyżej 20 poziomu) do najbardziej zajeby!@# rozkoszy, jaką jest Hell (tylko dla tych, którzy przekroczyli próg 30 poziomu). Do gry można przystąpić na dwa sposoby:

- tworząc własną grę - samodzielnie ustalamy poziom trudności, nazwę rozgrywki jak i hasło;
- lub przylączając się do toczącej się rzezi.

Do jednej gry dopuszczonych jest tylko czterech osobników...

W Tristram pootwierane są „furtki” na wszystkie poziomy, np. możemy (o ile mamy odpowiedni poziom doświadczenia) przeniknąć od razu do piekła. Kiedy już zaczniemy penetrację kolejnych poziomów podziemi i spostrzeczemy, iż potwory są silniejsze od nas, możemy opuścić naszą grę, wejść do jednej z kilku tzw. free stuff i poprosić przebywające tam osoby o „zrzutkę” z pierścieni, amuletów, broni, a następnie wrócić do pierwotnej gry. Jednak lepiej to zrobić wcześniej niż później, bo gdy znajdziemy się w beznadziejnym położeniu to kaput! Ale o ile gramy z dobrymi ludźmi, na pewno któryś wyczaruje nam portal na odpowiedni poziom lochów. A po dojeździe do swoich zwłok możemy wziąć sobie... własne ucho. Więcej atrakcji za miesiąc.

Michał Gołęblewski  
mgoleb okwf.fuw.edu.pl

# Aloha! Internet!

bardzo prostej zasadzie - program oszukuje grę tak, by ta odbierała Internet jako bardzo dużą sieć LAN.

Jak się okazało, Kali trafiła w dziesiątkę. Zapotrzebowanie na taki program było i jest olbrzymie. Na boku wyrósł jednak szybko poważny konkurent - Kahn. Autor Kahna - Norman Bright był do tego stopnia niezadowolony z wydajności różnych użytków do grania w sieci, że postanowił napisać własną wersję takiego programu. Kahn, podobnie jak Kali, występuje w dwóch wersjach: pod DOS i pod Windows'95. Obecnie znajduje się w końcowej fazie testów jako wersja 0.92 (tzn. w chwili, kiedy czytasz ten tekst, prawdopodobnie istnieje już wersja końcowa - 1.0).

Kogo zainteresuje Kahn, jeśli istnieje już Kali? Otóż właśnie. Jak wiadomo, lepsze jest wrogiem dobrego, a prekursorzy w jakiejś dziedzinie szybko ustępują pola swoim naśladowcom. Tak jest i w tym przypadku.

z RED ALERT pod Win'95!) DESCENT 1 i 2, DOOM 1 i 2, DUKE NUKEM 3D, EUROFIGHTER 2000, FIGHTER DUEL, MECHWARRIOR: NETMECH, QUAKE, WARCRAFT 1 i 2.

Jeszcze jedna uwaga. Do gry przez Internet niezbędny jest bezpośredni dostęp do tej sieci lub dobry modem (najlepiej znanej firmy, koniecznie 28.800 bps).

Witya Krugloy  
krugloj@free.polbox.pl

Teraz natomiast oddaję głos weteranowi sieciowemu È Michałowi Gołęblewskiemu, który opowie o rozgrywkach w C&C: RED ALERT oraz DIABLO.

#### COMMAND & CONQUER: RED ALERT - WCHAT

Po uruchomieniu „grę - matki” i wybraniu trybu rozgrywki Multiplayer mamy możliwość rozpoczęcia gry wraz z kolegą (koleżanką) przez modem lub kabelek. Jest to zabawa miła, bezstroska i przyjemna,

gry „przyjacielskiej” jak i „każdy na każdego”, a także tzw. gra w zdobycie flagi. W grze w trybie wieloosobowym możemy budować jednostki i konstrukcje niespotykane w grze dla jednego zawodnika (złodziej, fałszywe budynki). Niestety, na skutek słabego połączenia międzynarodowego (pokłony dla T.P.S.A.) najdłużej udawało mi się grać z dwiema osobami ok. 10 minut, kiedy to zazwyczaj jeden z nas odkrywał położenie bazy wroga... W grudniowo-styczeniowe noce (o ile wierzyć liczbom) przeciętnie toczyło się ok. 100 bitew, w których uczestniczyło ok. 600 osób. Gra wieloosobowa niezbyt jednak różni się od tej przeznaczonej dla samotnika.

#### DIABLO

W DIABLO gra się na serwerze Battle.net, na którym dzień i noc tysiące osób z całego świata w kilkaset rozgrywek planuje zagładę Złego, a czasami i naiwnych żółtdziobów. Podczas każdego połączenia komputer sprawdza wersję

## STRONY WWW CZYTELNIKÓW - cz. 2

- Tajemniczy Maxxx  
<http://www.geocities.com/Tokyo/2343>
- Nieoficjalna strona Widzewa Łódź. Prowadzi Tomasz Popławski  
<http://www.geocities.com/Colosseum/Field/3487/>
- Quake'owa monogamia. Prowadzi Kamil Ruskowski  
<http://yi.com/home/PanKamil/>
- Nauka, s-f, X-Files i wiele innych. Prowadzi Tomasz Jaromin  
<http://www.infonet.pl/jaro>
- Polska Centrala X-Files. Prowadzi Michał Feherpatak  
<http://x-files.v-lo.krakow.pl>
- Star Trek + X-Files. Prowadzi Dorota Ślęzak  
<http://www.ispid.com.pl/~dorota>
- Prywatna strona Grzegorza Szyszło  
<http://avalon.wbc.lublin.pl/~znik>
- Szalona strona Piotra Karasia  
<http://www.geocities.com/SunsetStrip/Palms/4153>
- Prywatna strona Macieja Leśniewskiego  
<http://www.kis.p.lodz.pl/~nimir/>

- Sailor Moon, gry karciane. Prowadzi Piotr Roszatycki  
<http://www.szczecin.pl/~dexter>
- Temat: gry komputerowe. Prowadzi Łukasz Witczak  
<http://www.zse.kalisz.pl/gry/>
- Prywatna strona Piotra Suchowskiego  
<http://www.silesia.ternet.pl/~sadam/>
- Space: Above and Beyond. Prowadzi Paweł Penkala  
<http://iflx.physd.amu.edu.pl/~fox/saab.html>
- Prywatna strona Zbigniewa Zielińskiego  
<http://www.complex.com.pl/~zbylu>
- Prywatna strona Bartosza Jastrzębskiego  
<http://www.geocities.com/CollegePark/Quad/1207>
- Prywatna strona Piotra Wójcickiego  
<http://www.lodz.pdi.net/~pwl>
- Prywatna strona Maciejka Adamczaka  
<http://www.astro.amu.edu.pl/html/students/uranium.htm>
- Prywatna strona Marcina Hanczaruka  
<http://www.zsz-pleszew.kalisz.pl/~amin>
- Star Wars, gry RPG i karciane. Prowadzi Adam Byrtek  
<http://free.polbox.pl/a/abyrtek/>



# MANGA

KOLOROWY  
GROWY  
BIULETYN

**BARDZO TANI  
SPECJALNY  
DODATEK DO  
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY  
MAGAZYN DLA  
WOJOWNIKÓW**

# NEWS

Kolejnym krokiem rozpoczętej trzy miesiące temu denominacji ocen jest zmiana rzędu ich wielkości. To nie żart! Przyjrzyjcie się uważnie klepsydrom. W ostatniej fazie modernizacji zrezygnowaliśmy ze stupunktowej skali procentowej na rzecz skali 1-10. Poniżej w ramce podajemy zalecaną interpretację ocen wg nowej skali.

wych Helpów – dokładnie przeczytałem i... wyciągnąłem z nich wnioski. Oczywiście z ich treści, a nie z kopert. Zauważyłem mianowicie, że wielu z was porusza bardzo podobne problemy, stawia bardzo podobne pytania, które ze względu na swą ogólną tematykę nie mogły doczekać się odpowiedzi na łamach wspomnianych wcześniej rubryk.

ciw” („blee, co za syf, zajmuje tylko miejsce!”). Oficjalnie odpowiadam – ponieważ więcej jest zwolenników niż przeciwników, działły te zostaną utrzymane siłą, choć – za wyjątkiem stałego już Manga Room – będą zmieniały się treściowo, zależnie od aktualnej fali. Teraz np. mamy premierę nowej wersji Star Wars, więc piszemy o Try-

Krusty Klub nie wróci na pewno, ponieważ liczba jego przeciwników była miążdżąca. Supery będą na pewno (YeS!), kiedy tylko uda nam się zebrać wystarczająco dużo jajcarskiego stuffu. SaveGamer też się czasem w bólach rodzi za sprawą C(w)alincezki i co bardziej pracowitych spośród was, więc może coś tam czasem skapnie na papier. Przycisnę go i od maja ta rubryka będzie się pojawiać (w miarę) regularnie.

Na koniec powtórzę coś, o czym Gulash już kiedyś pisał, a co do wszystkich jeszcze nie trafiło. Nie odpowiadamy na pytania typu: jakie gry/konsole/komputery są najlepsze, co ile kosztuje i gdzie można to kupić oraz jak zreperować sprzęt itp.

**Hunter**

## Ocena: 6/10

Teraz z innej beczki. Ostatnio wpadło mi w ręce sporo waszych listów. Zanim przekazałem je dalej – do Gulashowych Przecieków, Mamucich Tipsów czy Banano-

Po pierwsze, działły publicystyczne SS, a więc X-Files, Star Wars oraz Manga. Są zarówno głosy „za” („więcej Muldera, chcemy Anime i Bobby Fetta!”), jak i „prze-

logii. Do X-Files wracamy natomiast w następnym numerze.

Po drugie, chcecie więcej stron dla Kombat Korner. Dobra – macie! Będzie od czterech do nawet sześciu! Chcecie też plakatów. Nie możemy ich zamieszczać w każdym numerze, a to z dwóch powodów: po pierwsze, żeby nie zabrakło miejsca dla gier, po drugie, nie zawsze mamy odpowiedni materiał na plakat. Koniec końców, będziemy drukować plakaty co jakiś czas. Wołacie także o SaveGamera, Supery, Krusty Klub i śmieszne podpisy pod screenami. Zacznę od końca. Na humor od czasu do czasu możemy sobie pozwolić, więc będzie go więcej.

### NOWY 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



Uwaga! Wszystkie teksty w numerze opatrzone znacznikiem (\*\*\*) są żartami primaaprilisowymi. Za brak poczucia humoru nie bierzemy odpowiedzialności. Wyjaśnienie żartów – za miesiąc.

### W NUMERZE

ALOHA! INTERNET!	str. 80
PRZECIEKI	str. 82
PRENUMERATA	str. 86
TIPS & TRICKS	str. 88

Właśnie trzymasz w rękach wyjątkowy, specjalny egzemplarz SECRET SERVICE. Tylko jeden taki numer opuścił drukarnię. Kupiłeś go ty i wygrałeś luksusową wycieczkę dla dwunastu osób. Przyńś swój szczęśliwy numer SS do najbliższej siedziby Biura Podróży „Aligator Trawler”, a otrzymasz bilety. Gratulujemy! (\*\*\*)

p.s. Artak Chochowski





Z góry nadszedł nakaz, aby w PRZECIEKACH poruszyć kwestię konkursu na projekt koszulki SECRET SERVICE. Odmówiliśmy odrzucić z bardzo prostego powodu: były to zastrzeżone znaki firmowe lub towarowe. Proszę, nie przysyłajcie na przyszłość napisu np. SEGA, PlayStation, przerysowanego z SS SONICA, czy też MARIO. Wszelkie prawa autorskie do tych postaci są własnością firm wydających gry. Poza tym w konkursie trzeba się wysilić i coś stworzyć, a nie przerysować. Wymyślcie jakąś postać albo fajny napis. Wracając do Przecieków, dziś jest ciepło i miękko – są aż dwa listy od dziewczyn!!! Wow!

Gulash

Mam zamiar kupić PeCeta. Chyba będzie to (najwyżej) 486DX4/133, 8MB RAM, SVGA 1MB, HDD 600 MB. Mam pytania: 1. Czy będzie sens kupować gry: VIRTUA FIGHTER PC, TOSHINDEN, QUAKE, DUKE NUKEM 3D, TOMB RAIDER, DESTRUCTION DERBY oraz EARTHSIEGE 2: SKYFORCE? 2. Czy będę mógł pograć w fajne symulatory? Jakież? 3. Co wybrać: DOS 6.22 + NC + WIN 3.11 czy tylko Windows '95 (podobno teraz będą tylko gry dla Win '95, ale ten wymaga dobrego sprzętu). 4. Co zrobić, gdy będę chciał zmienić procesor na 5x86/133 MHz (AMD lub CYRIX)? Muszę zmieniać płytę? 5. Co sądzisz o tej konfiguracji, jaką proponujesz (na niezasobną kieszeń)? BLACK JACK

1. Oczywiście uruchomisz wszystkie wymienione gry, ale będą „chrupać” – potrzebują lepszego sprzętu. Polecałbym ci DUKE NUKEM 3D i DESTRUCTION DERBY. 2. Na pewno jakieś się znajdują, przewertuj numery mniej więcej sprzed roku. Konfiguracja, którą podałeś rok temu była wystarczająca dla większości gier. 3. Cóż... Windows '95 jest jedynym wyjściem dla gracza, który chce być na bieżąco. VF PC i EARTHSIEGE 2 są tylko w wersji dla Windows '95. 4. Będzie potrzebna nowa płyta, nie daj sobie wpechnąć „odpowiednika Pentium wchodzącego w slot na płytę 486” – to jest po prostu pomyłka. 5. Opinia redakcyjna: Jest to niestety bardzo słaba konfiguracja, nie wystarczająca do większości gier, które podałeś.

Najlepiej kup Pentium lub jego odpowiednik – K5 firmy AMD. Wiem, drogo, ale naprawdę nie ma sensu pakować się w coś, co będziesz przeklinać przy odpalaniu kolejnych gier (kiedyś grałem na 386DX33 z 4MB RAM w Strike Commander, nie życzę nikomu). Po drugie, lepsza karta SVGA z 2MB pamięci (nie daj sobie wpechnąć karty TRIDENT, proponuję tanią S3 VIRGE lub ET6000). Po trzecie, minimum 16 MB pamięci RAM. Bez spełnienia tych trzech warunków nie ma sensu męczyć się usiłując zagrać na komputerze PC.

Zakochałem się w konsoli SEGA Saturn od pierwszego dotknięcia joypada, bez wahania sprzedałem poczciwą Amisę i teraz mam poważny problem. 1. Czy do monitora kolorowego COMMODORE 1084S da się podłączyć konsolę SEGA Saturn? Jeśli tak, to czy jakość dźwięku i obrazu nie ulegnie pogorszeniu? 2. Czy da się podłączyć konsolę SEGA Saturn do telewizora wyposażonego tylko i wyłącznie w wejście antenowe? Jakimi kablami? Jak? MARIO, Gdańsk

1. Do konsoli Saturn dodawany jest jedynie kabel EURO (wejście takie znajduje się w każdym nowym telewizorze), będziesz więc potrzebował przejściówki z EURO na chinch. Zrobi to każdy elektronik, sam mam taką (kupiłem w sklepie). Jakość obrazu i dźwięku powinna być porównywalna do zwykłego TV. 2. Tak, ale trzeba zakupić (znowu) specjalny kabel. Zapytaj w sklepie z konsolami albo zadzwoń do głównego dystrybutora konsoli Saturn w Polsce. Powinni mieć taki kabelek w ofercie.

1. Co Mamut widzi w filmie „Blade Runner”? 2. Jakiej firmy nosi spodnie Gul-Ash? 3. Komu z redakcji podoba się Pam Anderson? 4. Kto to jest Joseph? Jacek, Gdańsk

1. Zapewne Mamut dojrzał w nim odpowiedź na pytanie, które swego czasu zadał Phillip K. Dick – „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?”. Swoją drogą to po prostu klasyka gatunku cyberpunk i jeden z najlepszych filmów s-f wszech czasów. 2. Och... najbardziej lubię nosić bezfirmowe spodnie z rozszerzonymi nogawkami (brązowe), do tego różową koszulę z gigantycznym kołnierzem (rozpiętą do połowy, pokazującą

owłosioną klatę), gruby złoty łańcuch i perukę afro. Często ubiera się tak też Mr. Root, bawimy się tak razem na imprezach. 3. Heh... Myślę, że Pam podoba się każdemu... jest taka plastikowa... zupełnie jak lalka, z którą można pobawić się „8 minut” przed snem. Gul! 4. Joseph to student socjologii. Po szkole zamierza pracować społecznie (wiecie, będzie resocjalizować więźniów i alkoholików). Na razie jednak pracuje z szalonymi redaktorami w redakcji SECRET SERVICE (te doświadczenia też mu się przydadzą). Ma 22 lata, jest wysoki, jest brunetem, moja mama mówi, że jest przystojny. Urodził się w RPA, skąd uciekł wskutek prześladowań za kolor skóry (to niestety prawda, Joe jest czarny\*\*\*).

Mam kilka pytań dotyczących komputera Amiga 500: 1. Czy w języku BASIC można napisać prymitywną grę bądź program? Jeśli istnieje taka możliwość, proszę o krótką instrukcję. 2. Czy jakaś polska firma sprzedaje DELUXE PAINT z polską instrukcją obsługi? Grzegorz, Racibórz

1. Oczywiście! Oto przykład:  
10 PRINT „I LOVE AMIGA”  
20 GOTO 10  
RUN

A tak poważnie, kupując oryginalny program znajdziesz w pudełku instrukcję obsługi i opis podstawowych komend. Zresztą wyszło dobrych kilkadziesiąt książek z opisami komend języka BASIC, poszukaj w księgarniach... Ja z uporem maniaka proponuję język AMOS, o wiele przyjemniejszy w obsłudze i bardziej zaawansowany niż prymitywny, wiekowy BASIC. 2. DELUXE PAINT był od wieków sprzedawany przez IPS – tel. (0-22) 642-27-66.

1. Jak ściągać screeny z konsol (np. z Saturna)? 2. Czy mając tylko daną konsolę mogę sam ściągnąć screeny? 3. Czy hełmy virtualne (VFX1) nadają się do grania na kon-

solach? 4. Co oznacza „X” w skrócie PSX? 5. Czy wiecie, gdzie w Krakowie jest jakaś wypożyczalnia gier na konsole? Saturminator, Kraków

1. Używamy do tego celu komputerów z zamontowanymi specjalizowanymi kartami broadcastowymi (takie jak używane w TV), zdolnymi przechwytywać sygnał wizyjny generowany przez konsolę. Screeny następnie zostają poddane obróbce i trafiają na strony. 2. Niestety, nie. Jest to niemożliwe z przyczyn technicznych. 3. Hełmy virtualne to pomyłka, zaufaj mi (miałem je wszystkie na głowie)! Nic nie widać, a po pół godzinie bolą oczy. VFX1 nie będzie działać w ogóle, za to okulary I-GLASSES będą, ale po co? Żadna gra na konsolę nie będzie wykorzystywać funkcji motion tracking i stereoskopii. Odpowiedź brzmi: NIE. 4. Och... to jak z MDK. Skrót jest tajemniczy, aby ludzie więcej o nim gadali. PROJECT SONY-X? PLAYSTATION STINKS XTREMALY? PORK SODA XTRADITION? PAMELA SPOZYWA XTC? Nieważne, w końcu to bardzo fajny skrót i dobrze, że jest.

5. Stary... wstań z fotela, pobiegaj trochę po mieście, popytaj w sklepach, zajrzyj na giełde komputerową. Jak dobrze poszukasz to znajdziesz, tak myślę.

Do redakcji! Mnie, posiadacza Amigi 1200 i czytelnika SS po przeczytaniu kilku ostatnich numerów trafia szlag! Chcę wiedzieć: 1. Kiedy powiększycie dział Amigowy choć o 5 stron? 2. Dlaczego opisy gier na Amigę pisze tylko Wicik? 3. Czemu nie ma RTOTÓW OKIEM i W PRZYGOTOWANIU na Amigę? Paweł, Żelów

Odpowiada Wicik:  
1. Niestety, przyjacielu, jest coraz mniej gier i stron dla Amigi, i bardzo możliwe, że będzie ich jeszcze mniej. Po prostu nie ma nowych gier. Nie ma, a jeśli już są,

## LIST MIESIĄCA

Chciałbym poruszyć pewną sprawę na łamach waszego pisma. Otóż 26.02.1997 r. w szkole podstawowej nr 3 w Jędrzejowie, na lekcji religii omawiany był temat prawdy. Po burzliwych dyskusjach większość klasowa stwierdziła, że prawdę powinno się mówić zawsze. W pewnym momencie oderwałem się od rysowania kwadratów (Polonez Atu 1.4) i zapytałem prowadzącą lekcję uczennicę co sądzi o sprawie w Roswell (czy rząd USA powinien powiedzieć prawdę na temat znanego statku kosmicznego?). Wypowiedziałem się na temat tego, co moja głowa pamiętała z różnych źródeł opisujących tę katastrofę i w odpowiedzi usłyszałem, że UFO nie istnieje, a ja mam nierówno pod sufitem!

Po burzliwej dyskusji stwierdziłem na koniec, że owa „katechetka” jest mutantem, wynikiem przeprowadzanych przez Rząd Radziecki eksperymentów genetycznych. Zapytałem pozostałych co sądzą o zdarzeniu, które miało miejsce owego pamiętnego dnia 2 lipca 1947 r. W tym momencie nadzorujący lekcję Ojciec Ł. (cysters) przerwał moją konwersację i wstawił do dziennika ocenę niedostateczną. Czy postąpił słusznie? Przecież ja tylko głosiłem prawdę i stałem w jej obronie. Czy powinno się stawiać oceny niedostateczne za nadmierną aktywność ucznia? A może ksiądz ma lub miał jakieś powiązania z UFO i dlatego mi przerwał? J.G.

Od redakcji: uważajcie, ONI są wśród nas.



to przypominają bardziej freeware niż komercyjne produkty. To nie nasza wina. 2. A co nie podobają ci się? Piszę, ponieważ taką mam funkcję, zostałem wybrany do tej roboty i już (Wick). 3. Patrz pkt. 1, nie ma dobrych gier, a jeśli już się pojawiają, to firmy nie przysyłają nam materiałów prasowych. Na osłodę mogę powiedzieć, że na Amigę jest prawdziwy QUAKE... już niedługo opis!!!

Chciałbym kupić akcelerator do gier 3D. Mam w związku z tym kilka pytań: 1. W SS'41 napisaliście, że karta S3 VIRGE osiągnęła w teście wynik 103.58. Macie na myśli grafikę 2D czy 3D? Testując MYSTIQUE podaliśmy osobne dane dla 2D (196.22) i 3D (372.36). Czyżby VIRGE osiągnął ten sam wynik w obydwu przypadkach? 2. O ile szybsza w grach 3D od zwykłego VIRGE jest karta TSENG ET6000? 3. Jaki polecacie akcelerator (mam P100, 16 MB RAM), na razie nie stać mnie na MYSTIQUE. Borys, Gdynia

1. Wynik 196.22 dla MYSTIQUE jest podana przez program WINTACH sumą wszystkich czterech testów przeprowadzanych dla karty graficznej, a nie tylko testu 2D (błędna interpretacja). Podobnie, 103.58 dla VIRGE jest sumarycznym wynikiem wszystkich testów. MYSTIQUE jest więc prawie o 100% szybsza niż bezfirmowa VIRGE. 2. Karta oparta na chipie ET6000 firmy TSENG jest rzeczywiście bardzo szybka, w rzeczywistości może nawet najszybsza na świecie w 2D (architektura 128 bitów). Nie ma jednak sprzętowego akceleratora 3D w związku z czym wszystkie funkcje generowania trójwymiarowego obrazu bierze na siebie procesor. Napiszę tak: szybkość jest może porównywalna, karcie na ET6000 brakuje jednak funkcji dostępnych akceleratorom (MIP-MAPPING, ANTI-ALIASING i innych...). 3. Po-

lecam MYSTIQUE, a zaraz po tym DIAMOND STEALTH 3D 2000 lub DIAMOND STEALTH 3D 3000. Najlepiej jednak zrobisz zmieniając procesor na P200 MMX albo przynajmniej „zwykłe” P200, dopiero potem pomyśl o akceleratorze.

Zgłasza się do was stała czytelniczka SECRET SERVICE z dość dobrym PeCetem do gierowania. Mam pytania: 1. Jakie spodnie nosi Mamut? 2. Czy w redakcji codziennie jest myta podłoga? 3. Czy płacicie sekretarce za nadgodziny? 4. Jaki jest telefon do Mamuta? 5. Jaka jest ulubiona manga Guł-Asha? 6. Jakiej szczoteczki do mycia zębów używa Berger? Barb Wire, Gdańsk

1. Mamut przywiózł sobie ze swoich licznych podróży (podczas których rozwiązuje niewyjaśnione sprawy) komplet „X-FILES: FOX MULDER” w którym chodzi prawie codziennie już od pół roku. Na komplecik składają się marynarka, spodnie, koszula i krawat z metkami „OFFICIAL X-FILES WEAR”. Zbliża się wiosna, podobno w sklepach pojawiły się już kurtki a'la Mulder, więc Mamut szykuje się do kolejnych zakupów. 2. Tak. 3. Oczywiście, że tak! Redakcja to nie galera pełna niewolników. 4. Mamut cierpi ostatnio na manię przesładowczą... ciągle ogląda się za siebie szukając śledzących go facetów w czarnych garniturach. Spróbuj 0-700-TRUST-NO-ONE, powinni znać ten numer (Oni wiedzą wszystko). A tak na marginesie... „we tell you only what you need to know” (CIGARETTE-SMOKING MAN). 5. Na pierwszą pozycję w moim rankingu wskoczył THE HAKKENDEN, historia z feudalnej Japonii, opowiadająca o klanach samurajów wyrzynających się nawzajem. Jeden oddaje swoją siostrę psu za żonę... Film zrealizowano na podstawie starej książki, będącej zapisem jeszcze starszej japońskiej legendy. W ten sposób łączę przyjemne z pożytecznym – oglądając anime dowiaduję się nieco o historii tego fascynującego kraju. Uwielbiam realistyczną kreskę i nadludzko piękne postaci. Fajnie, gdy mają w dłoniach miecze. 6. Berger używa Corega Tabs, jak na prawdziwego generała przystało.

Piszę ten list bo mam parę kwestii. A więc: 1. Co oznacza dopisek przy monitorze NI/LR? 2. Czy konfiguracja Pentium 166/32MB RAM/STEALTH 3D 2000/2.1GB HDD/SB AWE 32/CDx12 wystarczy do grania? Chcę mieć wszystko szybko i płynnie! 3. Czy TOMB RAIDER będzie na tym sprzęcie działał płynnie w wysokiej rozdzielczości? 4. Co

to jest WINDOWS NT? VENOM, Sosnowiec

1. Jest to skrót od NON INTERLACED/LOW RADIATION. Jeśli chcesz mieć oczy na swoim miejscu i nie chcesz, aby wzrok psuł się w błyskawicznym tempie zadbać, aby kupić taki i tylko taki monitor. 2. Zakładam, że jest to konfiguracja, która ma wystarczyć przynajmniej na pół roku. Zakładam też, że chcesz grać w wysokiej rozdzielczości. Na dzień dzisiejszy jest OK, ale za pół roku już nie wystarczy (smutne, ale prawdziwe). Wymień procesor na Pentium 200 lub najlepiej na Pentium 200 MMX – na tym ostatnim SCREAMER 2 w trybie 640x480x32 tysiące kolorów jest płynny bez specjalnego akceleratora 3D! Jak to zobaczyłem to nie mogłem uwierzyć... 3. Patrz punkt drugi i pamiętaj, że TOMB RAIDER będzie zawsze skakać w wysokiej rozdzielczości (chyba, że masz akcelerator 3DFX albo MYSTIQUE). Winna jest architektura PeCeta i powolna szyna, po której przesyłane są dane. Cała nadzieja w procesorze MMX. 4. WINDOWS NT to system operacyjny firmy Microsoft przeznaczony dla zaawansowanych użytkowników, wykorzystujących komputer do pracy. Wymaga potężnego PeCeta (konfiguracja, którą podałeś jest spoko, może tylko 64 MB RAM), oferuje w zamian stabilność (programy nie wieszają się), większą szybkość aplikacji, support dla wieloprocesorowych płyt i prawdziwy multi-tasking. Dla graczy nie nadaje się z bardzo prostych powodów: jest za drogi, ma zbyt wielkie wymagania, nie działają gry z Windows'95 i nie jest kompatybilny z Plug&Play. Ja jednak używam Windows NT do Internetu i do programu Photoshop. Szybciej, lepiej, stabilniej.

Dlaczego nie opisujecie już gier na konsolę MegaDrive? Wiem, to starszy model, ale spora część graczy jeszcze ją posiada, nie każdego stać na Saturna albo PlayStation! Mietek, Częstochowa

Sprawa jest bardzo prosta: przestały ukazywać się (przynajmniej w Polsce) gry na tę konsolę. Na Zachodzie pojawiły się wprawdzie VECTORMAN 2 i VIRTUA FIGHTER (tak, tak!), ale nawet SEGA zapowiada, że to już koniec. Nie znaleźliśmy dystrybutora, który sprowadzałby do Polski nowe gry na MegaDrive – gdy odkryjemy nowe źródło, opiszemy nowości. Staroci opisywać nie będziemy – takie mamy zasady!

Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgarności. Gułash zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu Shotokan oraz nie odpowiadania na listy bez sensu. Wszystkie listy są czytane.

**Sprzedaj Wysyłkowa** ul. Krzywa 4 06-077 Wesoła 4  
**Gier Komputerowych** tel. (0-22)7731982  
 Termin realizacji: tel. (0-22)29165  
**TYLKO 5 DNI!!!** fax (0-22)7731982  
**OKAZJA!** Czynie 2 dni w tygodniu. Niskie Ceny!

**PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:**  
**IBM PC**  
 Battle Isle 28,00  
 Franko 37,00  
 Gandalf 36,00  
 Ishar III 44,00  
 Koko i Kokosz 46,00  
 Liga Polska Manager '95 37,00  
 Megalomania 28,00  
 Polanie 53,00  
 Skaut Kwaternaster 43,00  
 Speedway Manager '96 36,00  
 Swirus 40,00  
 Transport Tycoon 42,00  
 Ultimate Soccer Manager 77,00  
 Urban 34,00  
 Worms 110,00

**IBM PC-CD ROM**

Admiral Sea Battles	138,00
Alien Trilogy	141,00
A.D. 1444	149,00
Arabimedeian Dynasty	115,00
Battlegrounds Artistam	148,00
Command & Conquer: Red Alert	181,00
Doggerfall	138,00
Defunctio Derby II	147,00
Diablo	147,00
Discworld II	139,00
Dragon Lore II	53,00
Evolution - mapy do Cywilizacja II	132,00
Fable	138,00
F 22 Lighting	139,00
Fifa Soccer '97	139,00
Flight Simulator 6.0 - Microsoft	147,00
Flying Corps	139,00
Fragile Allegiance	139,00
Grand Prix 2 Formula 1	127,00
Harvester	151,00
Heroes of Might and Magic II	138,00
Urban Fighter	138,00
K.K.N.D.	tel.
Katharsis	119,00
Krazy Ivan	131,00
Lands of Lore II	97,00
Litoral	139,00
Lords of the Realm II	147,00
M.A.X.	151,00
Megapack VI	159,00
Nascar Racing II	138,00
NEA Live '97	tel.
Need for Speed II	139,00
NHL '97	167,00
Phantasmagoria II	138,00
Polanie 60	151,00
Power F1	157,00
Privatir II - Darkening	131,00
Quake	112,00
Rally Championship	112,00
Settlers II	112,00
Sega Rally	112,00
Smoczce Historie	112,00
Smurly - pol. wer.	112,00
Space Jam	177,00
Super Eurofighter 2000	tel.
Steel Panthers II	127,00
Strike	139,00
Syndicate Wars	139,00
Third Reich	139,00
Timeleapse	127,00
Titanic	139,00
Time Commando	137,00
Tomb Raider	139,00
Turks 6	139,00
Urban Runner	139,00
Wersal 1685 - wer. pol.	138,00
Worms + misje	138,00
Virtua Cop	139,00
X5	127,00
Z'	127,00

**AMIGA**

Astral	29,00
Bez Kompromisu	38,00
F-29 Retaliator	38,00
Franko	24,00
Intercalaris	38,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Mistrz Polski '96	37,00
Olimpiada 96	29,00
Rapd przez Polskę	30,00
Sprawy, Manager 96	36,00
Street Fighter II	48,00
Tyrant	38,00
Watch Tower (AGA)	48,00

**Posiadamy w sprzedaży:**  
**SONY PlayStation**  
**SEGA Saturn**  
 w formie wysyłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony Playstation	Sega Saturn
Black Down, Command & Conquer, Crash Bandicoot, Die Hard Trilogy, Destruction Derby 2, Distractor, Dragonsheart, Fita '97, Intern. Superstar, Soccer, Kings Field, Legacy of Kaim, Mortal Kombat Trilogy, NBA in the Zone 2, NBA Live '97, NHL'97, Pandemonium, Pro Wrestling, Reloaded, Resident Evil, Simcity 2000, Soviet Strike, Space Jam, Spot goes to Hollywood, Street Fighter Alpha 2, Talkin' 2, Time Commando, Tomb No 1, Tomb Raider, Tunnel B1, Twisted Metal 2, Victory Bowling, Warhammer, X-Com (Julo 2) i wiele innych	Amek, Baku Baku, Bug, Clowrd Knight 2, Command & Conquer, 'D', Dark Savior, Daytona USA, DCE, Defcon 5, Doom, Dragonheart, Exchamed, Euro '96, Fighting Vipers, Guardian Hero, Gun Griffon, Loaded, Myst, NHL '97, Need for Speed, Nights, Panzer Dragon II, Rayman, Sega Rally, Sonic 3D, Soviet Strike, Spot goes to Hollywood, Street Fighter, Alpha, Tomb Raider, Ultimate, Mortal Kombat 3, Virtua Cop 2 + Gun, Virtua Fighter 2, Virtua Fighting Kids, Virtua Hylline, 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 dotychczas zawierają podatek VAT.  
 Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).  
 W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprawozdania na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.  
**Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:**  
**(0-22) 773-19-82 lub (0-80) 29-71-65**



rys. Dorota Słezak



**WARSZAWA**  
ul. Bracka 4  
tel/fax 625-40-09  
tel/fax 625-70-70

**FOR** 1989

**MAT**

**POZNAŃ**  
ul. Piekary 17  
tel/fax 52-42-23

KIELCE ul. Sienkiewicza 78 LUBLIN ul. T. Zana 38A ŁÓDŹ ul. Piotrkowska 270 RADOM ul. ŻEROMSKIEGO 18  
pok. 348 tel/fax 366-27-37 pok.201 tel/fax525-81-11 pok.904 tel/fax 81-89-72 tel/fax 363-31-94

\* KONFIGURACJE NA ŻYCZENIE \* RĄTY BEZ ZYRANTÓW \*

<b>MONITORY</b>	<b>PLITY</b>	<b>OBUDOWY</b>	<b>STACJE</b>	<b>UPS</b>	<b>AKCESORIA</b>
"ARCUS"/"MITSUBISHI" SVGA 14" - 256 SVGA NI/LR 14" - 616 "BRIDGE" SVGA NI/LR 14" - 667 SVGA NI/LR 15" - 932 SVGA NI/LR 17" - 1783 "DAEWOO" SVGA NI/LR 14" - 713 SVGA NI/LR 15" - 957 SVGA NI/LR 17" - 1817 "PHILIPS" SVGA NI/LR 15" - 1156 SVGA NI/LR 17" - 2744 SVGA NI/LR 20" - 4116	Z PROCESOREM AMD K5-75 - 432 AMD K5-90 - 486 AMD K5-100 - 575 AMD K5-133 - 604 PENTIUM 100 - 631 PENTIUM 120 - 662 PENTIUM 133 - 748 PENTIUM 166 - 1268 PENTIUM 200 - 1898	"DESKTOP" STANDARD - 94 LUX - 218 "MINI TOWER" STANDARD - 86 LUX - 206 "MIDI TOWER" STANDARD - 138 LUX - 255 "BIG TOWER" STANDARD - 195 LUX - 302	FDD 1.44MB NEC - 67 ZIP zewnętrzna - 581 <b>MULTIMEDIA</b> CD-ROM MITSUMI 8speed - 306 MITSUMI 12speed - 406 KARTA MUZYCZNA SHUTTLE 48 PLUS - 99 BLASTER 16 PnP - 289 BLASTER 32 PnP - 381 BLASTER AWE 64 - 658 GŁOŚNIKI I MIKROFONY SCREEN BEAT 5W - 31 ENCORE P201 25W - 72 ENCORE P401 100W-98 ENCORE P120 120W-115 TARGET CPT 3GX - 8 TARGET CPT 2GX - 14	"APC" BACK 250VA - 363 BACK 400VA - 535 BACK 600VA - 690 "FISKARS" 250 VA - 342	PRZELĄCZNIKI drukarkowy 2x1 man.- 17 drukarkowy 4x1 man.- 30 drukarkowy 2x1 auto-176 drukarkowy 4x1 auto-285 KABLE CENTRONICS 1.8m - 5 CENTRONICS 5.0m - 12 RS Null Modem - 6 RS m/m 1.8m - 6 RS m/m 3.0m - 8 RS m/m 5.0m - 12 RS m/m 10m - 22 RS m/z 1.8m - 6 RS m/z 5.0m - 14 RS m/z 7.5m - 17 przełączacz VGA - 7 przełączacz myszy - 6 przełączacz klawiatury-5
<b>GRAFIKA</b>	<b>PAMIĘCI</b>	<b>DYSKI</b>	<b>SKANERY</b>	<b>PROGRAMY</b>	
"TRIDENT" SVGA 512KB ISA T9000 - 74 "S3" SVGA 1MB PCI 764 V+ - 99 "VIRGE 3D" SVGA 2MB PCI - 179 SVGA 2(4)MB NMC - 232 SVGA 2(4)MB ACER - 256 SVGA 2MB STEALTH - 334	SIMM 1MB (8bit) - 28 SIMM 4MB (32bit) - 58 SIMM 8MB (32bit) - 120 SIMM 8MB (32bit) EDO - 120 SIMM 16MB (32bit) - 265 SIMM 16MB (32bit) EDO-266 SIMM 32MB (32bit) EDO-534 SOYO 1MB (VGA) - 33	"SEAGATE" 1.2 GB IDE - 575 2.1 GB IDE - 702 2.5 GB IDE - 853 "MD CAVIAR" 850 MB IDE - 512 1.2 GB IDE - 610 1.6 GB IDE - 667 2.1 GB IDE - 749 2.5 GB IDE - 840 3.1 GB IDE - 955	kabel RG-58 (mb) - 1 wtyk BNC - 2 złącze BNC - 3 złącze T-BNC - 3 opornik BNC 50 Ohm - 2 HP 4P - 1668 PRIMAX 4800 DIRECT - 800	Norton Commander - 98 OFFICE ProWIN'95 - 969	

# KOMPUTERY DRUKARKI

FDD 1.44MB, kontroler EIDE PCI, SVGA 1MB PCI, monitor 14", klawiatura WIN'95, MiniTower		PENTIUM - 8 MB RAM EDO	
CPU	AMD K5 - 8 MB RAM EDO	133 MHz	166 MHz
MONITOR	75 MHz	100 MHz	200 MHz
HDD	MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR	MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR	MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR
0	1072 1432 1126 1486 1245 1605	1271 1631 1398 1748 1908 2268	2539 2899
850	1584 1944 1638 1998 1757 2117	1783 2143 1900 2260 2420 2780	3051 3411
2100	1774 2134 1828 2188 1947 2307	1973 2333 2090 2450 2610 2970	3241 3601
2500	1925 2285 1979 2339 2098 2458	2124 2484 2241 2601 2761 3121	3392 3752
3200	2027 2387 2081 2441 2200 2560	2226 2586 2343 2703 2863 3223	3494 3854

<b>HP</b>	DJ400 (atram., 600dpi, 16KB, KolorKIT) - 644 DJ690c (atrament, 600dpi, 512KB, kolor) - 944 DJ820c (atrament, 600dpi, 128KB, kolor) - 1221 DJ870 (atram., 600dpi, 512KB, kolor) - 1614 LJ5L (laser, 600dpi, 1MB+MET, 4str/min) - 1326 LJ6P (laser, 600dpi, 2MB+MET, 8str/min) - 2542 LJ6MP (laser, 600dpi, 3MB+MET, PostScript)- 3116
<b>PANASONIC</b>	KXP1150 (9 igiet, 10", 4KB, 240zn/s) - 442 KXP3696 (9 igiet, 15", 32KB, 500zn/s) - 1142 KXP2130 (24 igty, 10", 14KB, 250zn/s) - 509 KXP6100 (laser, 256KB, 300dpi, 6str/min) - 814 KXP6500 (laser, 512KB, 600dpi, 6str/min) - 1283
<b>OKI</b>	320 (9 igiet, 10", 32KB, 360zn/s, PL) - 1097 321 (9 igiet, 15", 32KB, 360zn/s, PL) - 1236 4W (laser, 128KB, 300dpi, 4str/min, PL) - 808

Ceny w nowych złotych bez podatku VAT wg cennika 97.03.06

Papier, tusze, tonery i taśmy do w/w drukarek



# UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23  
05-300 Mińsk Maz.  
tel./fax (0-256)25-58  
(8.00-13.00 21.00-23.00)  
tel. (0-256)53-46 (18.00-21.00)

Sprzedaż wysyłkowa

**Gier i konsol:**

**SONY  
PLAYSTATION  
995,-**

Ponad 150 tytułów  
w cenach 159-209,-

Nowości:

Burning Road  
Crash Bandicoot  
Destruction Derby 2  
Disruptor  
Rebel Assault 2  
Resident Evil  
Soul Edge  
Space Jam  
Tekken 2  
Tunnel B1  
Tomb Raider  
Warhammer

**&**

**SEGA SATURN  
995.-**

Ponad 100 tytułów  
w cenach 139-209.-

Alien Trilogi  
Command & Conquer  
Guardian Heros  
Nights  
Need For Speed  
Panzer Dragon Zwei  
Tomb Raider  
Virtua Cop 2  
Virtua Fighter 2  
...i wiele nych!!!

**&**

**NINTENDO 64  
(INFO. TEL)**

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  
ATRAKCYJNE RABATY  
NAJNIZSZE CENY!!!**

Firma Wysyłkowa

# Wirtualny Świat



Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10  
tel. (0-22) 25-81-71

## Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę,  
gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni  
od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją,  
oto fragment naszej oferty:

Ready & Alert (tysiąc misji do C&C Red Alert)	69,-
MS Monster Truck Madness (Win'95)	109,-
MS Close Combat (Win'95)	109,-
NBA Live'97	137,-
Flying Corps	139,-
Diablo (Win'95)	145,-
Command&Conquer: Red Alert	148,-

W tym miesiącu proponujemy po najniższej cenie w kraju:

**MDK**

**Katharsis**

**Heroes of Might and Magic 2**

(wszystkie trzy w/w gry całkowicie po polsku)

Już w sprzedaży Sony Playstation i Sega Saturn  
oraz najnowsze gry na te konsole

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony w Internecie  
- [www.ws.com.pl](http://www.ws.com.pl) oraz w Telegazecie strona 386

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.  
To nic nie kosztuje!

cena zawiera podatek VAT  
płatność przy odbiorze przesyłki





SS 7 - 1,80 zł



SS 8 - 1,80 zł



SS 9 - 1,80 zł



SS 13 - 2,50 zł



SS 16 - 1,80 zł



SS 27 - 2,50 zł



SS 28 - 2,50 zł



SS 32 - 2,50 zł



SS 33 - 2,50 zł



SS 6 - 1,80 zł

# PRENUMERATA

## ZASADY PRENUMERATY

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

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 (jak na przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazaranie 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 w godz. 9<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>. Wydawnictwo uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

**Aby rozpocząć prenumeratę od maja, należy dokonać wpłaty do 15 kwietnia! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.**

Przekazy prosimy kierować pod adresem:  
**SECRET SERVICE**  
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

**KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ LUB XERO PORZĄDNIK PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZTIE.**

## CENY PRENUMERATY:

### Wariant 1:

6 wydań  
SECRET SERVICE + SS CD **119.<sup>00</sup> zł**

### Wariant 2:

12 wydań  
SECRET SERVICE **39.<sup>90</sup> zł**

**UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMujemy WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!**

Uważnie wypełnić - oddać dla redakcji

**ARCHIWALIA** Kupon ważny do dnia 15.04.1997 r.

Zamawiam następujące numery archiwali:

6	7	8	9	13	16	27	28	32	33	34	35
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem zamawiane numery.

Kompendium 1  
 Kompendium 2

Numer prenumeratora: \_\_\_\_\_  
(wpisać numer ze swojej należytą adresową)

**PRENUMERATA**  
Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony, którego wariantu prenumeraty dotyczy zamówienie. W przypadku zamawiania więcej niż jednej prenumeraty na raz, prosimy wpisać: żeb:

Wariant 1:  
6 miesięcy  
SECRET SERVICE + SSCD

Wariant 2:  
12 miesięcy  
SECRET SERVICE

## KOLEJNY PSX ROZŁOSOWANY!

W konkursie „WYGRAJ PSX” ogłoszonym w świątecznym numerze SECRET SERVICE wygrał p. Jan Paczkowski z Poznania (pośrodku na zdjęciu). Było dla nas dużym zaskoczeniem gdy okazało się, że to nie syn przyjechał po nagrodę wraz z ojcem, ale to właśnie ojciec jest zwycięzcą!

Obaj są naszymi wiernymi czytelnikami, a od kilku dni - również świeżo upieczonymi konsolowcami. Gratulujemy!













# LEW LEON

PC, Curpurate  
Tajne kody: XXDOC lub XXSCORPIK – nieśmiertelność, dodatkowe życie – XXTOMEK, dodatkowa energia – XXLEON, przełączenie lewo/prawo – XXTE-



PE, wszystkie przedmioty – XXCYBERIUS, latanie – XXJACK (tylko w Kadmarze), autorzy – LEOTEAM. Spróbuj także: XXLESTER, XXKATE4EVER, XXDLUGI, XXZIBI, IDDDQD.

## KATHARSIS

PC, Nuez  
Niektóre kody do leveli: WHIRLWIND, ELECTRICITY,

BORER, SPRINGER, SWITCH, ANTENNAE, RAINBOW, SLEDGEHAMMER, GIANTS, XL SHIPS.

## KILLER INSTINCT

Game Boy, B. Gruchociak  
Fatalities i Friendships podane są w wersji dla zawodników zwróconych w prawo.

GLACIUS: Fatality – lewo, dół, dół-prawo, ręka (blisko); Friendship – prawo, prawo, lewo, lewo, noga (wszędzie).

SABREWULF: Fatality – prawo, prawo, lewo, lewo, noga (blisko); Friendship – prawo, lewo, prawo, lewo, ręka (wszędzie).

SPINAL: Fatality – lewo, lewo, lewo, noga (połowa ekranu); Friendship – lewo, dół, dół-prawo, noga (wszędzie).

THUNDER: Fatality – dół, dół-prawo, prawo, ręka (odległość podcięcia); Friendship – dół, dół, dół-prawo, prawo, noga (wszędzie).

ORCHID: Fatality – prawo, lewo, prawo, lewo, noga (blisko); Friendship – prawo, dół, dół-lewo, ręka (wszędzie).

JAGO: Fatality – lewo, lewo, prawo, prawo, ręka (blisko); Friendship – prawo, lewo, prawo, lewo, noga (wszędzie).

FULGORE: Fatality – dół, dół, prawo, prawo, noga (odległość podcięcia); Friendship –

lewo, dół, dół, prawo, ręka (wszędzie).

COMBO: Fatality – lewo, lewo, prawo, prawo, ręka (blisko); Friendship – dół, dół-prawo, prawo, dół, dół-prawo, prawo, ręka (wszędzie).

Losowy wybór zawodnika: przy wyborze postaci trzymaj górę i wciśnij START. Gdy przejdiesz grę na poziomie Very Hard, to zostaniesz „Supreme Champion”.

Aby grać Eye dolem (bossem), to na ekranie, gdzie widać twarze dwóch zawodników, trzymając prawo wciskaj po kolei: SELECT, START, B, A.

## LOST VIKINGS 2

PC, Yoosva  
Wszystkie kody do leveli (uwaga, czasem wpisuje się „zero” zamiast litery „O”): 1 – NTR0, 2 – ISTS, 3 – 2NDS, 4 – TRSH, 5 – SWIM, 6 – WOLF, 7 – BR4T, 8 – K4RN, 9 – BOMB, 10 – WZRD, 11 – BLKS, 12 – TLPT, 13 – GYSR, 14 – B3SV, 15 – R3T0, 16 – DRNK, 17 – YOVR, 18 – 0V4L, 19 – TIN3, 20 – D4RK, 21 – H4RD, 22 – HRDR, 23 – LOST, 24 – 0B0Y, 25 – H0M3, 26 – SHCK, 27 – TNNL, 28 – H3LL, 29 – 4RGH, 30 – BaDD, 31 – D4DY.

Dodatkowe kody: Niewidzialność – GHST, Autorzy – CR3D,

Skok do najwyższego levelu – W4RP.

## LOTUS 3

Amiga, Marko  
Wpisz jako kod GAMESMART.

## MICKEY MOUSE IV

Game Boy, Tomek i David  
Kod do ostatniej planszy – STAR.

## MORTAL KOMBAT 2

PC, Rogal zwany Szirką  
Dla tych, co lubią grać Raydenem, taktyki na poszczególnych gości (poziom Very Hard) oraz Tips. Najlepsze combo Raydena (tylko gdy przeciwnik jest pod ścianą): najpierw kop z wyskoku, podcięcie i torpeda (tę kombinację można bez trudu zablokować, jeżeli jednak wykonasz ją szybko, to komputer nie zablokuje).

BARAKA – Jeżeli widzisz, że puszcza pocisk, od razu wyskok, a potem torpeda, torpeda, torpeda... Jeśli zablokuje, dostaniesz pociskiem. Kiedy podchodzi, to podcinaj. Jeżeli nie odskoczy, to wówczas go podetniesz. Jeżeli odskoczy, to podejdź i podetnij. Za którymś razem wypuści pocisk, a wtedy go podetniesz i torpeda, torpeda, torpeda...

JAX – Bułka z masłem. Na początku wyskok, torpeda, a gdy już będzie pod ścianą – combo.

# DOM SPRZEDAŻY WYŚLĄKOWEJ 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

AMIGA	zł. gr
<input type="checkbox"/> Andromeda	13,00
<input type="checkbox"/> Ankie	17,00
<input type="checkbox"/> Ankie 2	25,00
<input type="checkbox"/> Astral	29,00
<input type="checkbox"/> Allertya	17,00
<input type="checkbox"/> Barshee A1200	30,00
<input type="checkbox"/> Battlesom	19,00
<input type="checkbox"/> Bez Kompromisu 500+600,1200	34,00
<input type="checkbox"/> Billy's Crazy School	17,00
<input type="checkbox"/> Body RL Gal. A1200	80,00
<input type="checkbox"/> Brutal Football A500	30,00
<input type="checkbox"/> Brutal Football A1200	30,00
<input type="checkbox"/> Brydz	25,00
<input type="checkbox"/> Budokan	18,30
<input type="checkbox"/> Burnline	39,00
<input type="checkbox"/> Cadaver	24,40
<input type="checkbox"/> Cardiac	15,00
<input type="checkbox"/> Carnage A500	17,00
<input type="checkbox"/> Coast	88,00
<input type="checkbox"/> Crazy Cars 2	19,00
<input type="checkbox"/> Crystal Dragon	37,00
<input type="checkbox"/> Crystals of Arborea	25,00
<input type="checkbox"/> Cyber Kick	17,00
<input type="checkbox"/> Cyberforce	29,00
<input type="checkbox"/> Dan Wilker	20,00
<input type="checkbox"/> Dale Grl	28,00
<input type="checkbox"/> Date Girl A1200	28,00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	61,00
<input type="checkbox"/> Desert Wolf	43,00
<input type="checkbox"/> Discor	17,00
<input type="checkbox"/> Doc Croc's Adv. A500	17,00
<input type="checkbox"/> Dwayne-Greedy Ardara	24,00
<input type="checkbox"/> Dracula	18,30
<input type="checkbox"/> Dragonstone	35,00
<input type="checkbox"/> Edd the Duck 2	17,00
<input type="checkbox"/> Epsilonoid Dellin	34,00
<input type="checkbox"/> Energy Mover	24,00
<input type="checkbox"/> Epic	25,00
<input type="checkbox"/> Eskadra	29,00
<input type="checkbox"/> Exile	49,00
<input type="checkbox"/> Explorer	17,00
<input type="checkbox"/> F-1 Tornado A500	17,00
<input type="checkbox"/> F-29 Pilotator	39,00
<input type="checkbox"/> Fears A1200	59,00
<input type="checkbox"/> First Samurai	28,00
<input type="checkbox"/> Flat Fighter	17,00
<input type="checkbox"/> Flight of Amazon Queen	60,00
<input type="checkbox"/> Forest Dumb	29,00
<input type="checkbox"/> Forest Dumb Forever	29,90
<input type="checkbox"/> Frankenstein A500	17,00
<input type="checkbox"/> Franko-The Crazy Revenge	24,00

Nazwisko i imię	
<input type="checkbox"/> Furturentum A500+	36,00
<input type="checkbox"/> Gear Works	15,00
<input type="checkbox"/> Giełcia Swiatowa	24,00
<input type="checkbox"/> Glocem A1200	59,00
<input type="checkbox"/> Glocem De Luze A1200	61,00
<input type="checkbox"/> Guardian A1200	53,00
<input type="checkbox"/> Heimdal 2 A500	36,00
<input type="checkbox"/> Heimdal 2 A1200	36,00
<input type="checkbox"/> Heloklora	31,00
<input type="checkbox"/> High Seas Trac. A1200	51,00
<input type="checkbox"/> Hokej na Lodzie	17,00
<input type="checkbox"/> Inkercoleris	36,00
<input type="checkbox"/> International Soccer	25,00
<input type="checkbox"/> International Tennis A500	17,00
<input type="checkbox"/> Ikar 2 A500+, 600	38,00
<input type="checkbox"/> Ikar 3 A500+, 600	41,00
<input type="checkbox"/> Jaguar XJ220	24,00
<input type="checkbox"/> James Bond 3 A1200	29,00
<input type="checkbox"/> Jankol	18,00
<input type="checkbox"/> Jurajski Sen	20,00
<input type="checkbox"/> Hajko i Kokosz	39,00
<input type="checkbox"/> Kariercz	16,00
<input type="checkbox"/> King's Table	36,60
<input type="checkbox"/> Kingpin	31,00
<input type="checkbox"/> Knights of the Sky	24,40
<input type="checkbox"/> Kosmos	15,00
<input type="checkbox"/> Kryptek	15,00
<input type="checkbox"/> Kupiec	29,90
<input type="checkbox"/> Laserman 2	17,00
<input type="checkbox"/> Last Soldier	14,00
<input type="checkbox"/> Lazarus	26,90
<input type="checkbox"/> Legends A1200	61,00
<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager	29,00
<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager'98	37,00
<input type="checkbox"/> Linkis - Goli	18,30
<input type="checkbox"/> Lost in Mine	24,00
<input type="checkbox"/> Magic Balls	18,00
<input type="checkbox"/> Magic Coins	13,00
<input type="checkbox"/> Magiczna Księżka	24,00
<input type="checkbox"/> Menhunter 2 San Frisco	24,40
<input type="checkbox"/> Mister Ninja	15,00
<input type="checkbox"/> Mistrz A1200	22,00
<input type="checkbox"/> Mega Blast	25,00
<input type="checkbox"/> Mentor	35,00
<input type="checkbox"/> Metal Kombat	31,00
<input type="checkbox"/> Miasto Smierci	29,90
<input type="checkbox"/> Mija Harolda	43,00
<input type="checkbox"/> Mistrz Polska'96 500+, 600, 1200	37,00
<input type="checkbox"/> Mistrzostwa	15,00
<input type="checkbox"/> Mortal Weapon	15,00
<input type="checkbox"/> Mr Tomelo	29,00
<input type="checkbox"/> Mroki	17,00
<input type="checkbox"/> Cimpilada 96	29,00
<input type="checkbox"/> Oscar A500	32,00

<input type="checkbox"/> Out to Lunch A1200	24,00
<input type="checkbox"/> Overkill A1200	24,00
<input type="checkbox"/> Pochowy Prezent	22,00
<input type="checkbox"/> Pinball Hazard	29,00
<input type="checkbox"/> Pinball Iluzjone A1200	55,00
<input type="checkbox"/> Pinkie	30,00
<input type="checkbox"/> Pinomania	10,00
<input type="checkbox"/> Pole Walki	25,00
<input type="checkbox"/> Półpergast	30,00
<input type="checkbox"/> Płama Ręce A1200	59,00
<input type="checkbox"/> Pro Tennis Tour 2	28,00
<input type="checkbox"/> Project Battlefield	25,00
<input type="checkbox"/> Owek	31,00
<input type="checkbox"/> Rajd przez Polskę	29,00
<input type="checkbox"/> Rally Champ A600	48,00
<input type="checkbox"/> Reversi	17,00
<input type="checkbox"/> Road Flash	18,30
<input type="checkbox"/> Różniak Reg. A500+, 600	49,00
<input type="checkbox"/> Robinson's Reg. A1200	34,00
<input type="checkbox"/> Rockstar	36,00
<input type="checkbox"/> Rocolet	15,00
<input type="checkbox"/> Rocolet 2	20,00
<input type="checkbox"/> Sabre Team A500	34,00
<input type="checkbox"/> Sabre Team A1200	34,00
<input type="checkbox"/> Sen	29,00
<input type="checkbox"/> Sen i Smiech	25,00
<input type="checkbox"/> Siarabuzek-Pakiet	17,00
<input type="checkbox"/> Skarb Templarszy	29,00
<input type="checkbox"/> Skaut Kwaternast	29,00
<input type="checkbox"/> Skatlon Krew A1200	39,00
<input type="checkbox"/> Smuś	17,00
<input type="checkbox"/> Soccer Supr. A500+, 600	60,00
<input type="checkbox"/> Soccer Superst. A1200	60,00
<input type="checkbox"/> Super Tennis A1200	34,00
<input type="checkbox"/> Szukobrodek	21,90
<input type="checkbox"/> Storm Master	30,00
<input type="checkbox"/> Street Fighter 2	48,00
<input type="checkbox"/> Street Hassle	9,00
<input type="checkbox"/> Summer Camp	15,00
<input type="checkbox"/> Super Standart A1200	38,00
<input type="checkbox"/> Super Taekwondo Rider	30,00
<input type="checkbox"/> Super Tennis Champs	49,00
<input type="checkbox"/> Syzyf	17,00
<input type="checkbox"/> Taekwondo Master A1200	28,00
<input type="checkbox"/> Tag Team Wrestling A500	17,00
<input type="checkbox"/> Tajemnica Bursztynowej Komnaty	30,00
<input type="checkbox"/> Teo	15,00
<input type="checkbox"/> The Games	25,00
<input type="checkbox"/> Titanic Blindy	17,00
<input type="checkbox"/> Tornado A500, 600	45,00
<input type="checkbox"/> Total Carnage A1200	22,00
<input type="checkbox"/> Traps & Treasures	30,00
<input type="checkbox"/> Trole A500	23,00
<input type="checkbox"/> Trole A1200	25,00

<input type="checkbox"/> Truck Racing	17,00
<input type="checkbox"/> Tyrant 500+, 600, 1200	38,00
<input type="checkbox"/> Ubiak A1200	41,00
<input type="checkbox"/> Unkrom	29,00
<input type="checkbox"/> Urlikum 2	28,00
<input type="checkbox"/> Vabank	17,00
<input type="checkbox"/> Vicky	17,00
<input type="checkbox"/> Vital Light	29,00
<input type="checkbox"/> Wilk West	17,00
<input type="checkbox"/> Wiskiet	19,00
<input type="checkbox"/> Wolfchild	20,00
<input type="checkbox"/> World Cup Year 94	77,00
<input type="checkbox"/> World Rugby Manager	17,00
<input type="checkbox"/> Worlds of Legend	24,00
<input type="checkbox"/> Zaklęta Wyspa	25,00
<input type="checkbox"/> Zombi	17,00

CD32	
<input type="checkbox"/> Alfred Chicken	24,00
<input type="checkbox"/> All Terrain Racing	60,00
<input type="checkbox"/> Chaos Engine	37,00
<input type="checkbox"/> Chuck Rock	19,50
<input type="checkbox"/> Fears	71,00
<input type="checkbox"/> Fire & Ice	37,00
<input type="checkbox"/> Fly Harder	19,50
<input type="checkbox"/> Guardian	43,00
<input type="checkbox"/> Legendia	81,00
<input type="checkbox"/> Overkill + Lunar-C	24,00
<input type="checkbox"/> Pinball Iluzjone	58,00
<input type="checkbox"/> Riddick	49,00
<input type="checkbox"/> Speedball 2	43,00
<input type="checkbox"/> Sports Legacy	95,00
<input type="checkbox"/> Strip Pot	31,00
<input type="checkbox"/> Vital Light	20,00
<input type="checkbox"/> Whizz	49,00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	
<input type="checkbox"/> Scena PL	49,00zł
<input type="checkbox"/> Super Memo 3.0	78,00zł

Sony PlayStation	
<input type="checkbox"/> Broken Sword	190,00
<input type="checkbox"/> Command & Conquer (ang.)	210,00
<input type="checkbox"/> Die Hard Trilogy	190,00
<input type="checkbox"/> Disruptor	190,00
<input type="checkbox"/> FIFA 97 (ang.)	200,00
<input type="checkbox"/> NBA 97	200,00
<input type="checkbox"/> NBA Jam Extreme	170,00
<input type="checkbox"/> NHL 97	200,00
<input type="checkbox"/> Reloaded	195,00
<input type="checkbox"/> Resident Evil	190,00
<input type="checkbox"/> Star Gladiator	200,00
<input type="checkbox"/> Street Fighter Alpha 2	200,00
<input type="checkbox"/> Tekken 2	200,00
<input type="checkbox"/> Tomb Raider	200,00







giego zawodnika, a wtedy F1. Wówczas wykończ drugiego gracza i znów będziesz walczył z gościem, który cię wykończył, nie tracąc przy tym kredytu.

### MORTAL KOMBAT 3

PC, Robert Nowak  
Podczas wyboru wojownika nacisnij góra + pięść – losowy wybór postaci.

### ROADKILL

Amiga, Pasta  
Kody do: Czwartego Levelu: LQPONQURJT; Siódmego Levelu: HQPONHSBNI; Dziesiątego Levelu: PQPOOFSRRT

### SCREAMER 2

PC, Młodzi Gniewni  
W głównym menu wpisz: MRTRK – wszystkie trasy, CHM-PA – wszystkie turnieje. Dodatkowe wozy otrzymasz po wpisaniu odpowiednio (i do wyboru) kodów: TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR.

### SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Amiga, Pawcio  
W opcji CAREER (MANAGER) każde wciśnięcie klawisza M podnosi stan konta twojej drużyny o 1000 lub 2000. Czasami, gdy komputer dowie się o twoich oszustwach, przegrywasz wszystkie mecze.

### SETTLERS 2

PC, Zero G  
W czasie gry wpisz „thunder”. W prawym górnym rogu powinien pojawić się wykrzyknik w kółeczku. Teraz możesz budować wszystkie budynki. Ponadto: F7 – cała mapa, Alt + 1, 2, 3, ..., 10 to różne prędkości gry.

### SHADOW FIGHTER

Amiga, Marko  
Kod na Shadowa: MBARIVID IS OCCAFFARIMBARI. Wpisujesz w opcjach.

### SPEEDBALL 2

Game Boy, B. Grechuciak  
1. Kody do pierwszej ligi: M18Q44CMTWMW97XQ7B737 WOGT(KWADRAT)PYZPG9; 9WMXZ001G1V1XJB12QRHR 79(KWADRAT)ZXB4F4T(KWADRAT); 2024QSR99989Z3S QBHWJ3126VMROW23; 2. Zawodników z transferu nie można trenować. 3. Nie kupuj z transferu zawodników, którzy kosztują mniej niż 1000. Nie opłaca się. 4. Najlepszy zawodnik z transferu w ataku to Janus, w pomocy Seline, a w obronie Jenson.

### STRIP POKER

C-64, mr. X Bogas  
Wcisnąc F1 można skasować (lub przywrócić) kobitkę.

### SUPER MARIOLAND

Game Boy, B. Gruchociak  
Jeśli przejdziesz grę dwa razy z rzędu bez wyłączania Game Boya, to możesz wybrać sobie planszę, od której chcesz zacząć rozgrywkę.

### TERMINATOR FUTURE SHOCK

PC, Maciej Adamowicz  
Aby móc wpisać kody, należy w czasie gry równocześnie przycisnąć dwa klawisze ALT i \. Oto i one: VERSION – wersja gry; VERSIONID – dokładniejsza wersja gry.

HELLO – hello?; TURBO – przyspieszenie gry; SUPERUZI – dodanie lepszego uzi; GARBLE – odsłonięcie liter wpisywanych kodów; FIREPOWER – wszystkie bronie plus amunicja, lecz nie dla wszystkich broni (działa tylko raz podczas gry); BANDAID – uzupełnienie energii (zdrowia); NEXTMISSION – następna misja; ICANTSEE – celownik; WHOAMI – swoje imię; COUNTERS – pozycja.

### TOMB RAIDER

PC, Młodzi Gniewni i inni  
Aby uzyskać dostęp do wszystkich broni oraz full amunicji, wykonaj Specjalny Taniec Śmierci: krok z SHIFTEM do przodu, potem do tyłu, 3 obroty w prawo, a następnie skok do tyłu. Jeśli zaś chcesz przejść etap, zrób to samo z tym, że wykonaj ostatni skok w przód zamiast w tył. Niewiarygodne, ale działa!

### TWISTED METAL

PSX, Daras  
Kody:  
Nieskończona liczba broni – Trójkąt, -, Kwadrat, Koło, Koło; Nieskończona liczba energii – Kwadrat, Trójkąt, X, Koło; Końcowa walka – Trójkąt, X, Koło, Kwadrat, Trójkąt; Ukryty level (Fight For Life) – Kwadrat, Trójkąt, Koło, Kwadrat, Kwadrat.

### UNIVERSE

Amiga, Marko  
Sekwencja uruchamiająca samochód na parking: 87764.

### UNREAL

PC, Borowy z Tatr  
Kody: nieśmiertelność: QPAS; wszystkie bronie: BOMB; skok do levelu X: SEX.

### ZEEWOLF 2

Amiga, Geralt  
Kody: 1. REQUIN; 2. WOLFRAM; 3. FULLMOON; 4. OURAGAN; 5. JMARGUS; 6. STAG; 7. KRAKEN; 8. STATION; 9. GBULL; 10. STATI-PAUSE; 11. DOITNOW; 12. SHIPDECK; 13. GLOBOFF; 14. BEHAVE; 15. SHADOW; 16. MAXFUEL; 17. PELPAY; 18. DOMINO; 19. STEERDART.

漫画星

JAPONSKI KOMIKS I FILM

# planet manga

zapraszamy w godz. 10<sup>00</sup>-15<sup>00</sup>  
poniedziałek, środa, piątek  
tel./fax (0 22) 635 26 67



Oryginalne  
ANGIELSKIE  
Kasety  
Video VHS  
Stereo  
System PAL  
EUROPEJSKI

zamówienia na katalog  
ver. 2.0 przyjmujemy  
wyłącznie na kartkach  
pocztowych lub  
telefonicznie  
taniej niż  
gdziekolwiek  
w  
Europie

- Armitage III #1, #2, #3, #4 ..... 34<sup>90</sup> zł
- Moldiver #1, #2, #3 ..... 49<sup>90</sup> zł
- Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4 ..... 49<sup>90</sup> zł
- Kishin Heidan #1, #2, #3, #4 ..... 49<sup>90</sup> zł
- Green Legend RAN #1, #2, #3 ... 44<sup>90</sup> zł
- Ami-Mayhem ..... Start: 29<sup>90</sup> ..... Boost: 12<sup>90</sup> zł
- Aż Do Nieba ..... Tom 1 7<sup>90</sup> ..... Tom 2 8<sup>90</sup> zł

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:  
1-3 szt. = cena produktów + 2<sup>90</sup> zł  
4-6 szt. = cena produktów + 5<sup>90</sup> zł  
7-9 szt. = cena produktów + 7<sup>90</sup> zł  
i tak dalej... obliczoną w ten sposób należność prosimy nadać na pocztę pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego”

planet manga  
skr. poczt. 74  
00-954 Warszawa 84



**Odzew na ogłoszony przez nas w grudniu konkurs „koszulkowy” przerósł nasze najśmielsze oczekiwania! Dostaliśmy kilkadziesiąt prac, większość dobrych lub bardzo dobrych. Główną nagrodą był wszak 15-calowy monitor NEC! Po długich obradach komisja sędziowska wyłoniła sześciu zwycięzców oraz przyznała garść wyróżnień.**

**M**ożecie oto podziwiać najlepsze prace spośród nadesłanych na konkurs. Warto wspomnieć o śmiesznych nieporozumieniach, które miały miejsce przy tej okazji. Wiele osób tytułowało nasz konkurs jako „Bądź Rysunkiem” – to taka zabawna interpretacja pewnego zdania, które padło przy okazji ogłoszenia konkursu. W ten sposób nieformalna nazwa stała się formalną.

Tak jak napisaliśmy, prac przyszło bardzo dużo, jednak sporo było wśród nich takich, które cechowały się zupełnym niezrozumieniem tematu. Przynależały np. ogromne plakaty, albo szkice

węgłem na kawałku deszczulki, czy też najprawdziwsze witraże! Zdarzały się i hafty oraz wydzieranki. To wspaniale, że konkurs obudził w was tak wiele pasji twórczej. Przyjmując i oglądając prace nie raz śmiałyśmy się do rozpuku lub też z uznaniem kiwaliśmy głowami. Tym bardziej szkoda, że nie ma w numerze tyle miejsca, by pokazać wszystkie nadesłane projekty – nawet te nie na temat. Może kiedyś będzie okazja wynajęć na ten cel jakąś galerię... Będziemy w każdym razie systematycznie drukować wasze rysunki w SECRET SERVICE oraz KOMPENDIUM, a także przy innych okazjach (o ile takowe będą).

Serdecznie dziękujemy wszystkim uczestnikom za poświęcony czas i włożony wysiłek. Niestety monitor jest tylko jeden i przypadł w udziale zdobywcy głównej nagrody. Pozostali zwycięzcy oraz wyróżnieni autorzy dostaną od nas firmowe koszulki, tak jak obiecaliśmy. Zostanie również wyprodukowana specjalna seria T-Shirtów z wykorzystaniem najlepszych prac – z ich autorami będziemy się kontaktować już bezpośrednio. Jeszcze raz gratulujemy i zachęcamy do rysowania na co dzień, nie tylko od święta.

REDAKCJA

# „Bądź Rysunkiem” Koszulka Wiosna-Lato'97

rozwiązanie konkursu



## Piotr Sokołowski

Zwycięzca trafił w dziesiątkę tematycznie i poparł to doskonałym warsztatem.  
Technika: aerograf  
Podkład: karton  
Format: A3.

Główna nagroda:  
monitor NEC 15"  
Ufundowany przez warszawską firmę ACTION, dostawcę komputerów dla graczy.



## Tomasz Lipka

Komisję ujęła swoboda wypowiedzi oraz cyberpunkowy klimat prac.  
Technika: trudno zgadnąć – olej, kredki, tusz, ksero, korektor, ołówki, pasta do zębów?  
Podkład: karton.  
Format: A4.

Nagroda: gra DIABLO + głościczki + koszulka DISCWORLD 2.



## Tomasz Bieńkowski

Jeden z nielicznych, który zauważył, że ONI SĄ WŚRÓD NAS.  
Technika: tusz, kredka.  
Podkład: papier. Format: A4.

Nagroda: gra KATHARSIS + koszulka DESTRUCTION DERBY 2.



## Marta Mazur

Wzruszyła nas dojrzałość zamierzenia plastycznego.  
Podkład: karton.  
Format: B5.

Nagroda: gra MDK + głościczki + koszulka DISCWORLD 2.







## Witam w Manga Room!

Ostatnio objechał mnie Martinez (cóż, szef to szef) za zaniedbywanie rubryki, więc postanowiłem odrobić stracone punkty. Ten numer jest wyjątkowy i zrobię wszystko, żeby tak było już zawsze. Na słoneczny kwiecień wybrałem trzy absolutne nowości z różnych gałęzi anime w Japonii: telewizyjny „Magical Girl Pretty Sammy”, video „Burn-Up W” oraz najświeższą produkcję kinową – „Tenchi Muyo in Love!”. W Newsach również absolutne nowości, zaś na SS'CD możecie przeczytać o rynku fanzinów w Japonii.

A teraz kilka spraw organizacyjnych. Wiemy, że zawaliliśmy sprawę z konkursem na plakaty z Akirą. Cóż, wyniki zaginęły podczas przeprowadzki do nowego lokalu redakcyjnego. Na szczęście wszyscy zwycięzcy dawno już dostali plakaty pocztą.

Wszystkie listy do Manga Room uważnie czytałem i już w następnym numerze być może zaanektuję prawie całą rubrykę listową na odpowiedzi mangowe.

■ Serial „Sailor Moon” definitywnie zakończy się na odcinku 200. Autorzy serii zażegnują się, że więcej odcinków nie będzie, ale czy wytrzymają pod presją fanów? Jak na razie, u nas kilka screenów z odcinka 199 i 200.

■ Już wkrótce w telewizji Polsat ukaże się nowa seria: „Dragonball”. Licząca sobie blisko dziesięć lat seria, stworzona na podstawie mangi Akiry Toriyamy, będzie wyświetlana również u nas. „Dragonball” jest obok „Sailor Moon” najbardziej popularnym anime na świecie. We Francji, Włoszech, Hiszpanii serial ten wciąż bije rekordy oglądalności.

■ The Big Boss Gulash rzucił także okiem na jeden odcinek serii telewizyjnej „Virtua Fighter”, powstałej na bazie popularnej białotyki. Akcja toczy się przed wydarzeniami będącymi tłem do

Screeny pochodzą ze 199 i 200 odcinka SailorMoon, czyli przedostatniego i ostatniego odcinka serii - tak, to już koniec...!



gry, podczas której wszystkie postacie spotykają się i poznają. Da Mastaa Gulash wyraził swoje głębokie zainteresowanie. Ach, gdyby takie serie leciały w naszej telewizji...

■ Już 1 czerwca w Canal+ wielka fiesta wszystkich Otaku, czyli „Ghost in the Shell”!!! Tym razem Canal+ zapewnia, że nie odwali takiej kichy, jak to było w przypadku Akiry. Film będzie z dobrym tłumaczeniem oraz zostanie wyemitowany kilkakrotnie, również z napisami.

■ Na Internecie powstała polska lista dyskusyjna poświęcona anime: ANIME-PL. Można się do niej zapisać, wysyłając maila pod adresem: majordomo@hydra.mimuw.edu.pl

i w liście pisząc: „subscribe anime-pl”

Listą zawiaduje Seweryn „Ser” Karłowicz.

■ Na koniec kilka krótkich odpowiedzi na pytania z listów. Moja ulubiona czarodziejka to Ami Mizuno, czyli Sailor Mercury, moje ulubione postacie z anime to Lum i Ryoko, moja ulubiona seria to

Plakat do serii telewizyjnej Virtua Fighter, z prawej – Akira wojownik



„Urusei Yatsura”, „Tenchi Muyo”, „Gall Force” i „Ranma” 1/2. Nie mówię biegle po japońsku, ale absolutnym laikiem też nie jestem, a moim największym marzeniem jest wyjazd do Japonii z teczką pieniędzy na zakupy. Więcej odpowiedzi za miesiąc.

## Tenchi Muyo in Love!

Seria Tenchi Muyo jest jedną z bardziej popularnych serii wśród fanów anime na całym świecie (opis: SS'37). Na początku było 5 odcinków OAV, potem następna seria video, 56-odcinkowy serial TV oraz wciąż trwająca telewizyjna seria „Magical Girl Pretty Sammy”, zaś najnowszą produkcją jest pełnometrażowy film „Tenchi Muyo in Love!”.

Wszystko zaczyna się od tego, że z więzienia Policji Galaktycznej ucieka jeden z najgroźniejszych przestępców we wszechświecie, znany



Na górze Achika, na dole plakat z nowego filmu Tenchi Muyo in Love!







© TOEI



Fajny kostium – własna skóra i odrobina pierza...



dziewczynka Sasami, która z pomocą gadającego Kotulika zmienia się w magiczną czarodziejkę Pretty Sammy, aby walczyć przeciw złu. Jej największym proble-



jako Kane. Za pomocą odwrócenia biegu czasu sprawia, że cała kwatiera główna Policji Galaktycznej zostaje wessana w nicłość. Tymczasem Tenchi wraz z dziewczynkami prowadzi „zwykłe” życie, gdy pewnego wieczora z przerażeniem zauważa, że jego ręce i stopy zaczynają zniknąć. Na domiar złego z filmu nakręconego przez ojca Tenchiego 8-milimetrową, amatorską kamerą, znikają jego nieżyjąca już matka. Całą tę niecodzienną sytuację wyjaśnia Washu, tłumacząc, że coś strasznego musiało się przydarzyć matce Tenchiego 26 lat temu. Aby uratować Tenchiego, który może zniknąć w każdej chwili, demonica Ryoko, Aeka, jej siostra Sasami i jej niezłączyły Kotulik Ryooki, niezdarna Mihoshi i jej partnerka Kyone wraz z samym poszkodowanym Tenchim wyruszają w przeszłość do roku 1970, aby uratować Achikę – dziewczynę, która pewnego dnia zostanie matką Tenchiego.

Film jest śliczny i ogląda się fantastycznie. O premierze w Japonii pisały wszystkie liczące się pisma branżowe, jak Newtype czy Animage. Czytelnicy pisma Newtype wymienili ten film jako jeden z kilku najbardziej oczekiwanych filmów 1996 roku.

Dzięki wtyżonej pracy grupy specjalistów powstała fantastycz-

na ścieżka dźwiękowa, która na domowych zestawach z Dolby Surround i w kinach wyposażonych w THX (cyfrowy zapis) daje niesamowite efekty. Muzykę do filmu skomponował sam Christopher Franke, członek legendarnej grupy Tangerine Dream.

Film na razie był i jest wyświetlany tylko w kinach Japonii i USA.

### Magical Girl Pretty Sammy

Mówiąc o nowościach, w Japonii święci sukcesy seria „Magical Girl Pretty Sammy”. Jest to seria wzorowana na gatunku „Sailory i s-ka”, czyli



czepiąca z nurlu „magical girls”. Podobnie jak z serialem telewizyjnym „Tenchi Muyo”, „Pretty Sammy” jest seria, w której występują znane nam już postacie. Oczywiście, fabuła jest inna niż w oryginalnym OAV. Główną bohaterką jest

Główne bohaterki serii Magical Girl Pretty Sammy

mem nie są potwory czy źli wrogowie, ale inna wojownicza, robiąca dokładnie to samo, co ona. Obie dziewczyny walczą o przy-

mat lokalnej bohaterki i rywalizują pod względem liczby zmierzonych z powierzchnią ziemi wrogów. Ot, co daje konkurencja i wolny rynek.

Mr Root

# MANGA NEWS



Cyberdrug przyszłości...



cy? Na opakowaniu najnowszej wersji popularnej gry RPG ma widnieć słowo „final”? Wreszcie idolka tłumów, panna Miyumi, ma



fajniejszy. I nie pomoże tu głos wojujących feministek czy zgorszonych matek (z całym szacunkiem dla naszych kochanych mam), ale taka jest prawda! Męska część fanów definitywnie domaga się większych giwer i... innych detali.

Ich oczekiwania zostały spełnione w nowej czteroczęściowej serii OAV, pt. „Bum-Up Warrior”, zrealizowanej przez ludzi odpowiedzialnych za bardzo u nas popularną serię „Tenchu Muyo”, wydaną nadzwyczaj szybko przez firmę A.D.Vision. „Warrior” to nazwa specjalnej tajnej jednostki antyterrorystycznej, w której służą prawie same dziewczyny będące na co dzień normalnymi policjantkami. Gdziekolwiek coś złego się dzieje, do akcji wkraczają bojowe kawaiki i... niech Bóg ma w opiece terrorystów!

rym ma się odbyć międzynarodowa konferencja, zjeżdżają dygnitarze z całego świata. Wśród tłumy przyjeżdżających

# BUM

Panieki z giwerami to jeden z ulubionych tematów wśród fanów anime. Tych męskich, oczywiście. Pamiętacie „Bubblegum Crisis” albo „Gunsmith Cats”? Obie te serie zawdzięczają swój sukces właśnie tej niezwykle interesującej kombinacji. A czym ładniejsze panienki występują w filmie, im większe mają biusty, bardziej krągłe kształty i dzierżą w dłoniach większe giwery, tym jest on

gości pojawiają się dziwni i podejrzani ludzie. Nagle bum i trach, ogłaszają się granaty gazowe i w sekundę wszyscy zapadają w sen. Za wyjątkiem terrorystów, którzy podobnie jak w „Szkłanej pułapce” natychmiast opanowują budynek. Policja jest bezradna. Czterej przedstawiciele terrorystów, przedstawiających się jako: „Front Wyzwolenia czegoś-tam”, za pośrednictwem wewnętrznej telewizji podają swoje żądania policji. Dzięki hackerskim zdolnościom jednej z naszych koleżanek, reszta brygady Warrior może podsłuchać rozmowę... O co tu chodzi? Co to za beznadziejne żądania?!

wykonać skok banji z helikoptera i do tego nago!?!

Eeeee, co to za terroryści? Cóż, trzeba jednak coś z tym zrobić, bo trzymają na muszce związanych zakładników. Sprawa jest jeszcze bardziej poważna, gdyż wśród zakładników znajdują się dyplomaci z całego świata. Gdy policja nie może sobie dać rady, za sprawą jednego telefonu z kwatery głównej nasza kobieca drużyna wkracza do akcji. A zaprawdę powiadam wam... z takimi kobitkami lepiej nie zadziierać! Nasze dziewczyny to nie tylko przedstawicielki brute force, ale również posiadaczki wysokiego IQ (przynajmniej część z nich). Całe to zamieszanie wydaje im się podejrzane, gdyż akcja została wykonana bardziej profesjonalnie, niż można by się tego spodziewać po czterech debilach. Ale cóż, na dochodzenie jeszcze za wcześnie, a trzeba działać, by uwolnić zakładników. Czy „Panna Miyumi” będzie jednak musiała wykonać skok banji nago? Już słyszysz, jak męska część wi-

## SZKŁANKĄ PO ŁAPKACH

Jest piękny dzień. Do najbardziej reprezentacyjnego hotelu, w któ-



Trener Tokijskich Gigantów oficjalnie ma się ukorzyć za ostatnie porażki swojej drużyny? Mają zostać połamane deski surfingowe wszystkich szpanerskich surferów z okoli-

downi ryczy – yes!

To tylko początek pierwszego epizodu z całej serii. Dalej dowiecie się, że te rajdy na wieżowce, porwania wirtualnych idolek i inne akty przemocy to tylko przykrywka dla prawdziwych celów

działań nowego kartelu narkotykowego, a nasze dziewczyny mają do czynienia z bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem.





## BURN UP — WARRIOR

Produkcja: AIC  
Scenariusz: Katsuhiko Kochiba,  
Suimo Uetake  
Charadesigner  
i animation director:  
Toshinari Yamashita  
Muzyka: Hiroyuki Nanba  
Reżyseria: Hiroshi Negishi  
Wydawca: A.D.Vision  
Czas Trwania:  
4 x 35 min.

Dystrybucja w Polsce:  
Planet Manga (kwiecień)  
wersja z napisami

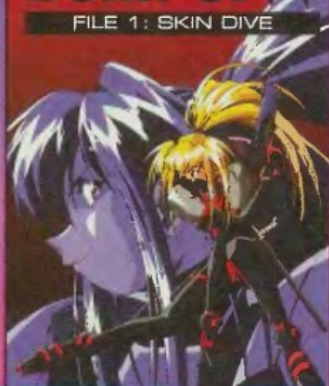


z rekrutek policyjnych i próbie jej uratowania przez dwie koleżanki. Ni-by kolejny produkt z dużymi giwerami i jeszcze większymi blustami. Ni-by nic nowego, ale film zdobył taką popularność, że doczekał się swojej wersji angielskiej. Po pięciu latach nowy team realizatorski podjął temat i powstała czteroczęściowa seria z jeszcze większymi giwerami i większymi...

Jest to film akcji ze sporą do-mieszką humoru. Miejscami bar-dzo fajny, miejscami naciągany, ale odprężający. „Burn-Up War-rior” nie jest ani filmem akcji sensu

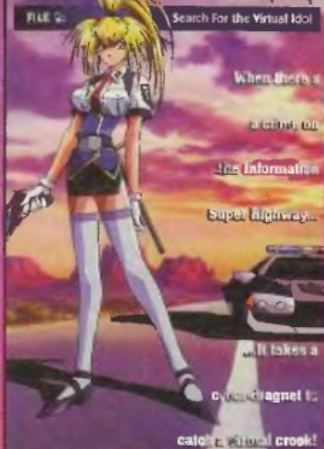
# BURN-UP

FILE 1: SKIN DIVE



# BURN-UP

FILE 2: Search for the Virtual Idol



Okladki pierwszych dwóch części.



Film „zawiera sceny dla doro-słych piętnastoletków” – to prawda. W sumie po to kupuje się takie fil-my, aby nacieszyć się rajcownymi momentami.

Sayonara  
Mr. Root

### DAWNO TEMU W ROKU 1991...

Nie, to nie zmiana tematu, ale ma-lutka dawka historii. W 1991 roku po-stało dziełko wydane jako OAV, pt. „Burn-Up”. Opowiadało o porwaniu

jednej stricte, ani tak zwariowaną kome-dią jak „Tenchi Muyo”. Jest raczej czymś pośrednim, produktem ma-jącym zadowolić wszystkich fanów anime

dzięki lekkiej fabule zaprawionej dożą humoru, bardzo ładnej i kolo-rowej animacji oraz oczywiście, ślicznym dziew-czynom.







SV-238



SV-233



SV-237



SV-232



SV-235

	Typ	Ilość przycisków I/O	Mogacem	Wn '95	Autobit	Drabio	Programowalno	Funkcja dodatkowa
SV-214	analogowy	4	x	x	✓	x	x	x
SV-215	analogowy	2	x	x	✓	x	x	x
SV-207	analogowy	2	✓	x	✓	x	x	x
SV-205	analogowo- cyfrowy	4	✓	✓	✓	✓	x	analogowo/ cyfrowy
SV-201	analogowy	4	✓	✓	✓	✓	✓	x
SV-242	przepustnica	x	✓	✓	x	✓	✓	współpraca ze wszystkimi joystickami
SV-243	analogowy	6	x	✓	✓	✓	✓	mysz w grze
SV-244	analogowy	17	x	✓	✓	x	✓	3D

✓-TAK x-NIE



SV-244

Dodatkowe funkcje:  
funkcja 3D  
17 programowalnych przycisków

SV-234

Dodatkowe funkcje:  
praca analogowa  
throttleNajwiększy wybór  
z odpowiednią ceną!

SV-215



SV-214



SV-205



SV-243



SV-207



SV-241



SV-242

	Ilość przycisków I/O	Typ	Wn '95	Autobit	Szybkość	Programowalno	Funkcja dodatkowa
SV-232	6	cyfrowy	✓	✓	x2	x	x
SV-233	6	cyfrowy	✓	✓	x	x	x
SV-234	9	analogowo- cyfrowy	✓	✓	x	x	Throttle
SV-235	10	cyfrowy	✓	✓	x	✓	3D sygnalizacja LED
SV-237	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✓	36 programów
SV-238	4	cyfrowy	x	✓	x	x	niska cena

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:  
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzyziesie,  
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.  
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>.  
Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

UWAGA! Wszystkie joysticks i Joypady posiadają dwunastomiesięczną gwarancję.

**Sprzedaż detaliczna:**

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; Białym: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; Chorzów: COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; Częstochowa-Dzielnice: PERFEKT, ul. Moniuszki 2; Częstochowa: EMPK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT”, ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN”, al. N. M. P. 11; Dobruż: ERMICZE, GIALLO, ul. 3-go Maja 4; Elbląg: EMPK, ul. 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Griewskiego 21, ul. Ujejskiego 17; Jaworzno: ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; Kalisz: ULISSES, ul. Śródmiejska 26; Katowice: EMPK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbak” III p, ul. Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Koszalin: JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowiślna 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegorzeczka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; Łódź: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F.G; Łódź: EMPK, ul. Piotrkowska 81; MEGAGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul. Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10; Oświęcim: LES&LES, Rynek Główny 6; Poznań: MPM, ul. Patajczaka 44; Radom: HST, ul. Zeromskiego 4; Rybnik: AGNUS, ul. Rynek 4; Rzeszów: IMM VOBS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; Siedlce: GAMBITH COMEX, ul. 11-go Listopada 5; Sosnowiec: TRISTAR, ul. Modrzewjska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; Sława Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; Terenbrzeg: GAMBITH, ul. B. Głowackiego 20; Toruń: MPM, ul. Wielkie Barbary 18; Warszawa: MPM, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Perca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15; ULTRANEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; Wrocław: EMPK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; Zielona Góra: EMPK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBS.



# KAJKO i KOKOSZ

Niezwykła gra przygodowa na podstawie komiksów Janusza Christy



**Cena: 69.00 PLN**

W wersji PC CD-ROM obok gry znajduje się kompletny, przeniesiony na komputer album Janusza Christy „Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów”.

Do nabycia w najlepszych sklepach z grami komputerowymi lub bezpośrednio u dystrybutora.

**USER**

Wylaczný dystrybutor wersji PC CD-ROM:  
Biuro oprogramowania „USER”  
31-557 Kraków 49, skrytka pocztowa 14  
<http://www.com-pass.com/user>  
e-mail: [user@bci.krakow.pl](mailto:user@bci.krakow.pl)

Produkcja: Seven Stars

80-952 Gdańsk,  
skrytka pocztowa 219  
tel. (058) 412-011 w. 13 do 32  
e-mail: [7stars@softel.gda.pl](mailto:7stars@softel.gda.pl)



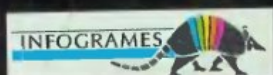


# ALONE IN THE DARK



Alone In The Dark - GRA  
Alone In The Dark 2 - Demo  
Alone In The Dark 3 - Raport z produkcji  
Dziennik Edwarda Carnby - KOMIKS 52 strony  
Opis przejścia gry (SOLUTION) - po polsku  
dodatkowo SUPER KONKURS  
i wiele radości...

Gra 3D. Pełna wersja z udźwiękowionymi dialogami  
Małe wymagania sprzętowe - PC 386 i napęd CD-ROM  
Fabuła oparta na prozie Lovecrafta  
Wyróżniona licznymi Prestiżowymi Nagrodami



produkcja



wydawca

Nikt już wkrótce  
do tej pory  
nie miał  
sprzedawać gier  
tak tanio

29<sup>90</sup>  
PC CD