

Scan by Vangis 2005

Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, marzec 1995

TOP SECRET

cena 2,50 zł (25.000 starych dobrych zł)

36

3

Alone in the Dark III

Front Lines

King's Quest VII

Creature Shock

THE VERY TOP SECRET CAPANY

OM

Brat Marek



Komiks oparty jest na wydarzeniach autentycznych.



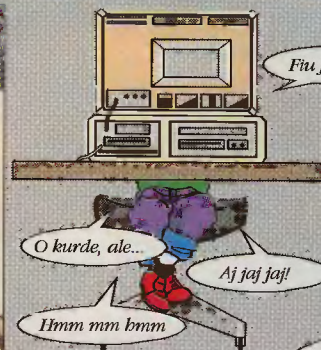
BUM

pierrrrdutt

ITUUUUU



hm...



UWAGA! OGŁASZAMY NIEPOWTARZALNY, JEDYNY W SWOIM RODZAJU, OTWARTY

wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

KONKURS

Kiedy ukaże się w kiosku przy ulicy Służby Polsce kwietniowy numer TS

Zasadą konkursu jest brak zasad. Udział może wziąć każdy, (nawet pracownicy redakcji). Wśród prawidłowych odpowiedzi wylosujemy główną i jedyną nagrodę, którą stanowi oryginalny, ręcznie haftowany strój Haszakmena.

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na adres redakcji do dnia 10 IV 1995



GAME OVER (nareszcie)

menu

Scan by Vangis 2005

644-77-27

You were giving it to me, but I'd take that last line back.

Alone in the Dark III	8
King's Quest VII	10
Universe	12
Burntime	14
Guilty	16
Martian Memorandum	18
Death Gate	20
On the Ball League E.	22
Premier Manager III	22
Gazillionaire	23
King's Table	24
Hollywood Mogul	25
Front Line	26
Titanic Blinky	28
Zombie	28
Co do grosza	29

Teenagent	30
Jutland	32
Rise of the Robots	32
Man Enough	37
Get the Girl	37
Flashback	42
Another World	42
Budokan	42
Powermonger	42
Fun Ball	58
Fire Fox	58
Bronx Medal	59
C. J.'s	59
Black & White	60
Cosmox	60
Cyclemania	61
Deadly Racer	61
Inferno	62
Retribution	62
Wing Commander Armada	63
Terminal Terror	64
Space Pirates	65
Jamm it	65
Creature Shock	66
Fortress of dr. Radiaki	66
Skeleton Krew	67
Cyberwar	68

REDAKCJA:

Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27

REDAKTOR NACZELNY:

Marcin Borkowski

REDAGUJE ZEPSÓŁ

STAŁE WSPÓLPRACUJĄ:

Piotr Gawrysiak, Pan Emil
Leszczyński (sekr. red.), Piotr
Leszczyński, Darek Michalski
(kurekta), Rafał Piasek, Maciej
Pietras, Aleksy Uchański, Maciej
Wiewióski, Dobrochna Badora-
Zawadzka (opr. graficzne)

WYDAWCA:

WYDAWNICTWO BAJTEK ©

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

Dział reklamy: (02) 644-77-37

DTP: Studio DTP Wydawnictwa

DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. Okrzei 5, 64-920 Pila

Redakcja nie odpowiada za treść
ogłoszeń.

Nakład: 110.000 egz.

Dyżur redakcyjny: czwartek 15-18

BBS: 24h+48 (2) 6788783

2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4

Wpłaty na prenumeratę przyjmuje

„RUCH” S.A. Oddział Warszawa, 00-

950 Warszawa, ul. Towarowa 28,

Konto: PBK XIII Oddział Warszawa

370044-1195-139-11

© Wydawnictwo Bajtek 1995

GRA SCREEN

Alone in the Dark III	PC	8
Another World	PC	42
Black & White	C-64	68
Bronx Medal	C-64	59
Budokan	PC	42
Burntime	PC	14
C. J.'s	C-64	59
Cosmox	C-64	68
Creature Shock	PC	66
Cyberwar	PC	68
Cyclemania	PC	61
Deadly Racer	PC	61
Death Gate	PC	28
Fire Fox	C-64	58
Flashback	PC	42
Fortress of dr. Radiaki	PC	66
Front Line	PC	26
Fun Ball	C-64	58
Gazillionaire	PC	23
Get the Girl	PC	37
Guilty	PC	16
Hollywood Mogul	PC	25
Inferno	PC	62
Jamm it	PC	65
Jutland	PC	32
King's Quest VII	PC	18
King's Table	PC	24
Man Enough	PC	37
Martian Memorandum	PC	18
On the Ball League E.	PC	22
Powermonger	PC	42
Premier Manager III	PC	22
Retribution	PC	62
Rise of the Robots	PC	32
Skololen Krew	PC	67
Space Pirates	PC	65
Toonagent	PC	38
Terminal Terror	PC	64
Titanic Blinky	Amiga	28
Universe	PC	12
Wing Com. Armada	PC	63
Zombie	Amiga	28

Inwazja

Ale się porobiło! Alex będąc człowiekiem ambitnym postawił sobie ambitny cel – być KIMŚ. Kimś więcej niż zwykłym, szarym nadredaktorem najlepszego pisma o grach komputerowych na półkuli wschodniej, a może nawet i w Polsce (pisząc KIMŚ mamy na myśli szereg skrótów poprzedzających na wizytówce imię, a nawet nazwisko każdego ogólnie szanowanego obywatela: JKM JE prez. amb. gen. hr. prof. dr zreh. mgr inż. CWKS CD32 HGWV). Nie mogąc się spełnić w naszej redakcji stwierdził, że należy obalić redaktora naczelnego w jakiejś innej, by miejsce się nie marnowało i zając je. Najpierw padło na tygodnik „Wprost”. Alex wdarł się do właściwego budynku pod pozorem ustalenia tematu artykułu, który miał dla tejże redakcji napisać i... straszny zawód!!! Pan Prezydent wyskoczył z jakąś niezłomną inicjatywą, jak to on, cała redakcja „Wprost” wraz z Naczelnym (oddziału warszawskiego) pobiegła zobaczyć, co się dzieje i obalać nie było co, a nawet z kim. Jak wiadomo Alex obalać umie i lubi, więc zeżlił się strasznie na Pana Prezydenta za pokrzyżowanie tak misternie uknutego planu (ostrzegamy więc Prezydenta, że Alex może być groźny; zwłaszcza w „NHL Hockey”, w którym zrobił ostatnio znaczne postępy). Jedynym efektem jego wyprawy było niegroźne zderzenie w drzwiach z panem Stanisławem Tymem (pozdrawiamy!), dzięki czemu Alex mógł, opowiadając o nieudanej inwazji na „Wprost”, użyć figury stylistycznej: „My, dwaj czołowi felietoniści Polski...”. Alex odgraża się, że zmieni redakcję i ponowi atak. Ostatnim ze skutków frustracji poinwazyjnej było przerzucenie się Alexa na kuchnię chińską. W wydaniu Alexa kuchnia chińska to wietnamskie danie „cielęcina 5 smaków”, pochłaniane przez niego nałogowo i codziennie. Szukamy odpowiedniego lekarza-specjalisty od uzależnień daniami orientalnymi, ale na razie Azjaci opanowali tylko małą gastronomię przeczuwając chyba, że w służbie zdrowia, zwłaszcza państwowej, zarobić wiele nie można.

W redakcji tymczasem inwazja przygodówek. Strasznie dużo się tego pokazało po remanentach poświęconych. Doszliśmy więc do wniosku, że przegląd przygodówek zawieszamy na jeden numer, bo świeżych zatrzesienie. Ostatnia część przygodówkowego przeglądu pojawi się więc w następnym numerze. Z braku miejsca zdecydowaliśmy się także na zamieszczenie rozstrzygnięcia konkursu świątecznego dopiero w numerze kwietniowym.

Natomiast już od zaraz zamierzamy w „Menu” informować Was w przybliżeniu, co ciekawego znajdziecie w następnym TS. Wiemy, że to niemożliwe, niewykonalne, a nawet nieprawdopodobne, ale nie takie rzeczy już robiliśmy.

Podpisał sterany życiem Triumwirat
w składzie 1+1=100%

Emilus i Sir Haszak
(wszyscy na chińskim)

GO NOWEGO?

Kolejna po „Wing Commander” gra z rozpoczętego niedawno cyklu Interactive Movie. Bohater, Lex, budzi się po operacji

i przeglądając się w lustrze zauważa lekką zmianę w fizjonomii – jakiś sprytny chirurg dodał mu nieco żelastwa i uczynił półcyborgiem. Po pamięci także nie zostało ani śladu... Grafika tworzona jest bardzo podobnie do serii „Alone in the Dark”



BIOFORGE

ROOSHKEEN
Producent: Origin
Komputer: PC 486, VGA, CD-ROM

Championship Manager – Italia '95

Firma Domark wydała kolejną część Championship Managera. Tym razem wybieramy klub ligi włoskiej by walczyć o sławę, tytuły i pieniądze. Jak we wszystkich menedżerach tej serii mało w nim grafiki i muzyki, natomiast masa liczb, z których należy złożyć skład drużyny prowadzący do zwycięstwa.



Sir Haszak
Producent: Domark
Komputery: PC 386

DIGGERS

Wcześniej opisywana na amigowej konsoli CD-32, teraz wydana na peccie. W grze wcielamy się w przemysłowca, który ma za zadanie wydobyć jak najwięcej minerałów. Musi wybrać sobie grupę górników, zakupić odpowiedni sprzęt i rozpocząć wydobycie. Trudności mogą przysparzać górnicy z konkurencji, którzy także zajmują ten obszar, ale na nich wspinalnie działa dynamit i dobrze machnięty kilof. Gra łączy w sobie grywalność „Lemmingów” z dozą strategii ekonomicznej. Mówiąc krótko jest fajna.



Firma: Millenium
Komputery: Amiga 1200, CD-32, PC CD-ROM

EMILUS

Digital Warriors

Mamy odległą przyszłość. Zresztą, legenda jest najmniej istotna. Twoim zadaniem jest napisać program sterujący

czołgiem, który wystawiamy do pojedynku na polu bitwy. Pomyśl nieco podobny do „Core Wars”, jednak język którym dysponujemy jest znacznie bardziej rozbudowany, tak samo jak możliwości sprzętu i topografia przestrzeni. Najlepiej będą się bawić zapaleni programiści. Oprawa graficzna i dźwiękowa na przyzwoitym poziomie. Całość wydał xland (28,50 zł)



Producent: xland
Komputer: PC AT

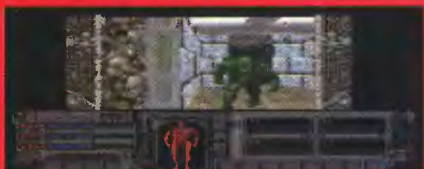
Borek

Alien Breed 3D

Twórcy z Team 17 nie wytrzymali i przerobili pocziwego „Alien Breed” na coś w stylu „Dooma”. Jak fama głosi w bazie znajdującej się na Osirisie mutanty były wykorzystywane do eksperymentów, aż się zmutowały i zaczęły mordować kogo popadnie. Oczywiście należy mutanty wykończyć. Zadanie to uprzyjemnić ma wspaniała grafika z cieniowaniem Gourauda i teksturami, obiekty poruszające się w czasie rzeczywistym i zwalająca z nóg Inteligencja i czujność przeciwników (musisz uważać, ONI Cię słyszą!). W grę można będzie grać po drucie. Zostanie wydana w maju.

Palcusz

Producent: Team 17
Komputery:
A1200, CD32



DRAGON LORE

Nadejście tej gry zapowiadałem już wcześniej, ale wtedy dysponowałem tylko jej demem. Teraz, gdy tylko dostałem pełną wersję gry i uruchomiłem, z wrażenia zaraz upadłem. Gra okazała się wspaniałą wręcz role-playką, z grafiką w pełni „renderowaną” i dobrą muzyką. Fantastyczne plenery, świat przepelniony tajemnicą i smokami, Ty jako syn dawnego króla wracający po swoje dziedzictwo, przygoda i megabajty rozrywki, to wszystko zostało zawarte na dwóch płytach kompaktowych.

Producent: Mindscape
Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: PC CD-ROM (2 x speed) 486DX 4MB



EMILUS



Kolejny interaktywny film „American Laser Games” Druga część „Crime Patrol” przenosi nas w świat walki z narkotykowymi kartelami. Jak zwykle czeka na nas szybka akcja i sporo efektów specjalnych – jeszcze więcej i jeszcze lepsze niż w poprzednich produkcjach.

Alex & Gawron

Komputery: IBM PC 386 CD-ROM SB
 Producent: American Laser Games
 Dystrybutor: CD Projekt

CRIME PATROL II: DRUG WARS

FOOTBALL GLORY

Jeszcze jedna piłka nożna w stylu „Sensible Soccer”. Z pozoru nie oferująca nic nowego, a jednak. Po za nowymi grafikami menu i fi-

gurkami piłkarzyków, znajdziemy w niej: opcję treningową, pozwalającą poćwiczyć strzelanie rzutów kamyk, wolnych i różnych; wybór rozgrywania rozmaitych pucharów i lig (np.: liga angielska, puchar UEFA, Puchar Zdobywców Pucharów czy Puchar Świata); możliwość wykonywania przeróżnego rodzaju zwodów i zagrywek (strzał z woleja, podanie do tyłu, atak zmasowany, przejście między dwoma przeciwnikami i jeszcze kilka innych). Niby nic nowego, a jednak cieszy, więc będzie strzelał, strzela, jest!

EMILUS laaa!
SPORTOWY laaa!

Producent: Black Legend
 Dystrybutor: MIRAGE Software
 Komputery: Amiga, PC



JET STRIKE

Gra przypominająca stylem sławne „Wings of Fury”. Do wyboru jest kilkadziesiąt samolotów, wiele urozmaiconych misji, o charakterze nie tylko militarnym. Grafika przeciętna, efekty dźwiękowe lepsze. Fajna, oryginalna gra.

Alex & Gawron

Komputery: IBM PC 386 4MB
 Producent: Rasputin Software



JUNGLE STRIKE

Opis tej gry pojawił się już w numerze TS 1/95, ale jako nowość przedstawiam jej wersję na Amigę 500. Akcja gry i cały wystrój został zachowany ten sam, czyli jest to strzelanka pobudzona ze strategią, posiadająca szczególny nastrój. Sterujemy uzbrojonym po zęby śmigłowcem, za pomocą którego musimy pokrzyżować plany syna Mał. Małki w swych charyzmicznych wizjach i działaniach próbuje przerosnąć tatusia. Jedyną wadą w stosunku do wersji z Amigi 1200 jest to, że grafika jest zaledwie w 32 kolorach a nie 256, ale rezulta jest tak samo wciągająca.

EMILUS

Producent: OCEAN
 Dystrybutor: MIRAGE Software
 Komputery: Amiga (1MB), Amiga 1200, PC



Final Over

Nielicznych w Polsce zwolenników krykieta ucieszy fakt, iż firma Team 17 przygotowuje nową wersję tej gry na Amigę 1200 i CD32. Według twórców ma ona zawieść wszystkie przepisy krykieta, gotowe składy drużyn od szczebla hrabstwa do drużyn narodowych, tworzenie własnych zespołów, animacja graczy, przypominających niewielkie figurki z „Sensible Soccer” charakterystyka każdego z graczy uwzględniająca wszystkie ważne cechy w grze, realistyczne odgłosy widowni. Jak to wygląda naprawdę dowiemy się na przełomie marca i kwietnia.

Palcusz

Producent: Team 17
 Komputery: A1200, CD32



MORTAL KOMBAT 2

Ta znakomita gra, której amigowa wersja ma już parę miesięcy, PC-towa zaś jest dostępna od niedawna zachwyca nie tylko krwawością i doskonałą oprawą, ale, co najważniejsze, usunięciem wszystkich wad pierwszej części. Z tym większą radością informujemy, że będzie rozprowadzana w Polsce.

Alex & Gawron

Producent: Midway, Acclaim
 Dystrybutor: Mirage
 Komputery: IBM PC 386 4MB, GUS; Amiga



FINTRIS

Która to już wersja „Tetrisa”? Ta wyróżnia się doskonałą grafiką i niezłą muzyką oraz kilkoma zmianami w gameplay'u. Dostępne są 3 zestawy klocków, tyleż typów gry oraz, co najciekawsze, energia psychiczna mana pozwalająca na wykonywanie działań magicznych.

Alex & Gawron

Producent: HomeBrew Software
 Komputery: PC



Prosta gra logiczna, bardzo fajna, przyzwyczajona wydana, posiadająca oryginalny sposób sprawdzania kopii, ładną grafiką i muzyką – coż więcej trzeba? Gramy na jednej z możliwych do wyboru plansz, na której leżą odwrócone nawarsami do góry karty. Odkrywamy na przemian po dwie karty, jeżeli obie są takie same, to zyskujemy punkt i dodatkowo ciągniemy kolejną parę. W ten sposób aż do odkrycia wszystkich kart. Gra rozwija pamięć wzrokową i może coś jeszcze, ale najważniejsze, że dostarcza bodźczą umysł rozrywki. Jest mi niezmiernie miło, ochwalać kolejną dobrze wydaną polską grę.

MNEMOTRON

EMILUS

Producent: Tim Soft
 Komputer: Amiga (1MB)



Trzecia część „Great Naval Battles” strategicznej gry toczącej się na morzu, gdzie gracz ma możliwość bardzo dokładnego wpływu na przebieg walki nie została specjalnie zmieniona w porównaniu z częścią 2. Grafika SVGA, dobry dźwięk. Całość warta uwagi. Szkoda, że pomimo małej objętości wydano ją tylko na CD.

Alex & Gawron

Komputery: PC CD-ROM
 Producent: SSI

GREAT NAVAL BATTLES VOL. 3

Nienawidzę ortografii



Firma AJT Soft chce przezwyciężyć niechęć do nauki ortografii użytkowników PC. Służąc temu ma powiązanie nauki z grą logiczną. Do wyboru mamy 60 gotowych plansz, na których trzeba w jak najkrótszym czasie ułożyć wyraz, a pobijwszy rekord napisać zdanie znajdujące się pod planszą. Do gry załączono również edytor plansz.

Palcusz

Producent: AJT Soft
 Komputery: PC AT

Firma xland wydała kolejny produkt Epic MegaGames. To znakomita realizacja, w której walczyliśmy robotami, zostaliśmy w końcu spoliczkowani i z wyjątkiem programu instalacyjnego, jakosć społeczeństwa pozostawiamy sobie do życzenia (część wyników nie jest odmienną, ale nie przeszkadza to w czytaniu klasycznych powiadek, przesiadka lub osobnego komentarza po niej. Do gry załączono także wyjątkową instrukcję, a w jednym z plików tekstowych są takie ciosy. Cena wartej dyskietykowej – 49,90 zł (w cenie wliczona VAT).



Pałcjuż

One Must Fall 2097 PL

Producent: Epic MegaGames
Dystrybutor: xland
Komputery: PC 386, 4 MB

Prosta strategia traktująca o tworzeniu się państw narodowych w średniowiecznej Europie. Ideą przypomina trochę „Riska”, ale dodano do niej sporo ciekawych elementów charakterystycznych dla tego okresu historii, np. nawracanie na religię panującą w państwie, które podbiło daną prowincję, i przyswajanie przez mieszkańców podbitych prowincji języka najeźdźców.

Sir Haszak

Produkcja: Greg Goheen
Komputer: PC, Windows



Rise of the West

THE PIE 3D GAME CREATION SOFTWARE

W tym numerze znajdziecie opis gry „Terminal Terror”. Teraz taką grę możecie stworzyć sami! Posłuzę do tego specjalny program, którego nazwę widzicie w tytule. To co odróżnia go od podobnych edytorów (np. dodatków do Doom), to czytelny i prosty w obsłudze interfejs użytkownika przy jednoczesnej niemal nieograniczonej możliwości tworzenia gry wedle własnych chęci.



Alex & Gawron

Producent: Pie in the Sky Software
Komputery: PC 386

Druga część znakomitego chińskiego memobicia grała w cieniu „Mortal Kombat II”. Warto jednak zauważyć, że mimo to jest znakomitą grą – grafika SVGA, obława muzyka, nowocześniejszy gameplay, wprowadzono elementy strategiczne (!) i parę innych, ciekawych rozwiązań.

Alex & Gawron

Producent: Panda Entertainment
Komputery: PC 386 4MB

SANGO FIGHTER II



Pole walki

Jak sam producent określa będzie to gra strategiczno-grewnościowa. Strategia dotyczy będzie ustów stojących przed graczem – zniszczenie bazy przeciwnika. Ci sukcesie nie miały od ułożenia strategii i oszczędności ekonomicznej, decydując będzie strzelanie. Walka rozgrywać się ma na wydzielonym terenie i, jak już pisaliśmy w poprzednim TS, podobna będzie do „Sworda” (ustawienie kąta i siły strzału), choć przy niektórych rozstrzelaniach nie ważna będzie ani siła strzału, ani umiejętność różnego doprowadzenia pocisku do celu.

Gra ukazała się w marcu.

Sir Haszak

Producent: Mirage
Komputer: Amiga 500



„Fight, fight and... fight” (po polsku: walka, walka i... walka) – jak mówi najstarsza doktryna wojownicza, to z pewnością znajdziecie w dynamicznej grze „Shaq-Fu”. Naszym bohaterem staje się sławny koszykarz, który przechadzając się po ciemnych ulicach miasta wszedł, całkiem przez przypadek, do dziwnego budynku, gdzie zastał jeszcze dziwniejszego starszego człowieka. Starzec ten opowiedział mu kilka głodnych kawałków, w wyniku czego biedny sportowiec wpłynął został w niezłą kabałę, z której jedyne wyjście, to pokonanie w walce kilku poważnie wyglądających panów i pań. Jest to dobrze zrobiona gra z gatunku zabijasko-kopanego, z dobrze brzmiącą muzyką i jeszcze szybszą akcją.

EMILUS

Producent: OCEAN
Dystrybutor: MIRAGE Software
Komputer: Amiga (1MB), PC



„Team 17” wypuścił nową wersję tej gry przeznaczoną na Amigę 1200 i CD32. Od wersji na Amigę 500 niewiele się zmieniło (może płynność grafiki). Nadal jako kot-dachowiec Borys skaczesz po platformach, by zwalczyć złego kota Erica, który omamiał kotaiki w Kottlandii.

Pałcjuż

Producent: Team 17
Komputer: A1200, CD32



Pussies Galore

Softys

Wprawdzie kiedy gra ujrzy światło dzienne ciegła jeszcze nie wiadomo, jednak już pojawiło się jej demo – w które prawie dasz się grać. Tym razem przygodówka osadzona ma być w realiach Wąchocka – głównym bohaterem jest zamknięty w tytule softys w gumkach i odcioszku. Czego dotyczyć będzie opowiadanie na temat nie wiemy. Wersja demonstracyjna, o której mowa, nazywa się ZWIASTUN i jest otagowana między innymi z naszego BBB-u. Wydawcą ma być L.K.Avalon.



Borek

Producent: L.K.Avalon
Komputer: PC

PROFESSIONAL VIDEO POKER

Kolejną ciekawą próbą skomputeryzowania zupełnie niedawna gry, która jest poker w wydaniu automatowym. To co ją wyróżnia od innych produktów, to dość liczba opcji, lubel słynnych lip, oraz zabawnych zdarzeń przywołujących się w trakcie gry.

Alex & Gawron

Producent: Bixwise Software
Komputery: IBM PC Windows



Firma Three-Sixty wypuściła szóstą część „V for Victory”, strategicznej gry „planszowej”. Tym razem mamy do czynienia z obroną Stalingradu i zniszczeniem faszystowskiej armii inwazyjnej. Baaardzo długie scenariusze (najkrótszy 5 godzin) gwarantują zajęcie na zimowe wieczory. Do interfejsu wprowadzono niezaczne usprawnienia, mające rzekomo ułatwić sterowanie – pożyjemy, pogramy, oblokamy.

STALINGRAD

ROOSHKEEN

Producent: AVALON HILL
Komputer: PC, SVGA, 8MB





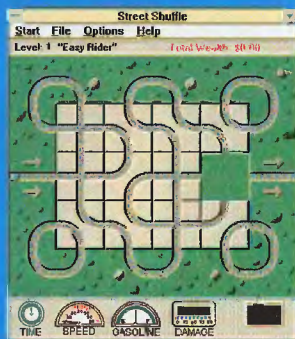
Wydaje się, że kilkunastomiesięczne prace konkursowej firmy xiend nad wyścigami samochodowymi mają się ku końcowi. Autorzy skupia się bardziej na części zrytualizowanej, ale będzie również apara realizmu nie tylko symulacji (m.in. jezdzic będzie można po całej planiszy toru, a nie tylko po drodze, choć o to głównie będzie chodziło). (Bę-

da znakomite grafika (do 16.7 min) i muzyka iszynie z Surround Effect (dźwięk słyszany również z przodu i z tyłu, też na GUS-4). Niestety, gra wymagać będzie 5 MB RAM i raczej szybkiego komputera (166). Kupić będzie ją mogli w kwietniu. Sprzedawę poprzedzi wypuszczenie dyskielki shareware'owej z udziałem w kilku wylosach!

Sir Haszak

Producent xiend
Komputer: PC 386, 5 MB RAM

STREET SHUFFLE



Świetna gra pod Windows. Traktuje o przygodach taksówkarza wożącego klientów, co sprowadza się do układania kolejnych puzzle'owatych tras przejazdów. Dobra grafika i muzyka, sporo humoru, słowem – gra w którą zagrać warto.

Alex & Gawron

Producent: Max Eissler
Komputery: IBM PC Windows

THREAT DELUXE v. 1.20



„Threat” to gra trochę podobna do do „Alan Beatrix”. Przechodzisz kolejne poziomy wiekości ekranu walcząc z potworami. Zbierasz kase i banasy, możesz kupować nowe rodzaje broni. Grafika bardzo ładna, muzyka też – dobra gra!

Alex & Gawron

Producent: Fragment
Komputery: IBM PC 386

US NAVY FIGHTERS

Produkt firmy EA to kolejny symulator lotu. Tym razem mamy do czynienia z maszynami pełniącymi służbę na lotniskowcach – F-14 Tomcat, F-18 Hornet to starzy znajomi, za których sterami można zasiąść i rozkoszować się pięknymi widokami rozlatającymi się z kokpitu. Rozdzielczość do 1024x768, ale przy pełnej liczbie detali nie udźwignie tego żaden obecny pecet. Opis wkrótce.

ROOSHKEEN

Producent: Electronic Arts
Komputer: PC 386 VGA+SVGA, 4MB, CD-ROM



Produkcje strategiczne na PC przesłania się pod Windows, choć poza kilkoma wyjątkami nie dorównują jeszcze grami DOS-owym. Tak też również z grą wydaną przez firmę SDJ Entertainas, przenoszącą nas w czasie II wojny światowej. Dowodzimy tam jednostkami symbolizowanymi przez żetony próbując zdobyć liczne punkty niezgodnych do zwycięstwa. Nowością jest podzielenie Europy gdzie rozgrywa się walka między dwiema na 3 teatry działań, co wymusza negocjowanie gospodarki słami

The Big 3

Producent: SDJ Entertainas
Komputer: PC 386 Windows

Sir Haszak

Kącik firmowy

E.C.T.S. W dniach 26.03-28.03. odbędzie się w Londynie w Olympia Hall wiosenna edycja targów European Computer Trade Show, na których pojawią się wszyscy znaczący producenci gier i sprzętu grającego z Europy i Ameryki. W trakcie jej trwania organizatorzy zapowiadają liczne seminaria pod hasłem „Develop '95” poświęcone tworzeniu gier i kierunkom rozwoju komputerowej rozrywki.

ID Software. Firma przygotowuje następcę „DOOM-a”. Konkretów jeszcze nie ma, ale jak zwykle pojawiają się przecieki. Wiadomo już, że tym razem akcja utworzona będzie w świecie fantasy, a bohater będzie co nieco podobny do Thora. Głównym narzędziem walki ma być potężny młot. Wszelkie obiekty składać się mają z wieloboków (nieco podobnie do „Alone in The Dark”, ale znacznie lepiej), a świat ma być skonstruowany w sposób maksymalnie przypominający rzeczywistość – będzie grawitacja, obiekty będą miały głębię (trupą będzie można obejrzeć ze wszystkich stron), a zachowanie trafionego będzie zależało od tego, w co dostanie – inaczej zachowuje się ktoś trafiony w lewe, inaczej w prawe ramię, a jeszcze inaczej jak dostanie w głowę. Nie będzie muzyki w tle, za to gracza otaczać będą naturalne dźwięki – ptaki, owady, trzeszczące gałęzie, wiatr.

Do tego wszystkiego ma dojść możliwość grania w wiele osób w sieci – serwer będzie odpowiedzialny za generowanie świata (jego kod będzie ogólnodostępny, co umożliwi wygenerowanie różnych światów), w którym poruszać się będą gracze, mogący się komunikować między sobą głosem (pod warunkiem wyposażenia w słuchawki i mikrofon).

Jeżeli połowa tego będzie prawdą, szykuje się skok jakościowy – podobny do przejścia od „Wolfenstein” do „DOOM-a”. Doświadczenie uczy, że ID nie rzuca słów na wiatr.

I w końcu najważniejsza informacja – gra ma się na rynku pojawić pod koniec bieżącego roku.

Mirage. Firma Mirage, mimo iż dawno minęło Boże Narodzenie, nie zwalnia w wypuszczaniu nowych tytułów. W najbliższym czasie wyda takie hity jak „Mortal Combat II” (Amiga, PC, CD-ROM) firmy Acclaim i, z udziałem firmy CD-Project, zacznie sprzedawać

„Descenta” Interplay'ów. Pozostałe tytuły również zapowiadają się atrakcyjnie: polska wersja gry strategicznej „Hannibal” (PC; Kri-salis), kolorowa platformówka „Pinkie” (Amiga, CD32; Millennium), zabawna platformówka „Prehistorik II” (Amiga, PC; Titus), wyścigi gruchotami „B.C.Racer” (PC, CD-ROM; Core Design), „Shaq Fu” (Amiga; Ocean), Inferno (PC; Ocean), TFX (Amiga 1200; Ocean) i cała seria „Alone in the Dark” (PC, CD-ROM).

Z tańszych gier ukażą się w serii Mirax wkrótce: „Arabian Nights” (Amiga), „Hook” (Amiga, PC), „Olympic Games 1992” (Amiga, PC), „Thunderhawk” (Amiga, PC), „Curse of Enchantia” (PC).

SAD. Apple Computer IMC Poland SAD Ltd. od 15.02. prowadzi promocyjną sprzedaż komputera LC 475. Wyposażony jest on 4 MB RAM, 250-megabajtowy dysk twardy, procesor Motorola 25 MHz, złącze SCSI umożliwiając epodłączenie 6 urządzeń zewnętrznych, dźwięk stereo, polski system operacyjny i polską klawiaturę. Cena wynosi 1199 \$ (ok.36 mln) + VAT, ale dla tych którzy przyniosą stare 8-bitowe komputery jest on 100 \$ (+VAT) niższa. Oferta ważna jest do połowy kwietnia. Ci, którzy zdecydują się z niej skorzystać dostaną 200 MB oprogramowania (m.in. pakiet „Claris Works”, słowniki polsko-angielski i angielsko-polski, programy demonstracyjne, edukacyjne i GRY).

Playbox. Na targach Playbox, które trwać będą od 31.03. do 2.04. w katowickim Spodku, odbędzie się WIELKI KONKURS TS, w którym będą mogli wziąć udział wszyscy odwiedzający. Konkurs polegał będzie na grze w superrewelacyjną polską produkcję pod tytułem... To na razie niespodzianki. Natomiast żadnej niespodzianki nie stanowi fakt, iż gwarantujemy znakomitą zabawę i rewelacyjne nagrody.

An Edward R. Pressman. Na dniach ukaże się film pod tytułem „Uliczny Wojownik” („Street Fighter”). Jest on adaptacją jednej z najpopularniejszych gier ostatnich czasów „Street Fighter II”. Główną rolę gra Jean-Claude Van Damme grający Guile, którego wrogiem będzie general Bison grany przez Raula Julia.

Alone in The Dark

S
C
E
N
A
R
I
U
M
D
O
K
U
M
E
N
T
A
R
Z
S
T
U
D
I
O

Siedzę sobie sam po ciemku i przysmierzam do zrobienia czegoś konstruktywnego. Muszę się pospieszyć, bo jak zapalą światło będą się ze mnie śmiać. I pomyśleć, że to już trzeci raz dałem się wpędzić w ten kanał....

No cóż panie Carnby, los prywatnego detektywa nie jest lekki, klient płaci i wymaga. Tym razem kazano Ci udać się do miasteczka Slaughter Gulch, położonego na pustyni Mohave. W miasteczku tym zniknęła ekipa filmowa kręcąca film „The Last Ranger” – zaginęły też pieniądze, przewidziane na wypłaty dla aktorów (a zwłaszcza odtwórcy głównej roli, Billy Silvera). Wszelkie prace nad filmem od początku były pełne kłopotów – najpierw pobilo się między sobą dwóch twórców scenariusza, potem reżysera aresztował Lt. Warhazawcskiewitcz*, a kiedy już zdawało się, że większość przeszkód film ma za sobą, wyszło na jaw, że planowany na odtwórcę głównej roli Ambrosianus C. Barthelby nie umie jeździć na koniu. Sprawę należy wyjaśnić, pieniądze odzyskać – a jakby się jeszcze przy okazji udało ocalić kogoś z ekipy, byłoby miło.

Miasteczko po którym się poruszałem nie było wielkie – nigdy takie nie było, a po trzęsieniu ziemi, jakie nawiedziło kilka dni temu okolice uskoju San Andreas, skurczyło się jeszcze bardziej. Bar z hotelem, biuro szeryfa, cmentarz, duży budynek o bliżej niesprecyzowanym przeznaczeniu, budynek dworca (zbudowany chyba tylko dla potrzeb filmu) i resztki kopalni złota – to wszys-



tko. Gdzieś tam znajdują się wszystkie kłopoty, z jakimi miałem do czynienia podczas wykonywania tego zlecenia.

Zacząłem na środku ulicy, z jedy-
ną nie zablokowaną drogą wiodą-
cą do środka baru. Bańka z ben-
zyną pozwoliła uruchomić projek-
tor i obejrzeć ostatnie kadry nakrę-
cone podczas produkcji filmu –
„coś” skoczyło z balkonu hotelo-
wego na wjeżdżającego na koniu
kowboja. Ten kowboj to chyba był
Silver.

Piwnica nie jest przyjemnym
miejscem, zwłaszcza jeśli ktoś
nie lubi węży. Na szczęście rea-
gowaliśmy na szeleszczące dźwięki.
Na anakondę w ogóle nie zwraca-

łem uwagi i omijałem ją dużym
łukiem.

W biurze szeryfa nie czekały na
mnie żadne specjalne niespod-
zianki. Nieco trudniej było na da-
chu, ale i tam dałem sobie radę.
Czasem bicz to podstawa sukcesów.
Beczka uratowała mnie
przed skutkami wybuchu. Dopiero
potem czekała mnie najcięższa
próba i długi skok głową w przód.

Na korytarzu jest ciemno, na
szczęście wszędzie wisiły lampy.
Dzieciak kręcił się w kółko, ale
strzelał na oślep, więc nie miał
szans zrobić mi wielkiej krzywdy.
Pilnowałem gdzie zniknie – zresz-
tą, pisały o tym gazety. A niedo-
wiarkom wstyd. Najtrudniej było

znaleźć strzałę i klucz, potem
sprawy ruszyły z miejsca. Oczy-
wiście, musiałem jeszcze znaleźć
jakiś tutek. Emilii nawet nie próbo-
wałem gonić, była za daleko. Naj-
bardziej mnie ubawiło użycie wie-
szaka jako nieruchomego celu.

Hop, hop, hop... A na koniec
musiał mi pomóc orzeł, bez niego
chyba by mi się nie udało. Potem



III



szy pierwszy jest krok, następnie to już tylko kwestia ostrożności.

...
Ależ to była przeprawa! Facet miał rękę jak młot, a w niej kilof i operował nim jakby to była wykałaczką. Po tem kilof mi się złamał, ale to już nie miało wielkiego znaczenia. Wbiłem sobie szpilkę w palec i poparzyłem się świecą, ale pałem nadal do przodu. Nic nie powstrzyma Edwarda Camby'ego! Przed czytaniem wszystkiego, co znajduje, też nic mnie nie powstrzyma!

...
Laska między nogi i Elwoodów diabli wzięli! Dobrze wam tak, sukiny! Jeszcze ten zakuty łeb został, ale blacha dobrze przewodzi 220! A może nawet 360? A te zielone, co latały, przypominały tę anakondę z piwnicy, ale to chyba przypadek.

...
Takim pociągami dawno nie jechałem! Zawsze myślałem, że do uruchomienia lokomotywy potrzeba więcej umiejętności, a tu tylko napalić, pstryk – i poszła!

E. Camby, private investigations.
Koszty poszukiwań – dojazd 50, plus jeden dzień na miejscu 1200 dolarów według stawki ustalonej przy zgłoszeniu sprawy. Platne gotówką.

...
Tyle o wątku (pełny solution jest u nas w BBS-ie), teraz kilka słów na poważnie – o samej grze od strony technicznej. „Alone in The Dark 3” sprzedawany jest na CD, wersji dyskietkowej producent nie zapowiada – i nie ma się czemu dziwić. Gra zajmuje 35 megabajtów, które niestety podczas instalacji są kopiowane na twardy dysk (zbrodnia!) – ale praktycznie bez dźwięku. Całość muzyki, tudzież kilkanaście tekstów czytanych podczas gry (np. zawartość pamiętnika Emily Hartwood) nagrane jest jako ścieżka dźwiękowa na płycie CD (można ich sobie w związku z tym posłuchać w normalnym odtwarzaczu). Posiadacze kart dźwiękowych (ale nie GUS-a) mogą ich użyć jedynie do odtwarzania prostych efektów – takich jak skrzypienie drzwi czy odgłosy strzałów.

Sam program sterujący grą nie uległ praktycznie żadnym zmianom – tła są namalowane, postać Camby'ego, którą sterujemy jak i wszelkie istotne, nie malowane obiekty są tworzone jako grafika wektorowa (z cieniowaniem lub bez, nie miałem pod ręką wystarczająco wol-

nego komputera, żeby móc zaobserwować efekty zmieniania tej opcji). Mała ciekawostka, którą sprzedał nam jeden z twórców programu – Camby składa się z ponad dwustu wieloboków.

W porównaniu z poprzednimi częściami, „AITD 3” wydaje mi się wyraźnie łatwiejszy. W czterech przypadkach na pięć przedmiot niezbędny do przejścia do dalszej części gry znajduje się tuż obok miejsca, w którym należy go użyć. Zaciąg się można w kilku miejscach, zwłaszcza na dachu biura szeryfa – ale dotyczy to bardziej pierwszej połowy gry, przez drugą można już przejść jak burza. Ciekawym pomysłem, ułatwiającym co nieco (choć nie zawsze) grę, jest kilka gotowych, nagranych stanów gry z różnych momentów i stopni zaawansowania scenariusza. Pozwalają one na kontynuowanie gry nawet wtedy, gdy gdzieś się kompletnie zatkamy.

W chwili gdy piszę te słowa nie jest jeszcze znana cena, jakiej za grę będzie sobie życzyć firma Mirage – toteż nie podejmuję się ocenić, czy warto ją kupić. Ani w warstwie scenariusza, ani w warstwie technicznej, „Alone in The Dark 3” nie porówna swoją jakością czy świeżością pomysłów. Mimo to warto go obejrzeć – programiści z Infogrames znowu odwalili kawał solidnej roboty.

Borek

*Jeśli ktoś mi zarzuci nieprawdę, poszczuję go instrukcją! Zresztą nazwisko brzmi swojsko, dlatego je zacytowałem.

P.S. Firma Mirage szacuje, że cena gry wyniesie poniżej 100 zł.

starczyło sprawdzić w odpowiednim miejscu która godzina i stłuc szybę, reszta to właściwie był samograj. O.E.J to One Eyed Jack, ale nie boję się jego pogroźek.

...
Jak uciekał ten karateka? No tak, ale on miał rękę jak młotek. Kurdupel okropnie się naprzykrzał, chodził za mną krok w krok, póki go nie ustrzeliłem. Potem ustawiłem 2*13*31, poczytałem o astronomii i hop po piorunochronie. A może to nie był piorunochron?

...
Za wózkami znalazłem kilka przydatnych rzeczy – i w drogę! Na szczęście garbaci są dosyć powolni, a kolejarz nie lubi rozlanej krwi. Dzyń, dzyń! A potem Buuuuum! A jeszcze potem Pif-Paf! Mimo wszelkich starań, nie udaje mi się uciec przed braćmi Elwood. Czyżby koniec kariery Edwarda Camby?

...
Jak się panu podoba nowa skóra? Trzeba będzie ją upaprać smolą, zanim uda się wypełnić misję. Mam nadzieję, że cała ta mieszanina zejdzie, nie chciałbym wyglądać do końca życia jak pól rycerza.

...
Ale przede mną uciekali! Sam bym pewnie też zwiewał. Czasem lepiej odłożyć broń, zamiast nią wymachiwać. Zielony listek zwiędził mu skroń. Najtrudniej-

...
Mikroskopu nie używałem już od ładnych paru lat, ale ten preparat był zrobiony perfekcyjnie. Kiedy stół jechał do góry, poczułem się jak Alicja w krainie czarów, ale kiedy wszedłem za kraty – przeszło mi. Znowu musiałem walczyć o życie i to nie mając praktycznie nic do swojej dyspozycji. Na szczęście jakoś mi się udało. Potem przydał się trening lekkoatletyczny z młodości, trochę najadłem się strachu, bo wcale nie było nisko.

...
Ale głodomór! I całe szczęście, gdyby nie żarł, co chwila pewnie bym go nie załatwił. Najpierw mało brakowało, żeby się przykleił do sieci, potem przykleił się do ściany. Łap głowę, młotku! Ale ciężka ta cegła, ale co się dziwić – plum bum. Skośnooki dał mi popalić, ale w końcu spadła mu peruka i poszedł do Bozi. Chociaż kto go wie, żółtka, do jakiej.

...
Wreszcie wiem, co do dzwigałem ten kawał ołowiu. Szkoda, że zielone nie wystaje z główki, laska byłaby ładniejsza. Wprawdzie Emilia jest nieprzytomna, ale nic to – idę dalej.

...
To nie był dobry pomysł, może sole trzeźwiące ją dobudzą! Uff, w ostatniej chwili. I warkoczyk się przydał i nóż znalazłem.



Ostatnie słowo Sierry w dziedzinie przygód wnoszą do serii Questów powiew (cyfrowej) świeżości i stanowi zupełnie nową jakość. Płynności animacji postaci po prostu nie da się opisać, można ją porównywać jedynie do filmów Disneya. Tła wykonano techniką „Lucasową”, znaną z „Monkey Island” i „Day Of The Tentacle” – budynki są lekko koślawe, prawa fizyki nie obowiązują, a całość jest osadzona w bajkowej rzeczywistości, całkiem różnej od pop-

nieś róg myśliwski leżący obok szkieletu. Pójdź trzy ekrany na północ, wstąp do jaskini i weź brązowe pudełko. Obejrzyj je i wyjmij ze środka ziarno kukurydzy. Weź garnek. Zasadź kukurydzę w miejscu, gdzie ze skały kapie woda. Obejrzyj roślinę o fioletowych kwiatach, a potem rysunek przy wejściu do jaskini. Teraz możesz już wyjść z rośliny nasiono. Pójdź w prawo i porozmawiaj ze szczurem. Zatrąb rogami myśliwskim. Teraz dwa razy zadmij w róg nad dziurą złośli-

i otwórz go przy pomocy turkusowej układanki. Wejdziesz do jaskini.

A TROLL IS AS A TROLL DOES

Wyjdziesz z pokoju, porozmawiaj z Matyldą i zabierz nakręcanego szczura oraz tarczę znad tronu. Próba wejścia do kuchni skończy się smutno, ale da Ci możliwość podsłuchania wrednej wiedźmy. Wejdziesz znowu do kuchni i szybko puść kucharzowi pod nogi szczura-zabawkę. Z półki zabierz miskę

i przy pomocy maszyny wygeneruj pieczone żuki. Podsłuchaj rozmowę kąpiących się w błocie trolli. Wstąp do kuźni, zjeżdź jeszcze niżej i zabierz

lampę, napełnij miskę zieloną wodą, a na koniec (skacząc) wydłub ze ściany kawałek mokrej siarki. Wróć na wyższy poziom i odpal lampę od ognia. Kiedy ogień będzie duży, wrzuc do paleniska siarkę – tym sposobem uśpiś trollowego playboya. Zdejmij z wieszaka obcęgi i przy ich pomocy ostudź formę do wytopu łyżek w wiaderku. Zabierz łyżkę i odwieś obcęgi. Z głównego ekranu podziemi udaj się w prawo-dół, nad strumyk lawy. Próba przejścia przez mostek nie powiedzie się, ale od czego mamy mózg? Wystarczy dosztukować koło do wózka u góry (najpierw wyjmij z tarczy „kolec”) i zawałdroga spadnie z hukiem na dół. Pójdź do końca w prawo i porozmawiaj ze smokiem. Pomóż biedakowi odzyskać ogień w paszczy (lampę), a dostaniesz piękny rubin. Kamień warto wymienić z trollem na młotek i dłuto – w Twojej sytuacji będzie dużo bardziej użyteczne. Wróć do smoka i jak najszybciej odłup mu dłutem łuskę z ogona. Wróć do Matyldy i daj jej miskę z zieloną wodą oraz resztę potrzebnych składników, a ta przywróci Ci ludzką postać.

W swojej celi ustaw wszystkie stołki pod obrazem i podsłuchaj rozmowę. Kiedy spadniesz, podnieś skrzydlatą żabę i idź do sypialni (podsłuchasz kolejną rozmowę).

Użyj żaby na Matyldzie, a otrzymasz linę. Spróbuj wyjść prawodół, a kiedy rozegra się scenka z Malicią szybko rzuć jej pod nogi szczura. Pójdź nad strumień, użyj liny na wierzbie i opuść podziemi.

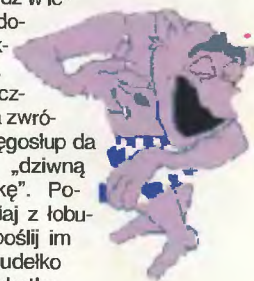
THE SKY IS FALLING!

Szybko wrzuc jaszczurce do pyska owoc kaktusa. Pójdź w lewo i porozmawiaj z zakłętym jeleniem (aż opowie o Feldsparze). Idź w lewo, a potem do góry. Przeskocz po kamieniach na drugą stronę strumyka i złap pająka w pudeł-

ko. Obejrzyj ptaszka, a potem idź na północ i wejdziesz do miasta przez małe drzewczki z prawej. Użyj grzebieńca na księżcu (pudeł) i wejdziesz do sklepu z porcelaną. Ktoś ukradł biednemu Fernando jego ukochanego ptaszka, ale Ty uwolnisz go z klatki (prawy koniec miasta) i oddasz właścicielowi. Dostaniesz za to porcelanową maskę. Załóż ją i udaj się na przyjęcie. Szybko opuść je przez drzwi z tyłu. Idź w prawo (dół) schodami aż dojdiesz do pokoju z lustrami. Jedno z nich przeniesie Cię do innego pomieszczenia, z którego zabierz magiczną statuetkę (z szuflady). Opuść przyjęcie i w odpowiednim momencie wyciągnij z gniazda wrony monetę. Zjedz kilka kryształków soli i wejdziesz do „Faux shop”. Zamień maskę na gumowego kurczaka, a za monetę kup książkę. Teraz musisz wrócić na pustynię i zamienić w szczura książkę na laskę. Nad strumykiem (ekran ze statuariami) napełnij garnek nektarem z kwiatów. W miasteczku użyj, laski aby wyciągnąć z wody ser (czyli księżyc). Zostaniesz aresztowany i osądzony.

WILL THE REAL TROLL KING PLEASE STAND UP

Szybko chwyc się łopaty i porozmawiaj z grabarzem o jego szczurze Iggym (trzy razy). Idź w prawo i obejrzyj urwisa. Ekran w lewo i zobaczysz jego kolegę. Po linie dostaniesz się do domku-dyń. Weź kręgosłup oraz nogę-w-torbie i zjedź na dół. Idź w lewo do domu doktorka. Z wdzięczności za zwrócony kręgosłup da Ci on „dziwną maskotkę”. Porozmawiaj z łobuzami i pošlij im windą pudełko z maskotką. Z góry spadnie zaginiony szczur grabarza, którego oczywiście należy uratować. Dozgonnie wdzięczny grubas



rednich części sagi. Niestety, gra działa w środowisku Windows, co czyni ją okropnie wolną. Nie wyobrażam sobie zabawy na sprzęcie klasy 386. Takie czasy. Całość dostarczana jest na krążku kompaktowym i zapycha go dokładnie. Poza grą mamy też kilka innych programów Sierry i krótki filmik AVI „The making of Phantasmagoria”.

Fabula gry jest dość zawiła – w czasie spaceru w lesie Królowa Valance i jej córka Rosella zostają porwane w inną rzeczywistość. Przez pięć długich rozdziałów będą próbowały udaremnić makabryczny plan zdegenerowanej czarownicy, aby w szóstym paść sobie w ramiona i szczęśliwie wrócić do Daventry.

WHERE IN BLAZES AM I?

Ten rozdział można ukończyć na trzy sposoby, jednak różnice są na tyle małe, że ograniczę się do opisanego tylko jednej z dróg.

Zabierz kawałek sukni z kaktusa i pójdź dwa ekrany na południe.

wego królika i zabierz jego przetraszone futro z kaktusa oraz okulary tkwiące w piasku. Oddaj okulary szczurowi i zamień nasiono na kawałek turkus. Pójdź dwa ekrany w lewo, jeden w dół i podnieś kijek oraz kryształki soli. Obróć głowę rzeźby i ustaw kamienie w „kołnierzu” tak, aby wszystkie znalazły się w trzeciej kolumnie. Przekręć bransoletkę na ręce figury, by opróżnić basen. Zejdz po schodkach na dół i obejrzyj tacę (jej pustą część). Połóż na talerzu kawałek turkus, który dostałeś od szczura. Ponownie obejrzyj tacę i weź prawy kawałek turkus. Wyjdz z basenu i udaj się na wschód do grobowca. Z kijka i kawałka sukni wykonaj flagę, którą zwabisz skorpion. Obejrzyj statuetkę i przyciśnij środkowy kamień (Iza). Ustaw kamienie tak, aby uzyskać zielony kolor światła i połóż czerwony kamień za rzeźbą z prawej strony. Zabierz kolejny kawałek turkus

i udaj się dwa ekrany na zachód i jeden na północ. Przy pomocy kijka zdobądź owoc kaktusa, a potem połącz oba kawałki turkus. Dwukrotnie obejrzyj zamek nad drzwiami

King's

da Ci trąbkę, którą można go przywołać (w celu wykopania grobu). Uratuj (młotek i dłuto) kota sprzed domku-na-drzewie, a otrzymasz „dodatkowe życie”. Zabierz łopatę grabarza, pójdź w lewo i dwa razy w dół. Stań na lewym krańcu ekranu i zatrąb – po chwili będziesz mógł wejść do świeżo wykopanej dziury. Obejrzyj zamek i naciśnij kolejno: czaszkę, nietoperza i pająka. Daj królowi skrzydlatą żabę i szybko uderz dłutem w jego bransoletkę (nadarstek). Po wydstaniu



się na zewnątrz załóż czarny płaszcz i pójdz do domu doktora. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz „spryskiwacz”. Idź postraszyć dzieciaki i wejdź do ogrodu. Kiedy pojawi się zielony potwór potraktuj go smrodliwym płynem. Drapieżnym kwiatom daj do zjedzenia nogę, a kiedy będą zajęte zerwij mały kwiatek rosnący pod nimi. Idź w prawo, szybko przejdź obok domu wiedźmy i pójdz na jego tyły. Przesuń gałąź, aby odsto-



NIGHTMARE IN ETHERIA

Przy pomocy kurczaka i drzewa wystrzel księżyc na jego miejsce. Zabierz pióro, zamień u handlarza statuetkę na maść przeciwko wilkołakom i opuść miasto. Idź w prawo aż zobaczysz chrapiący kamień – połaskocz go piórkiem, a kiedy się obudzi porozmawiaj z nim. Pójdz nad strumyk (ekran z dwiema rzeźbami) i wlej nektar z garnka do otworu. Użyj sierści na maści wilkołakowej i idź do nawiedzonego lasu (zachód). Po przejściu potwora wyjdź z ogrodu i (czasem trzeba wykonać dodatkową rundkę do ogrodu) wjedź do domku-na-drzewie. Zabierz mumii kość i ewakuuj się na ziemię. Idź na zachód i poczęstuj Azora kością. Rozmawiaj z nim aż da Ci medalion, który z kolei należy wręczyć płaczącej wdowie niżej. Urwisy znów męczą kota – podnieś laskę dynamitu, która wypadła jednemu z nich. Wybuch otworzy Ci wejście do krypty, z której zabierz czaszkę (wewnątrz grobowca). Stań na *ścieżce*



jakiegokolwiek działanie, cofnij się przed dom i idź jeden ekran w prawo. Następnie wróć – pies powinien zniknąć).

W pokoju szybko schowaj się pod podłogę. Kiedy burek wetknie nos w dziurę, spryskaj wieprza płynem doktorka. Wyjdź z ukrycia i tak długo przeszukuj szafkę, aż znajdziesz „tajemnicze urządzenie”. Włóż szmaty na powrót do szafki, ale zabierz welnianą pończochę. Wróć na świeże powietrze i załóż płaszcz. Spróbuj iść w prawo – spotkasz wilkołaka. Załatw go srebrną grudką wrzuconą do pończochy. Kiedy będzie po wszystkim udaj się do miasta (przez boczne drzwi) i wejdź na przyjęcie.

ekranie z czterema tęczmami wskocz na tę z prawej w dole. Przejdź przez mostek i wrzuć ambrozję do rogu obfitości, a następnie wyjmij z niego owoc granatu. Wetknij go w ranę na drzewie, a odczarujesz Panią Wiosny. Zagraj na fujarce, aby wrócić do Etherii. Znajdź harfę i naciśnij kolejno: 1, 5, 6 i 4 strunę. Dzięki kuli porozmawiasz (dwa razy) z trzema Prządkami Losu. Użyj południowo-zachodniej tęczy i biegnij do doktorka. Porozmawiaj z nim i połóż się w trumnie. Wróć do Etherii, zajrzyj do przadek i udaj się (tęcza) do Pani Wiosny. Porozmawiaj z nią i (z przystankiem w Etherii) odwiedź dom Malicii. Z lampy weź kryształ i naładuj go promieniem, który wywołałeś na pustyni. Porozmawiaj z prządkami. Idź na szczyt góry, złap marę w „łapacz snów”. Pogadaj z gościem w jaskini i użyj na nim „la-

KING'S QUEST VII

SIERRA ON-LINE '94

MIRAGE

18
18
18
18

PC 386, CD-ROM
ZALECANE 486 DX2 8MB RAM

pacza”, aby przenieść się do krainy snów (dywanem). Szybko użyj „łapacza” na potworze i idź w dół. Odczaruj Maab, a dostaniesz magiczną uzdę. Stań na szczycie góry i użyj uzdy na białym wietrze.

READY, SET...BOOM!

Przestaw magiczną różdżkę w położenie F (kręcąc rękojeścią) i użyj jej na fałszywym królu (odrzuconym na koniec pokoju). We wnętrzu wulkanu szybko wykop dziurę w ścianie. Weź kwiatek (przesuń głaz) i otwórz drzwi (lewe oko, prawe oko i nos). Naładuj „tajemnicze urządzenie” w kontakcie (aż zacznie migać!) i potraktuj króla kwiatem. Szybko zamień Malicię w niemowlaka (urządzeniem) i daj extra life Edgarowi. Hm...to chyba tyle... Nie zapomnij obejrzeć końcowego filmiku!

ROOSHKEEN

Quest VII

W pokoju z lustriami obejrzyj tabliczkę przybitą do statuetki, a potem wyczyść ją skarpetą i przeczytaj napis. Obejrzyj winogrona z prawej strony pokoju i odłup jedno grono, a następnie użyj go na statuetce. Stań w lewym rogu pokoju i magiczną różdżką odczaruj króla. Wejdź w nowo otwarte przejście i idź lewo-góra.

i oddaj głowę jeźdźcowi, za moment znajdziesz się w Etherii. Wdrap się na szczyt góry i zerwij (gałąź) winogrona. Na

Universe



12

...know what you mean by 'Erdie' but
...is the letters in it sound...

...jak mógł ujść
uwagi testerów.
Fabuła jest dość
banalna – kilku-
nastoletni Boris
zostaje przeniesi-
ony do anty-
wszechświata
dzięki wynalazkowi
swego wuj-
ka-naukowca (na
kilometr czuć film
„Back To The Futu-
re”). Należy pomóc
mu wrócić do do-
mu, obalając przy
okazji (bez skojarzeń
proszę) władcę ga-
laktyki – podstępne-
go Neiamisesa. Zabi-
erzmy się zatem do
roboty...

Idąc w lewo
kamiennym
pomostem spadniesz
na asteroid. Błąkając się
po jego powierzchni warto
zabrać kamień, łom i kartę z układa-
mi scalonymi (ogólnie – zabierać
radzę wszystko, co się da). Wy-
korzystując przelatujący co pew-
ien czas wirujący kawałek gley-
by dostaniesz się z powrotem na
miejsce startu. Łom strasznie
ciężki w kieszeni, więc warto
wypробować go na pierwszym
lepszym obiekcie w zasięgu
wzroku. Antena nie da się rozwa-
lić, więc wyładuj swą energię na
metalowej płytce chroniącej ma-
ły panel sterowania. Wykorzystu-
jąc swe manualne zdolności oraz
rozległą wiedzę nabytą przez lata
dogłębnego studiowania kolej-
nych numerów „Bajtki” i „Mło-
dego Technika”, zamontuj znalezio-
ną kartę w slocie i uruchom
panel. Włącz napowietrzny mostek
i pomknij chyżo do miasta.

Firma
Core De-
sign, wy-
dawca dość popularnej przy-
godówki „Curse of Enhantia”
uraczyła graczy swoim nowym
produktem – grą przygo-
dową o nic nie mó-
wiącym tytule „Universe”.
Niestety, nie jest to produkcja
wybitna pod żadnym względem
– grafika ładna, muzyka BEZ-
NADZIEJNA, efektów dźwięko-
wych nie ma wcale. Na szczę-
ście całość ratuje całkiem wcią-
gający scenariusz, pozwalający
zapomnieć o niedoskonalo-
ściach technicznych. Jest nies-
tety jeden duży problem – za-
chowanie bohatera. Kilkana-
ście razy udało mi się „uwięzić”
Borisa tak, że nie mógł się ru-
szyć z miejsca i trzeba było wy-
konać komendę RESTORE.
Błąd ten jest niesamowicie
wkurzający i nie bardzo wiem

o świecie, do którego rzucił Cię
Jos. W gruncie rzeczy chodzi
jednak o to, aby czym prędzej
udać się do Wheelworld, cokol-
wiek by to nie znaczyło (a zna-
czy prawie dokładnie to, co jest
napisane – Wheelworld to po-
 prostu stacja kosmiczna zbudowa-
 nana na bazie koła i obracająca
 się dookoła własnej osi w celu
 zachowania ciężenia). Po chwili
 do drzwi zaczyna dobijać się ro-
 boty patrolujące okolicę, więc
 najlepiej udać się na pięterko,
 roztrzaskując w tym celu łomem
 zacięty zamek elektroniczny. Bę-
 dąc już na górze warto ubrać się
 w znaleziony w szafie uniform –
 wyposażono go w naramienny
 komputer, bez którego się nie
 obejdziemy. Aby sprawdzić
 działanie złomu, uruchom z jego
 pomocą system klimatyzacyjny
 domu. Następnie otwórz okno
 i wyskocz na zewnątrz. Śpiesząc
 się, aby nie dać usmażyć swoje-
 go tyłka robotom, wskocz do za-
 parkowanego pod murem pojazdu
 przedtem wyłączając alarm
 naramiennym komputerkiem.
 Będąc już w środku uruchom
 system operacyjny wozu wkła-
 dając do odpowiedniego slotu
 kartę przeciwko złodziejom.
 Czas już spadać – w mieście
 zrobiło się gorąco i lepiej nie ry-
 zykować dalszego zwiedzania.

Leć na Balkamos 7. Po dro-
 dze czeka Cię niemiłe spotkanie
 ze zmutowanym gwiazdnym
 kupcem, który podczas nastę-
 pnej randki obiecuje obedrzeć
 Cię żywcem ze skóry jeżeli nie
 będziesz miał nic na sprzedaż.
 Będąc już na powierzchni planety
 podejź do rozbitego statku
 i zabierz robota oraz pojemnik
 z paliwem. Zaopatrz robota
 w zdobyte przed chwilą źródło
 zasilania i odstrasż nim Obcych,
 którzy obsiedli Twoją brykę.

Kolejny przystanek zrób sobie
 na planecie Jor-Slew 4. Kulkoja-
 dowi wpakuj do gardła kamień
 i pozbijaj (używając robota) wa-
 łęające się w okolicach dziury
 kulki. Łądując w sektorze S-W tej
 samej planety spotkasz Pro-
 siaczka. Po chwili rozmowy ob-
 daruje Cię on kryształkami po-
 pularnego w okolicy narkotyku –
 Carvite'u. W drodze powrotnej
 do Pfallenop zobaczysz na mo-
 nitorze znajomą gębę kupca.
 Zgodzi się zabrać Cię do Whee-
 lworld w zamian za drogocenne
 kryształki. Niestety, system do-
 kujący jego statku znajduje się
 w stanie spoczynku spowodowa-
 nego awarią, więc czeka Cię
 operacja ręcznego lądowania.

Po dotarciu na miejsce gość
 będzie chciał odebrać swoją na-
 leżność. Wiedziony dziwnym in-
 stynktem stawiasz się mu, ale
 mając na uwadze wielkość face-



ta koniec jest oczywisty – dostajesz w trąbę. Odzyskując przytomność stwierdzasz brak narkotyku w kieszeni, aczkolwiek użebienie wydaje się być kompletne. Wsiądź do pojazdu i leć do Bay 40E. Podejź do pracującego robota i sprzedaj mu kłapsa w dziąsło – polecą podziwiać wnętrze kanału. Pożycz sobia jego stalową linkę i leć do Bay 1H. Wejź do miasta i spod rozwalonego terminala zabierz butelkę niebieskiego płynu. Idź w prawo do końca ekranu, aż dojdiesz do parkingu. W głębi widać monitory – podejź do lewego i wepchnij mu w paszczę ID-card.

Terminal okazuje się być maszynką do sprzedawania Carvite'u, znanego Ci już uniwero-kwasu, ale w wersji syntetycznej. Kup sobie dzialkę i powędruj w lewo do knajpy. Przyśiądź się do smutnego gościa z prawej – okaże się on być szychą z miejscowego UB. Kup mu drinka, zapraw go narkotykiem, a po chwili facet walnie w kimo-no. Teraz bez problemu możesz zabrać mu odznakę UB-ka i z dumą wpiąć ją sobie w kłapę. Wyjź z baru na autostradę.

Pod wiaduktem przypominającym jako żywo skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Mysliwiecką czai się bezdomny. Próba zjechania do niego windą skończy się w połowie drogi – resztę trzeba pokonać w tarzanoskim stylu – po linie. Człowiek wygląda na bardzo skacowanego, więc w myśl starogreckiej reguły „Czym się strulięś tym się lecz” daj mu skosztować niebieskiego płynu. Z wdzięczności facet podaruje Ci ID-pass (może się przyda).

Wróć po linie na górę i wykorzystując niezawodnego kieszonkowego robota dostań się z powrotem na autostradę. Przy schodach rozgrywa się scenka rodem z horroru – grupka młodzieńców odcina staruszkowi dłoń i ucieka. Jure – bo tak biedak ma na imię – jest miejscowym magikiem (powiązany z rebeliantami walczącymi przeciwko paskudzie Nelamisesowi), a ręka stanowi źródło jego mocy (przynajmniej w mniemaniu Barona Kaleeva). Obiecuj starymu odzyskać „zgubę” i udaj się w pościg za napastnikami. Po kilku minutach BEZSENSOWNEGO strzelania na osłep i walki z wariującą myszą, pościg powinien zakończyć się sukcesem. Ze zdobytą ręką wróć na parking i oddaj Juremu jego własność. Dostaniesz w zamian połowę Mapy Gwiezdnej, bardzo tajemniczego artefaktu. Dowiesz się też, że UB ma Cię już na oku i musisz zacząć przemycać się kanałami.

Podczas pogawędki zaatakują was roboty – uciekaj na windę i po linie na dół. Obok pijaka jest wejście na rampę kolejową. Skocz z niej na pędzący pociąg. Dziwnym trafem... przeżyłeś. Pociąg zawiezie Cię na kosmiczny dworzec.

Zejźdź po słupie na dół i skocz piętro niżej. Drzwi, niesety, dają się otworzyć jedynia od środka, ale od czego niezmordowany robocik? Po chwili drzwi staną otworem i znajdziesz aię w obszernej hali dzierżawowej. Spracowany mechaniczny przyjaciel stoi sfajczony pod ścianą – na nic już się nie przyda. Podejź do kasy biletowej i wepchnij ID-pass w slot. Wybór nie jest raczej duży – kasy starcza tylko na przelot do Mekanthallor Galaxy.

Wejźdź do terminala po lewej i zajmij miejsce w kapsule. Mało brakowało!!! Będąc już na promie wjeźdź windą na I piętro. Pogadaj z przechodniami i odwiedź swój pokój (w lewo). Zobaczysz



transmisję rebeliantów, którzy poinformują Cię, że statek jest zaminowany. Radzą Ci opuścić go jak najszybciej. Włącz komputer i pogadaj z Myrellem. Chce, abyś do niego wpadł, więc wsiadasz do windy i jedziesz (level 3 room 5). Po krótkim błędzeniu (beznadziejny moment gry) znajdziesz szukany pokój, a Myrell da Ci drugą połowę gwiazdnej mapy. Dowiadujesz się, że Twoim zadaniem jest odnalezienie na mapie gwiazdy Haldebar. Składasz dwie części mapy i... dalej nic nie widzisz!



Po wyjściu z pokoju zaatakują Cię panienka – łowca nagród. Na szczęście w tym momencie wybuchu pierwsza z min i oprawczyni traci przytomność. Zabierz jej pistolet i KEY-CARD. Teraz biegiem do windy i jazda na sam dół. Wskocz do kopii swojego pojazdu i uciekaj ile parę w dyszach!

Po odlocie będziesz miał wizję przedstawiającą flotę wojenną imperatora udającą się w celu eksterminacji Mekalienów. Leć na Ankarlon 5. Z kupki gruzu leżącego na lewo od żniwiarki

(ach ta Diuna) wyciągnij tajemniczy pręt i leć na Daarlor-Korv z międzylądowaniem (tankowaniem, he he) na Siruf2. Na Daarlor znajdź monolit (ach, ta Odyseja...) i włóż weń pręt z nabitą na niego mapą. Otworzy się teleport na Haldebar!!! Niewiele się namyślając wskocz w czarną dziurę i udaj się przed ołtarz. Obejrzyj rysunek i zgodnie (? ta część gry też jest deko niejasna) z nim biegaj po odpowiednich płytach chodnikowych w celu wyłączenia promieni chroniących kryształ. Kiedy już wszystkie zgasną, rzuć kamieniem, gdzie trzeba, zabierz co Twoje i UCIEKAJ! Wskocz do teleportu, a cały i zdrowy, bogatszy o nowe doświadczenia pojawisz się przed monolitem. Uff.

Znaną już drogą (z postojem) wróć na Ankarlon 5. Z przodu żniwiarki znajduje się tajemniczy panel – potraktuj go łomem. Niestety urządzenia odcięte jest od źródła zasilania, więc będziesz musiał skorzystać z po-

mocy zdobytego przed momentem kryształu. Naciśnij co trzeba i pojedź na drugi poziom statku. Obcy pilot wyjaśni Ci parę spraw i obdaruje CLOAKING DEVICE, którego działanie w skrócie polega na ukrywaniu Twojej obecności przed oczyma śmiertelników. Po rozmowie udaj się w drogę do Mekanthallor Galaxy. Na trasie zostaniesz przechwycony przez gigantyczny statek rebeliantów – Collossusa. Gdybyś się jeszcze nie domyślił – wierzą oni w Twoją „niesamowitość”, uważają Cię za człowieka z legendy i oczekują obalenia samego Neiamisesa! (twórcy chyba zbyt wiele razy widzieli/czytali Diunę).

Chcąc niechcąc musisz przystać na zaproponowany przez rogatego dowódcę rebelii plan. Kiedy Colossus wleci na orbitę Coros, teleportuj się na powierzchnię planety. Dwóch krzywomordych obwiesiów z mafii pruskowskiej pozbawi Cię czterech kólek i w dalszą drogę będziesz musiał udać się pieszo. W mieście spotkasz Dosheva – agenta wywiadu rebeliantów. Za jego namową spróbuj dostać się do twierdzy Neiamisesa kanałami (ciekawe, czy ludzie z Core widzieli „Kanał”).

Aby tego dokonać, będziesz musiał wykazać się zdolnością abstrakcyjnego myślenia – najpierw zrób w bambuko narcyzowatego robota przechadzające-

go się na nabrzeżu, każąc mu iść na spotkanie z jego dużymi kolegami-strażnikami. Za drugim razem z piękniśnią zostanie kupka popiołu i bateria, którą oczywiście należy sobie przywłaszczyć. Teraz trochę majsterkowania a la Adam Słodowy – połącz kryształ z bateriami i CLOAKING DEVICE. Wykorzystując chwilową niewidzialność przemknij pomiędzy dwoma stróżami. Za rogami zaatakuj Cię baron Kalaev, ale nie zrobi krzywdy. Zabierz mu jego identyfikator i szybkim truchtem udaj się pod cytadelę, gdzie grupka robotów pilnuje wejścia. Podając się za barona (masz przecież jego ID) każ jednemu z nich wypalić dziurę w murze i wskocz przez nią do środka.

Wyciągając nogi (aby uniknąć skonsumowania przez goniącego robota) dotrzasz do smoka

(„Hobbit”?), który najwyraźniej uciął sobie drzemkę po męczącym rozgryzaniu kilku żylastych dziewic. Aby go obudzić, wrzuć mu do paszczy kartę ID barona i wskocz na ogon. W tym momencie pojawi się ścigający Cię osobnik, ale wkurzony smok zostawi z niego tylko baterię. Teraz wskocz (skopany moment) na półkę, gdzie leży smok i wyjźdź odetchnąć świeżym powietrzem. Szybko włącz niewidzialność i pójźdź za róg – zobaczysz odprawę robotów-ścigan-tów. Dowódcy wbij łom w placy, a wystrzela swoich kompanów. W pobliżu leży ciężko ranny Man-Brute, minotaurowaty dowódca rebelii. Dostaniesz od niego magiczną rękawicę, przy pomocy której będziesz mógł pokonać wraźego imperatora. Na balkonie zaskocz Cię baron, ale dzięki giętkiemu językowi wciśniesz imperatorowi parę kłamstewek i z Kaleeva zostanie mokra plama. Neiamises ma zamiar unicestwić także i Ciebie, więc wiele się nie namyślając rzuć w niego kryształem. Zobaczysz wielkie „bum” i to już naprawdę będzie koniec...

ROSHKEEN



Z końcem każdego wieku, poczynając od Średniowiecza, ludzie doszukiwali się nadchodzącego końca świata. O ile religijne wyobrażenie Apokalipsy jest dobrze znane i nie ulegało zmianie z czasem, o tyle koniec świata jako zagłada środowiska pojawił się dopiero w XX wieku. Do granicy dzielącej nas od całkowitej zagłady zbliżamy się notorycznie. Bądź to przez zagrożenie ogólnoswiatową wojną nuklearną, bądź przez konsekwentne niszczenie środowiska. To co by się stało, gdyby wybuchła trzecia wojna, można sobie wyobrazić tylko w niewielkim stopniu – ale może spróbuję to przybliżyć. W roku na początku lat 90-tych NATO i Układ Warszawski dysponowały wspólnie ładunkiem o sile równej 12000 megaton TNT, co jest odpowiednikiem około miliona bomb takich jaka została zrzucona na Hierosolimę. Załóżmy, że tylko połowa tej siły zostałaby użyta w wojnie, to i tak mielibyśmy do czynienia z końcem świata jaki dziś znamy.

Niestety wyeliminowanie zagrożenia nuklearnej wojny nie odsuwa od nas Apokalipsy. Wisi nad nami cały czas groźba kataklizmu ekologicznego. To że wiele organizacji ekologicznych próbuje wpływać na rządy poszczególnych państw, aby przeprowadziły odpowiednie działania w dziedzinie może już nie ochrony ale rato-

wania środowiska jest znakiem, że coś się robi. Druga strona medalu to cała masa ukrywanych wyników badań, które gdyby zostały podane opinii publicznej mogłyby wywołać ogólnoswiatową panikę. Nasz świat ginie i jeżeli nie dotrze do naszych pustych łbów, że mimo już i tak opóźnionych działań da się go jeszcze uratować, to wkrótce będziemy świadkami pogrzebu naszej żywicieli Ziemi. Ludzie, rasa poszukująca w przestrzeni kosmicznej planety, na której też powstało życie, zabija jedyną im znaną planetę, na której życie jeszcze istnieje – paradoks ludzkości.

Niszczymy zieleni dającą nam tlen, niszczymy atmosferę która podtrzymuje naszą temperaturę i chroni przed promieniowaniem, zatruwamy wody z których składa się nasz organizm, niszczymy porządek natury, niszczymy siebie i przyszłe pokolenia, w imię jakiej idei? Nikt tego nie wie, ale Ziemia wkrótce nie wytrzyma i przeobrazi się.

ŚWIAT POŻOGI

Wizja świata po makabrycznej przemianie zawarta jest w grze BURNTIME. Akcja gry rozpoczyna się w czasie, kiedy jest już po wymianie nuklearnych ciosów, zrnianie klimatu na cieplejszy i niemal że pełnym skażeniu środowiska. Za ledwie garstką ludzi przeżyła kataklizm, a co najmniej połowa z nich nabawiła się mutacjami popromiennymi, niszczącymi or-

ganizm pod względem fizycznym jak i psychicznym. Wszyscy, którym przyszło żyć w tych dniach muszą walczyć o pożywienie, wodę, schronienie gdzie znajdują cień i chłód dający ulgę od wszechobecnego upału. Ludzie błakają się po pustyniach, aż znajdą jakieś miejsce gdzie będą mogli pożyć trochę. Tam gdzie się osiedlą nadejdą albo inni zazdrośni ludzie, którzy będą chcieli odebrać im nowy dom, albo będą to mutanci nieświadzący tych, których promieniowanie nie dotknęło. I znowu będą musieli walczyć o swoje prawo do wolności. Wolność, jak powiedział pewien mędrzec, to pełnia panowania nad sobą samym. Jeżeli będziemy umieli panować nad głodem, bólem i innymi odruchami zarówno naszego ciała jak i umysłu, będziemy wtedy wolni. Jeżeli jednak będziemy od którejś rzeczy zależni jak np. woda czy pożywienie, to wtedy jesteśmy niewolnikami właśnie tych rzeczy. Świat w jakim przyjdzie Ci żyć szanowny graczu jest pełen takich rzeczy. To czy przeżyjesz zależy będzie od tego, czy będziesz miał odpowiednią ilość wody, pożywienia i oczywiście dobry stan zdrowia – wlerz mi posiadanie tych wszystkich rzeczy na raz nie jest proste, ale możliwe.

Po ataku nuklearnym niektóre miasta zostały ponownie zasiedlone przez ludzi. Zamieszkali w ruinach, które dawały w miarę bezpieczne schronienie. Powstały

nowe placówki usługowe: Medyk, który potrafi zaradzić na poważne rany i dolegliwości; Bar, gdzie można napić się czegoś innego niż zwykłej wody; Restauracja, tutaj zjesz potrawkę ze szcztura, najsmakowitsze danie a zarazem najdroższe; Sklep gdzie zakupisz potrzebne części, towary, pożywienie, broń. W miastach oprócz tych miejsc spotkasz sporą liczbę osób, które potrafią różne rzeczy: inżynier, wojownik, medyk, kupiec. Nie wszystkie jednak miasta czekał taki los. Niektóre już nigdy nie będą zasiedlone przez ludzi. Promieniowanie jest nowym wyobrażeniem pani Śmierci i właśnie ona upodobała sobie kilka dawnych skupisk ludzkich. Dostęp do nich mają tylko mądrzy ludzie, którzy posiadają kombinizon ochronny lub szaleńcy nie zważający na promieniowanie i pchający się w ten sposób na pewną śmierć.

CEL GRY

Rozpoczynamy grę na terenie, założymy że jest to jakieś dawne państwo, który posiada 38 skupisk ludzkich, są to: fabryki, miasta, osady, jaskinie. Pomiędzy nimi rozciąga się wszechobecna pustynia. W takim to świecie pewnego ranka obudziło się kilku śmiałych ludzi, którym kołatało w głowie jedno – zjednoczyć wszystkich ludzi i zaprowadzić porządek. Czy było to przesłanie od sił wyższych, czy też przypadek tego się nie dowiemy, ale z tą chwilą

Burntime





rozpoczął się wyścig o władzę. Oczywiście jednym z nich jesteś Ty gracz, który będziesz musiał posługując się swoim wdziękiem osobistym, siłą, inteligencją i majątkiem próbować zdobywać kolejne osady, aż do końcowego opanowania wszystkich. Nie będziesz mógł zdobyć zamieszkałych dużych miast, gdyż są one dobrem wspólnym, gdzie panuje strefa neutralna – tu także nie można używać broni.

DROBNE FORMY PERSWAZJI

Jak zdobyć taką osadę? Cóż, będziesz musiał oczywiście do niej dotrzeć (warto rozpocząć zdobywanie od tej, w której startujesz). Tutaj należy porozmawiać z którymś z tubylców (może to być wojownik) i spróbować przekabacić go na naszą stronę – po prostu zatrudnić, na ogół żądają jakiejś zapłaty: mięso, bukłak z wodą, itp. Gdy mamy już swojego człowieka, trzeba mu powiedzieć, że zostaje tu jako nadzorca i strażnik osady, a na maszt wciągana jest flaga z naszą barwą – oznacza to, że miejscina jest nasza! Niestety nie każda będzie tak łatwa do zdobycia, a niektóre będą wręcz opanowane przez innych „natchnionych” – czyli takich jak Ty dążących do panowania. Zanim osadzimy taką lokację naszym człowiekiem bę-

dziemy musieli najpierw zabić, ludzi wroga-konkurenta.

Owszem, można ruszyć tam kilkunastoma wojownikami i załatwić sprawę po męsku, ale po co tracić masę pożywienia na taką podróż, a zarazem narażać całą naszą armię na śmiertelne rany, kiedy można podejść do zagadnienia sprytniej. Po różnych lokacjach, czasami i po należących do Ciebie podróżując kupcy. Towary mają ze sobą bez liku, ale też są uzbrojeni po zęby. Od nich to warto zakupić strzelbę z nabojami, przekazać ją najłepszemu z wojowników i niech ten pojdzie do interesującej nas osady i załatwi co ma załatwić – tak jest prościej, a równocześnie bezpieczniej.

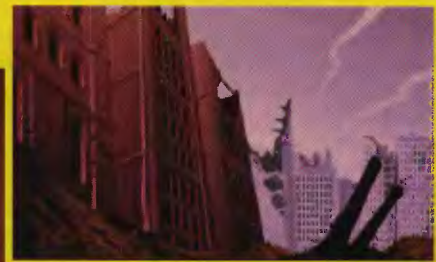
W osadach, które zdobyłeś produkowane będzie pożywienie. Niestety na początku jest go tylko tyle, aby wyżywić jednego człowieka (Twojego strażnika). A co z Tobą, a co z ewentualnym pozostałym personelem, jakim obsadzisz daną lokację. Cóż trzeba rozpocząć produkcję większej ilości pożywienia. Należy zdobyć odpowiedni sprzęt (zakup u kupca lub znajdź). Nóż pozostawiony w którejś z chat, pułapka na węże, to rzeczy które pozwolą Ci na to.

Problem z pożywieniem, z bronią mamy rozwiązany, ale pozos-

tał jeszcze problem wody. W każdej z osad mamy dostęp do informacji na temat ilości wody jaka jest produkowana. Jest to ilość dzienna porcja na daną liczbę osób, jeżeli to nie wystarcza (a najczęściej tak jest), można zamocować pompę. Z pewnością po drodze znajdziesz zniszczoną pompę, ale aby ją doprowadzić do stanu używalności, będziesz musiał mieć inżyniera. Ten to specjalista powie Ci jakie części nadawać się będą na naprawę i sam ją przeprowadzi, on też pomoże Ci złożyć inne rzeczy np. kombinizon ochronny.

SPOJRZENIE GRACZA

Gra BURNTIME jest grą z pogranicza, czyli taką która zawiera w sobie elementy kilku rodzajów gier. Mamy tu strategię, role-play i trochę zręczności (zwłaszcza podczas walki), no i adventure. Wszystko to nie jest przysłowiowym grochem z kapustą, ale specjalnie przygotowaną mieszaliną, która w efekcie daje świetną grę. Grafika jest podkreśleniem ponurego nastroju gry i mimo że nie jest czymś wspaniałym (brak re-renderowanych grafik itp.) oddaje w sposób wystarczający kolorystykę tamtego świata. Muzyka



BURNTIME

MAX DESING '94

MIRAGE SOFT

19
99
99
99

PC, PC CD-ROM, AMIGA 1200

CENA: 62,00 zł

przewijająca się gdzieś w tle gry także jest dobrze dobrana, aczkolwiek w trakcie gry spotkamy się częściej z efektami dźwiękowymi.

Gra posiada specjalnie stworzony ponury nastrój, potrzebny do wciągnięcia gracza w przygodę dziejącą się na ekranie komputera i rnuśnię przyznać, że faktycznie taki efekt został osiągnięty. Polecam ją wszystkim tym, którzy chcą przeżyć coś innego, a z pewnością tym którzy zastanawiają się nad tym co by się stało gdyby do kataklizmu doszło. Niektóre odpowiedzi znajdzie w przedstawionym w grze świecie, a niektórych w instrukcji do gry.

NEUROMANCER

P.S. Firma MIRAGE Software oprócz tego, że jest dystrybutorem, to jeszcze wydała polską wersję instrukcji - i bardzo dobrze.



Stało się... Dobre pomysły na zarobienie pieniędzy nie zawsze są pomysłami bezpiecznymi, ale terroryzowanie krowy w celu wyludzenia pieniędzy to stanowcza przesada. Nic zatem dziwnego, że po raz kolejny Jack T. Ladd znalazł się w centrum zainteresowania organów ścigania. Ściśle jednego, całkiem zresztą niebrzydkiego, organu. Tak, tak, zostałeś schwytany i wpakowany za kratki przez KOBIETĘ!

Nie należy się jednak zarnawiać, wszak prawdziwy mężczyzna za jakiego z pewnością się uważasz, nie płacze. Należy wyostać się na wolność, a jeśli przy tym nadarzy się okazja do uratowania wszechświata przed zagładą (który to już raz?), to tym lepiej.

Świat ratować można zresztą także będąc przedstawicielką płci pięknej, jako że w „Guilty” mamy także możliwość sterowania miłą policjantką Yeanne. Nasz wrodzony męski szowinizm nie pozwala nam jednak na opublikowanie historii jej zmagania z przeróżnymi pułapkami tej gry. Na szczęście duża ich część jest taka sama dla obu postaci.

Jak by tu uciec z więzienia...

Biedny Jack został w okrutny sposób zamknięty w celi na policyjnym statku „Relentless”. Nawet nie o przysłowiowym chlebie i wodzie, jako że pastylka odżywcza dlań przeznaczona została położona po niewłaściwej stronie drzwi. Pozornie sytuacja jest beznadziejna, jako że jedynym obiektem reagującym na nasze wysiłki okazuje się być wyłącznik światła w celi. Jest on jednak bardzo kiepskiej konstrukcji i kilkakrotnie użyty psuje się. Możemy zatem wezwać robota, by go naprawił, co ten skwapliwie uczyni, otwierając przy tym drzwi naszej celi.

Pierwszą rzeczą jaką zrobimy po wyjściu z niej, będzie przeżucie wspomnianej pastylki, na nieszczęście okazuje się, iż jest ona odżywcza jedynie z nazwy. W każdym bądź razie pozostaje nam po niej kupka gumowatej substancji.

Z korytarza zabieramy lejek i idziemy do maszynowni. Tam, z właściwą sobie gracją niszczyrny regulator temperatury reaktora za pomocą gaśnicy. Oczywiście nie omieszkaamy poinformować o tym robota, który przekaże tą miłą wiadomość do Yeanne. Teraz możemy już wejść do kabiny pilotów (są do niej dwa oddzielne wejścia) i zabrać stamtąd kartę magnetyczną. W pomieszczeniu reaktora okaże się, iż Yeanne (eh, te kobiety) zostawiła otwartą kławkę obsługową. Skorzystamy zatem z okazji i zdemontujemy na-

pęd podprzestrzenny (hyperdrive), którego pozbędziemy się przez służę (otwiera się ją kartą magnetyczną).

...tylko po to by pojawiły się kłopoty...

No właśnie. Nasz wspaniały sabotaż pozbawił statek możliwości omijania wielkich katastrof kosmicznych, a tak się właśnie składa, że jedna z nich leży na jego kursie. Można by ją co prawda ominąć używając napędu konwencjonalnego, problem w tym, iż właśnie kończy się paliwo (czy mówilibyśmy już coś o kobietach?).

Trzeba zatem wylądować na najbliższej planecie, na której znajdują się kopalnie Tyranium, będącego paliwem naszego statku.

Planetka jak to planetka – zapomniana przez Boga, ludzi i porobców podatkowych kulka śniegu. Trzeba działać, by zbytnio nie przemarznąć – zabierasz zatem ze statku (a dokładnie z maszynowni) pojemnik na Tyranium i windą udajesz się na powierzchnię. Zabierasz stąd dziurawy kanister i szybko go naprawiasz – dziurę zaklejasz przeżutą pastylką, zaś od góry wkładasz lejek.

Stojący obok lądowiska pojazd prawie rozpada się przy dotknięciu, więc wyjmujesz z niego jedynie śrubokręt i ruszasz dalej.

Baza i kopalnia wyglądają na opuszczone. W jednym z pokoiów znajdujesz mały klucz, oraz rakiętę, która nie wybuchła wtedy, gdy śrubokrętem i wyjmujesz głowicę bojową. Ta niebezpieczna broń przysadaje się bardzo szybko – dzięki niej możesz odgruzować przejście na dolnym poziomie bazy. Za nim znajdujesz się maszyna do wydobycia Tyranium – podłączasz zatem pojemnik, przekręcasz kluczyk i... nic, gdyż nie ma do niej paliwa.

Dernolujesz zatem system wentylacyjny kopalni wyrwijając rurę ze ściany i za jej pomocą przepompowujesz paliwo ze śniegolażą stojącego obok statku do kanistra. Teraz wystarczy napęlić bak kombajnu górniczego i masz już pojemnik pełen Tyranium. Wystarczy odnieść go na miejsce...

...wyglądające coraz straszniej i groźniej...

Twoja towarzysząca podróży dokonała w międzyczasie strasznego odkrycia: kopalnia została niedawno zaatakowana przez OBCYCH, którzy niestety nie porzeczali na tym i teraz zagrażają... Oczywiście nie możecie pozostać



na to obojętni i przystępujecie do ratowania wszechświata przed zlym lecąc na linię frontu.

Tam zaś czeka was przykra niespodzianka, jako że statek zostaje zarekwirowany przez stacjonujące w pobliżu siły wojskowe. Siły te oczywiście nie wieższasz zapewnieniem o uczciwości i poszanowaniu prawa i wymontowują ze statku modul nawigacyjny (Gyroscope).

Wygłąda na to, że Jack Ladd będzie musiał powrócić do swej profesji i ukraść to, co niesłusznie mu odebrano. Aby tego dokonać, trzeba najpierw dostać się do magazynów tutejszej armii. Najlepszym do tego celu wydaje się być wojskowy skuter stojący obok statku. Kluczyków do niego co prawda nie ma, ale na statku (obok służy) znajduje się przernity druczany wieszaczek na ubrania, zrobiony właśnie z takiego drutu, którym świetnie odpala się sarnochody...

Okazuje się, iż drogi do wnętrza magazynu broni solidna krata, ale cóż to dla nas. Kluczem (spanner – jest szarego koloru i leży na szarym tle, życzyrny miłych poszukiwań) leżącym na betonowej drodze obok statku poluzujemy ją, potem przywiążemy do niej linkę od namiotu-toalety, drugi koniec linki zaczepimy do skutera i...bum. W środku rzeczywiście znajduje się Gyroscope, możnaby zatem lecieć dalej, gdyby...

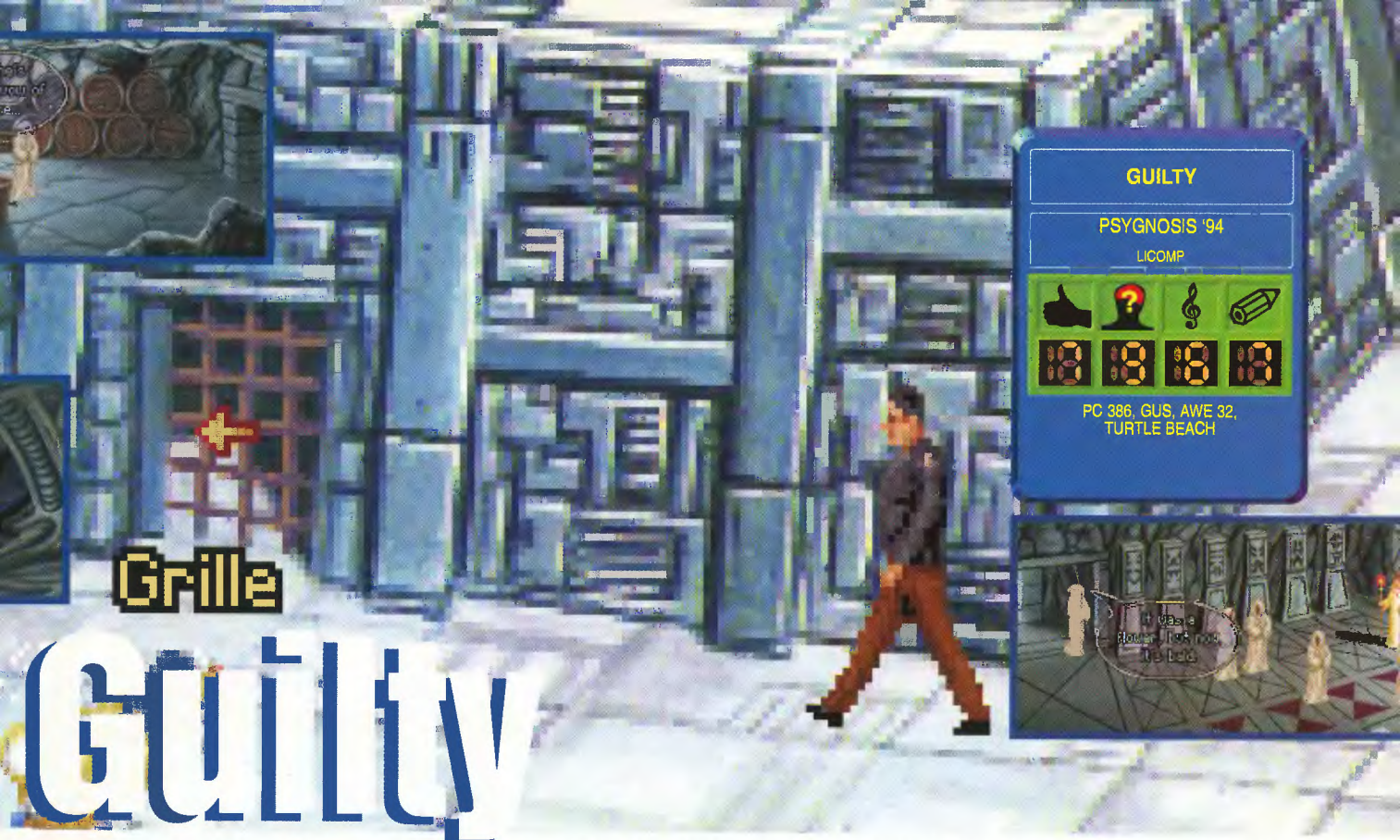
nie Yeanne, która postanowiła wybrać się na przejażdżkę czółgiern. Należy pomóc jej uruchomić działo (otwierając Cannon Control Box), dzięki czemu wspomoże walczących żołnierzy. Potem zaś będzie trzeba się przyrzec radiolatarni (Beacon), by uzyskać informacje o położeniu następnej zagrożonej planety...

...aczkolwiek pozwalające dobrze się zabawić...

Wspomnianą następną planetą okazuje się być wielkie centrum hazardu zarządzane przez jednego z naszych (byłych) przyjaciół. Yeanne oczywiście nie może dopuścić abyśmy znów rzucili się w wir podejrzanej działalności i zamyka nas na statku. Krótka rozmowa z komputerem wyjaśnia jednak sprawę.

Nie oznacza to jednak, iż dostaniemy się od razu do środka kompleksu rozrywki. Drogę zagradza nam bowiem seksowna panienkarobot. My jednak mamy już wprawę i stosujemy metodę „na pijawkę” prześliznąwszy się zaraz za facetem w czarnych okularach.

W środku porywa nas oczywiście szal karcianych gier hazardowych o dziwnych zasadach, w wyniku czego przegrywamy nasz statek. Co najgorsze kończymy na dodatku w kuchni w charakterze pomocnika kucharza. Pokazujemy jednak, iż gotowanie jest jedną z naszych rozlicznych umiejętności (nałoży



Grille

Guilty

czapkę, a potem użyć małego dzbanka, dużego i przypraw; to co otrzymamy, dać kucharzowi do spróbowania). Dzięki naszym umiejętnościom kulinarnym będziemy mogli zobaczyć się z głównym bossem i po wielu przeprowadzonych z nim (tudzież jego dziewczyną) rozmowach uzyskamy możliwość odegrania się. Nie mamy co prawda pieniędzy, ale od czegoś umiejętności kieszonkowca (konkretnie: pieniądze Credit Chips wyciągamy z kieszeni pana w brązowym ubranku stojącym przy drugim stoliku).

Sama gra jest prosta, o ile zna się zasady – należy o nie pytać tego samego gościa, którego regularnie okradamy (leniwym powiemy, iż punkty uzyskujemy za karty sąsiadujące z właśnie położoną, o ile są od niej młodsze, karty z figurami „pełnymi” są młodsze od tych z „pustymi”). Po każdej wygranej nagrywamy stan gry. Gdy zaś uzyskamy 40 kredytów udajemy się znów do naszego przyjaciela i odkupiwszy statek możemy odlecieć...

...oraz zaznać przygodę godnych prawdziwego mężczyzny...

Nasza droga Yeanne odkryła w międzyczasie położenie bazy Obcych. Udajcie się tam czym prędzej, by odkryć gromadkę przestraszonych kolonistów oraz swojego starego przyjaciela Narma, służącego obecnie w elitarnych siłach specjalnych.

Zasięgnąwszy języka na temat charakteru miejscowych Obcych, męźnie wkraczasz w labirynt jaskiń, w których mieszkają, uzbrojony jedynie w skarpetki Narma (aby je zabrać należy pilnującemu ich pieskowi dać zabawkę ze statku – Cuddly Toy). Labirynty są

straszne i zawile (ale uwaga – pomoże Ci mapka znajdująca się obok). Nie przeszkadza Ci to jednak w odnalezieniu kupki jajeczek i dostarczeniu jednego z nich do szefa kolonistów. Jak najszybciej wsiadasz zatem na statek.

...po których i tak nie uzyskasz rozgrzeszenia...

By znaleźć się po kilku godzinach na planecie-sanktuarium pełnej rmnichów (którzy oczywiście rekawirują statek). Byliby oni zapewne całkiem mili, gdyby nie Twoja żarłoczność – po spożyciu potraw ceremonialnych stojących na ołtarzu zostajecie bowiem wtrąceni do lochu.

Tamże korzystając należy z jedynej drogi ucieczki – czyli okna. Jesteśmy teraz rniej więcej wolni, odnajdujemy mieszek z drożdżami i wrzucamy do kadzi pełnej wina. Spowodowana tym eksplozja zabrudzi stojącego nieopodal mnicha. W czasie, gdy będzie się on kąpał pozyczymy sobie jego szatki.

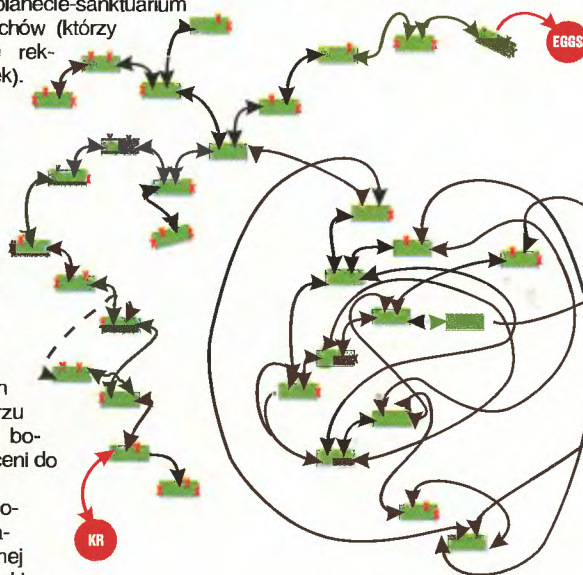
Teraz należy dokonać świętokradstwa – zerwać Święty Kwiatek, oberwać z niego listki i położyć po

jednym w każdej komnacie na drodze prowadzącej od kąpiącego się mnicha aż do celi Yeanne (jeden płatek musimy położyć też w celi). Mnisi uznają dzięki temu Yeanne za winną tego strasznego grzechu i wrzucą ją do kolumny światła (Pillar of light).

Straszne...

...a wszystko po to...

Cóż, okazuje się jednak, iż ko-



lumna światła jest swego rodzaju teleporterem. Pokładowy komputer Booba odnajduje jego punkt docelowy i udajecie się tam. Czekać tam będzie Cię spotkanie z następnym byłym przyjacielem – szalonym naukowcem. dzięki niemu dowiesz się, że to właśnie TY jesteście sprawcą całego najazdu Obcych, bowiem swego czasu zniszczyłeś (no, razem z Narmem)

kryształ czasoprzestrzenny (Transatron), który wywołał anomalie. Sprawa wydaje się znów bezna dziejna. Znajdujesz jednak notatnik telefoniczny, a w nim telefon do Narma. Dzwonisz, a gdy przybędzie, okazuje się, że brakujący kawałek Transatronu ma przyklejony do helmu. Składasz zatem kryształ do kupy (reszta leży przy polu siłowym), rzucasz go w anomalie i...

...by znów trafić do kłicia.

Koniec nareszcie. Rzucacie się sobie w objęcia (to znaczy ty i Yeanne), chociaż potem odbudowane zostają lody pomiędzy wami. Wszechświat został po raz kolejny uratowany...

Tyle solution. Aby sprawiedliwości stało się zadość musimy wypowiedzieć się także o jakości gry. Będą to niestety słowa gorzkie i pełne żalu. Fabuła jest bowiem (jak to widać powyżej) dosyć nieskładna i nudnawa, często rozwój akcji zależy od znalezienia jakiegoś ledwo widocznego przedmiotu o rozmiarach 2x2 piksele. Poza tym dzieje się tu zdecydowanie zbyt mało, a akcja jest liniowa aż do obrzydzenia. Dochodzą do tego niezbyt efektowna grafika i także muzyka. Słowem poziom przeciętny. Jeśli ktoś jest fanatykiem przygodówek – niech gra, przynajmniej się nie zrzęczy, jako że większość problemów jest trywialna. Inni, coż, nie polecamy.

Alex & Gawron

Martian

Po sukcesie gry „Mean Streets” firma Access poszła za ciosem i wydała dalszą część przygód sympatycznego detektywa Texa. Akcja „Martian Memorandum” toczy się w przyszłości, po wojnie atomowej, w wyniku której część ludności Ziemi uległa mutacjom. W stosunku do „Mean Streets” poepszeniu uległa przede wszystkim grafika, zmieniono też trochę sposób wydawania komend. Pod względem komunikacji ze światem przedstawionym w grze bardzo przypomina wydaną nieco wcześniej przygodówkę „Countdown”. Jeżeli komuś nie wystarczy ukończenie „Martian Memorandum” może sięgnąć po kolejną część sagi – „Under a Killing Moon”, opisujemy w TS 1/95.

Główną część ekranu zajmuje widok miejsca, w którym aktualnie się znajdujesz. Pod spodem jest listwa rozkazów. Są one typowe dla przygodówek, więc omówię tylko trzy, których użycie może nie być do końca jasne.

Komenda MOVE służy do poruszania i przesuwania przedmiotów, naciskania

przycisków itp. GOTO służy do wchodzenia w drzwi lub dziury widoczne na ekranie. Za pomocą opcji TRAVEL możesz przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi lokacjami. Miejsca, do których można jeździć pojawiają się na liście w miarę postępów w grze. Nie wszędzie można jednak dojechać w dowolnym momencie. Gdy jesteś na Ziemi, nie masz dostępu do miejsc położonych na Marsie, i na odwrót. W „Martian Memorandum” nie można używać znalezionych przedmiotów na sobie, co znacznie ułatwia przejście gry. Nie musisz też przejmować się, że wyrzucisz coś potrzebnego, gdyż to, co raz weźmiesz, nie da się wywalić. Jeżeli nie wiesz, co robić, zawsze możesz skorzystać ze wskazówek załączonych do gry (HELP). Ich używanie nie jest w żaden sposób ograniczone i nie ma wpływu na przebieg gry.

Na koniec kilka rad:
– rozmawiaj z kim się da i wypytuj o wszystkie osoby dostępne na liście. Zdobywasz w ten sposób nowe adresy i tropy;
– często nagrywaj stan gry – nigdy nie wiadomo, gdzie może Ci się coś przytrafić;
– większość drzwi otwiera się naciskając guzik, a nie opcją OPEN;
– przed fragmentami zręcznościowymi poproś kogoś z rodziny o mocne przywiązanie do krzesła. Uchroni to Twój komputer przed zniszczeniem podczas ataków szajki po kolejnych niepowodzeniach.

Samodzielne ukończenie gry nie powinno nikomu zająć więcej jak kilka wieczorów, jednak dla mniej zaciętych graczy podaję poniżej pełne rozwiązanie.

1. ZIEMIA

Grę zaczynasz w swoim biurze. Weź aparat fotograficzny z szafki koło okna, obiektyw z blurka, a z półki pod ścianą amunicję i zestaw wyłyc h ó w
Z wle-



szaka koło drzwi zdejmij swój pistolet, a z ziemi weź listy. Podnieś z krzesła komunikator. Dowiesz się o nowym zięceniu. Ustaw aparat na statywie i odsłoń rolety.

Jeżdź do korporacji Terraform. Sekretarce powiedz, że chcesz się widzieć z jej szefem (1) i wejdź w drzwi, które Ci otworzy. Zagadnij siedzącego za biurkiem mężczyznę. Głosem, którego nie powstydziliby się Darth Vader oraz najml Ci on, że zaginęła mu córka oraz pewien cenny przedmiot. Twoje zadanie ma polegać na odnalezieniu zarówno córki, jak i zguby.

Wyjdź z biura i wejdź do łazienki. Porusz ręcznik i podnieś kołczyk, który z niego wypadnie. Porozmawiaj ponownie z sekretarką, daj jej kołczyk (offer) i umów się z nią na obiad (1).

Jeżdź teraz do domu Alexisa. Weź z ziemi skrawek papieru, porusz róg łóżka, otwórz pudełko i zajrzyj do środka.

Pojeżdź na spotkanie z Rhondą do hotelu Plaza. Idź w prawo do sklepu, weź różę i zapłać za nią. Teraz możesz już wejść na saię (w iewo). Daj Rhondzie różę i odpowiadaj kolejno 1,2,1,3,1,2,1. Kiedy już skończysz się zabawiać wypytaj Rhondę o interesujące Cię osoby. Odwiedź teraz koiesia imieniem Jaques Sparrow. Nie jest on zbyt miły, lecz nie przejmuj się tym. Rządko kto w tej grze jest dla Ciebie miły. Odpowiadaj 3,1,1,1,1 i dowiedz się, czego możesz, a następnie kup od niego film fotograficzny. Wróć do swojego biura – czas na pobawienie się aparatem. Popatrz przez niego i namierz okno z tańczącą dziewczyną (prawy doiny róg domu). Wy-czekaj, aż przuj-dzie do sa-

res i pojeżdź tam. Okaże się, że interes dawno zwinęto i nie masz tu nic do roboty. Jedź do Terraform Corporation i porozmawiaj z Rhondą.

Udaj się teraz do Maca Maldena. Przeprowadź z nim przyjacielską dyskusję (2,2,1,1,2) i jedź do Guya Caiiabero (kolejny okaz fauny popromiennej). Podczas rozmowy da Ci on fiim. Zawieź go Maldenowi; w zamian dostaniesz adres Fedory. Pojeżdź tam i idź w prawo. Uważaj na psa i radioaktywną kałużę. Za drzwiami składu znajdziesz drabinę (swoją drogą programiści z Access mogliby się wreszcie nauczyć, że drabiny



siedniego pokoju i zrób jej zdjęcie. Weź z podłogi fotografie i jedź do Chantai Vargas na małą pogawędkę. Pokaż zdjęcia, żeby przestała się stawiać i przepytaj ją. Jedź do Rockwelia Bache. Masz właśnie okazję zobaczyć jednego z kilku śmiesznych mutantów występujących w grze. Pomimo nieciekawego wyglądu Rockweli okaże się dużo bardziej uprzejmy niż niektóre inne osoby i z chęcią odpowie na Twoje pytania. Użyj komunikatora i dowiedz się o nowe adresy.

Jeżdź do Nory. Pogadaj z nią, a potem pojeżdź do Sparrowa i jego też pomęcz pytaniami. Wyciągnij od swojej sekretarki adres wytwórni Galactic Pictu-

nie da s i ę schować do kieszeni), a pod kłapką obok drzwi buty. Wróć do baraku, ustaw drabinę i wejdź po niej na dach. Przez dziurę wejdź do środka. Z szafki po iewej stronie weź nóż, a z szufiady jedzenie dla kota. Przesuń regał z prawej strony i zerwij tapetę. Znajdującego się za nią sejfów na razie nie ruszaj. Wyjdź na zewnątrz, ponownie wejdź na dach i daj kotu żarcie. Pojeżdź do generatora, otwórz drzwiczki i pociągnij czerwoną dźwignię. Teraz możesz już bezpiecznie otworzyć

Memorandum

sejf i zabrać jego zawartość. Od swojej sekretarki dowiesz się, że Marshal Aiexander został zamordowany.

Jedź na miejsce zabójstwa i pogadaj ze znajdującymi się tam osobami. Przesuń kubek z prawej strony i weź sztylet. Podnieś z ziemi klucz, pojedź do Maldena i daj mu sztylet. Odwiedź teraz Terraform Corporation. W biurze Marshalla za obrazem z lewej strony znajdziesz sejf. Otwórz go kluczem zabranym z miejsca zbrodni i przejrzyj zawartość. Jedź do Ricka Logana. Zanim pójdziesz dalej nie zapomnij na g-

2. MARS

Jedź do elektrowni. Wejź do drzwi po lewej stronie. Z wiszącego fartucha weź kartę magnetyczną i porozmawiaj z facetem. Wróć do poprzedniej komnaty i użyj kartę na stojącej po prawej stronie maszynie. Wejź do maszynowni i podnieś z ziemi klucz francuski. Podejź do zapadni i użyj go na leżącym kawałku metalu – podwiezie Cię do góry, idź w prawo. Zajrzyj do stojącej pod ścianą skrzynki, otwórz drzwi i wejź w nie.

Jedź do akademii aerobiku. Porozmawiaj z Jane, a potem przeskakuj jej torebkę (jest pod ladą). Pojedź pod świeżo nabyty adres domowy Jane.

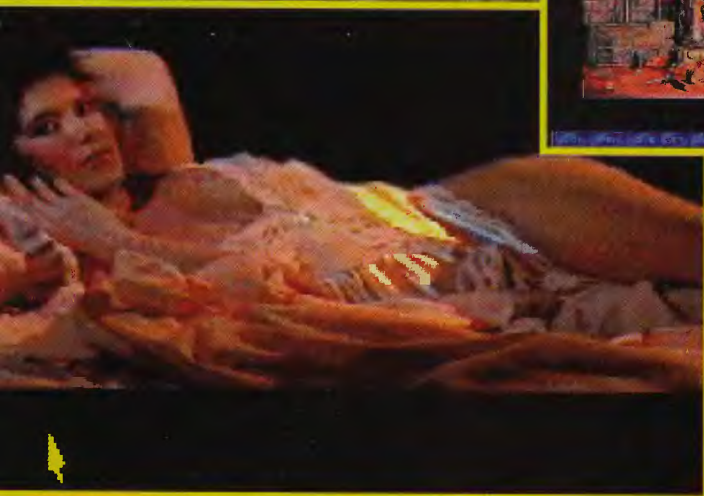
Prze-

ka. Odpowiadaj mu 1,1,2. Gdy wyjdzie, weź z biurka jego kartę identyfikacyjną, porusz iampę nad portretem i wejź w ukryte przejście, które się otworzyło. Nagraj koniecznie grę, bo teraz nastąpi to, co każdy miłośnik przygódówek lubi najbardziej, czyli koszmarnie wkurzający element zręcznościowy, którego nie można obejść. Użyj znalezionej deski. Musisz lecieć w prawo omijając promienie lasera. Kiedy dokonasz tej trudnej sztuki zbliż się do maszyny. Włóż magnetyczną kartę od sejfu w otwór, a następnie przyłóż zestaw do zmiany twarzy do scannera. Z sejfu weź forszę, markery oraz dziennik. Wróć z powrotem do biura Dicka, otwórz wyłot wentylacyjny i wejź do kanału. Musisz dotrzeć



do Bradieya Ericsona. Porozmawiaj z nim i pojedź do Coopera. Dostaniesz od niego adres Dangerfielda. Jedź do jaskini, idź w prawo i otwórz drzwi za pomocą interlock Key. Wejź do komnaty i porozmawiaj z Aiexls. Posuń wieszak z ubraniami, weź łom i obłucz nim tynk przy drzwiach. Poiej metalową płytkę kwasem sojnym, a potem naciśnij znajdujący się pod nią guzik.

Kiedy Thomas skończy gadać, weź boiec z sufitu kratki w której się znajdujesz i porozmawiaj z Aiexis (1,2,1). Weź od niej stanik.



rać gry, gdyż łatwo tam zgnać. idź w prawo. Uskokcz przed spadającym pniakiem i weź go ze sobą. Przez iotne piaski musisz przejść po kamieniach. Nad dołem z koicami przerzuć wziętą wcześniej kłodę i wejź do domku. Otwórz szafkę przy drzwiach, szybko zastrzeżi węża i przeczytaj notatkę. Przesuń parawan, weź łopatę oraz klucz z szyi trupa. Otwórz nim skrzynię i przejrzyj jej zawartość. Wyjź na zewnątrz. rozkop ziemię łopatą, otwórz pudełko i obejrzyj je.

Jedź do bazy przemytników. Podnieś kamień i rzuć nim w dzban z prawej strony ekranu. Szybko wejź do piramidy i schowaj się za pojemnikiem z lewej strony. Przeczekaj, aż strażnik sobie pójdzie i weź ze stolika sterownik oraz jedzenie. Otwórz pojemnik i schowaj się w nim.

sun poduszkę i weź leżący pod nią list. Włącz projektor przyciskiem na stole i przyjrzyj się wyświetlanej panience. Wróć do akademii i ponownie wypytaj Jane. Teraz pora na wizytę u Bradieya Ericsona. Jest to chyba najbardziej paskudny w grze mutant – na jego widok nie wiadomo, czy się śmiać, czy płakać. Pogadaj z nim, dostaniesz okulary. Pojedź do doktora Lawrence'a. Weź z półki zestaw do zmiany wyglądu i porozmawiaj z doktorem, kiedy wejdziesz.

Jedź do Lowelia i spróbuj z nim pogadać, a następnie udaj się do kasyna. Wejź w aiejkę koło budynku. Przesuń deskę i przeczytaj napis na murze. Wejź do kasyna, podnieś z ziemi kartkę i idź do łazienki. Gdy facet wyjdzie z kabiny wejź tam i podnieś piany kanalizacji. Za pomocą wcześniej znalezionej narzędzi otwórz klapę nad umywalką. Pójdź teraz do biura Dic-

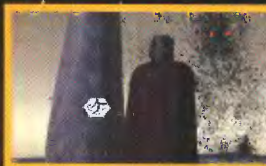
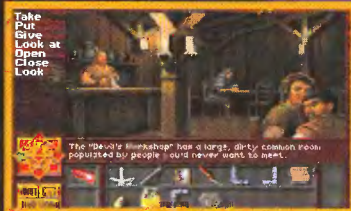
do łazienki posługując się pianem (zaczynasz koło komnaty w prawym górnym rogu). Wyjź z kasyna i jedź na rozmowę do Lowelia. Wróć pod kasyno i poczekaj, aż pewien typek wejździe do aiejki. Ostrożnie idź za nim i wejź w ukryte przejście. Porozmawiaj ze znajomym, a potem jedź do Michelle Bloodworth na pogawędkę.

Jedź do świątyni i wejź do środka. Przesuń oba iustra i gaśnicę. Porozmawiaj z kapłanką i jedź do opuszczonego obozu kolonistów. Weź pojemnik z kwasem i kamerton spod kawałka biachy. Udaj się teraz do osady. Otwórz drzwi z lewej strony i weź aparat tlenowy. Stań z daleka od pudełka, otwórz je i weź klucz. Podnieś piecak odrzutowy i przypaj go w ognisku. Leć



Gdy użyjesz go na tablicy rozdzielczej, szyba zagrządzająca Ci drogę pęknie. Podejź do szklanej kolumny i użyj kamerton. Podnieś z ziemi kamień i odjedź samochodem. Twoje wysiłki zostaną podsumowane fajną muzyczką oraz napisem THE END.

FROGGER



Death

dwa i pół miliona egzemplarzy. I rzeczywiście, jeśli chodzi o warstwę epicką, to gra plasuje się znacznie powyżej średniej.

A teraz coś dla tych, co się zacięli: Po rozmowie z Xarem weź lampę (glowmap) i run Arianusa umieść za

pomocą „Rune Transfer” na kamieniu. Użyj kamienia.

ARIANUS

Weź koszulkę, rurę, na której wisiała, kromkę chleba i marmoladę. Posmaruj chleb trzykrotnie i daj Limbeckowi, podnieś pergamin, odkorkuj atrament i zanurz w nim koszulkę. Poproś starego krasnala o rurę, którą trzyma przy uchu i zabierz tę z pudełka. Użyj „Heat” na sensorach. Na statku porozmawiaj sobie z księciem i weź wino śpiącego (uchlanego?) czarodzieja. Wróć na własny okręt i steruj do zamku księcia Stephena. Straży pokaż pierścień. Po wyjściu z zamku idź w lewo. Podnieś połówkę nożyc i podważ nimi okno. Wewnątrz zabierz książkę i świecznik. Rzuć „Create Reality Pocket” na gobelin i wejdź do środka. Daj elfowi wino i poproś o naukę czaru. Wróć na Drevlin i wręcz świecznik Limbeckowi. Rzuć „Shroud of Darkness” na koszulkę. Dostań się ponownie na elfi statek i przykryj koszulką świecące statuy. Zejdź na dół i w lewo. Otwórz pudło, wyjmij i aktywuj zingera. Na wyspie Bractwa pójdz za figurką. Rzuć „Swap” na złodzieja szka, uwolnij go i rusz za nim. Obej-

rzyj lalkę i weź tom. Wróć na statek i używając tomu rozłup skrzyńnię. Weź rurę, zaś klejnoty wymień w knajpie na kasę. Kasa dla chłopaka. Czekaj. Drzwi kupca: włóż wytrych do zamka: PUSH, TURN, JIGGLE. Weź tomik poezji. Wewnątrz są aluzje jak przesunąć wskazówki zegara: WINE, TOIL, DARK. Ze skrytki wyjmij pamiętnik. Rzuć „Create Reality Pocket” na portret i wejdź do środka. Powiedz, że jesteś postać i że narzeczona pragnie amuletu. Na pytania odpowiedz: „The Bouncing Beans”, „Five”, „How much?”. Amulet oddaj Hughowi. W wieży przysuń ławę do okna i wdrap się na nią, sprawdź kontynent za oknem. Drzwi po prawej stronie otwórz wytrychem: SHAKE, PULL, TILT. Rzuć „Motion” na statuetkę i weź naszyjnik. Wybierz słowo ze zdania „Buy their time to die” odpowiadające nazwie kontynentu za oknem. Każda litera jest początkiem nazwy materiału, z którego zrobiona jest któraś z rąk na drzwiach – przyciśnij ręce we właściwej kolejności, a drzwi staną otworem. Wewnątrz połóż naszyjnik na piedestale i weź kryształową kulę, książkę Pryana i podręcznik. Gdy wbiegnie Hugh ze strażnikiem, zabierz naszyjnik i wracaj na statek. Powróciwszy na Drevlin napraw rury używając pięć posiadanych kawałków, dziurę w jednym z nich zatkaj korkiem i odkręć wodę by sprawdzić, że wszystko działa jak należy. Daj krasnalowi pergamin. Otrzymań ruderę żelaza włóż do pojemnika Kicksey-Winsey. Rusz w ślad za koparką, w rękach statuy umieść kulę. Zabierz pieczęć Powietrza i wracaj zamel-



Z dawna światem władali Sartani i Patryni. Niczym bogowie byli dla ras niższych: elfów, krasnali i ludzi. Tak jak Azowie z Asgardu nie nawidzą lodowych olbrzymów śniegu, tak nie było zgody między najwyższymi, którzy nie potrafili podzielić się swymi wpływami. Rozgorzała wojna. Potężny czar sartańskich magów rozbił świat na pięć części, a Twoją rasę, Partynie, uwięził na tysiąclecia w Labiryncie. Mistrz Xar był pierwszym, któremu udało wyrwać się z tego miejsca zlej magii. Odtąd począł czuwać i wrót czekając na następnych braci, którzy zachwiali się robiąc ostatni krok przez bramę. W pustym mieście Nexus rozpoczął studia nad historią Rozpadu, pragnął bowiem złączyć świat na nowo i wywrzeć zemstę na niegodziwych Sartańach. Czas nadszedł Partynie. Uciekłeś, by pomóc cierpienia Twego ludu, by stać się narzędziem w ręku Twego mistrza...

Po nierewelacyjnych „Companions of Xanth” i „Superhero League of Hoboken” Legend Entertainment uraczyła nas kolejną przygodówką. Zdziaćwać może upór z jakim firma forsuje swój nieatrakcyjny interfejs i statyczną grafikę, lecz najwyraźniej nawet tego rodzaju produkt mimo wszystko jakoś się sprzedaje. „Death Gate” tym różni się od swoich poprzedniczek, iż jest to tym razem produkt jedynie CD-ROM-owy, co oz-

nacza oczywiście digitalizowaną mowę od początku do końca. Nie można oprzeć się wrażeniu, że nieco zacofana technologicznie Legend zapragnęła zrobić grę z rozmachem i nadgonić obecne standardy. Niestety, rozmach ów przejawia się głównie w okazyjnych animowanych wstawkach na dość wąskim ekranie, którym daleko do atmosfery i wspaniałości produktów Cryo („Dragon Lore”, „Lost Eden”). Kolejnym małym krokiem naprzód jest próba ożywienia ekranu przez wprowadzenie animacji 2D obecnych śladów już w „Hobokenie”. Nowością jest opcja SVGA (obecna jednak w starszych produktach firmy, np.: „Spellcasting”). Smuci to, że Legend (a zjawisko to staje się niestety coraz bardziej powszechne również u innych producentów) wciąż uparcie tworzy gry zbyt łatwe. Umiarkowanie cieszę, że „Death Gate” jest nieco trudniejsza. Do tego stopnia, że rozwiązanie paru zagadek sprawia rzeczywistą przyjemność. Po Pierce Anthony („Companions of Xanth”), pomysłu na grę użyczyły panie Margaret Weis i Tracy Hickman znane u nas z cyklu „Dragonlance”. Akcja gry wymyślona została na podstawie serii powieści pt.: „Death Gate”. W ostatnich czterech latach siedem tomów „Wrót Śmierci” sprzedano na Zachodzie łącznie w ilości przekraczającej

Gate

dować Xarowi. Po zwróceniu pieczęci ruszaj na Pryan (run znajduje się na księdze Pryan).

PRYAN

Cytadela: weź różową roślinkę, orzech i skorupę orzecha. Drzewo-dom: weź linkę, wejdź do domku i zgódź się na propozycję pracy. Elfiej dziewczynce podaruj lalkę i pójdź za nią. Księciu rzuć linkę po czym poproś go o spotkanie z czarodziejem. Na polanie czekaj, aż nauczysz się czaru „Transportation” i zanim rzucisz go na biały dysk, węgielek z ogniska zapakuj do skorupy. Przywiąż linkę do gałęzi obok Zinfaba i zabierz czarny dysk. Zerwij żółte i niebieskie kwiatki. Żółte pognieć i pykiem posyp orzech. Wróć pod Cytadelę i podaruj orzech zwierzakowi. Zabierz jądrowy dysk. Wróć na Drzewo-dom i ciśnij czarny dysk do przepaści, a następnie przetrzuć się tam ponownie rzucając „Transportation” na biały dysk. Przesuń trupa, aby podnieść strzałę i zerwać muchomory. Zapal ul węgielkiem. Ciśnij marmoladę w pająka. Kokon przetnij nożycami i wydobądź laskę. Księciu oprócz laski, daj niebieskie kawiały i tomik poezji. Porozmawiaj z księżniczką, podaruj jej księgę Pryan i poproś, aby Ci towarzyszyła. Poszybuj do Cytadeli i wejdź do lasu. Poproś księżniczkę, by zagrała melodię z księgi i uwolnij krasnoludzkie dziewczę. Przedstaw jej swoich towarzyszy, a dowiesz się jak uleczyć przeziębienie księżniczki – daj księżniczce otrzymane zioła, muchomory, różową roślinkę i jądrowy orzecha. Poproś, by dalej grała melodię i idź w głąb lasu. Na polanie poproś księcia, by wspiał się na drzewo i zabrał kryształ. Wróć do pnia, otwórz go i wrzuć kryształ do środka. Udaj się pod drzwi Cytadeli i czekaj tam, aż będzie po wszystkim. Ze środka zabierz Pieczęć Ognia i wracaj na Nexus. Run Abarrach jest na kryształach.

ABARRACH

Poproś trupa o wiadro. Weź kamienie, włóż je do wiadra. W domu wejdź na górę, zabierz zestaw herbaciany i daj go nieżywemu majordomusowi. Wejdź do wieży zegarowej i zawieś wiadro na haku. Wspinaj się po linie na górę, podciągnij wiadro do góry by włączyć zegar. Ustaw wskazówkę na godzinę czwartą i poczekaj aż rozlegnie się bicie kurantów. Zwolnij dźwignię, by móc dostać się na dół. Wróć do domu i drzwi do pracowni będą stały otworem. Weź książkę, przeczytaj ją i udaj się do pałacu Kleitusa. Kiedy znajdziesz się już w lochu, daj psu stek i rzuć na niego czar „Hunger”, a następnie „Possession”. Będąc psem znajdź komnatę z butelkami i weź drugą z lewej. Wróć do więzienia i połóż ją na podłodze, schwyć klucz i dotknij swego ciała. Weź klucz i butelkę. Otwórz sobie kajdany i wypij płyn, aby zneutralizować działanie trucizny. Następnie daj klucz i butelkę Edmundowi i poproś, by zabierał się stąd razem z Tobą. Wychodząc weź imadło. W sekretnej jaskini ponownie rzuć na psa „Possession”, a następnie zwróć się do Balthazara i powiedz mu, że ściana w jaskini jest iluzją. Gdy Balthazar odczaruje ścianę wejdź do groty, podnieś i przeczytaj książkę oraz zabierz czarną szatę. Wychodząc porozmawiaj z hazardzistami. Popłynij na Telestię. Wespnij się na wieżę, ściśnij imadło i włóż je między języki berła, po czym poluzuj, a wypadnie głowica. Podnieś ją. Wejdź do domu na górę, zabierz nieżywej niani książkę i otwórz ją na rymowance „Get That Snake”. Każ nieżywej niani iść za Tobą i ruszaj do miejsca, gdzie jest wąż. Po drodze zgarnij nieżywego robotnika. Na miejscu wręcz niani książkę. Otworzenie jaskini polega na obróceniu wszystkich strzałek do dołu; po pewnym czasie pojawia się podpowiedź. Wdziej czarną szatę i każ nieżywemu krasnoludowi iść z Tobą. Popłynij do pałacu, aby zejść do katakumb. Kawalek ubrania krasnoluda daj do powąchania psu, po czym zdejś się na jego węch. Gdy dotrzesz do komnaty Kolosa rzuć „Unravel Illusion” na run, a w powstałą dziurę włóż głowicę. Zabierz pieczęć Ognia i wracaj jeszcze raz na Nexus. Run ostatniego ze światów znajduje się na wisiorze Edmunda.

CHELESTRA

Wyrzyty na glazie czar „Ward” należy zmienić w „Possession”. W tym celu rzuć „Run Transfer” na odpowiednią kostkę hazardzistów (druga z lewej) i przetrzuć run na glaz. By ujść z życiem przed Sang-Draxem rzuć „Possession” na psa, a potem wejdź do miasta Sartanów. Gdy odzyskasz swoje ciało rzuć na dywan „Create Reality Pocket” i zepchnij nań kamień. Zabierz to wszystko na statek i powieś na ścianie, a następnie wejdź do środka, o ile czar jeszcze działa (w przeciwnym wypadku musisz rzucić go ponownie), aby kamień wypchnął. Przerzuć na kamień runy z Edmundoego wisiora. Zanim wyruszysz na Nexus, napełnij butelkę wodą, rzuć na nią „Null Water” i wypij, żeby móc wejść do jaskini. Zabierz smocze łuski, po czym rzuć je na kupę kamieni, a odnajdziesz wyrzucony przez Sang-Draxa podarunek Zinfaba.

LABIRYNTH

Weź „Historię Rozpadu” z biurka Xara i przekrocz otwarte wrota Labiryntu. Ciśnij zingera w pnącza i naładowanego zabierz zamroziwszy uprzednio rośliny czarem „Cold”. Gdy dojdiesz do tygrysów wycofaj się i zlikwiduj niebezpieczeństwo rzucając na pnącza „Heat”. Jeszcze raz rzuć „Cold”. Weź czaszkę i kość. Czaszkę nadziej na zingera i przykryj czarną szatą. Aktywuj zingera przed atakującymi tygrysami. Nasmaruj balsamem rannego tropiciela i poproś, by był Twoim przewodnikiem. Przy okazji weź sznurek i przywiąż go do kości robiąc w ten sposób prymitywny luk. Wystrzel magiczną strzałę w Chaodina i zadowolony napij się wody. Wejdź do jaskini i zgnieć kamień. Porozmawiaj z Zinfabem. Gdy dojdiesz do sobowtóra rzuć na siebie (lub na cokolwiek innego) lustrzane odbicie czaru „Self-Immolation” (musisz zamienić miejscami lewy i prawy run). Przeszukaj trupa. Połącz dwie połowki nożyc i trzykrotnie przetnij nimi macki. Na unoszącej się wyspie przesuń soczewkę na początkowy run czaru Orsepha (znajdziesz go w „Historii Rozpadu”), po czym umieść kolejno: pieczęć Wody w wodnej iglicy, pieczęć Kamienia w iglicy ziemi, pieczęć Powietrza naturalnie w iglicy powietrza, pieczęć Nexus zaś na soczewce. W między-

DEATH GATE

LEGEND ENTERTAINMENT '94



PC - CD



czasie możesz wskrzesić Xara (rozważ jednak moralną stronę konsekwencji tego czynu). „Serce”, o którym będzie mamrotał, to atrybut, przypisany przez niego autorowi czaru „Interconnection”, Orsephowi. No i koniec... zagadka z sobowtorem bardzo w porządku.

Dixie

Scan by Vangis 2005

On the Ball - League Edition

„On the Ball” z pewnością należy do ciekawszych produkcji menedżerskich. Tym razem pojawiła się ligowa odmiana tego programu (wersję przeznaczoną na mistrzostwa świata opisywaliśmy w numerze TS 10/94). W nowej wersji „On the Ball” wcielamy się w trenera klubu Premier League. Prócz opcji czysto trenerskich wprowadzono także te administracyjne. Na początek możemy

sporządzić budżet klubu, co należy do rzadkości w tego typu programach. Gdy ustalimy w końcu dochody i rozchody oraz wynegocjujemy ze sponsorami premie płatne klubowi za sukcesy w pucharach itp., zaczynamy sezon. Gramy w pierwszej lidze, więc wybrawszy odpowiedni klub możemy od razu startować w europejskich pucharach, rozgrywanych według zasad prawie aktualnych (w Pucharze Mistrzów w rozgrywkach grupowych za zwycięstwo przysługują 2 punkty). Dodatkowym motywem rozrywkowym są przekręcanie nazwy drużyn europejskich (np. CD Barcelona, Górnik Łódź, GKS Warszawa).

Przed każdym meczem wybieramy elementy, które mają trenować zawodnicy. Dodatkowymi modyfikatorami formy zawodników są zdarzenia losowe (syn się komuś urodził, ktoś przegrał na loterii itp.). Wybrawszy zawodników do podstawowego składu można ocenić siłę poszczególnych formacji. Prócz wyboru zawodników do obowiązków trenera należy wyznaczenie egzekutorów rzutów karnych, wolnych itp.



Mecze są komentowane (dowcipne uwagi pod adresem sędziów), a mogą być także ilustrowane animowanymi sekwencjami, dopracowane merytorycznie od czasów „World Cup Edition” (nie ma strzałów na bramkę z rzutów wolnych zza połowy boiska), choć niewiele lepsze graficznie.

Oczywiście jak w każdym menedżerze można rozbudowywać stadion, pozyskiwać zawodników umieszczonych na listach transferowych, grających w lidze angielskiej, a także graczy zagranicznych, przeglądając imponujące ilości tabel i wykresów.

W sumie „On the Ball - League Edition” to udany produkt. Nie ma, co prawda, dramatycznego przepychania się z Conference League, tak jak w „Premier Manager 3”, ale emocji nie brakuje. W porównaniu z „World Cup Edition” gra straciła nieco na szczegółowości (planowanie każ-



dych zajęć zawodników) i przepychu graficznego (każdy trening i element gry miał swą ikonę i wstawkę animowaną), ale zyskała na dynamice i prostocie obsługi. I za to należy ją lubić.

Sir Haszak

Producent: Daze Marketing/Ascon
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chodzi: PC 386

Premier Manager 3

Premier Manager 3 jest grą trudną (jak twierdzą zachodni specjaliści – zbyt trudną), toteż po raz ostatni postanowiliśmy do niej powrócić, by dać garść rad tym, którzy nie chcieliby spaść z Conference League już po pierwszym sezonie. Pozostali mogą darować sobie czytanie i wrócić do gry. Poniższe rady nie są idealne, ale pozwolą na zalapanie się w górnej części tabeli po pierwszym sezonie:

1. Najlepszą drużyną na początek jest Halifax Town.
2. Zawsze ubierz swego najlepszego napastnika (w przypadku Halifax to Hanson) w koszulkę z numerem 9 lub ustaw go na środku boiska.
3. W Conference League najlepszym ustawieniem na początek jest 4-2-4.

NAME	TYPE	CLASS	AGE	FORM	VALUE
FORB	ASSISTANT	GOOD	44	4.0	40
FORB	ASSISTANT	GOOD	44	4.0	40
FORB	ASSISTANT	GOOD	44	4.0	40
FORB	ASSISTANT	GOOD	44	4.0	40
FORB	ASSISTANT	GOOD	44	4.0	40

4. Ustaw swym obrońcom strzały z daleka, a pomocnikom i napastnikom strzały ze średniej odległości z wyjątkiem zawodnika z numerem 9 (ten niech strzela z bliska).
5. Jedną z najważniejszych osób w klubie jest trener młodzieżówki, więc zawsze go miej i to najlepszego, na jakiego Cię stać.
6. Zadbaj, by każdy z zawodników rozegrał w sezonie przynajmniej 4 mecze. Inaczej w następnym sezonie zmniejszą się ich umiejętności.
7. Ustaw podawanie: obrońcom – 70%, pomocnikom – 60%, napastnikom – 20-30%.
8. Ustaw podania obrońców i pomocników jako długie, wysokie, na środek pola, napastnikom zaś niskie, krótkie i też do środka.
9. Negocjując kontrakt z graczem staraj się znaleźć najniższą sumę, na jaką zareaguje i powtarzaj ją tak długo, aż stanie się ostateczną (gracz nie ma możliwości zerwania rozmów i przeniesienia się do innego klubu). Jeśli chcesz go niedługo sprzedać podpisz umowę na rok – zapłacisz mniej za podpisanie umowy.

10. Trenuj graczy cały czas i wybuduj salę gimnastyczną, by zminimalizować prawdopodobieństwo kontuzji i uczynić trening efektywniejszym.
11. Staraj się wypożyczać piłkarzy. Pamiętaj, że możesz mieć w klubie tylko dwóch wypożyczonych piłkarzy w tym samym czasie i pięciu w całym sezonie. Na początku spróbuj wypożyczyć napastników z Norbury i Preston North End.
12. Będąc w wyższych ligach staraj się mieć na stadionie wszystkie miejsca do siedzenia, sektory dla stojących będą zamykane na podstawie zarządzenia władz ligi angielskiej z 1994 roku. Nie staraj się jednak rozbudowywać na raz wszystkich sektorów, ponieważ podczas prac budowlanych widzów na Twych meczach będzie niewiele.

Wielu goli, awansów, pucharów oraz nóg złamanych przeciwnikom bez ujrzenia czerwonych kartek życzy.

Sir Haszak

Producent: Gremlin Interactive
Dystrybutor: Licomp
Komputery: Amiga, PC 386



1 On the Ball League Edition

2 Premier Manager 3

3 Gazillionaire



510200S-S-9-AN-VYB-S-SC

B Było sennie. Na horyzoncie przelatywały kornety Halleya w minutowych odstępach. Ceny parasoli spadły, toników do włosów wzrosły, a paliwa X się ustabilizowały. Trzeba było kupić to i owo, zabrać pasażerów niecierpliwie przebiegających nogami, odwiedzić warsztat, by ulepszone silnik statku i zwinąć się z tej planety. Pieniądze czekały gdzie indziej.

Konkurencja

W „Gazillionaire” stajesz do specyficznego wyścigu, mającego wyłonić prawdziwego self-made mana. Zaczynasz, jak to zwykle bywa, z odrobiną pożyczonej gotówki i statkiem, małym, wolnym i mało pakownym. Podobnie zaczyna pięciu Twoich konkurentów. Każdy z nich ma ten sam cel, co Ty (dorobić się 1 mln \$) i zdefiniowany charakter: jeden jest

wania magazynów i składowania tam towarów kupionych w dużych ilościach po okazyjnych cenach, przewozy pasażerskie, bank, w którym możemy pomnażać swój kapitał, informacje o deficytowych towarach na planetach, konieczność wypłat pracownikom pensji, możliwość kupienia nowego statku, specjalizacje planet, prognoza pogody i kampanie reklamowe. Na koniec wszystko jest prywatyzowane i na przetargach można kupić jakiś fragment urządzeń na danej planecie (np. dworzec pasażerski), za który konkurenci będą nam płacić, jeśli ośmielią się z niego skorzystać. Trzeba przyznać, że możliwości mamy sporo.

Latamy więc od planety, do planety kupując, sprzedając, magazynując, placąc podatki, pensje, ubezpieczenia, rozbudowa

a konkurencja potrafi wpaść na ślad naszych kokosowych interesów z półświatkiem. Te drobne zdarzenia mogą wyrwać Cię potężną sumkę lub wyeliminować z interesu. Bywa. Na szczęście zdarzają się i przyjemne rzeczy, jak choćby śmierć wujka, który zmarł był, ale zdążył spisać testament, czyniąc nas jedynym spadkobiercą pokaznej sumki.

Czasami losowi trzeba pomóc. W ten sposób można zmniejszyć sobie oprocentowanie kredytu bądź podatki lub wyprosić błogostawieństwo. Wymaga to jednak długotrwałego rozmawiania z właściwymi osobami. Często bez efektu.

Ocena Prosta, statyczna grafika



Gazillionaire

flegmatyczny, niezdarny, inny agresywny, obrotny, jeszcze inny sprytny, kombinator.

Stopień złożoności

Do dyspozycji mamy kilka poziomów trudności i jeśli chcemy trochę dłużej pograć na początku wybieramy pierwszy. Zaletą tego rozwiązania jest przewodnik po grze. Wprowadza on w tajniki handlu kosmicznego zwiększając co kilka tur stopień komplikacji gry.

Na początku mamy tylko 7 planet, statek o określonej ładowności i szybkości oraz towary o różnej cenie na różnych planetach. Zawsze mamy podaną górną i dolną cenę, która obowiązuje w Kukulubii (tak się nazywa kraj, gdzie prowadzimy interesy) za towar. Potem dochodzą do tego ubezpieczenia, zużycie paliwa przez statek i wynikające stąd opłaty, możliwość kupo-

Planety	Przebieżnia	Temperatura	Prędkość	Wzrost	Przebieżnia	Przebieżnia
Planet 1	500	200	100	100	100	100
Planet 2	500	200	100	100	100	100
Planet 3	500	200	100	100	100	100
Planet 4	500	200	100	100	100	100
Planet 5	500	200	100	100	100	100
Planet 6	500	200	100	100	100	100
Planet 7	500	200	100	100	100	100

wując statek i nieprzyzwolicie się bogacąc. Przy okazji odgrywamy coraz większą pozycję na rynku. Chyba, że uda nam się wcześniej zbankrutować.

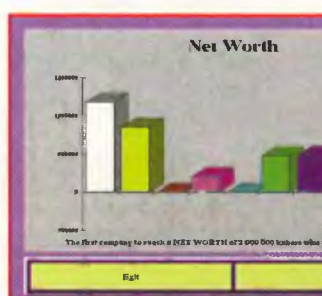
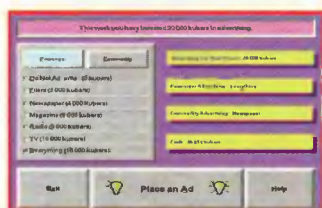
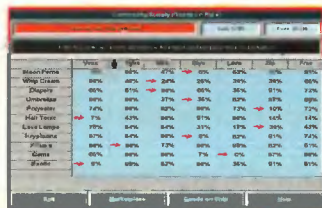
Los a powodzenie handlowca

Nie na wszystkie sprawy mamy wpływ. Bank może nam podnieść stopę oprocentowania kredytów, władze Kukulubii podnieść podatki, statek po drodze z planety na planetę może zostać napa- dnięty przez piratów,

Channel 7 Kuku News

Bank może nam podnieść stopę oprocentowania kredytów, władze Kukulubii podnieść podatki, statek po drodze z planety na planetę może zostać napa- dnięty przez piratów,

i oszczędne efekty dźwiękowe nie stawiają gry w rzędzie super produktów, co raczej źle świadczy o produkcie CD-ROM (nawet gdy wrażenie robi również elastyczność „Gazillionaire’a”: jeśli w wyścigu po milion przegrasz, możesz ustawić, aby celem gry stały się 2 miliony i w ciężkich warunkach (któryś przeciwnik ma nad Tobą przewagę) kontynuować grę; początkującą ma szansę zatrzymać komplikację gry na dość niskim poziomie i przez dowolnie długi czas zaznajamiać się w ten spo-



sób z podstawowymi opcjami (patern na życzenie gracza wprowadzane są kolejno utrudnienia).

Jeśli czujesz uraz do gier ekonomicznych, przy tej grze możesz się go pozbyć. Jeśli przeszedłeś już „RailRoad Tycoona”, „Theme Park” czy „Transport Tycoona” z pewnością odpocznieś przy „Gazillionaire”. Choć nie tak prosto wygrać, jak to się może wydawać.

Sir Haszak

Producent: Spectrum Holobyte
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których pędzi:
PC 386-CD, Windows



Jest taktycznie

SCANSBYRAGNAROKS2005

Król Odin przejrzał wolę bogów, która streszczała się w jednym zdaniu: będzie wielka bitwa, w której zmierzą się siły Dobra i Zła. Po ostatecznej bitwie zwaną Ragnarokiem wszystko ginęło w Pustce. Odin począł więc szukać wyjścia z tej niemilej sytuacji. Wpadł na pomysł urządzenia turnieju, który wskazałby, co ma zrobić. Całą jego historię znajdziesz w intrze – w ilustrowanej książce spisanej przez mnicha (w instrukcji, może nie tak bogato zdobionej, ale przyzwoitej, znajdziesz to samo po polsku).

Jeżeli w tej chwili pomyślałeś, iż będziesz miał do czynienia ze strategią z elementami RPG, tylko po części trafiles. „King's Table” to średnio-wieczna gra plan-

Część gry nazwana „King's Table” to czysta planszówka przeniesiona na komputer: król Odin i pionki. Wybrać możemy jedynie kolor pionów lub pojedynek dwóch graczy i to wszystko. Żadnych ozdóbek, na pierwszym miejscu praca szarych kornórek.

Druga część, „Ragnarok”, jest zdecydowanie bardziej efektowna. Rozbudowano ją bowiem o elementy mityczne pojawiające się w intrze i wykonano to całkiem nieźle, bo w większym stopniu odczuwa się atmosferę krainy, gdzie się akcja rozgrywa, niż klimat typowej nasiadówki przy planszy obsługiwanej w dodatku jak na planszówkę niewygodnie, bo myszą (sama obsługa jak na grę

komputerową jest przyzwoita). Prócz pionów występują w „Ragnaroku” bowiem figury-postacie o własnych imionach i specyficznych cechach, wpływających na sposób ich poruszania. W każdej armii jest 6 figur specjalnych, z czego 4 należy wybrać do bitwy. Elementem tworzącym nastrój bitwy są także sekwencje walki. Bicie jednej bierki przez drugą pokazywane jest w formie animowanego pojedynku, przypominającego nieco „Battle Chess” (dłużej grający i znający już wszystkie animacje mogą tę opcję wyłączyć).

Gra zorganizowana jest w formie turnieju w tawernie. Zebrani w niej podróżni kolejno grają z Tobą dwie partie: raz czarnymi, raz

się obrażony, bądź naśle na Ciebie starszą siostrę, gdy go pokonasz. Postacie zresztą są barwne, a teksty dość zabawne.

Prócz turnieju mamy jeszcze szkolenie, gdzie możemy się zmierzyć z dowolnie wybranym przeciwnikiem.

Całość robi całkiem przyjemne wrażenie, mimo nie pierwszej młodości gry i kilku wad z tego wynikających. Przeciwnicy są sensownie dobrani i nawet ktoś, kto dopiero zaczął przygodę z „King's Table”, będzie mógł dość szybko pokonać paru rywali, ucząc się przy okazji reguł gry, nieskomplikowanych zresztą. Kombinacji jest sporo i każda partia nawet z tyrn sarnym przeciwnikiem nie nuży,

a gdy gra się przeciw niemu pierwszy raz, sporo się można nauczyć (każdy stosuje charakterystyczne dla siebie manewry). Oprawa gra-

ficzna wygląda porządnie, choć animacje wydają się niezbyt porywające.

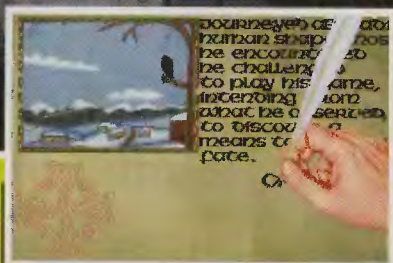
Wszystkie zbyt mało płynne, a postacie niekiedy za bardzo zniekształcane (przy porażce białego piona z czarnym pionem widać to najlepiej). Muzyka bez zarzutu. Do tego należy dodać miłą sercu każdego gracza opcję przeglądania partii od początku (szkoda, że nie można jej w tej formie nagrać) i przewodnik po opcjach programu uruchamiający się zawsze, gdy zbyt długo nic nie robimy przed rozpoczęciem partii. Zdaniem komputera wskazuje to na naszą bezradność.

„Ragnarok” to dość udany i godny polecenia produkt. Zwłaszcza, gdy chwilowo szachy nam się przejadły.

Sir Haszak

Producent: Gametek
Rok produkcji: 1993
Dystrybutor: Licomp
Komputery, na których chadza: PC

King's Table



białymi. I choć każdy z nich prezentuje inny styl gry, kolejni przeciwnicy są coraz bardziej wymagający i każdemu zależy na zwycięstwie, nastrój panuje iście tawerniany. Nie dziw się zatem, jeśli Twój adwersarz od czasu do czasu przekłnie po Twym celnym zagranium, udowodni Ci, że jest wielki, gdy coś mu się przypadkiem uda, wreszcie poczuje

szowa; obok łodzi wiosłowo-żaglowej jeden z bardziej udanych wynalazków Wikingów. Tutaj mamy do czynienia z dwoma odmianami tej gry: czystą, czyli „King's Table” i „Ragnarok”, moim zdaniem ciekawszą.

Zadaniem gracza dowodzącego białymi w obu odmianach jest doprowadzenie króla z ze środka planszy do jednego z jej narożników. Gracz czarny ma do tego nie dopuścić, starając się zablokować monarchę.



1 King's Table

2 Hollywood Mogul



Scan by Vangis 2005

Nie wiesz jak się robi film? Jak dobrać scenariusz wypieścić go, wynegocjować kontrakty z aktorami i reżyserem, sporządzić budżet, pokierować promocją? Nie wiesz, „a jednak się kręci”, jak powiedział Mikołaj Kopernik, prekursor przemysłu filmowego w Polsce.

Kręcisz, bo tak wyszło. Nie wiadomo jak i dlaczego stałeś się bowiem szczęśliwym posiadaczem studia filmowego w Hollywood, okrągłej sumki na koncie i linii kredytowej (wielkość możliwego kredytu zależy od poziomu trudności). Twoim zadaniem jest, jak zwykle, zarobienie masy pieniędzy i ulokowanie ich w nieruchomościach i dziełach sztuki.

Zaczynasz zawsze od scenariusza. Wybrać możesz gotowy scenariusz lub powieść, na której zostanie oparty, wymyślić własny, a w późniejszej fazie gry zrobić

w przedsięwzięciu. Im odleglejsze od siebie plany zdjęciowe, tym pewniejsze opóźnienia w realizacji i wydłużony cykl produkcyjny.

Teraz czas na zatrudnienie pozostałych pracowników twórczych. Z wybraną osobą negocjujesz sumę, jaką zapłacisz za podpisanie kontraktu, wysokość diet dziennych, wysokość udziałów w zyskach (tylko z gwiazdami, które są do tego przyzwyczajone) i dodatkowe udogodnienia w trakcie realizacji filmu (tylko dla gwiazd). Negocjacje nie mogą odbywać się w nieskończoność, to też po kilku niezadowolających propozycjach aktor przerywa rozmowy i rezygnuje. Prócz aktorów rozmawiasz z dyrektorem produkcji i reżyserem. Negocjacje z nimi są mniej złożone niż z aktorami.

Wszyscy pracownicy twórczy mają pewne cechy i predyspozycje opisane w charakterystyce dostę-

jącą imię, nazwisko, wiek oraz pisząc jego charakterystykę. Niestety raz napisana charakterystyka nie zmienia się wraz z pięciem się postaci po szczeblach zawodowej kariery i początkujący reżyser, który ledwie skończył akademię filmową pozostanie tym samym początkującym reżyserem nawet w 20 lat później, mimo iż ostatni kontrakt opiewał na sumę ośmiocyfrową.

Mając obsadę możemy rozpocząć produkcję. Składa się ona z trzech faz, w które nie ingerujemy. Definiujemy jednak przedtem ile ma być w filmie gołizny, scen przemocy, wulgarne słownictwo i scen erotycznych. Potem czekamy aż się wyprodukuje, organizujemy pokaz próbny, z którego dowiadujemy się o ocenach publiczności, do tego dostosowujemy kampanię reklamową rozkręcaną w prasie, radiu i telewizji, ustalamy datę emisji i czekamy na premierę.

ekranie pojawiają się nazwiska aktorów, reżysera, nasze jako producenta i oglądamy... mapę Stanów Zjednoczonych pokazującą sprzedaż biletów. Gdy zabraknie chętnych, by oglądać Twoje arcydzieło w Stanach, film trafia do Azji, Europy i Ameryki Południowej (Australia to nie rynek, w Afryce nie ma kin; przynajmniej według autorów gry).

Po podliczeniu zysków następuje podział łupów i pieniądze wędrują na konto studia, którego jesteś właścicielem. Nie niepokojony przez przepisy o działaniu na szkodę firmy przepompowujesz gotówkę na swe prywatne konto i kupujesz wyspę na Hawajach, jakis bohornaz z galerii lub odrzutowiec dla firmy. I możesz się wziąć za robienie tego, co lubisz najbardziej – kręcenie kolejnego filmu.

Przyznaj, że gra mimo nie najlepszej grafiki (statyczne obrazki



sequela filmu wyprodukowanego wcześniej. Gdy bazujesz na powieści bądź własnym scenariuszu, musisz zatrudnić scenarzystę. Płodzi on tekst, który oceniany jest przez komisję. Od oceny „very good” w wyższą można pokusić się o realizację. Jeśli scenariusz wygląda gorzej, trzeba zatrudnić kogo innego i zrobić poprawki.

Potem przychodzi pora na ustalenie budżetu. Polega to na przeznaczeniu pewnej kwoty na realizację filmu, efekty specjalne oraz wyznaczenie miejsca, gdzie będą kręcone zdjęcia. Im wyższe kwoty przeznaczysz na realizację, tym lepsi aktorzy i pracownicy techniczni zechcą wziąć udział

nej jednym kliknięciem myszy. Jedni są świetni w komediach, inni w filmach sf, jeszcze inni w westernach; część jest oszczędna i nigdy nie przekracza budżetu, część woli pracę z gwiazdami, część robi świetne efekty specjalne (gdy rna na to pieniądze). Jednym słowem jest w czym wybierać. Jeśli mimo tego brakuje Ci jednak aktora czy reżysera o określonych predyspozycjach możesz go zatrudnić dopisując na listę wykonujących dany zawód i określa-

Neon przed kinem ostrzega, co grają. Sami możemy wybrać czy wyeksponować na nim nazwiska aktorów (dobre, gdy grają gwiazdy), czy tytuł filmu (trafne, gdy anonsujemy sequel). Potem na



skanowane w wysokiej rozdzielczości) i braku muzyki bardzo wciąga. Nie przeszkadza mierzenie jakości filmów tylko ich sukcesem kasowym, choć trochę brak festiwalu, gdzie można byłoby otrzymać medal za ambitniejsze produkcje. Nie zważa się na brak rozwoju aktorów, co powinno być uwzględniane w ich charakterystykach. Wystarczy pomysł, proste wykonanie, a zabawa jest przednia.

Sir Haszak

Producent: DeVuono DeVuono Games
Rok wydania: 1994
Komputery: PC 386, SVGA, Windows

Jest taktycznie

Scan by Vangis 2005



stanąć i przechodzimy do opisu misji. Pomijamy mało ważny zarys sytuacji ogólnej wylawiając zadania swoje i przeciwnika. Szacujemy siłę obu stron wyrażoną w punktach, oglądamy mapę ustalając, jakie obiekty są celem ataku i co mamy z nimi zrobić (możemy je zdobyć i zniszczyć, zdobyć i utrzymać, zdobyć i wybudować, zdobyć i zaminować, bądź obronić), po czym... możemy się wycofać do menu głównego i wybrać inną, łatwiejszą misję.

Jeśli jednak wytrwaliśmy przy wyborze, przechodzi czas na rozlokowanie oddziałów własnych. Leniwi mogą zdać się na program,

czynników: morale, stopień zużycia, siłę ataku, siłę obrony, szybkość poruszania się, efektywność, opancerzenie i zasięg ostrzału.

Bitwę podzielono na tury, a te z kolei na 2 fazy kolejno ruchu i ataku. Zawsze zaczyna gracz pierwszy. Na realizację zadania mamy przeznaczoną określoną liczbę tur od 5 do 40. Po wykonaniu ruchu komputer określa, które oddziały przeciwnika są w zasięgu wzroku oddziałów własnych. Następnie odbywa się faza walki. Jeżeli włączymy opcję bitwy równoległej trzeba najpierw wskazać cele jednostkom własnym, które mają je w polu widzenia, a dopiero później wszystkie oddają salwy. Jeśli opcja ta nie jest włączona, jest łatwiej, ponieważ walka toczy się kolejno i nie trzeba pakować 10 salw w cel, z którego zostanie kupa żelastwa już np. po trzeciej. Dodatkową zaletą drugiego rozwiązania jest możliwość zapisu gry w fazie walki (bardzo cenna w przypadku rozgrywania dużych bitew). Ponieważ najpierw strzelają wojska jednego z graczy, a potem

W połowie XXI wieku życie na Ziemi, podobnie jak teraz, urozmaicane było wieloma lokalnymi konfliktami zbrojnymi. Walczyły ze sobą sąsiadujące państwa, organizacje gospodarcze, wybuchały wojny domowe. Technika oczywiście była nieco bardziej zaawansowana, ale z grubsza nic w sposobie prowadzenia działań wojennych się od XX wieku nie zmieniło. Jedynym wspólnym elementem tych wszystkich konfliktów była osoba dowódcy. Może nie zgadziesz, ale byłeś nim Ty.

Jest w czy wybierać

Cala gra podzielona została na

33 konflikty o 3 poziomach trudności. Różnice wyrażają się w ich skali. Najłatwiejsze toczono na niewielkim obszarze niewielkimi siłami. Stąd osiągnięcie postawionych celów zazwyczaj jest dość proste. Najtrudniejsze misje, prócz złożoności wynikającej z rozległości pola bitwy i liczebności oddziałów biorących udział w walkach, niosą ze sobą albo większe dysproporcje z siłą przeciwników, albo większą komplikację strategiczną (np. konieczność koncentracji na kilku rozproszonych celach).

Na początek wybieramy scenariusz, stronę po której chcemy

który sam dobiera jednostki i umieszcza je na mapie. Ci, którzy ufają jedynie własnemu osądowi, mogą sami dobrać typy jednostek i własnoręcznie je rozmieścić w ramach linii frontów wyznaczonych przez komputer. Oczywiście wróg pozostaje w ukryciu.

W ogniu

Przed wydaniem pierwszych rozkazów powinniśmy ustawić podstawowe opcje: włączyć muzykę, efekty dźwiękowe, animacje, większą szybkość poruszania się oddziałów, podział na hekсы, podgląd pozycji przeciwnika i parę innych równie ważnych opcji.

Mapa podzielona jest na hekсы (można wyłączyć ich podgląd). Znaleźć się na niej mogą, lasy, góry, rzeki, bagna, równiny, usypiska skał, duże zbiorniki wodne, autostrady, drogi oraz oczywiście jednostki wojskowe.

Mamy do dyspozycji 17 rodzajów wojsk: 3 artylerii, 6 pancernych (w tym nisko latające czołgi), 3 rodzaje piechoty (w tym jednostki inżynierskie) i 3 rodzaje jednostek wsparcia (w tym baza). Nie wygląda to bogato, ale każda z nich opisana jest przez 9 współ-

FRONT LINES

drugiego, wygląda na to, że zniszczone oddziały drugiego gracza zmartwychwstają, by oddać pośmiertną salwę.

Na końcu misji komputer za każdy opanowany cel przyznaje punkty i na tej podstawie określa, kto został zwycięzcą.

Radość tworzenia

Prawdopodobnie rarytasem gry jest załączony edytor. Pozwala on na szczegółowe zaplanowanie każdego elementu bitwy. Znajdziemy w nim wszystkie odmiany terenu z rozbiorem na poszczególne fragmenty np. wzgórz, wybrzeży czy miast. Oczywiście rna on pewne braki (np. nie można stworzyć kłifów, gór porośniętych lasem, autostrad w górach), ale poza tym można stworzyć wszystko (np. szosy biegnące jarem).

Do tego należy dołożyć rozstawianie oddziałów. Definiujemy



Scan by Vangis 2005



nie tylko miejsce rozstawienia, ale również współczynniki efektywności, szybkość poruszania się po danym terenie itp. I to zarówno dla całego rodzaju broni, jak i dla pojedynczego oddziału.

Wystarczy podać cele obu stron konfliktu i zdefiniować, co wojska mają zrobić po ich osiągnięciu oraz wytyczyć linie frontu dzielące wrogie armie, i już mamy gotowy scenariusz.

Wygląda to dość prosto, ale w rzeczywistości tworzenie dużego scenariusza trwa do kilku godzin, mimo iż obsługa edytora nie sprawia trudności. Daje jednak wspaniałe efekty – gra nie znudzi się bardzo długo.

Wszystkim, którym nie mają takiego zacięcia twórczego, autorzy nie pozostawili wielkiego wyboru. Co z tego, że wystarczy podać dwie liczby, by zmienić rozmiary planszy, kiedy całą resztę trzeba nanieść samemu.

Rady na początek

1. Gdy zaczynasz dopiero przygodę z „Front Lines”,

dobór i rozstawienie oddziałów pozostaw komputerowi.

2. Strzelaj do celów bezpośrednio zagrażających Twym wojskom, a jednocześnie bliskim. Większa szansa na trafienie, a więc na zwiększenie morale oddziału (niecelny strzał spowoduje jego obniżenie).

3. Oddziały skryte w mieście czy w lasach są znakomicie ukryte przed przeciwnikiem, ale same go nie widzą i nie mogą ostrzeliwać. Wyjątek stanowi artyleria.

4. Wykorzystuj w pełni zasięg danej broni i nie walcz np. ciężkimi czołgami w zwarciu – lekka piechota o małym zasięgu rażenia szybko dość szybko je wystuka.

5. Staraj się nie walczyć stojąc w wodzie, a raczej zwiśając nad nią, gdyż Twe jednostki są wtedy wspinałymi celern dla wroga.

Ocena

Ktoś to zna na wylot poprzez produkcje strategiczne z pewnością zauważył, iż „Front Lines” to znacznie ulepszone „Perfect General” z lekką dornieszką „Battle Isle”. Sama organizacja gry wyraźnie została zapożyczona z „Perfect Generala”: po-

jedyncze scenariusze rozgrywane i oceniane, dobór jednostek przed kampanią, podobny opis misji. Z drugiej strony sporo jest nowości: większa liczba możliwych zadań, edytor, większy realizm (w części map można rozpoznać kontury istniejących w rzeczywistości wysp), opisy techniczne rodzajów broni, przypominające jako żywo te z „Battle Isle”.

Przed wszystkim zmieniła się jednak grafika, ponieważ muzyka swą bezpłciowością nie robi najlepszego wrażenia (ratują ją nieco speeche). Natomiast wysoka rozdzielczość, pełna paleta barw znacznie przewyższają pierwowzór. Jakkolwiek szczegółowością grafiki gra nie dorównuje chociaż-

by „Sim City”, to i tak sprawia bardzo porządne wrażenie. Do tego dochodzą pokazywane przed każdym scenariuszem obrazki wprowadzające, powtarzające się, ale w większości niezwykle udane. Równie dobrze wyglądają animacje po zakończeniu misji: niezbyt wysoka rozdzielczość, ale miła oku płynność. Ceną tych wspaniałości jest powolność „Front Lines”, co zwłaszcza daje się znać przy rozbudowanych scenariuszach – gra ledwie pełza, a jedna tura potrafi trwać godzinę na 386 lub ponad pół na 486 DX2/50. Wymaga więc albo bardzo szybkiego komputera, albo 8 MB RAM, choć nie sprawdziliśmy, jak gra się zachowuje po jej zaaplikowaniu.

„Front Lines” wydaje mi się dość udanym produktem. Godnym polecenia każdemu strategowi z wydajną maszyną i masą czasu na przechodzenie kolejnych, wciągających misji.

Sir Haszak

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których pełza: PC 386, CD-ROM, 4MB RAM, zalecane 486, 8 MB RAM





TITANIC BLINKY

ZEPPELIN GAMES '91

L.K. AVALON '95

18 18 18 18

AMIGA

CENA: 16,90 zł

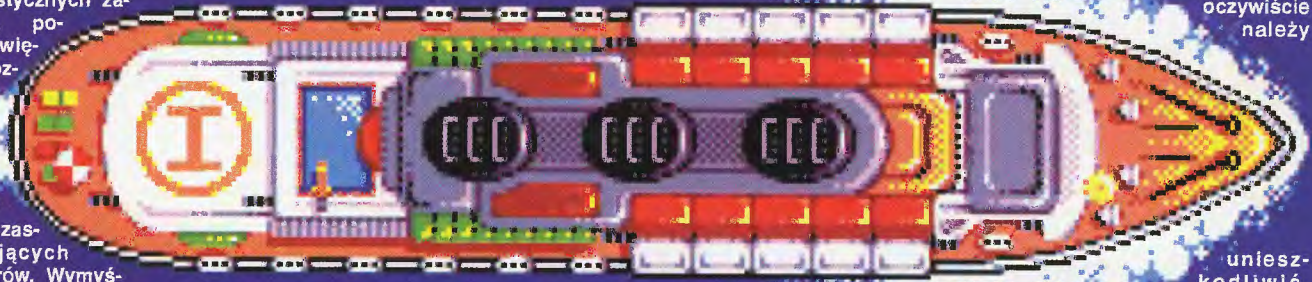
Arthur J. Hackensack nigdy nie działał szablonowo. Będąc jeszcze dzieckiem zaplanował i przeprowadził akcję terrorystyczną na terenie żłobka, do którego uczęszczał. Panie opiekunki zamknął w toalecie i za ich wypuszczenie zażądał dostarczenia biletów do cyrku, dwa litry lodów i żelazniaka! Dzisiaj jako dorosły człowiek nie pozbył się dawnych terrorystycznych za-pędów, po-wiem wię-cej – roz-

doszło do jeszcze kilku mroź-nych krew w żyłach incydentów, które wywołały ogromną panikę. Sprawy wyglądały poważnie, w związku z czym nadszedł naj-wyższy już czas na wprowadze-nie do akcji najściślejzego ze ściśtych agentów do zadań ściś-le tajnych – ducha BLINKY'ego. Odziany w mundur służb spec-jalnych z tamtego świata, został

dzaju poczwary (ślimaki, osy-giganty, piranie, itp.). Grafika mimo że nie zachwyca, jest jednak, jak na tamte czasy, przyzwoicie zro-biona. Muzyki w zasadzie w ogó-le nie ma, zamiast niej od czasu do czasu coś brzęknie, pisknie, czy zakumka, ot efekty specjalne.

Teraz może coś w rodzaju roz-wiązania, jak ukończyć grę. Na po-

wszystkie przedmioty wyglądają-ce jak gąbki, otworzą one wiaz do tajnego podpokładu, gdzie znajduje się szalony Ar-thur, którego oczywiście należy



winał je do zas-traszających rozmiarów. Wymyś-lił sobie, że zapanuje nad świa-tem, ale by to zrealizować będzie potrzebował dużo pieniędzy – niewiele myśląc został multimil-ionerem.

Mając już pieniądze porwał, nie mniej szalonego od niego, naukowca profesora Frobishera Goonhilly'ego i zmusił go do pracy nad bronią o ogromnej si-le rażenia. Aby zademonstrować światu swoją siłę, na pierwszy ogień poszedł Nowy Jork, który został zamieniony w gigantycz-ną gąbkę kąpielową. Po nim

przetransportowany samolotem nad „Titanic”, statek Hackensacka i tu zrzucony wraz ze swoim bagażem – pistoletem plazmo-wym 44 Wał, gumką skarbonką i amuletem strzegącym przed duchami.

Gra „TITANIC BLINKY” to ko-lejne już przygody ducha Blin-ky'ego. Jest to całkiem przyjem-na, prościutka platformówka, w której skacząc musimy zbierać porozrzucane tu, to tam przed-mioty. Oczywiście wszędzie czy-hają na nasze życie różnego ro-

czątku lądujemy na pokładzie statku „Titanic”, gdzie należy odnaleźć pewną liczbę lite-rek, będących odpowiednikami poszczególnych dźwięków. Z nimi w kieszerii należy dotrzeć do trzech kominów, gdzie znajdują się gwizdki, na których musisz odgrywać wcześniej zebrane dźwięki. Każda odegrana nutka odsłoni kawałek kartki, będącej kluczem do pomieszczeń kapitań-skich, gdzie musisz skompleto-wać akwalung. Z akwalungiem czas skoczyć do wody. Tu zbierz

nieśz-kodiwić. Zanim jednak się do niego dostaniesz, bę-dziesz musiał posłużyć się ma-szyną służącą do teleportacji. Przy pomocy strzałów przesta-wiasz lustra, które będą odbijać wystrzelony pocisk. Pocisk wys-trzelisz stojąc na którymś z czte-rech teleportów przez pięć sek-und. Pamiętaj, aby ustawić lustra tak, by pocisk trafił w Ciebie. Na koniec oczywiście rozgrywka z szalonym parciem, ale to już mu-sisz zobaczyć sam.

EMILUS

Większość platformów-ek ma zawartych w swo-jej legendzie do gry jakieś śmieszne historyjki. Nie inaczej jest w polskiej grze-platformówce „ZOM-BIE”, gdzie mowa jest o piramidzie, która miała być pierwszym reaktorem atomowym. Całością prac kierowali kapłani boga Atoooma Re, którzy skry-wali przez całe wieki swo-ją tajemną wiedzę, spro-wadzającą się do tego, że są tumanami i półgłówka-mi, nic nie umiejącymi i robiącymi tylko dobre wrażenie. Na piramidę udało im się wyciągnąć od faraona niesłychanie ol-brzymie fundusze. Nic dziwnego, że gdy nadszedł dzień otwarcia piramidy, po odprawieniu modlitw i przesunięciu wajchy nic się nie wydarzyło. Natomiast fara-on przywiązany mocno do swoich pieniędzy, wyegzekwował je od kapłanów odbierając im jako rekompensatę głowy. Oczywiście prace zostały przerwane, a pirami-dę zamurowano.

Niestety, jak to w grach bywa, bohater, w którego przyjdzie nam się wcielić, był o niewłaściwym czasie w niewłaściwym miejscu.



Nasz bohater Czaka, monter od-powiedzialny za prace na najniż-szych kondygnacjach, został uwięziony w dopiero co zamuro-wanej piramidzie. Jego, a zara-zem naszym zadaniem, będzie uratowanie swojego życia, czyli wydostanie się z nieciekawej pira-midy. Droga na zewnątrz przebie-gać będzie przez rozmaite koryta-rze, tajne przejścia otwierane za pomocą wcześniej znalezionych kluczy oraz międzypoziomowe tele-perty, które uaktywnisz baterią.

Cóż, czas na Ciebie, joystick w garść i skacz! O tam jest jakiś klucz, a tam coś pelźnie do Ciebie – to jakiś zmutowany pajak, a tam... laaaaa!

Graficznie gra zrobiona jest średnio, kolorystyka korytarzy nie dość, że jednolita, to jeszcze ja-koś tak dobrana, żeby robiło się mdło. Sama animacja Czaki zro-biona jest przeciętnie, trochę wy-głada on jak kaczką. Muzyka jakoś tak się ciągnie, po dłuższym czasie można poczuć się znużonym. Gra

ZOMBIE

L.K. AVALON '94

L.K. AVALON

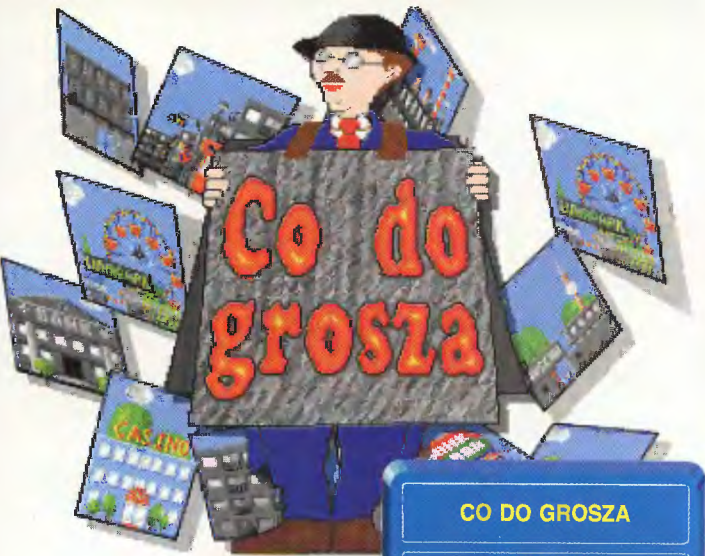
18 18 18 18

AMIGA

CENA: 12,90 zł

wyraźnie należy do niskobudżeto-wych. Świadczy o tym poziom wy-konania i jej cena. Na zakończenie powiem, że mimo tych kilku zgry-zów związanych z grafiką i muzyką w „ZOMBIE” grałem kilka godzin i przynajm, że mnie „wciągnęło” – co jest dużą zaletą. Po skompleto-waniu kolejnego poziomu ciekawo byłem, co będzie dalej, co na mnie czeka na kolejnych poziomach. Serdecznie polecam grę tym, któ-rzy za niewielkie pieniądze chcą zająć trochę czasu grą nie przecią-żającą umysłu i w pewien sposób relaksującą.

EMILUS



Pamiętam jak kiedyś, dobre kilka lat temu, uroczystości rodzinne nie mogły obyć się bez partyjki w „MONOPOLY”. Tak, to była swego rodzaju tradycja. Dziadek sprzedawał wnukowi plac pod budowę, wujek targował się z córką o koleje, wodociągi i inne nieruchomości. Wszystko to wciągało rodzinę na kilka godzin pozwalając przy tym bezboleśnie wchłonąć hektolitry kompotu, tony słonych paluszków i wiele innych smakołyków. Nie było to zjawisko jednostkowe. W tamtych czasach w całej Polsce była moda na „MONOPOLY” i późniejsze jej mutacje („Fortuna”, „Tranzyt”, itd.). Gra ta była bardzo popularna, a powodem mogło być to, że łączyła w sobie prostotę „Chirńczyka” z możliwością obracania fikcyjnymi pieniędzmi – wszak każdy z nas chciałby mieć konta pełne pieniędzy i być rekinem finansjery.

Dzisiaj pojawiła się bardzo dobra adaptacja tej gry na komputerze, a co ważne wydała ją polska firma. W grze zawarte są wszystkie elementy, które były w „MONOPOLY”, kilka z nich zostało ładnie rozwinięty i doszło parę zupełnie nowych, urozmaicających ją elementów.

Plansza gry jest podobna do standardowej planszy z „MONOPOLY” podzielonej na 68 pól, przedstawiającej poszczególne lokacje w fikcyjnym, czekającym na nasze inwestycje mieście. Zamiast podziału na państwa, wprowadzono został podział tematyczny – mamy nieruchomości związane z: przewozem (taxi, dworce kolejowe, lotnisko, itp.), jedzeniem (fast food, kawiarnia, dancing, itp.), handlem (stragan, bazar, sklep, itp.), usługami (szewc, wypożyczalnia kasety wideo, biurowiec, itp.), rozrywką (salon gier, koncerty, kluby, itp.), sportem (korty tenisowe, basen, tor łyżwiarski, itp.). Oprócz tych powyżej, które możemy zakupić, są jeszcze pola należące nieodłącznie do miasta: rniejsca zatrzymujące (park, kino, więzienie, ratusz miejski, itp.), gdzie tracimy kilka kolejek, pola niespodzianki (tutaj losujemy karty szansy, gdzie albo zyskujemy pieniądze, albo je tracimy), wypożyczalnia samochodów (można przeje-



chać na dowolne pole) i pola gier (kasyno gry, lottomat, lunapark, wyjści konne), gdzie można dużo zyskać i stracić.

Gra przebiega w zwykły sposób – rzucamy kością, przesuujemy się, możemy zakupić dane pole, zainwestować w nie gotówkę, zastawić, wystawić na licytację na giełdzie, jeżeli pole należy do innego gracza to płacimy mu należność. Po każdym okrążeniu naliczany jest dochód i odprowadzone podatki. Gra się oczywiście do upadłości wszystkich przeciwników. Wspaniałą zaletą „Co do grosza” jest możliwość grania z czterema graczami obsługiwanymi przez komputer. Grafika starannie zrobiona, pobudza wyobraźnię, muzyka nie męczy uszu. Całość to fantastyczna gra, można pokusić się nawet o stwierdzenie, że lepiej zrobiona niż pierwowzór planszowy.

EMILUS

AGENT CZ

platformówka

Wszyscy znajomi wołają na Czesia „Agent”. Niestety ktoś wziął to na poważnie...



ALIEN TARGET

strzelanina

Obrona Ziemi przed najeźdźcami to pomysł stary jak świat. Ale takiej realizacji jeszcze nie było!



SOCCER

gra sportowa

Piłka nożna w dobrej oprawie graficznej.

ARNIE II

„strzelanina”
Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeka Cię wieczna chwala lub śmierć.



SANTA'S XMAS CAPER

gra platformowa
doskonała zabawa na zimowe wieczory



SOŁTYS

gra przygodowa

Wciel się w osławionego sołtysa i sprowadź na łono swej córki zaginionego narzeczonego!

5 DYSKIETEK!
KASETA Z MUZYKĄ!
WSPANIAŁA GRAFIKA I DŹWIĘK!



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275

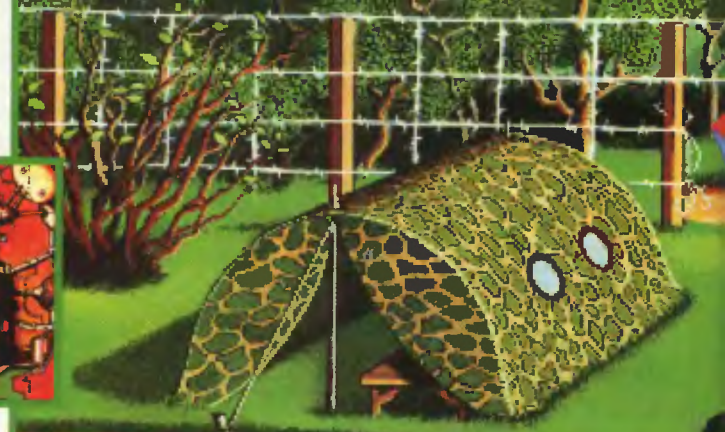
Zapraszamy do współpracy autorów oryginalnych programów. Proponujemy atrakcyjne warunki współpracy dla dystrybutorów oprogramowania.

Przyznam szczerze – na samym początku ta gra wkurzyła mnie do niemożliwości, tak, że miałem zamiar zadzwonić do autorów i nawrzucać im przez telefon. Na szczęście (dla mnie) była sobota, późno wieczorem, więc i tak bym ich nie zastał w pracy. Do poniedziałku mi przeszło...

Autorami gry są twórcy „Tajemnicy Statuetki” (której sprzedano się ponad 4000 sztuk, co jak na warunki panujące na naszym rynku jest bardzo dobrym wynikiem). W skrócie rzecz ujmując – super tajna organizacja RGB posilkując się zewnętrzną ekspertyzą postanawia zatrudnić Cię do wykonania pewnej roboty. Ze skarbców różnych banków znikają pieniądze i złoto, policja i służby specjalne są bez-



radne, a opinia publiczna jak zwykle doradza się wyjaśnić. Czas wziąć się do roboty! „TeenAgent” to klasyczna przygodówka – z liniowym wątkiem, chodzącą po ekranie postacią sterowaną myszą i dziesiątkami problemów do rozwiązania. Gra nie jest specjalnie trudna, ale w żadnym wypadku nie da się jej zaliczyć do banalnych. Kilka dni zajmie na pewno, nawet komuś mającemu sporą wprawę w przechodzeniu przygodówek. A będą to dni udane – bo chociaż ani grafika ani muzyka nie rzucają na kolana, uśmie-



tern się kilka razy do łez, a dwóch małych dzieci którzy korzystając z mojej nieuwagi usiedli przy korn-

puterze i już mnie do niego nie dopuścili, ryczało ze śmiechu od obiadu do kolacji.



Ech ten agent!

Oferujemy szeroką gamę gier komputerowych i programów użytkowych na dyskach CD

Sprzedaż detaliczna i hurtowa

future SYSTEMS

**FUTURE SYSTEMS
PTE LTD
SINGAPORE**

Biurowe
Handlowe
w Polsce
00-031 Warszawa,
ul. Szpitalna 6
tel.: 621-21-37
fax: 625-49-84



Nawiążemy współpracę z operatywnymi dystrybutorami z terenu całej Polski

Obecnie
sprzedaż prowadzą:
Sklep Elektroniczny
00-031 Warszawa,
ul. Szpitalna 4
tel.: 27-79-39

Romix
11-500 Giżycko
ul. Olsztyńska 11b
tel.: 0-878 22-74

PRZYSZŁOŚĆ



JUŻ DZISIAJ

TEENAGENT

METROPOLIS '94

PC AT

CENA: 46,00 zł



Na opublikowanie pełnego rozwiązania przyjdzie jeszcze czas, jako że gra dopiero pokazuje się w sprzedaży i nie warto od razu wszystkim psuć zabawy (za kilka dni solution powinien być dostępny w naszym BBS-ie). Już teraz jednak, żeby narobić Wam smaku, napiszę jak dać sobie radę z pierwszym zadaniem, jakie stawia przed nami RGB. Oto opis przejścia trzech testów, niezbędnych by zostać tajnym agentem:

Po pokazaniu strażnikowi przepustki idź prosto do pokoju kapitana. Po krótkiej rozmowie znajdziesz się w karczerze. Wyjmij z łózka sprężynę. Pohańtaj się na lampie. Podejdź do drzwi i zacznij przez nie krzyczeć – aż do skutku. Podłącz do obiadu 220 V i pstryknij wyłącznikiem na ścianie. Znowu pokrzyż przez drzwi. Kiedy kapitan zostanie przyspany do miski, sięgnij przez okienko po klucz – i możesz wyjść z ancla. Teraz prosto pod ceglana ścianę. Postaw sprężynę na ścieżce i naskocz na nią. Wyrwij

trawkę spod ściany. Idź do pokoju i połaskocz kapitana. Weź nóż, który mu wypadł, przetrnij nim ogrodzenie za namiotem i wykop kalejdoskop. Zaniesz kalejdoskop strażnikowi przy bramie, dostaniesz „Tydzień Żołnierza”. Gdy strażnik zagapi się, zabierz mu granat. Znajdź w śmietniku linkę i przywiąż ją do zawleczeni. Kapitanowi pokaż gazetę – poda Ci hasło i wyśle Cię do barmana w kancynie. Idź tam, po chwili będziesz właścicielem kubka. Zgarnij ze stołu garść okruszków i wróć do pokoju kapitana. Wysadź granatem szufladę biurka, wyjmij z niej środek nasenny i zmieszaj go z okruszkami. Idź do liny rozpiętej nad błotem, rozsyń zatrute okruszki na szczycie pala. Kiedy ptaszysko spadnie na ziemię, zabierz je. Teraz wejdź na pal – w efekcie znajdziesz się w kałuży błota. Napełnij nim kubek. Idź do kancynie. Wypuść ptaka na radio i zamień kubki, a potem namów barmana, żeby się napił. Wejdź do magazynku i wsadź palec w odpowiednią dziurę. Efekt murowany!

Wygląda interesująco? Ja myślę! A to wszystko dopiero początek, bo chociaż mam za sobą trzy razy więcej rozwiązanych zagadek, nie widzę na razie końca.

A, jeszcze miałem napisać, co mnie tak wkurzyło na początku. Gra sprzedawana jest na trzech dyskietkach, ale do zainstalowania całości potrzeba... 20 megabajtów! Jakby nie dość kłopotów, program instalujący widzi wyłącznie dyski C:, D: i E: – a ja jak na złość mam miejsce tylko na F:. Po kilkudziesięciu minutach kombinowania udało mi się zrobić miejsce na E: i zainstalować grę. Wszystko było dobrze, dopóki nie spróbowałem skopiować jej na F:, tam, gdzie było wolne miejsce. Po kilku minutach gra sama skasowała wszystkie pliki poza savegame'ami, wyrzucając komunikat „Ze względu na błądąkę antywirusowy program musi być zainstalowany z oryginalnych dyskietek”. Nie wkurzylibyście się w takiej sytuacji?

Koniec tego narzekania. Wszystkim serdecznie grę polecam, bo naprawdę jest sens kupić i spróbować. „TeenAgent” ma wszystko na miejscu – akcję, grafikę, muzykę, dowcipy i - co też bardzo ważne – wszystko w języku Reja, a nie Shakespeara. Muszę kończyć, bo jeden z tych malolátów stoi mi za plecami i usiłuje mnie odgonić od komputera – chciałby w coś zagrać... Chyba wiem w co!

Robaquez



TimSoft
COMPUTER SOFTWARE
prezentuje :

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 43-35-82



GRA ZRĘCZNOŚCIOWA

Slaterman zaraz po zdaniu egzaminu na prawo jazdy wsiadł w pojazd swoich rodziców i zrobił sobie rajd po galaktyce. Ponieważ leciał bardzo szybko, nie zdolał ominąć niektórych gwiazd. Te, strącone, pospadały na pobliskie planety. Było to jawne naruszenie prawa. Sprawa trafiła do sądu, lecz zamiast więzienia wyznaczono Slatermanowi pozбиeranie i zawieszenie wszystkich strąconych gwiazd. Slaterman musi odwiedzić 40 planet, przeżyć każdą z nich na piechotę, likwidując wroga do niego nastawione stwory i pozбиierać gwiazdy - co do jednej!

A oto pełna oferta programów naszej firmy: **CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT**

COMMODORE C-64/128

- ✦ **Chemia - 58 000 zł (5,80zł)**
25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94
- ✦ **Geografia - 58 000 zł (5,80zł)**
18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.
- ✦ **Historia - 58 000 zł (5,80zł)**
17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.
- ✦ **Ortetris - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.
- ✦ **Dr Mad - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa.
- ✦ **Drip - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa. Pozбиiera monety rozsypane w najdziwniejszych, często niedostępnych miejscach.
- ✦ **Eternal - 58 000 zł (5,80zł)**
Rewelacyjna gra zręcznościowa. Grafika na najwyższym poziomie, wiele etapów.
- ✦ **Klomens - 58 000 zł (5,80zł)**
Rozбiewana gra zręcz. Bohater w pelnym niebezpieczeństwach świecie. Recenzja: C&A 8/94, Secret Service 11/94.
- ✦ **Kości & Peker - 58 000 zł (5,80zł)**
Dwie doskonałe gry. Recenzja: Top Secret 10/94, C&A nr 9/94.
- ✦ **Later - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa. Wyprowadź bohatera z lochu.
- ✦ **Lazarus - 58 000 zł (5,80zł)**
Pik Colonel w bazie strzeżonej przez zbuntowane roboty. Opis i mapa Top Secret nr 7/94
- ✦ **Slaterman - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcz. Przez niurowane postrzępiałe gwiazdy na pobliskie planety. Naprawienie szkód zaimie Ci wiele czasu.
- ✦ **Triede - 58 000 zł (5,80zł)**
Zestaw trzech gier logiczno-zręcznościowych.
- ✦ **Hardtreck Composer - 75 000 zł (7,50zł)**
Doskonały, profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie muzyki do gier, dem itp. Szczegółowa instrukcja.

AMIGA

- ✦ **EnglishTester - 125 000 zł (12,50zł)**
Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji.
- ✦ **Ortetris - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.
- ✦ **Deutsch Tester - 125 000 zł (12,50zł)**
Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Recenzja: AMIGA 11/94.
- ✦ **Historia - 125 000 zł (12,50zł)**
Szkoła podstaw. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa. Recenzja: AMIGA 11/94.
- ✦ **Ciach Bach - 125 000 zł (12,50zł)**
Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Puzzle, cymbalki i kolorowe wycinanki.
- ✦ **Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik polsko-angielski. Zawiera ok. 30.000 słów, synteza mowy oraz wydruk zawartości ekranu.
- ✦ **Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik angielsko-polski.
- ✦ **Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik polsko-niemiecki.
- ✦ **Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik niemiecko-polski.
- ✦ **Ami Puzzle - 125 000 zł (12,50zł)**
Dwa dyski i Cwiczy pamięć i spostrzegawczość. Dla dzieci i dorosłych. Wspiana grafika i muzyka.
- ✦ **Koło Szczęście - 125 000 zł (12,50zł)**
Supergrafika! Digitalizowany dźwięk! Dopisywanie własnych haseł. Recenzja: AMIGA 12/93.
- ✦ **Magie Coins - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra logiczna. Możliwość wyboru i tworzenia własnych plansz. Gra dla jednej lub dwóch osób. Recenzja: AMIGA 11/94.
- ✦ **Master Mind - 125 000 zł (12,50zł)**
Znana gra logiczna. Realistyczna grafika. Doskonała muzyka i synteza mowy. Recenzja: C&A 9/94, AMIGA 11/94.
- ✦ **Miecz Veldgira II - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra przyg.-zręcznościowa. Król Aldir musi uwolnić swe plemień od ciemnicy-Krwawego Zenona. Recenzja: AMIGA 11/94.
- ✦ **Zenek Saper - 125 000 zł (12,50zł)**
Wciągająca gra logiczna. Należy rozminować pole minowe. Opcje dla 1 lub 2 graczy.
- ✦ **Mnemotren - 169 000 zł (16,90zł)**
Odszukaj na ekranie pary fantastycznie kolorowych animacji. Świetne podkłady muzyczne. Gra dla 1 lub 2 osób.
- ✦ **Teo - 169 000 zł (16,90zł)**
Dynamiczna i wciągająca gra zręcznościowa. Trzydzieści długich i urozmaiconych poziomów.

PC

- ✦ **3xLogic Games - 199 000 zł (19,90zł)**
3 barwne gry logiczne.
- ✦ **Historia - 199 000 zł (19,90zł)**
Szkoła podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.
- ✦ **Drtemania - 199 000 zł (19,90zł)**
Trzy gry uczące ortografii. W tym Ortetris II dla dwóch osób!!!
- ✦ **Ortetris 1.5 - 199 000 zł (19,90zł)**
Gra ucząca ortografii. Najlepsze możliwe połączenie zabawy z nauką.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

- ✦ Zamówienia, z dopiskiem Top Secret, prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych, dołączanych do części naszych programów. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji - około 14 dni.
- ✦ Ponieważ sprzedajemy programy w niskich cenach, zmuszeni jesteśmy doliczać koszty pocztowe do ceny przesyłki. Zdając sobie sprawę z niedogodności takiego rozwiązania wprowadziliśmy system zniżek. 1 tak: przy zakupie dwóch programów oszczędzają Państwo 5% ceny programu, przy zakupie trzech - 8%. Kupując jednorazowo pięć programów zaoszczędzają Państwo aż 10% !!!
- ✦ UWAGA: zamówienie przysłane na karcie rejestracyjnej uprawnia do dodatkowego 5% rabatu. Zakup min. dwóch takich samych programów (doskonały prezent) to dodatkowo 3% rabatu. Kupując u nas wszystkie programy otrzymasz kupony-nalepki, które naklejone na kartkę pocztową z zamówieniem dają dodatkowe korzyści. Prosimy więc dokładnie zapoznać się z naszą ofertą i tak zaplanować zakup, aby uzyskać rabat był jak największy. Katalogów nie wysyłamy - przedstawiona oferta obejmuje wszystkie nasze programy.

Jutland

Był taki czas, kiedy okręty klasy poniżej krążownika były nikomu nie potrzebnym złomem, walka na morzu ograniczała się do działań nawodnych, a siła rażenia lotnictwa była tak nikła, że nawet najlepiej uzbrojonego samolotu nie bały się opancerzone kolosy

plywające po morzach świata. W grze „Jutland” mamy możliwość popływać na wielkich okrętach i to nie tylko podczas tytułowej bitwy. Możemy wybrać na samym początku czy jesteśmy admirałem floty (co daje grze posmak strategii) lub dowódcą statku (wtedy mamy do czynienia z czymś pomiędzy strzalanką a symulacją).

Akcja rozwija się podobnie jak w „Red Baronie”. Najpierw dostajemy rozkaz wykonania jakiejś misji, potem zatopiamy, co trzeba i czasem dostajemy medal, a zazwyczaj kończy się na bonach na rozbudowę floty (suma na nich rośnie wraz z zatopionym tonażem). Po początkowych misjach na Morzu Północnym przenoszą nas na południowy Atlantyk.

Sama obsługa statku jest banalna. Na mostku nawigujemy operując prędkością i kursem. Nie musimy znać swej dokładnej pozycji. Wystarczy, że wiemy jak odległy jest od nas cel, którym aktualnie zajmują się nasze działa lub torpedy. W oparciu o odległość ustawiamy zasięg salwy, kierunek lewo-prawo ustawiając na oko (uwzględnisz poprawkę na ruch przeciwnika). Pod nadzorem mamy także

JUTLAND

TIME WARNER INTERACTIVE GROUP/SWORD SORCERY '94
CD-PROJEKT

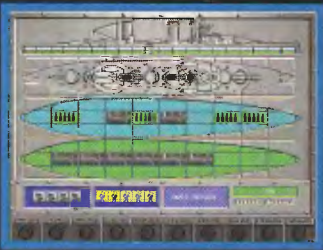
18 19 18 18

PC 386 - CD, 4MB

CBNA: 75,00 zł

stan techniczny okrętu – naprawiamy, co nam odstrzelą. Czasem dowodzimy zespołem okrętów, kodem flagowym określając ich kurs i prędkość; przez radio wydajemy rozkazy natury ogólnej (np. o co walczymy, dokąd strzelamy).

Nikła komplikacja sterowania statkiem, sporo strzelania, elementy dowodzenia eskadrą okrętów sprawiają, iż trudno „Jutland” zakwalifikować do jakiegokolwiek gatunku. Także dzięki tym cechom gra się w to świetnie mimo paru poważnych wad (m.in. brak



Rise of the Robots

„Rise of the Robots” było najszumniej zapowiadaną grą zeszłego roku. To co otrzymujemy, jest wspaniałe, piękne i w ogóle. Ma jednak jedną wadę: nie da się grać. Dlaczego? Opowiedzmy.

Fabula gry osadzona jest w mrocznej, jak to zwykle bywa, przyszłości. Przyszłości, w której roboty powszechnie służą do wykonywania wszelkich prac. Niestety, w największej fabryce owych blaszanek nastąpiła nieszczęśliwa okoliczność: zbudowany superrobot polimorficzny zwany Supervisorem zaczął przeprogramowywać niewinne rozrzucacze gnoju i inne kosiarki do trawy tak, iż stały się zbuntowanymi wrogami wszystkiego, co białkowe. Na miejsce całej afery posłany zostaje cyborg,



który ma opanować sytuację i stopać buntownikom tyłki.

Na bazie tej fabuły zrobiono mordobicie „jeden na jednego”. Gracz kierując naszym cyborgiem potyka się kolejno z coraz to silniejszymi robotami w kilkunastu walkach. Niestety, do akcji można wybrać tylko cyborga. Aby zaznać rozkoszy walki innym robotem należy wybrać opcję treningową.

Walka przedstawiona jest genialnie: widok z boku, nieco pod kątem. Sylwetki zawodników znakomicie renderowane. Odgłosy genialne. Wszystko to także w wysokiej rozdzielczości. Jako wprowadzenia do walk krótkie, ale znakomite animacje. Rozkosz.

Niestety, czar pryska, gdy przechodzi do walki. Autorzy gry wprowadzili nowatorski, najdelikatniej mówiąc, sposób jej prowadzenia. Wszystkie ciosy zadajemy tylko jednym klawiszem i oczywiście jego rozmaitymi kombinacjami z kursorami. Co gorsza, pojedyncze wciśnięcie „Fire” powoduje rozpoczęcie ładowania robota, tak więc gdy wyprowadzić cios po przytrzymaniu „Fire”, jest on silniejszy. Niestety w praktyce jest tak, że nauczony doświadczeniem z innych mordobic wykonujesz akurat jakąś niesamowitą akcję, naciskasz „Fi-

RISE OF THE ROBOTS

TIME WARNER INTERACTIVE '94
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

18 19 18 18

PC 386, 4 MB, SVGA
ZALECANE: 486 DX, 8 MB

re” w tym jednym, jednym momencie kiedy... kiedy nie wiadomo co, bo robot wcale nie wyprowadza ciosu tylko dopiero zaczyna się ładować! Może ktoś ten sposób walki polubi, pewnie można się do niego przyzwyczaić. Nam się to nie podoba i tyle. Starzy już jesteście (20 i 1/2), możemy więc pozwolić sobie na odrobinę konserwatyzmu.

Dziwna to gra. O grafice już napisaliśmy: czad. Muzyka? Zrobił ją Brian May, były gitarzysta „Queen”. Czy trzeba powiedzieć więcej? I niemal zerowa grywalność. Tak czy inaczej, pozycję tę należy zobaczyć – jest czymś. Czy można się nią zachwycić? Chyba nie...

Alex & Gawron

Scanned by Vangis 2005

TORNADO

PERIPHERALS

D I S T R I B U T I O N

DEXXA
MAXstick



JOYSTICKI Z GWARANCJĄ!!!



DEXXA
Joystick

1 R O K G W A R A N C J I



DEXXA jest eXXtra !!!

TORNADO CENTRALA:
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa,
skr.poczt.61, tel./fax: (22) 41-00-56,
40-21-71, 40-01-03

ODDZIAŁ POZNAŃ:
ul. Masztalarska 8, 61-767 Poznań,
tel.: (61) 52-88-33 (34,35) w.7,
fax: (61) 52-88-35

ODDZIAŁ KATOWICE:
ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice,
tel./fax: (32) 58-49-69, 58-98-64,
59-66-11 w.15

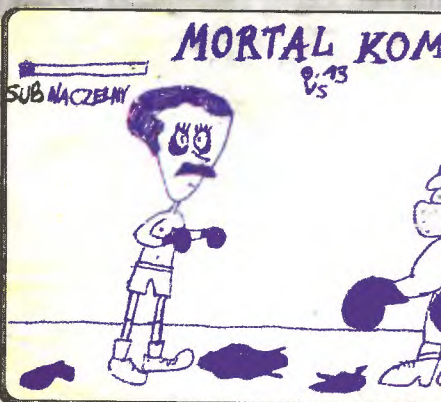
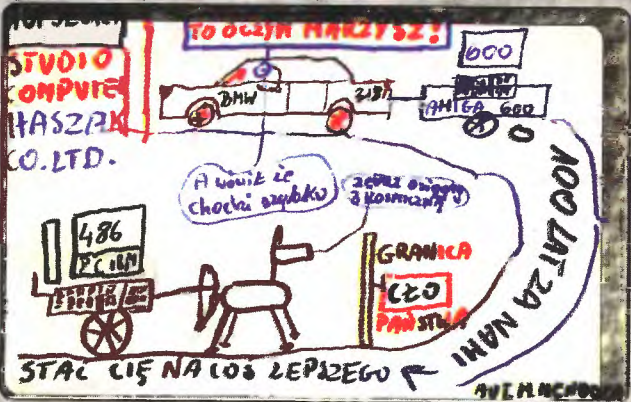
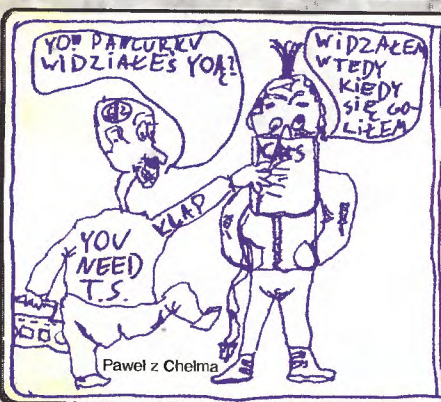
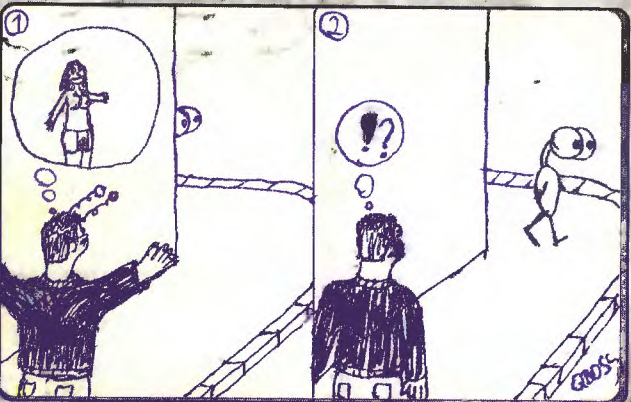
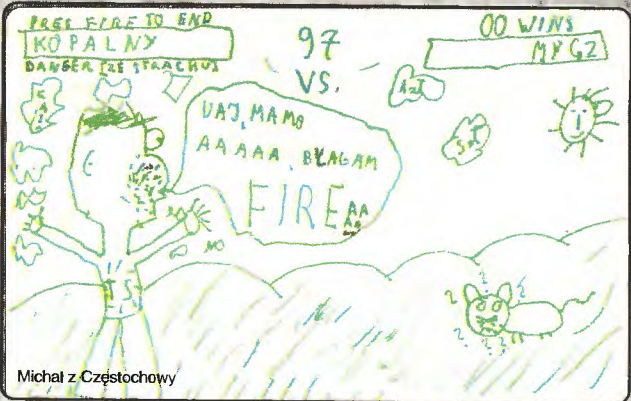
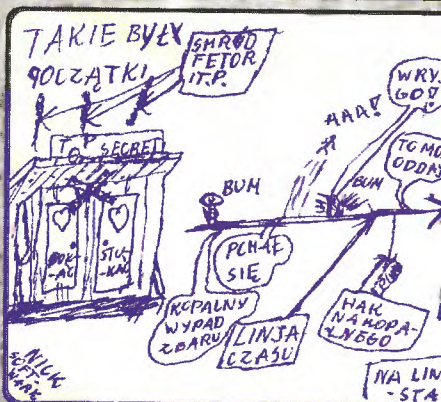
Ogrodnictwo, czyli działania polowe...

Pewnego młodego dnia, o godzinie w pół do fafnastej, wtargnąłem do pomieszczeń redakcyjnych. Włosy miałem w nieładzie, cały zadyuszany, z ręką w nocniku itp. (nie to nie był atak mózgu). Dobiegłem do szafy, tu szybki chwyt, jeszcze kilka wdechów i... wszedł Haszak! Wiedziałem, że po coś tu przybiegłem, ale w tej samej chwili zapomniałem. Dopiero, gdy Haszak zaczął palaszować Pizę Wiejską w moim łbie coś zaświtało. Tak, przecież w nocy miałem koszmar, że zasypują mnie miliardy kartek

Pole do popisu

z polami do popisu, na wszystkich narysowany był wesoly człowiek jedzący pizzę, który mówił: „... ty niedobry człowieku jak możesz zaniedbywać swoje obowiązki i spać gdy tam kartki z polami do popisu duszą się wołając na puszczy i dzwoniąc komuś dzwonem!“. Na szczęście obudziłem się, dopiero co świtało (czyt. południe), wiedząc że jest to znak ruszyłem w tę pędy do redakcji. Gdy tylko przypomniałem sobie o tym, zapytałem Haszaka, gdzie przechowujemy kartki z polami do popisu. Ku mojemu zdziwieniu, z jego pełnych ust, usłyszałem: „ty niedobry...“ nie czekając na dalszy przebieg wydarzeń, podbiegłem do trzeszczącej w szwach szafy. Jednym porządnym uderzeniem pozbyłem się klamki, drugim zegarka, trzecim stołu... w końcu szafa się otworzyła, a z jej wnętrza wydostało się na zewnątrz, może nie miliardy, ale stoły pięknie powypełnianych kartek, na których na szczęście nie widniał pan jedzący pizzę, ale coś ciekawszego. Najciekawsze prace znajdziecie obok. Odetchnąłem z ulgą. W tym samym momencie do moich uszu dotarło „...i dzwoniąc komuś dzwonem!“. Znowu się udało. Następnego dnia zostałem aresztowany pod zarzutem włamania i kradzieży prywatnych prac artystycznych pana H...

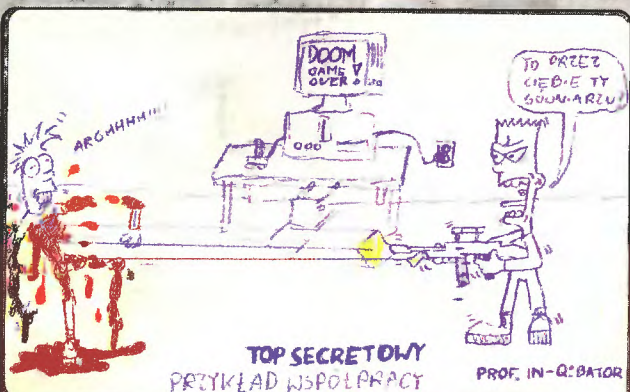
EMILUS



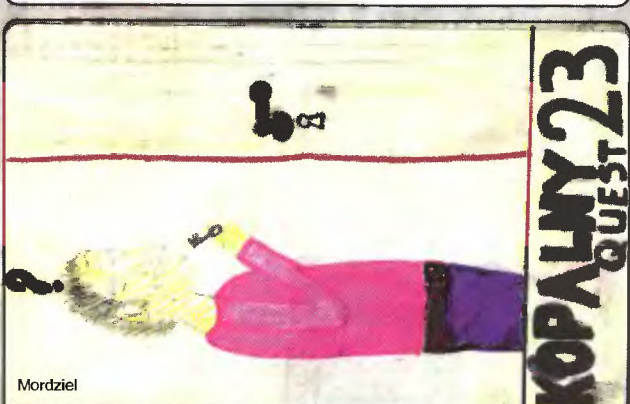
ARIJ IS
EAD
ZAKAT
PIRACKA
MOKRE
664 150K
BSEUDO
puder - Jusi



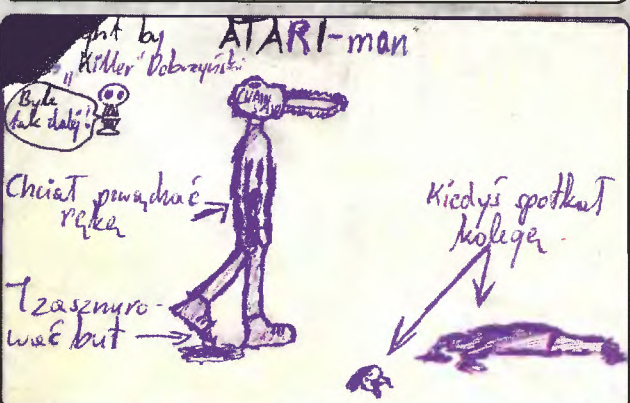
TAK BĘDZIE
TOP SECRET
PRZYKŁAD WSPÓLPRACY
SU PRZED-
PARE
NO WYDARZEN



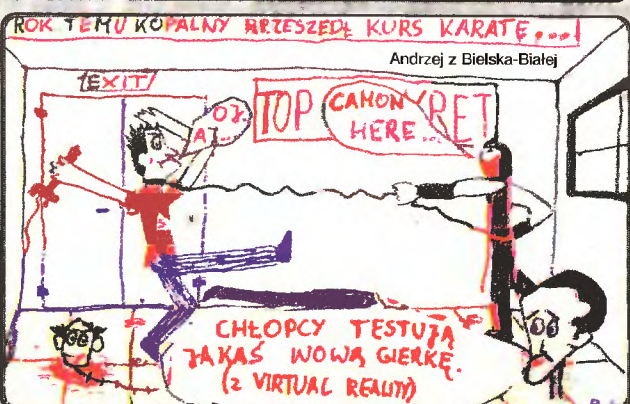
PZEMIK
DOG

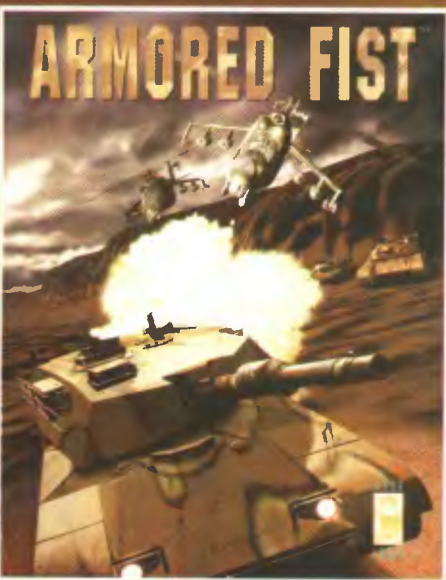


M ABO-
MET. GRAM
ZACHY 2



T 3
KOPALNIA
Leszek z Korina





To właśnie WOLFPACK ustalił standard w symulatorach walki morskiej dla komputerów IBM. WOLFPACK ze swoją niesamowitą grafiką i dokładnością w odwzorowywaniu szczegółów statków, łodzi podwodnych i niszczycieli oraz wszelkich instrumentów i przyrządów jest prawdopodobnie uważany za jeden z najlepszych symulatorów tego typu. Zaprojektowany dla jednego lub dwu graczy WOLFPACK pozwala np. na wcielenie się w rolę dowódcy eskorty alianckiej podążającej wraz z flotą na północny Atlantyk i uczestniczenie w konflikcie między amerykańskimi niszczycielami a hitlerowskimi łodziami podwodnymi, kierowanymi np. przez oponenta (2 graczy).

WOLFPACK posiada 70 różnych misji, które rzucają wyzwanie nawet najbardziej doświadczonym graczom. Symulator ten pozwala także na konstruowanie własnych misji. Fraktalowe animacje (w pakiecie CD) oraz realistyczne dźwięki przenoszą gracza w niebezpieczne, lodowate głębiny północnego Atlantyku.

Prawdopodobnie najbardziej popularny symulator helikoptera RAH-66 Comanche Attack na świecie. Płynna foto-realistyczna grafika (fraktalowa) oraz zdigitalizowane, dające wrażenie przestrzenności dźwięki stwarzają ekscytującą atmosferę gry. Latanie w wąwozach, chowanie się wśród gór, szpiegowanie wroga i oczywiście sama walka zarówno powietrzna jak i lądowa to kwintesencja tego symulatora.

W pakiecie z CD znajduje się animowana trylogia Comancha, oraz specjalne tytułowe animacje wraz z 10 dodatkowymi misjami.

Znajdujesz się w samym sercu zacieklej walki z użyciem najnowocześniejszej broni. Przedzierając się przez kłęby dymu unoszące się nad Twoją ostatnią ofiarą czujesz, że ktoś Cię obserwuje. Włączając czujniki termiczne zauważasz coś gorącego z tyłu za drzewami. Urządzenie wykrywające cel przybliża Ci automatycznie na ekranie nieprzyjacielski pojazd – radziecki czołg T-80, który, właśnie w tej chwili, obraca się w Twoim kierunku. Nie ma już czasu na myślenie...

Ładujesz działo, blokujesz celownik I... STRZELASZ!
Doskonała jakość zdigitalizowanego dźwięku (odgłosy walki) oraz zdigitalizowanej mowy to jeszcze jeden atut tej niesamowitej, wykonanej przy użyciu techniki fraktalowej, gry firmy NovaLogic.

Wszystkie gry i symulatory firmy
komputerowe i konsolowe NovaLogic dostępne
32K 500 000 0000
www.nova.com
MS-PC-CD-ROM
Kontakt
Dystrybucja
CD-ROM

Firma NovaLogic stworzyła nowe świetne gry.
Teraz masz okazję wypróbować możliwości prawdziwego symulatora
helikoptera,
czołgu,
oraz okrętu podwodnego.

Wszystkie gry wykorzystują grafikę fraktalową, pracują w trybie wysokiej rozdzielczości
a na dodatek posiadają całą gamę zdigitalizowanych efektów dźwiękowych.
Jeżeli jeszcze nie natknąłeś się na żadną grę tej firmy to nie widziałeś nigdy prawdziwego symulatora

NOVA

LOGIC™



COMPUTER
GROUP sp. z o.o.
W-wa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66

Jest erotycznie

Ta licząca sobie 2 CD-ROM-y gra reklamowana była jako „Ultimate Social Adventure”. Znaczący będą panienki! Cool.

No i rzeczywiście początkowo jest fajnie: jako życiowy nieudacznik (od razu powiemy, że autorzy zapatrzyli się w postać naszego przyjaciela Larry'ego Laffera i gry z jego udziałem, zresztą z marnym skutkiem) spotykasz starego kumpla, playboya cierpiącego na nadmiar przyjaciółek. Ów kumpel w przyływie przyjaźni wyciąga Ci wizytówkę do klubu „Man Enough”, który jest...

nie nie tym o czym wszyscy teraz myślicie, a właściwie jest tym, tylko bardziej wyrafinowanym. Otóż jest to miejsce, gdzie piękne, samotne i najczęściej bogate kobitki czekają na mężczyznę swego życia, który poprowadzi je przez świat, pokaże jego piękno i inne takie bzdury. Tym supermem możesz być Ty.

Tyle bajek. W rzeczywistości wygląda to tak, że masz piękne, digitalizowane, całoekranowe zdjęcie partnerki, full talking, niekiedy digitalizowane filmy na dokładkę. Na daną wypowiedź masz 3 możliwe odpowiedzi, z których tą właściwą, tj. podobającą się jej należy wybrać w oparciu o szkiełko psychologiczny nakreślony ob-

szernie w dodanych do gry teczkach personalnych wspomnień panien. Ogólny humor partnerki zależy od tego, jak odpowiedziałeś na pytania.

Zabawa jest przeciętna: celność dialogów, najdelikatniej mówiąc, mierna, zaś nasz ulubiony, koszarowy humor – jakby mało finiszowy. Każdy romans trwa długo: dyskusja na silowni, potem rozmowa telefoniczna, pierwsza randka, następna randka, która się coraz bardziej przedłuża. Wreszcie dochodzi do momentu kulminacyjnego - wygrałeś Larry, te sprawy. Niestety, intymną sytuację zawsze zakłóca jakieś, w intencji autorów zabawne, zdarzenie. I wracasz do punktu wyjścia.

Wszystkich lojalnie ostrzegamy, że w grze nie znajdują kompletnie żadnej goliźny, wszystkie pojawiające się obrazki można by spokojnie wywieścić w pokoju przedszkolaka bez szkody dla jego moralności. Nie zmienia to jednak faktu, że do stworzenia gry zaangażowano naprawdę ładne modelki.

Taka jest ta gra. Pomimo, iż wykonana jest bez zarzutu, raczej nie radzimy jej kupować: strona... hmmm... merytoryczna jest na-

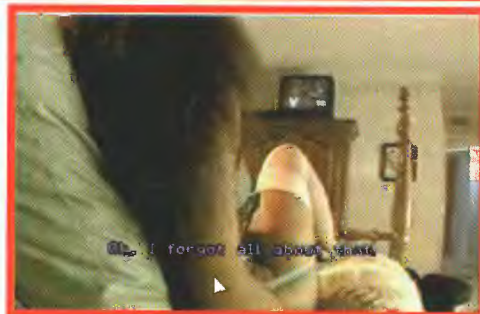
MAN ENOUGH - THE ULTIMATE SOCIAL ADVENTURE
TSUNAMI '94
 CD-PROJEKT

18 18 18 18

PC 386 - CD

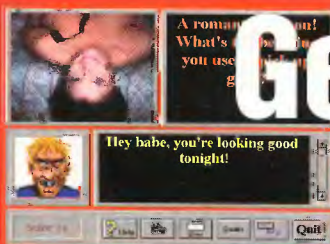


Man Enough



szym zdaniem zbyt sztywna, ocenizowana i mało zabawna. Może następne CD-ROM-owe produkcje będą ciekawsze.

Alex & Gawron



Get the Girl

Czy dla przeciętnego gracza uruchomienie Windows ma jakiś sens? Piszę „dla przeciętnego”, bo nie każdy lubi układać przeróżne wersje pasjansów lub łamać sobie głowę nad niezbyt wymyślnymi grami logicznymi. Zwykły gracz, w większości wypadków, nie posiada wystarczająco mocnej konfiguracji by odczuwać jakiegokolwiek przyjemności przy męczeniu, na ten przykład, „OUTPOST-a”.

Zachęcam jednak wszystkich do otworzenia okienek i odpalenia gierki „Get the Girl”. Zaintrygowała mnie ona wystarczająco, bym spędził przy niej trochę czasu i nie czuł, że jest on stracony. W sumie przecież o to chodzi. Jej zalety to 256-cio kolorowe obrazki, ścieżki dźwiękowe do trzynastu piosenek, trochę animacji i digitalizowana mowa. Jeżeli ma się zainstalowany driver do PC Speakera, to te os-

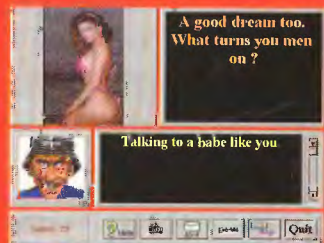
tatnie są całkiem nieźle słyszalne. Jak się można domyślić, obrazki przedstawiają (pomysł dość oklepany), rozneglizowane modelki, które wraz z postęпами w grze pokazują nam coraz więcej swych wdzięków. Nie o to tu jednak chodzi. Wpierw musimy wcielić się w jedną z przedstawionych nam zaraz po rozpoczęciu rozgrywki postaci. Każda jest scharakteryzowana przez krótki szkic biograficzny. Na przykład Joe Schmoie, który nie miał randki z dziewczyną od ćwierć wieku. Przerwa ta spowodowana była przedłużonym pobytem w zakładzie psychiatrycznym. Nasze zadanie to oczywiście zdobyć wybranej ofercie losu dziewczynę. Misja rzeczywiście zapowiada się nie najlepiej.

Wszystko, co mamy robić, to gadać z panienką. Ona zadaje nam pytanie, a my wybieramy spośród kilku odpowiedzi. W zależności od tego jak jej się ona spodoba, nasze konto zwiększa lub zmniejsza się o odpowiednią ilość punktów. Kwasy leczą rzeczywiście nieźle. Na przykład „Jakie są twoje zarobki?”

Miliony. Tak, oczywiście. Czy są one w pesos czy w lirach?” lub „Nie noszę żadnej bielizny. Jak się czujesz wiedząc o tym? Ja

także jej nie noszę. Wykorzystajmy to! Aaaaa, więc to stąd dochodzi ten zapach.” Reakcje na nasze odpowiedzi mogą być ostre jak żyłeta. Aby tego uniknąć, należy szybko zorientować się w charakterze naszej rozmówczyni i wybrać odpowiednią odpowiedź. Zostawiam to Wam. Po dłuższej konwersacji zostaniemy odesłani do koleżanki tej pierwszej dziewczyny. Gdy ją także rozmiękczą nasze słowa, daję nam ostateczny test przed umówieniem się na pierwszą randkę. Chwytny aparat w dłoń i w ciągu minuty musimy trzydziści razy mieć ją na celowniku. Wszystko jest w rzeczywistości trudniejsze niż na to wygląda. Dziewczyny często spławiają nas dość charakterystycznym powiedzeniem. Widać, że obie oglądały film „Terminator 2”.

Cała gra ma jeszcze jedną zaletę. Jest ona dostępna jako shareware. Po jej zarejestrowaniu otrzymujemy bardziej rozbudowaną „Get the girl II”. O jakości tekstów może świadczyć fakt, że są one oparte na doświadczeniach twór-



ców gry, którym w większości przyświeca dewiza, aby uszczęśliwić jak największą liczbę ludzi, a szczególnie kobiet. Powodzenia i hasta la vista baby.

Bryś

GET THE GIRL
A SAB SOFTWARE '94

18 18 18 18

PC 386, WINDOWS

Wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

**Wysyłkowa Sprzedaż
Wydawnictw Komputerowych**
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Aladyn	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,-	79,30
Ardeny	PC	IPS CG	Herc., EGA lub VGA	390.400,-	39,04
Buzz Aldrin's Race Into Space	PC	Electronic Arts	AT, 570kB, 16 HDD, VGA	805.200,-	80,52
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,12HD	1.037.000,-	103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16,2MB,MCGA,12HD	854.000,-	85,40
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25,2MB RAM,20HD	793.000,-	79,30
Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	386SX-16,4MB,VGA11HD	671.000,-	67,10
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.586.000,-	158,60
Lands of Lore	PC	Virgin	386, 2MB, VGA, 21 HD	854.000,-	85,40
Leisure Suit Larry VI	PC	Sierra	386, 4MB, VGA, 15 HD	793.000,-	79,30
Lion King	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5HD	793.000,-	79,30
Pacific Strike	PC	Electronic Arts	386, 4 MB RAM, VGA	915.000,-	91,50
Patriot	PC	Electronic Arts	386SX, 4MB, VGA-VESA	549.000,-	54,90
Privateer	PC	Origin	386-25,4MB,20 HDD	732.000,-	73,20
Return of the Phantom	PC	Microprose	286,2MB,VGA/MCGA,8HD	793.000,-	79,30
Seal Team	PC	Electronic Arts	AT, 640k RAM, VGA	488.000,-	48,80
Seawolf	PC	Electronic Arts	386-25 4MB,VGA,19HD	732.000,-	73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX,4MB,VGA,16HD	793.000,-	79,30
Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	1 MB	512.400,-	51,24
Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate	Amiga	Bullfrog	1 MB RAM	585.600,-	58,56
Syndicate +	PC CD	Bullfrog	386, 4MB, VGA	695.400,-	69,54
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Theme Park	A1200	Bullfrog	Amiga 1200/4000, 2MB	793.000,-	79,30
Theme Park	A500	Bullfrog	Amiga 500, 1 MB	793.000,-	79,30
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGAVESA,18HD	793.000,-	79,30
UFO; Enemy Unknown	A1200	Microprose	2 MB, AGA	854.000,-	85,40
UFO; Enemy Unknown	PC CD	Microprose	386-20,2 MB,VGA	1.037.000,-	103,70
UFO; Enemy Unknown	PC	Microprose	386-20,2 MB,VGA,10HD	854.000,-	85,40
Ultima Underworld II	PC	Origin	386SX,2MB,14HDD,VGA	732.000,-	73,20
V for Victory III	PC	Electronic Arts	SVGA (VESA)	494.100,-	49,41
Wing Commander Armada	PC	Origin	386, 4 MB, VGA	793.000,-	79,30
Xenobots	PC	Electronic Arts	IBM AT, 1 MB, VGA	427.000,-	42,70
Kolekcja klasyki komputerowej					
688 Attack Sub	PC/Am	Electronic Arts	PC - VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Another World	PC/Am	Delphine Soft.	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Dune	PC/Am	Virgin	PC - VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Flashback	PC/Am	Delphine Soft.	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Future Wars	PC/Am	Delphine Soft.	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Larry I	PC/Am	Sierra	PC - VGA, Am - 1MB/2FDD	341.600,-	34,16
Legends of Valour	PC/Am	US Gold	PC - VGA/MCGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Operation Stealth	PC/Am	Delphine Soft.	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Pirates!	PC/Am	MicroProse	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Police Quest I	PC	Sierra	VGA	402.600,-	40,26
Powermonger	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Risky Woods	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Shadowlands	PC/Am	Domark	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Space Quest I	PC/Am	Sierra	PC - VGA, Am - 1MB/2FDD	402.600,-	40,26
Street Fighter II	PC/Am	US Gold	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Wing Commander	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06

PC - Komputer klasy PC. Am - Komputer Amiga

ZAMÓWIENIE

3/95

Imię: _____

Nazwisko: _____

Adres: _____

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

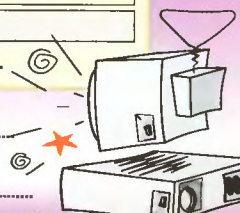
NAZWA / KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

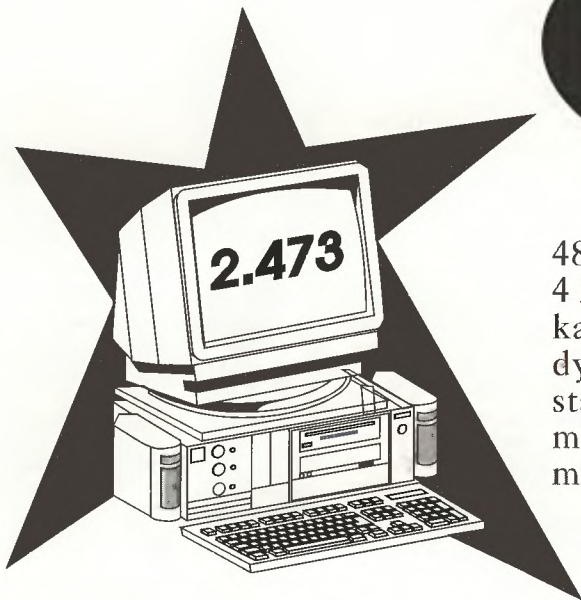
Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)



Parser MULTI



486
4 MB RAM
karta SVGA
dysk 210 MB
stacja CD ROM!
monitr kolor 14" NILR
mini tower



W marcu
karta
dźwiękowa gratis

Cena nie zawiera podatku Vat.

Odmladzamy komputery- odkupujemy zbędne elementy.



Parser Ltd. Warszawa, Spokojna 7 tel. 38-88-36, 686-33-27 fax 267661

WANTED

Pomysł na grę
oryginalny nowatorski przebojowy albo stary ale jary

Jednym słowem: wymyśl grę, w którą chciałbyś zagrać.
Za pomysły zaakceptowane i przyjęte do realizacji płacimy
od miliona zł!

Jednocześnie ogłaszamy konkurs dla scenarzyistów gier.

dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna
dla dobrych scenarzystów - propozycja stałej
współpracy.

Zainteresowanych prosimy o kontakt.
tel. (0-71) 21-29-96 w.25
21-62-46 w.25
21-26-21 w. 232 + w. 25

LONGSOFT **Leryx** s.a.
50-227 Wrocław ul. Kleczkowska 52

Nowa wspaniała polska gra przygodowa
KAJKO i KOKOSZ

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!

• zabawny scenariusz • efektowna, kolorowa grafika • mnóstwo animacji •

„Mieszkańcy Mirmilowa żyli dostatnio i spokojnie. Życie nie szczędziło im może drobnych kłopotów, lecz zawsze umieli sobie z nimi poradzić, często dzięki pomocy dzielnych wojów – Kajka i Kokosza. Lecz pewnego dnia pojawił się w grodzie Oferma, przysłany przez wodza zbójczy, Hegemona. Ta wizyta była początkiem poważnych kłopotów mieszkańców grodu...”

Co dzieło się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!

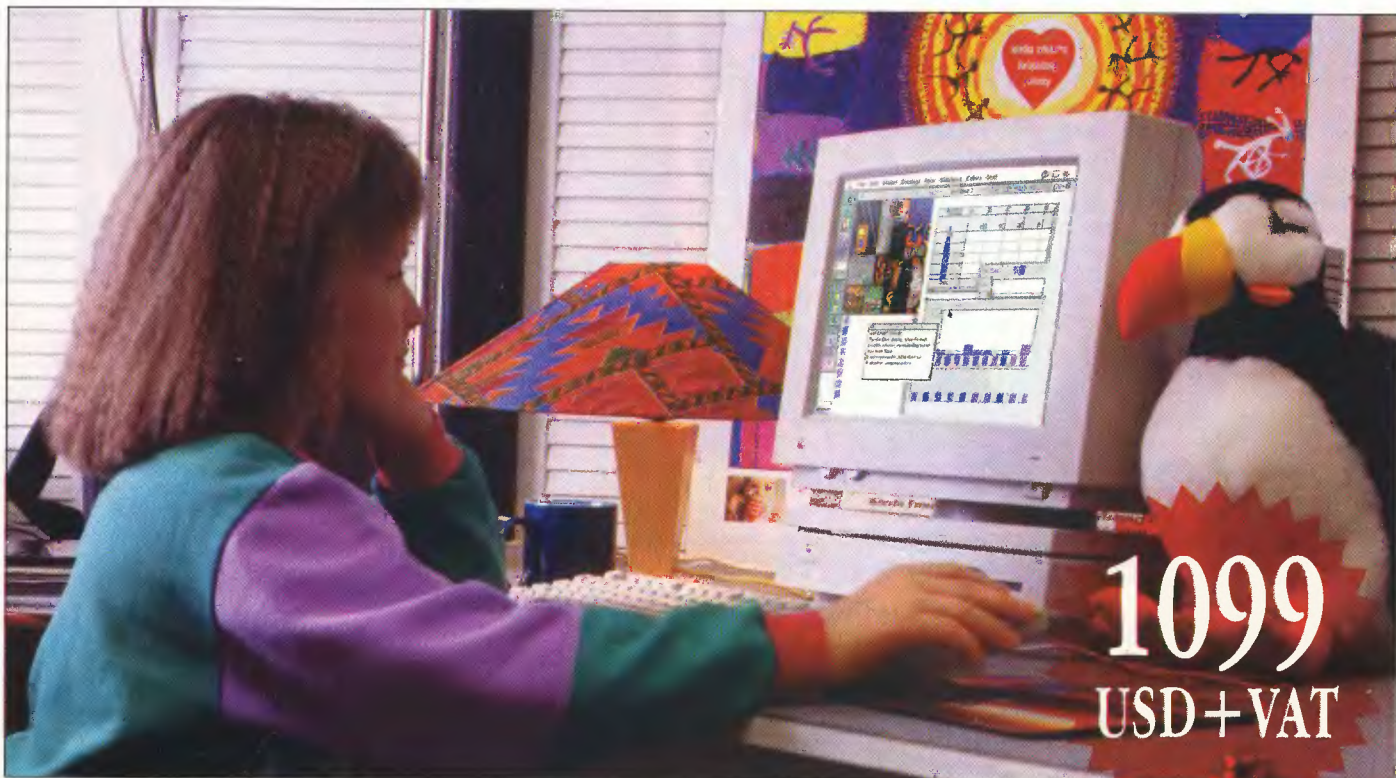
rys. J. Chrsta

Grę „Kajko i Kokosz” możesz kupić wysyłkowo placąc przy odbiorze przesyłki.
Cena gry 35 zł + VAT + koszty wysyłki. Zamówienie z TWOIM DOKŁADNYM ADRESEM
ORAZ TYPEM POSIADANEGO KOMPUTERA prosimy przelać na adres producenta:

SEVEN STARS
ul. J. Matejki 6, 80-952 Gdańsk
tel. (058) 470-280, 470-286
Amiga - wszystkie modele; PC - VGA w przygotowaniu

Zamień na Macintosha!

Scan by Vangis 2005



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Piszesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanies do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD+VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

Zestaw zawiera: 🍏 komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twarde dyski 250 MB 🍏 kolorowy monitor 14 calowy (256 kolorów lub więcej) 🍏 klawiaturę i mysz 🍏 polski system operacyjny i polskie czcionki 🍏 program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny) 🍏 komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela” 🍏 200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok Baza**, ul. Bema 102, tel. 288 92; **Bielsko-Biała Qumak**, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; **Bydgoszcz Baza**, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87; **Mikrotech**, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; **Bytom Printy Poland**, ul. Smolenia 16, tel. 182 81 18; **Gdańsk USE**, ul. Fiszerska 14, tel. 47 24 51; **Gdynia Spartan**, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903; **Katowice ApLand**, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05; **KSK**, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 39 57; **Kraków CCNS**, ul. Nowojki 11, tel. 33 34 26; **Dexter**, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08; **QMK**, Pl. Szczepański 2, tel. 22 73 85; **PC Computers**, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 03; **Lublin Laser & Graf**, ul. Przyjaźni 13, tel. 76 10 37; **Łódź ART**, ul. Piotrkowska 204/210, tel. 36 87 86; **Focus**, ul. Zamenhofska 5, tel. 36 51 72; **Olsztyn Inter**, ul. Staromiejska 6, tel. 23 71 30; **Opole EVK**, ul. Krakowska 37, tel. 54 35 64; **Poznań Baza**, Os. Na Murawie 3, tel. 21 32 57; **Cortland**, ul. Garbary 56, tel. 52 69 21; **Perfect**, ul. Grodziska 11, tel. 67 12 67; **Szczecin USE**, ul. Piotra Skargi 9, tel. 22 18 22; **Warszawa Altix**, ul. Indyry Ghandi 21, tel. 641 16 97; **Applause**, ul. Wilcza 50/52, tel. 623 04 91; **Baza**, ul. Powsińska 22a, tel. 642 19 14; **Cortland**, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; **Elektroland-Poldrim**, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 13 83 45; **KP-system**, ul. Andersa 27a/76, tel. 31 53 79; **Language & Business**, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51; **MadLand**, ul. Polna 54, tel. 25 40 66; **Media Graph**, ul. Alzacka 5c, tel. 617 27 53; **partners p&p**, ul. Golezowska 6, tel. 37 35 10 w. 401; **Semafic**, ul. Targowa 80/82, tel. 618 41 97; **Tacho-bis**, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 83; **Viggen**, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43; **Wimal**, ul. Modzelewskiego 27, tel. 47 94 62; **Wood**, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; **4Dream-Mayday**, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; **Wrocław – CCS**, ul. Bema 17, tel. 211 666; **Printy Land**, ul. Ofiar Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83; **Robomatic**, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84; **SEC**, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251.

Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres: Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego



Przeżyjemy to

Flashback

Ta ciekawa, fajna i w sumie nie taka stara gra nie stała się aż tak sławna, jak na to zasługuje. Stało się tak ponieważ oczekiwano, iż będzie to „Another World II” (i zresztą początkowo tak o tej grze mówiono). Tymczasem okazało się, że „Flashback” ma więcej wspólnego z „Prince of Persia” niż z jedynym w swoim rodzaju, wektorowym klimatem „Innego Świata”.

Tym razem wcielimy się w skórkę Konrada Harta, agenta Galaktycznego Biura Śledczego, który odkrył, że, bagatelka, niektórzy ludzie nie są ludźmi. Niestety, Konrada nakryto i zrobiono mu pranie mózgu. Jego ciało, pozbawione wspomnień zdołało co prawda uciec, ale niewiele wie o tym, co ma robić i gdzie właściwie szukać pomocy.

Tyle właśnie wiesz na początku. Zabawa będzie kolejną znakomitą mieszaniną zręcznościówki i myślenia logicznego, w trakcie

podróży zaś dokładnie poznasz całą ziemską kolonię założoną na Tytanie, księżycu Saturna, by w końcu wygrać w morderczym (dosłownie) konkursie bilet na Ziemię i tam kontynuować walkę.

Graficzna oprawa gry nie ma już nic wspólnego z wektorówką (a szkoda, bo mogła powstać ładna seria, tak jak to jest z „Alone in the Dark”) – wszystko mamy zrobione za pomocą grafiki rastrowej. Muzyka przyzwoita. Gra się świetnie, nie czując, że „Flashback” ma już swoje lata. To co się nam najbardziej podoba, to duży realizm zachowania postaci: można skakać, opuszczać się z krawędzi, chwytać się krawędzi podczas upadku czy też np. wykonywać przewrót z odbezpieczoną bronią – po prostu Konrad zachowuje się naturalnie. Polecamy tę grę – naprawdę jest dobra.

Alex & Gawron

Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 34,16 zł



Another World

Gry komputerowe to nasze życie i nasza praca. I podobnie jak ciężko jest wskazać najpiękniejszy dzień życia, trudno też jest nam jednoznacznie wskazać najlepszą grę komputerową jaką w życiu widzieliśmy, i to najlepszą nie w porównaniu do późniejszych produkcji, robionych dla szybszych i generalnie lepszych komputerów, ale najlepszą z uwzględnieniem epoki, w której powstała. Gdyby nas jednak ktoś mocno naciskał, prawdopodobnie odpowiedź brzmiałaby: „Another World”.

Ta genialna, tworzona 2 lata gra została w całości wykonana w grafice wektorowej. Pozwoliło to jej działać płynnie nawet na bardzo wolnych komputerach. Jednocześnie zaś można było stworzyć nowatorski system pokazywania zdarzeń w grze, mający filmowy charakter: z ujęciami z różnych kamer, zbliżeniami i najazdami w ważnych momentach.

Sama fabuła gry jest bardzo ciekawa: naukowiec prowadzący doświadczenia z użyciem olbrzymiego akceleratora cząstek

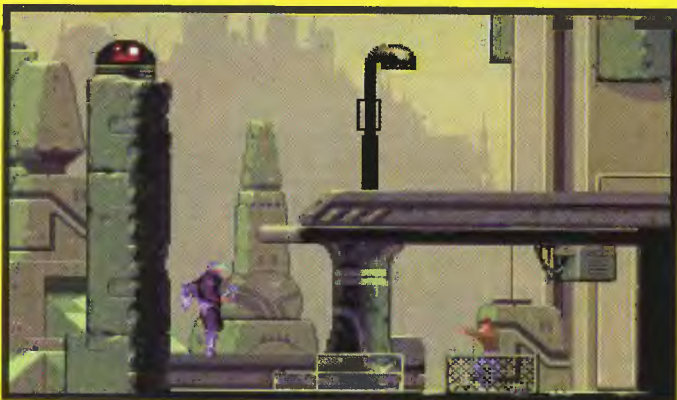
w skutek wypadku przenosi się w inny strumień czasoprzestrzenny, gdzie spotyka przedstawicieli zaawansowanej, acz dyktatorsko rządzonej cywilizacji. Nasz bohater wikła się w solidne tarapaty i wraz ze świeżo zapoznanym przyjacielem, członkiem owej rasy i skazańcem, zaczyna jako ściganym wyrzutek peregrynację po mieście obcych i jego okolicach.

Gra ma charakter zręcznościowy, jednak z dużą domieszką intelektualizmu, co w praktyce oznacza, że aby przeżyć, trzeba będzie walczyć ze strażnikami i unikać rozmaitych pułapek, aby zaś posunąć się do przodu – trochę pogłównać nad rozmaitymi zagadkami.

Pomimo upływu czasu, grafika wciąż zachwyca, a muzyka może się podobać. Każdy, kto nie widział „Another World”, koniecznie musi tę grę zobaczyć – to wspomniały rozdział historii komputerowej rozrywki, jedyna w swoim rodzaju i na wieki wieków dobra gra.

Alex & Gawron

Dystrybutor: IPS
Cena: 34,16



Dziesięciopak cz. 1

Od jakiegoś czasu okazuje się, że to, co użytkownik wydał na zakup czytelnika CD-ROM, zwraca mu się później – nie tylko w postaci większej satysfakcji, ale też materialnie, bowiem często ceny gier na srebrnych dyskach są wyjątkowo atrakcyjne. Uważamy, że takimi korzystnymi ofertami jest seria megapaków, której kolejne

części staramy się Czytelnikom od jakiegoś czasu regularnie prezentować. Miejsca mamy mało, płyt jest z zestawie 10, więc przejdźmy do rzeczy.

Stellar 7 – stara, ale wciąż ciekawa gra Dynamixu. Jeździsz rodzajem ślizgacza i kasujesz Obcych. Sporo rodzajów broni, niezła grafika, full talking i muzyka z CD-ROM-u – i warto to zobaczyć.



Wayzata World Factbook – dość pośredniego pomiędzy encyklopedią, rocznikiem statystycznym, a kroniką ostatnich lat. Olbrzymia ilość faktów, wszystko to ładnie opracowane.

„King's Quest V” – tak, tak, my tu już opisujemy część VII, ale „piątka” nie jest taka znowu stara. Poza

tym jest to specjalne wydanie CD-ROM-owe, czyli z full talkingiem.

„Animation Festival” – Ciekawa płyta, zawierająca olbrzymią ilość rozmaitych animacji, tak digitalizowanych scen z filmów, jak też renderingów. Są piękne i warto je obejrzeć, na dokładkę mamy też grę, symulator, dość badziwy.



Jeszcze raz

BUDOKAN

Pierwsze uderzenie mordobicia PC-towe. W przeciwieństwie do innych produkcji gra nie rzuca nas w środowisko przestępców i degeneratów, gdzie toczy się walka, w której nie są przestrzegane żadne zasady. Przeciwnie, łączymy w japońskiej szkole sztuk walki, gdzie rozwój fizyczny zawodnika ma iść w parze z jego rozwojem duchowym.

Możemy uczyć się 4 sztuk walki: karate (walka gołymi rękami), kendo (walka mieczem), bo (walka długim kijem) oraz nunchaku (2 kawałki drewna połączone łańcuchem). Każdą ze sztuk można trenować samejmu, bądź z mistrzem używającym tej samej broni – wtedy po walce nastąpi szczegółowa ocena Twoich dokonań i wskazanie słabych punktów. Dalej można udać się na plac treningowy i walczyć z zawodnikami używającymi innych broni (też będziesz oceniany). Gdy już dokładnie opanujesz walkę na wszystkie 4 sposoby mó-

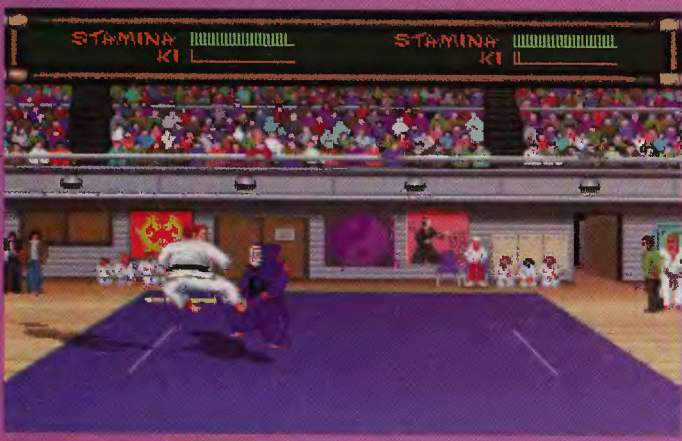
żesz udać się do Budokan na mistrzostwa. Spotkasz tam zawodników stosujących najróżniejsze techniki, przeciwko którym jedno ze znanych Ci technik będą bardziej, a inne mniej skuteczne – stąd liczy się znajomość ich wariantów.

Wynik walki zależy od liczby celnie zadanych ciosów. Ciosy zmniejszają energię zawodnika, która powoli regeneruje się, gdy ten odpoczywa, tj. nie porusza się i nie wykonuje bloku. Siła ciosu zależy od energii Ka, której wskaźnik widać na ekranie, im Ka większa, tym cios silniejszy. Ka rośnie w tych samych momentach, co energia.

Graficznie i muzycznie „Budokan” jest do przycięcia, choć widać, że ma już swoje lata. Bardzo cieszę zdrowe podejście do zagadnienia walki, cieszy też spora liczba dostępnych ciosów – zwykłych, naturalnych, bez magii i pirotechniki. Niezła to gra i warto ją obejrzeć.

Alex & Gawron

Dystrybutor: IPS
Cena: 28,06 zł



Była to druga gra po „Popolousie” popularna gra firmy Bullfrog. Już wtedy zwróciła uwagę niekonwencjonalnością formy, choć nawiązywała do pierwszej. W momencie jej wydania pamiętam komentarze o rewelacyjnym intrze. Dziś może nikogo już nie rusza, choć w zeszłym roku widziałem sporo gorszych.

Tym razem nie jesteśmy bogiem swego ludu, ale dowódcą mającym prowadzić go do zwycięstwa. Masz do zdobycia 195 państw o różnych warunkach naturalnych i demograficznych. Każda z kolejnych misji jest trudniejsza, gdyż przeciwników jest więcej i są lepiej uzbrojeni.

Gra nie polega jedynie na walce. Tylko w pierwszych scenariu-

szach można sobie pozwolić na atak z marszu. Potem trzeba będzie zadbać o bazę ekonomiczną: żywność, uzbrojenie, a także prowadzić rozmowy dyplomatyczne, by opóźnić działania wroga i móc zebrać odpowiednie siły przed atakiem.

Grafika jest na tyle dobra, że jeszcze dziś nie odrzuca od monitora. Nie gorzej jest z muzyką. Interfejs i organizacja ekranu trochę niewygodne, ale to się da przeżyć.

Przypominając sobie tę grę spędziłem przy niej kilka miłych chwil, co w dobie rewelacyjnych produkcji strategicznych mówi samo za siebie.

Sir Haszak

„Doom” – Shareware Episode One – mało znana i niewarta uwagi gra.

„Time – Man of the Year” – baza danych o ludziach, którzy otrzymali tytuł Człowieka Roku magazynu „Time”, przyznawanego już od lat 80. Zdjęcia, filmy, okładki, artykuły.

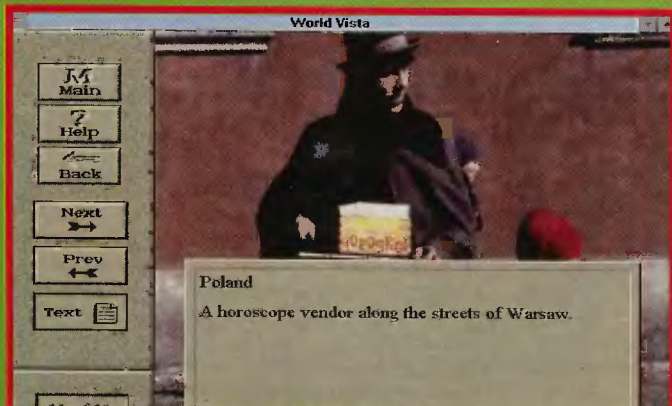
„The Best of Media Clips” – coś podobnego do „Animation Festival”, też rodzaj dema.

„World Vista Atlas” – atlas świata, zawiera dokładne (choć nies-

tety nieskalowalne) mapy, plany miast, bazy danych o państwach i sporo zdjęć.

„CD-ROM of CD-ROMs” – przewodnik po CD-ROM-ach, opisujący 7000 płyt z 5000 firm. Choć ma już ponad rok, wciąż jest znakomitą pomocą i może pomóc w wyborze.

„PC-Karaoke” – czyli kolejny zestaw 10 piosenek, do których można samemu śpiewać tekst, a komputer akompaniuje.



Jak widać zestawik jest całkiem udany, a choć zawiera tylko 3 gry, i tak wszystkim go polecamy – cena jest rewelacyjna i dlatego można sobie na taką rzecz pozwolić.

Alex & Gawron

PS. Tak naprawdę jest to część 1. dziesięciopaku, tyle że została sprowadzona do Polski później, po części 2., opisywanej w TS 1/95.

Dystrybutor: CD Projekt,
Cena: 166 zł (z VAT)

Lista przebojów

Krucząc, płakając i mizgoliąc...

Jedni mają buty, inni ich nie mają, a jeszcze inni ich wcale nie potrzebują. Dajmy na to taki przysłowiowy hippopotam, czy jakoś się w ogóle potrzebne buty? Nialk! Nie to nie znaczy, że w myśli przystawia: „szewc bez butów chodzi”, hippopotam jest szewcem, wręcz przeciwnie – on by to nie miał znaczyć. Tak też jest i z naszymi komputerami, można trzymać się świątecznych norm i zakupić najtańszą możliwą konfigurację PC-CeTA, ale można też tego nie robić. Za zapłaconą dziesiątą pieniądze można kupić sobie kilka ten gumy balonowej bez cukru i zrobić sobie takiego wielkiego balona, który ma uciekać wysoko. Tak wysoko, że nie będą już nam potrzebne pieniądze, ale odrobina tlenu i tu nadchodzi czas na wysłanie S.O.S. – a może jednak lepiej kupić sobie ten nowy komputer.

W każdym bądź razie nie wiem jak wam to powieść, ale po kilku mślącach zarządzenia o tym, że nadszedł czas CD-ROM-ów, głupio mi teraz zaszczytnie kolejne zarządzenie, ale muszę. Tak astrologi to przepowiedali, ale oczywiście ja głupi im nie wierzyłem (tu proszę o piękny świński kwik i bułgarski balet z przystawką) nadszedł czas na 8MB RAM!!! Ci co mają w swoich PC-CeTach tylko 4MB muszą (czyt. jeżeli tego nie zrobią to odpadną) zakupić kolejne tyle, aby móc grać w najnowsze gry. Tak, tak, wiem jeszcze nie od razu, ale rozejrzyjcie się dookoła, wszak coraz więcej przychodzi gier wymagających już nie 4MB, ale 8MB, a czasami nawet 16MB!

Mówiąc krótko świat się zmienia, my natomiast jesteśmy nadal tak samo szaleni, aby wydać kolejną masę pieniędzy na części do ukochanej maszyny do gier. Jak to mówią górale z Małkini: „Cóż takie żyto!”

JĘŻU MALUSIENKI

P.S. Tym razem wysyłam pocztówkę ze słonecznego Bangladeszu, mnóstwo tutaj ludzi, ale deszcz jak nie bangla, tak nie bangla już od dobrych kilku mślęcy.

Press to test, release to detonate...

AMIGA 1200

1. THEME PARK
2. PREMIER MAN. 3
3. RISE OF THE ROBOTS
4. ALADDIN
5. PGA EURO. TOUR
6. FOOTBALL GLORY
7. SIM CITY 2000
8. LORDS OF THE R.
9. JUNGLE STRIKE
10. UFO

CD-32

1. RISE OF THE ROBOTS
2. BUMP'N'BURN
3. ALIEN BREED II
4. SUBWAR 2050
5. BENEATH A S. SKY
6. WEMBLEY INT. SOC.
7. SUPER PUTTY
8. PGA TOUR GOLF
9. SUPER STARDUST
10. ARCADE POOL

AMIGA

1. SENSIBLE W. OF SOC.
2. MORTAL KOMBAT II
3. CANNON FODDER II
4. ALADDIN
5. BEAU JOLLY COMP.
6. FOOTBALL GLORY
7. TOWER ASSAULT
8. PREMIER MAN. III
9. SKIDMARKS
10. JUNGLE STRIKE

PC CD-ROM

1. MEGARACE
2. DOOM II
3. CREATURE SHOCK
4. THEME PARK
5. PRIVATEER
6. MAGIC CARPET
7. WING COMMANDER III
8. LITTLE BIG ADV.
9. NASCAR RACING
10. ENCARTA '95

PC

1. SIM CITY 2000
2. WINTER OLYMPICS
3. DOOM II
4. STARTREK 25TH A.
5. MORTAL KOMBAT
6. THE LION KING
7. NASCAR RACING
8. EVASIVE ACTION
9. TIE FIGHTER
10. OVERLORD

NINTENDO

1. BATMAN RETURNS
2. STREET FIGHTER II
3. FINAL FIGHT
4. GARGOYLE QUEST II
5. CASTLEVANIA III
6. ISLAND ADV. IV
7. FANT. ADV. OF DIZZY
8. SUPER TURTLES III
9. JURASSIC PARK
10. GOAL!

COMMODORE

1. ELVIRA II
2. CYBERBLOCKS
3. FRED'S BACK III
4. CASTLE
5. LAZARUS
6. ETERNAL
7. EOROID
8. ENFORCER
9. BOBIX
10. DISC-O-VERY

AMIGA

1. MORTAL KOMBAT II
2. RISE OF THE ROBOTS
3. POWER DRIVE
4. LORDS OF THE R.
5. DRAGONSTONE
6. DEATH MASK
7. SHAQ-FU
8. SHADOW FIGHTER
9. THE SETTLERS
10. KAJKO I KOKOSZ

PC

1. ARMORED FIST
2. DARK FORCES
3. MORTAL KOMBAT II
4. IRON CROSS
5. TIE FIGHTER
6. CYBERWAR
7. QUARANTINE
8. DOOM II
9. RISE OF THE ROBOTS
10. TFX

ATARI XL/XE

1. KSIĄŻE
2. OPERATION BLOOD
3. SPECIAL FORCES
4. CYWILIZACJA
5. KLĄTWA
6. PROBLEM JASIA
7. RIOT
8. NAJEMNIK
9. WŁADCA
10. TECHNUS

NINTENDO

1. MILK NUTS
2. CONTRA
3. GALAGA
4. GALAGA
5. BINARY LAND

COMMODORE

1. ROBOCOP
2. MONOLITH TANK
3. BLAZER
4. BLUE MAX
5. MY CHESS II

AMIGA

1. MORPH
2. EMPIRE SOCCER
3. VROOM
4. CAPTAIN PLANET
5. ARNIE II

PC

1. BRIX
2. POWER DRIVE
3. STUNTS
4. TRISTAN
5. PINBALL DREAMS II

ATARI XL/XE

1. ZBIR
2. THE LAST GUARDIAN
3. GUARD
4. AVILOX
5. CYTADELA

ADVENTURE

1. VALHALLA-B.T.WAR
2. MONKEY ISLAND II
3. INDY/ FATE OF A.
4. BENEATH A S. SKY
5. STAR TREK
6. S. THE SORCERER
7. DREAMWEB
8. LEG. OF KYRANDIA
9. LURE OF THE TEMPT.
10. MONKEY ISLAND

BEAT'EM UP

1. MORTAL KOMBAT II
2. RISE OF THE ROBOTS
3. MORTAL KOMBAT
4. ELFMANIA
5. SHADOW FIGHTER
6. BODY BLOWS
7. PANZA KICK BOXING
8. BODY BLOWS GAL.
9. BUDOKAN
10. STREETFIGHTER II

PLATFORM

1. LION KING
2. ALADDIN
3. JAMES POND III
4. RUFF'N'TUMBLE
5. FLASHBACK
6. SOCCER KID
7. PUTTY SQUAD
8. BUBBLE'N'SQUEAK
9. SUPERFROG
10. NAUGHTY ONES

SPORTS SIM.

1. SENS. W. OF SOCCER
2. FOOTBALL GLORY
3. SENSIBLE SOCCER
4. GOAL!
5. SPEEDBALL II
6. PRO TENNIS TOUR II
7. M.U.L.C.
8. PGA EUROTOUR
9. PREMIER MAN. III
10. JOHN MADDEN

STRATEGY

1. SIMCITY 2000
2. THE SETTLERS
3. THEME PARK
4. UFO
5. DETROIT
6. POWERMONGER
7. UTOPIA
8. MEGALO MANIA
9. POPULOUS II
10. CIVILIZATION



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

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

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,60 zł, w prenumeracie 2,40 zł.

Top Secret – wysokonaktadowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

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

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli”, albo mają „drewniane ręce”.

Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,30 zł.

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

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za drugi kwartał wynosi 7,8 zł. Wpłaty na trzeci kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 maja 1995 r.

– Wpłaty należy przysyłać do „RUCH” S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH” S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów. Artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimedialach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna – 2,20 zł, w prenumeracie 2,0 zł.

Scan by Vangis 2005

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

1 Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

2 Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na pocztę.

Kupon ważny do dnia 22.02.95	Bajtek	COMODORE & AMIGA	TOP SECRET	ATARI - magazyn
od numeru:	1/95	1/95	1/95	1/95
CENA	2,40	2,00	2,30	2,30
liczba kolejnych numerów	x	x	x	x
po ile egzemplarzy	x	x	x	x
SUMA	=	=	=	=
RAZEM:	9,60	6,00	27,00	27,00

Z zamówienia informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”

Dział prenumeraty Wydawnictwa

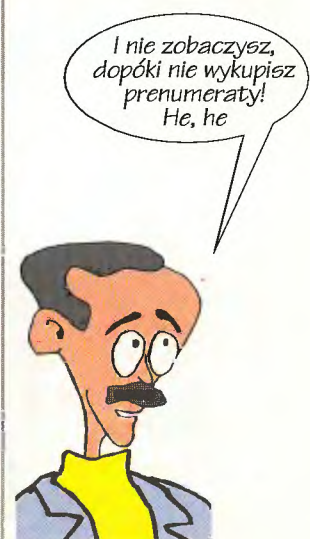
Imię: JAN, Nazwisko: NOWAK, Ulica, nr: POLNA 13/3, Miasto: 22-502 PAPTORTNIA

Wydawnictwo BAJTEK, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa, PBK S.A. IX Oddział Warszawa, 370031-534488-139-11

Kupon ważny do dnia 31.05.95	Bajtek	COMODORE & AMIGA	TOP SECRET	ATARI - magazyn
od numeru:				
CENA	2,40	2,00	2,30	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	x	x	x	
SUMA	=	=	=	=
RAZEM:				

Z zamówienia informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”

Dział prenumeraty Wydawnictwa



PRENUMERATA



Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego Zł Słownie zł Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto	Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11	Oplata Datownik
---	---	--------------------

Odcinek dla posiadacza rachunku Zł Słownie zł Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto	Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11	Oplata Datownik
--	---	--------------------

Odcinek dla poczty Zł Słownie zł Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto	Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11	Oplata Datownik
---	---	--------------------



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

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

Jak zaprenumerować:

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

Prenumerata zagraniczna:

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

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

SCAN BY VAS 5002

POLECA
GRY TELEWIZYJNE W PEŁNYM WYBORZE
PEGASUS
HUNTER
ACTION SET
SEGA 16bit
GRY RĘCZNE NA WYMIENIALNE CARTRIDGE
GAME BOY, GAME GEAR

ORAZ:
CARTRIDGE Z GRAMI DO WYŻEJ WYMIENIONYCH KONSOL,
OSPRZĘT DODATKOWY (PISTOLETY, ZASILACZE, MANIPULATORY).
DLA BARDZEJ WYMAGAJĄCYCH: KOMPUTERY PC W
DOWOLNEJ KONFIGURACJI, DYSKIETKI, MYSZY, JOYSTICKI...

STOISKO
18

STOISKO KOMPUTEROWE
HALA UNIVERSALU
WARSZAWA PL.DEFILAD 2
PAWILON 26 (czerwony sektor)
TEL. 693-60-35
CZYNNE 11.00 - 19.00
SOB.-NIEDZ. 10.00 - 16.00

SONIE

Sapieżyńska 8
00-215 Warszawa
tel./fax 635-08-17
bbs 641-45-60

DETALICZNA I HURTOWA
SPRZEDAŻ CZĘŚCI KOMPUTEROWYCH
ORAZ GOTOWYCH ZESTAWÓW.

RATY!

Komputery 486 już od 1.774 zł + VAT*

Duży wybór:
napędów CD ROM, kart muzycznych, kart graficznych, procesorów, dysków twardych.

*ZESTAW ZAWIERA: MONITOR MONO, FDD 1,44, VGA 512, MULTI I/O, MINI TOWER, KLAWIATURA,
4 MB RAM, PROCESOR 486 SX/25 MHz INTEL, HDD 210 MB CAVIAR.

Pole do popisu:

[Empty rectangular box for writing]

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



XYWA:

[Vertical rectangular box for writing]

SHITY

1	2	3	4	5	6	7



**LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:**

[Vertical rectangular box for writing]

HITY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



PLAY-BOX '95

Katowice - Spodek

godz. 10-18

31.03 - 2.04.1995

Uczestnicy branżowi

- ✗ Fonografia
- ✗ Video
- ✗ Gry komputerowe i TV, programy edukacyjne
- ✗ Rozgłośnie radiowe
- ✗ Producenci sprzętu Tele-Audio-Video
- ✗ Agencje koncertowe i organizatorzy imprez
- ✗ Artyści i managerowie
- ✗ Prasa branżowa

W programie PLAY-BOX '95

1. Część artystyczna

- koncert galowy TOP '94
- doroczne wyróżnienia branżowe
- sobota 1 IV - o godz. 12⁰⁰ (to nie Prima Aprilis)
losowanie cennych nagród

2. Część promocyjno - targowa

- promocyjna sprzedaż płyt CD, kaset audio i video, gier komputerowych i TV, programów edukacyjnych
- "FONOBAZAR" z udziałem:
 - agencji koncertowych, managerów, wykonawców, domów kultury, organizatorów imprez, rozgłośni radiowych
- ekspozycja sprzętu Tele-Audio-Video
- akcje samplingowe
- spotkania z dealerami i zwiedzającymi

ZAPRASZAMY

Listy

KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. K. KUBECZKI

Przykro mi, że Wam komputery wynieśli, ale za głupotę trzeba płacić. Jeśli wynieśli i Atari, to to byli równiacy chłopaki, a jeśli nie, to niech ich złapią. (...) To smutne, że nie daliście ani jednego opisu na Atari (tych nadesłanych of course nie liczę). Jeszcze jeden taki numer i piszę list pożegnalny.

Krzysz Kubeczko

Ataraka nie wynieśli, ale i tak ich nie złapią (czy oni kiedyś kogoś złapali?). Możesz się pocieszyć, że sąsiedniej redakcji „Commodore & Amiga” w ogóle nie tknęli. Jeśli chodzi o Atarynki – okazało się, że nasza walka o opisy z innymi członkami redakcji nie dała wystarczających rezultatów. Jedynymi, z którymi mogliśmy się dogadać byli Czytelnicy – i stąd atarowskie opisy w „Czytelnicy nadesłali”. Może nie są najpiękniejsze, ale za to wyczerpujące i treściwe. A może sam byś coś podestał?

ZABEZPIECZAMY SOBIE PRZYSZŁOŚĆ

Pocaluj kogoś, kogo kochasz, kiedy otrzymasz ten list. List został wysłany do ciebie. Otrzymasz szczęście w ciągu 4 dni od otrzymania tego, jeśli odeszlesz go dalej. To nie żart. (...) Wyślij ten list do ludzi, o których myślisz, że potrzebują pomocy i szczęścia. Nie wysyłaj pieniędzy, ponieważ szczęście nie ma ceny. Nie zatrzymuj tego listu, musi on puścić twoje ręce w ciągu 98 godzin. Oficer Raf-u otrzymał 70000 usd. Jack Milton wygrał 4000 usd i stracił ponieważ przerwał łańcuch. (...) Proszę wysłać 20 kopii tego listu, zobaczysz co się stanie w ciągu 4 dni. Łańcuch pochodzi z Wenezueli, został napisany przez misjonarza. (...) Proszę nie ignorować, to działa.

(List nie podpisany; zachowano pisownię oryginału – A&G)

Zgodnie z poleceniem rozsyłamy ten list do wszystkich naszych najbliż-

szych, tj. Was, Czytelnicy. Ponieważ zamiast 20 kopii poszło ich w świat 130 tys, liczymy na władzę nad światem, biliardy dolarów, kwitylion wielbicielek i browar na własność. O ile coś nie wyjdzie, damy znać – choć raczej na to się nie zanosi.

PRZEPROSINY

My, Zboczeńcy z Lasku Bielańskiego zostaliśmy obrażeni w nr 3/94 Top Secretu na stronie 50 w artykule „Komiks”.

Zostaliśmy tam uznani za podobnych do redaktorów tegoż pisma. Jesteśmy zboczeńcami i jesteśmy z tego dumni, jednak nikt z nas nie jest podobny ani do abstynentów, jak Sir Haszak, ani do impotentów, jak cała reszta redakcji.

Zboczerzy

z Lasku Bielańskiego

Serdecznie przepraszamy wszystkich zainteresowanych. Wspomniany artykuł ukazał się w piśmie przez przypadek i bez wiedzy większości redakcji, jako nieodpowiedzialny wybrzyk czynników, które kiedyś wreszcie zawieemy po imieniu, Haszak! Gotowi jesteśmy do wypłacenia odszkodowania lub przybliżenia na łamach trudnego i pełnego niebezpieczeństwa losu Zboczeńców z Lasku Bielańskiego w postaci ilustrowanego reportażu. Niezależnie od tego wypraszamy sobie uwagi o impotencji – Kopalny jest trzystuprocentowym mężczyzną, a inni z nas nie odbiegają od normy.

IN EXTREMIS

Dziobię jak szalony z infomy na komputerach 286/12 640 KB RAM-u. Czyż to nie wspaniałe? Mój informatyk tell me, że aby się czegoś nauczyć, mamy wymazać z dysku wszystkie

gry, zostawć only szachy.

Marcin

AT-ki to komputery historyczne, ale nawet na nich można sporo się nauczyć. Ba, nawet nauka na komputerach mniej-niż-16-bitowych też może wyjść na zdrowie. W końcu do grania masz własną maszynę w domu.

Panem od informatyki się nie przejmuj – to co mówi, jest niebezpiecznym ekstremizmem. Założylibyśmy się, że sam ma twardziela zapchanego grami. No, chyba że wszystkie wykasował żeby mieć miejsce na pornograficzne GIF-y.

TO JEST KAT, TO JEST KAC, A TO JEST KOT

Dla jakiego picu zamieszczacie reklamy różnych kart i gier zamiast je opisywać (chyba że to czasopismo fanów reklam gier komputerowych).

Sączy Pącz

Reklamy to wracający temat. Powiedzmy jeszcze raz: im ich więcej, tym cena pisma niższa. Gdybyśmy zrezygnowali z reklam, cena TS wzrosłaby o co najmniej 5 zł. I co, fajnie by było? A o dobrych reklamowanych produktach staramy się zawsze napisać, abyście poznali także obiektywny osąd.

PROBLEMY Y WYJAŚNIENIA

1. Jaki typ dziewczyn lubi Kopalny?
2. Czemu nie opisujecie złych gier?
3. Czemu nie macie 1500000000 stron. Tylko odpowiedźcie mądrze!

Mr. Atomic

1. Każdy.
2. Lepiej pisać o dobrych grach, niż o złych. I tak mamy mało miejsca na te pierwsze. Dlatego piszemy o złych grach rzadko, najczęściej jeśli są to produkcje polskie (nasz rynek jest tak mały, że możemy wszystko komentować) lub zachodnie bardzo rozreklamowane.
3. „TS” byłby tak gruby, że nie mieściłby się w wąskich okienkach przez które kioskarze podają gazety.

PRAWO NA POWAŻNIE

W telegazecie przeczytałem, że wymienianie i pożyczanie gier jest przestępstwem. Czy to prawda?

Robert Włodarczyk

Z tego, co nam wiadomo

pożyczanie i wymienianie gier w ograniczonym zakresie jest dopuszczalne. Kupując grę kupujesz zarazem jednostanowiskową licencję na jego użytkowanie. Możesz wymienić grę z kolegą, jeśli skasujesz swą kopię.

ZAWROTNE TEMPO ROZWOJU TECHNICZNEGO

Widzę jak pędzicie, by nadążyć za postępem technicznym i natchodzi mnie refleksja. Po co mam kupować lepszy komputer, skoro za rok będzie on już tylko przestarzałym złomem.

Michałek Yerzmyey Bukowski

Cały list był bardzo duży i generalnie traktował o tym, jak kiedyś programiści wyciskali z jednej i tej samej maszyny (boski ZX) coraz lepsze efekty, a teraz idą na skróty i jeśli coś nie wychodzi, to zamiast optymalizować kod żądają lepszej maszyny. I oczywiście masz rację.

Autorzy gier, szczególnie PC-owych, pędzą na oślep. Ale czy możemy coś na to poradzić? Nie! Mammy do wyboru – albo trzymać się jednej i tej samej maszyny i do końca życia tłuc „Arkanoida” albo ciągle upgradować. Prawda jest taka, że ludzi na Zachodzie koszty takich operacji nie dotyczą tak bardzo (sprzęt kosztuje tyle samo \$, a gość zarabia kilka albo i kilkanaście razy więcej) jak nas. I znowu jesteśmy w d... bici.

TECHNIKA I TECHNOLOGIA

Czy to, że ARJ pakuje gierkę zajmującą 30 MB na dysku 2 8 MB nie świadczy o tym, że programiści pisali ją ze zbyt dużym „rozmachem”.

Rabbit

Nie. Na pewno znaczy to tylko jedno: że pliki gry nie zostały w żaden sposób wcześniej skompresowane. Dlaczego, mimo że kompresja to zabieg pomniejszający grę? Najczęściej dlatego, że gra już jest powolna, a gdyby jeszcze musiała bawić się w odpakowywanie informacji, nikt by nie wytrzymał. Albo gra musi w krótkim czasie ładować dużo informacji, tak że nie można ich skompresować, bo cały proces wydłużyłby się. Albo po prostu komuś się nie chciało.

ODPOWIEDZI RETORYCZNE

Dlaczego przeprowadziliście się z ul. Wspólnej na ul. Służby Polsce?

B.J. Blazkowicz

[—]

Na listy odpowiadał jak zwykle jedynie słuszny i wspaniały team Alex & Gawron, w stanie wskazującym na zmęczenie, zdenerwowanie, przepracowanie, niedocnienie i jeszcze parę innych rzeczy.

Tyle listów? Wprost niebywałe.

CZYTELNICZY NADESŁALI

– O Jezu – szepnął Mac Dog patrząc na ostrze gilotyny sunące ku niemu z zadziwiającą prędkością. Na ułamek sekundy nim ostrze osiągnęło swój cel, Mac Dog zdążył przemyśleć całe swoje życie. Przypomnił sobie, jak odnalazł ten dziwny dom na pustkowiu. Drzwi zatrzasnęły się za nim, a nóż wysunął mu się z dłoni i potoczył po podłodze. W tym domu było zupełnie inaczej, niż gdziekolwiek indziej. Pełno było pajaków i nietoperzy, a po pokoju chodzili dziwni ludzie atakujący każdego intruza. Mac Dog pamiętał, jak cieszył się, gdy w końcu odnalazł w tym domu normalnych ludzi. Ostrzegali go przed tym miejscem, nalegając, aby się stąd wynosił, jeżeli chce zachować życie. Zignorował ich. Teraz zbierała w nim złość, gdy sobie o tym przypominał. Było już za późno. Ułamek sekundy potem odcięta głowa Mac Doga potoczyła się po podłodze. W domu zapadła ciśza, taka sama jak przed wiekami.

Teraz pojawiłeś się Ty. Jesteś młodym człowiekiem, nazywasz się Dylan Dog. Mac Dog był Twoim stryjem. W jego starym biurku znalazłeś pamiętnik sprzed stu lat. W pamiętniku narysowana była mapa z zaznaczonym na niej krzyżkiem. Pod nim widniało tylko jedno słowo: „DOM”. Na tym wspomnienia stryja urywały się. Ostatnim zdaniem w pamiętniku było „Wyruszę 9.XII.1886”. Nie zastanawiając się wiele chwyciłeś mapę i wybiegłeś na poszukiwanie tego domu. Chciałeś dowiedzieć się, co stało się stryjowi oraz odnaleźć to, czego jemu się nie udało. Zdążyłeś zabrać tylko pistolet i 6 kul. Skierowałeś się drogą według mapy...

Znajdujesz się w starym domu, w miejscu oznaczonym na mapie

„Start”. Naciskając spację przechodzisz do menu kieszeni Dylana. Aby użyć przedmiotu, należy nakierować na ten przedmiot strzałkę i wcisnąć „Fire”, potem naciskamy spację aby wyjść z menu. Dylan może użyć danego przedmiotu, jeśli naciśniemy „Fire”. Aby podnieść przedmiot z podłogi należy stanąć na nim i przejść do menu. Przedmiot pojawi się w dolnym okienku, strzałką „do góry” podnosisz go, zaś strzałką „w dół” – porzucasz już niesione przedmioty. Wszystkie leżące na podłodze przedmioty mają postać świecących kwadracików.

Energia bohatera przedstawiona jest na górze ekranu. W miarę jak Dylan ją traci, na górze pojawia się rosnący napis R.I.P. Ukazanie się całego nagrobka spowoduje śmierć bohatera. Aby wejść w drzwi, należy dać joystick do góry.

Po domu chodzą 2 rodzaje przeciwników: „mięśniaki” i „twarde mięśniaki”. Tych pierwszych możemy załatwić pięścią lub bronią. „Twarde mięśniaki” nie da się załatwić ani pięściami, ani zwykłą bronią. Należy uciec się do sposobu (opisane dalej) lub skorzystać z pistoletu – jednak nie radzę niepotrzebnie marnować nabożów.

Teraz dokładnie o tym, jak przejść grę (numery przedmiotów zaznaczone są na mapie):

Weź kawałek metalu (nr 2) i użyj go. Teraz zamiast bić się pięściami, możesz przywalić gościowi tymże metalem. Potem weź pierwszy klucz (nr 3, po drodze załatw pistoletem „twardego mięśniaka”) i otwórz nim drzwi. Od człowieka weź instrukcję obsługi półkuli (nr 4), pobiegnij aby podnieść kasetę VHS (nr 5), a następnie weź żarówkę do półkuli (nr 6).

I STAŁA SIĘ JASNOŚĆ

Rubryka, jak widać rośnie... Nadzieje na to, że „TS” będzie w całość redagowany przez Czytelników też... Ale co tu robić, skoro jesteście tacy mili, zdolni i płodni. Po prostu stado znakomitych opisów nas zadeptało (i pomknęło dalej).

Miejsca znowu brakuje, więc streszczajmy się. Przypominamy: do wygrania roczna prenumerata TS, książki „Iskier” warte 150 tys. starych złotych oraz prawo do opublikowania zdjęcia i trzech linijek dowolnego (byle cenzuralnego) tekstu, o ile sobie delikwent zażyczy oraz takowe podeśle. W zamian rządząmy map (bądź winnych elementów graficznych) i dobrych opisów gier jeszcze nie publikowanych w TS.

Alex & Gawron

Teraz zasuwasz do instrukcji obsługi ornametu (nr 8), po drodze weź 2. klucz (nr 7) i dopiero teraz idź po nr 8. Ale uważaj! Po drodze jest plansza z „twardym mięśniakiem” oraz monitorem. Należy uczynić tak: zanim tam wejdiesz, uaktywnij w kieszeni kasetę VHS. Teraz szybko pędź do monitora i użyj kasyty (tylko jeden raz!). Twardy mięśniak zatrzyma się. Przywal mu czymś i zaczekaj aż się przewróci. Teraz weź przedmiot nr 8. Idź do ornametu (zaznaczony na mapie) i użyj drugiego klucza. Na dole otworzą się tajne drzwi. Wejź w nie, weź sztylet (nr 9, jest dobrą bronią, używaj go).

Podnieś instrukcję obsługi twarzy (nr 10). Idź do półkuli i użyj na niej żarówki. Niżej otworzy się dziura w podłodze. Poczekaj aż twardy mięśniak do niej wpadnie. Weź 3. klucz (nr 13). Uwaga: po drodze dziurę przeskocz, bo zginiesz. Wróć i idź do rur, korzystając z nich wejdź na górę (na ostatnią rurę skacze się z rozpędu). Załatw pistoletem „twar-

dego mięśniaka” i weź telefon (nr 11). Biegnij do okratowanych drzwi i weź miecz (nr 12), a zostaw telefon. Idź do drzwi zamkniętych na 3. klucz i otwórz je. Idź do drzwi zamkniętych na 2. klucz (po drodze załatw pistoletem twardego mięśniaka), otwórz je, weź instrukcję obsługi ornametowanych drzwi (nr 15), idź do okratowanych drzwi i otwórz je telefonem. Weź instrukcję obsługi żelaznych drzwi. Biegnij i podnieś książkę (nr 14), a potem weź młot (nr 16, najskuteczniejsza broń).

Idź do twarzy. Przed tą planszą uaktywnij w menu kieszeni książkę. Pobiegnij do twarzy i użyj książkę. Natychmiast schyl się! Jeśli zrobisz to za późno, gilotyna utnie Ci głowę! Jeśli przeżyjesz, zauważysz ściętego „twardego mięśniaka” (oż, albo Ty, albo on). Teraz biegnij do żelaznych drzwi, załatwiając po drodze „twardego mięśniaka”, stań przy żelaznych drzwiach i użyj 3. klucza.

Czuł wzbierającą w nim radość i dumę, gdy otwierał ostatnie drzwi.

Rozległ się zgrzyt i drzwi stanęły otworem. Dylan wszedł do środka...

John

Dylan Dog



DYLAN DOG

- M** - MIĘSNIAK
- P** - PAJĄK
- N** - NIETOPERZ
- DRZWI**
- DRZWI ZAMKNIĘTE NA 1 KLUCZ**
- DRZWI ZAMKNIĘTE NA 3 KLUCZE**
- TAJNE DRZWI**
- OKRATOWANE DRZWI**
- ZELAZNE DRZWI**
- MONITOR**
- ORNAMENT**
- PÓLKULA**
- TWARZ**
- TM** - TWARDY MIĘSNIAK
- MIĘSCIE POWSTANIA DZIURY W PODŁODZE**
- 1** - APTECZKA
- 2** - KAWALEK METALU
- 3** - 1 KLUCZ
- 4** - INSTRUKCJA OBSŁUGI PÓLKULI
- 5** - KASETA VHS
- 6** - ŻARÓWKA DO PÓLKULI
- 7** - 2 KLUCZE
- 8** - INSTRUKCJA OBSŁUGI ORNAMENTU
- 9** - SZTYLET
- 10** - INSTRUKCJA OBSŁUGI TWARZY
- 11** - TELEFON
- 12** - MIECZ
- 13** - 3 KLUCZE
- 14** - KSIĄŻKA
- 15** - INSTRUKCJA OBSŁUGI OKRATOWANYCH DRZWI
- 16** - MŁOT
- 17** - INSTRUKCJA OBSŁUGI ŻELAZNYCH DRZWI
- R** - RURY

Kernaw

Jest rok 2007. Znajdujesz się na zamku Kernaw. Twoja misja to odnaleźć 4 przedmioty: różdżkę, klucz, czary i kule, ukryte gdzieś w tym mrocznym zamczysku. Przedmioty te należy następnie umiejętnie wykorzystać, aby w ostatecznej fazie gry stoczyć walkę z rozwścieconą bestią-smokiem.

Na początku, gdy startujesz, musisz odnaleźć różdżkę. Kiedy ją znajdziesz, będziesz mógł przejść przez komnatę złego upiora.

Dalej musisz odnaleźć klucz, który ukryty jest na dworze po prawej stronie (trzeba iść po chmurach). Gdy go odnajdziesz,

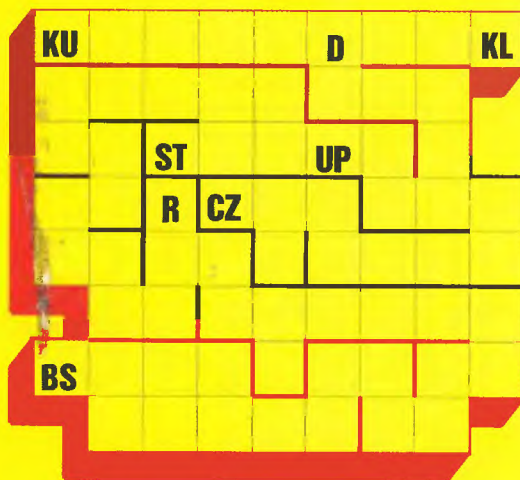
a jest to proste, wszystkie przejścia staną otworem. Pójdź wtedy w lewą stronę i przeskocz przepaść, którą wyszedłeś na dwór. Gdy pójdziesz dalej, znajdziesz otwarte wrota, gdzie zdobędziesz ogniste kule. Wykorzystasz je dopiero w walce z bestią.

Teraz musisz odnaleźć ostatnią rzecz: czary. Wróć, wskocz w przepaść i idź dalej prawym korytarzem. Gdy masz czary, będą Cię chroniły w ostatecznej walce. Teraz musisz odnaleźć smokabestię (ukrywa się w podziemiach) i zabić go kulami.

Gra bardzo przypomina „Dragonus”, ma ładną oprawę graficz-

LEGENDA:

KU - kule
D - dwór
KL - klucz
R - różdżka
CZ - czary
UP - upiór nietoperz
BS - bestia smok



ną i dobrą muzykę. „Kernaw” jest dobrze wykonany i myślę, że każdy użytkownik Atari powinien zagrać w tę grę, jeśli lubi dobre przygodówki. To naprawdę wciąga!

Lukasz Montewka

Dawno, dawno temu, w Szkocji u podnóża ponurego zamczyska była sobie wioska Talagon. Pewnej nocy całą okolicę wraz z zamkiem opłonyły straszne stwory, zjawy i duchy. Wielu Mędrców szukało w starych księgach sposobu na uratowanie wioski. Po latach znaleziono rozwiązanie: od-

ważny śmiałek musi zebrać 30 kamiennych kul i dostarczyć je do komnaty z purpurowym łóżem.

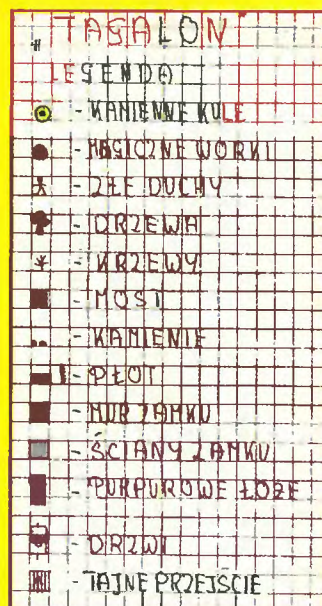
Droga nie jest prosta, wszędzie czyhają na niego stwory spotkane z którymi odbiera mu część posiadanej energii. W czasie wędrówki natkniesz się na czardziejskie worki, których zawartość

może Ci się bardzo przydać. Znajdziesz w nich energię, klucze do drzwi, tarczę ochronną, bombę, która niszczy znajdujących się na ekranie złych lub osłabia rywala, jeśli gra się we dwóch. Każdy przedmiot w worku jest aktywny do chwili użycia lub spotkania następnym worków. W grę można grać także we dwóch. Wtedy gracz musi zebrać wcześniej od rywala kamienne kule i samemu dostarczyć je do zamku.

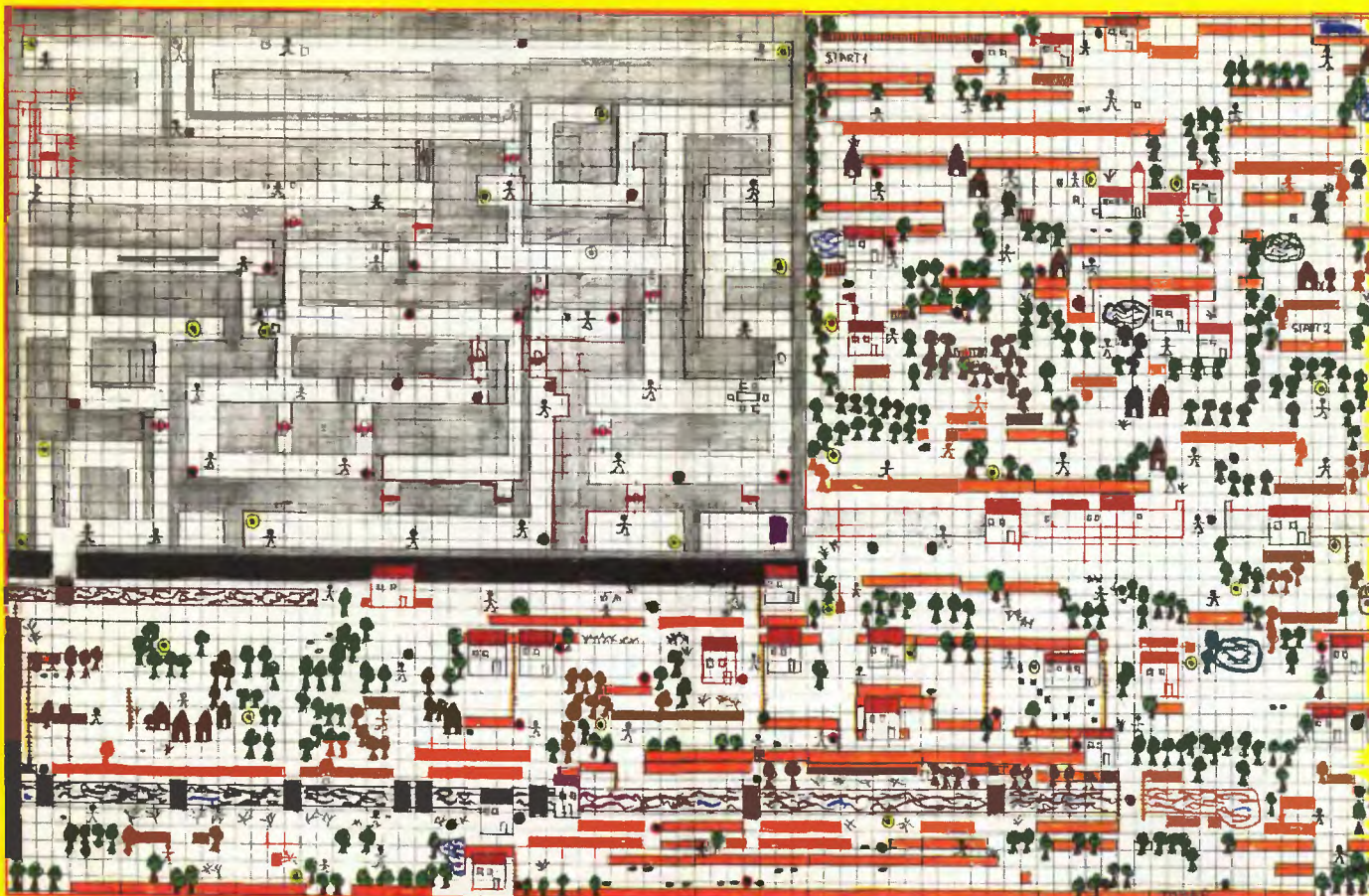
Powodzenia śmiałkom

Tomar

Komputer: Atari



Talagon



& kody

BLOOD & FIRE

- IBM PC**
1 – ZOMBIE
2 – SOYNFI
3 – BZUYCN
4 – SIDUKA
5 – LOVELY
7 – SYSTEM
8 – BUSYMP
(Jacek Kowalski)

BOULDER DASH

- Nintendo**
02 – 63587D
03 – 840137
04 – 840967
05 – 225378
06 – 752053
07 – 42348D
08 – 457397
09 – 432579
10 – 884114
(Cośtam-Kubelko)

CHROME

- Amiga**
01 – START
02 – TRUTH
03 – JELLY
04 – STORY
05 – CLOUD
06 – MOUSE
07 – HUMAN
08 – FLOOR
09 – PAPER
10 – EARTH
11 – SPACE
12 – GENAM
13 – APPLE
14 – JUICE
15 – CHESS
16 – WORLD
17 – AUDIO
18 – LOGIC
19 – TITLE
20 – VENUS
(Ninja)

ECCO THE DOLPHIN

- SEGA 16 bit**
1 – PCXEDUAP
2 – TUJMDUAF
3 – TDQIDUAF
4 – TXYTVIAK
5 – DGQOQDFX
6 – QXSCWCDFY
7 – XYXDVREW
8 – ZNBAYREG
9 – TMIAYREG
(-Los the Bos-)

FELIX

- Amiga**
2 – MUSIC
3 – EMERALD
4 – MAGIC
5 – HEADACHE
6 – ORANGE
7 – PANTHER
8 – PORSCHE
9 – DUNGEON
(Kano)

GOBLIINS

- Amiga**
02 – UQUQFDE
03 – ICIGCAA
04 – ECPQPCC
05 – FTWKKEEM
06 – HQWFSEFU
07 – DWNBEBS
08 – JCI AH-H
09 – IBTEAGM
10 – LPNASJO
11 – HN WVGKB
12 – FTQJTLB
13 – DBN JOMA
14 – EVBENNE
15 – TBLEROO
16 – TBTOPPF
17 – IPBLIGH
18 – KIINSRW
19 – NEMEISH
20 – NLEURTG
21 – LEUDEUK
22 – TOLEDVU
(Wasył)

HERO'S SOCCER

- Nintendo**
02 – 0103
03 – 0307
04 – 1015
05 – 1220
06 – 0721
07 – 1115
08 – 0424
09 – 0626
10 – 0602
11 – 0223
12 – 1128
(R.C. Ficieł)

JUNGLE

- STRIKE**
Amiga 1200
02 – R9XVWT74JKR
03 – 9XVWT7NSGFJ
04 – X7PCZJD3VP
05 – VMG2R7LSZVF
06 – W7MVFV746IWIY
07 – TNPZ3L6MHBS
08 – 746FXL6MHBS
09 – NSHFV4MHPR6
10 – L6DWHFK3B54
(Elvis)

JURASSIC PARK

- Amiga 500**
2 – 8EB75C3D
3 – DESFB8CS
4 – EEE7740D
Amiga 1200
2 – B5A48352
3 – H28CGZY4
(Kano)

MAGIC SERPENT

- Amiga**
01 – ADVERTISER
02 – TOOTH PASTE
03 – CLEVERNESS
04 – TELEVISION
05 – COMPLICATE
06 – EVERYWHERE
07 – CONNECTION
08 – COPYWRITER
(Unknown_Hero)

- 09 – CIGARETTES
10 – IMPOSSIBLE
11 – INTERESTED
(Patrick Walczyk)

MOVEN

- Amiga**
1 – NHFSTJLL
2 – JGGEDSG
3 – AKJSWEZE
4 – ADDSFWWW
(Lukasz Bogusz-Swider)

PRINCE OF PERSIA


- SEGA**
D2 – BJKFDC
03 – EJKSRE
04 – AEFBLU
05 – STUGZE
06 – OOPSU
07 – OOPCRP
08 – STUTUP
09 – OOPCOF
10 – VTUWRF
11 – VTUJQA
12 – UOPSZ
(Flizman)

PSYBORG

- Amiga**
Anacreon:
2 – 1610
3 – 1510
4 – 1704
Krypton:
1 – 7564
2 – 5027
3 – 5269
4 – 7235
5 – 4794
Kalgan:
1 – 0413
2 – 9411
3 – 6855
4 – 9591
5 – 4269
Zorgon:
1 – 4640
2 – 4412
3 – 2436
4 – 8883
5 – 5564
Terminus:
1 – 0722
2 – 4484
3 – 9802
4 – 9972
5 – 2972
6 – 5804
Trantor:
1 – 6619
2 – 7672
3 – 6765
4 – 0218
5 – 9336
6 – 3704
7 – 4970
Sol:
1 – 3610
2 – 2349
3 – 3482
4 – 2613
5 – 7292
6 – 2022
7 – 4425

RELAXED MOTIONS

- Commodore**
D1 – OOPS UP
02 – CULT OF SNAP



GRY SWIATA
ROBSON
Robert Gołębiewski

SKLEP
oraz
KUPNO - SPRZEDAŻ
Wszystko dla miłośników gier

Gry komputerowe:
CD-ROM, PC, Amiga CD-32, Amiga, Atari, Sega, Nintendo, 3DO (nowe i używane)

Gry planszowe:
strategiczne, przygodowe, szachy

Karty do gry

Literatura:
o grach, o strategii, batalistyczna i historyczna

Czasopisma z całego świata
na temat gier
(nowe i stare egzemplarze)

ZAPRASZAMY
Prowadzimy również sprzedaż
wysyłkową za pobraniem !!!

WARSZAWA
ul. Chełmska 36
Pn. - Pt. **11-19** Sobota **10-15**
tel./fax **41-67-25**

- 03 – MOVE ANY
04 – MOUNTAIN
05 – JOE LE TAXI
06 – LAMBORGHINI
07 – DONT PANIC
08 – TRILLIAN
09 – ROCKETEER
10 – BACKDRAFT
11 – DUCK TALES
12 – BANANA
13 – JUCCA PALME
14 – COMPACT DISC
15 – LASER
16 – MOUNTAIN BIKE
17 – SWATCH
18 – BREE
19 – BOSS
20 – DO THE
21 – BARTMAN
22 – AMYGRANT
23 – HIP HOP
24 – ALAF
25 – ENIGMA
(Rafał Pietras)

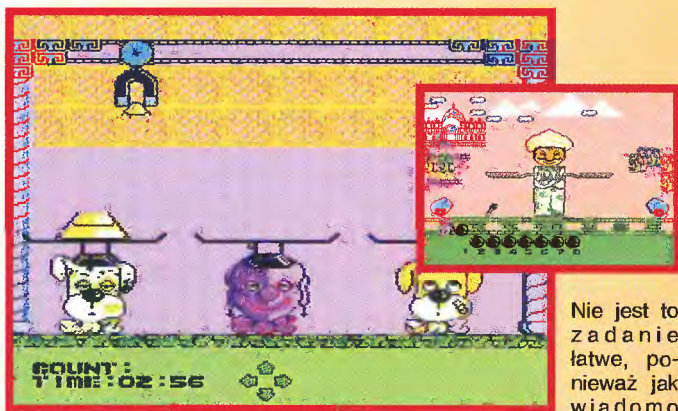
- SCUM**
Commodore
10 – COPPER
20 – NOT BAD
30 – ISOSHAFT
40 – CPT COCK
50 – NAZISRAUS
60 – ROSE STONE
70 – VIVACHE
(Marcin Tyrakowski)
- SECOND SAMURAI**
Amiga
2 – HGB2GCBM
3 – WWWEYERKG2
4 – XQ4VQQQTP
5 – LADJRJKO
6 – RBH6DQ63
7 – ZOUT6XOX
(Kano)
- SLATER MAN**
Commodore
05 – 8D763C
10 – HD73A
15 – NVYD63
20 – 748TGA
25 – 983H45
30 – 360KH9
35 – JHB3CU
(Marcin Tyrakowski)

- WORKING STDNE**
Commodore
01 – BEACH
02 – GOING
03 – WAYS
04 – THINKY
05 – FUNNY
06 – SLIME
07 – GO
08 – FLY
09 – PASS
10 – CIGAR
11 – HORROR
12 – WORLD
13 – HELL
14 – MAPPET
15 – STAR
16 – SHIT
17 – BOTTLE
18 – DIOXIN
19 – HARD
20 – PLAY
21 – FREE
22 – COOL
23 – AMEN
24 – OM
25 – BABY
26 – HOME
27 – BOMB
28 – CLEAR
29 – JAMES
30 – FREAK
31 – PIT
32 – VOLKEY
33 – QUIT
34 – ARTIST
35 – FILTER
36 – MANIA
37 – STERN
38 – LOVE
39 – NEAPL
40 – NEMSIS
41 – NEON
42 – SNOOPY
43 – GOON
44 – KILL
45 – PAINT
46 – YEAH
47 – FUCK
48 – GOAL
49 – KISS
50 – ENDING
(Rafał Pietras)



- TINY TOON**
SEGA
20 – NZBBTZKDLBB
TZZGLDDJ
21 – XJBBTZZQDDB
TZZQLLGM
22 – RXBBTZZWKLLB
TZZWGDUM
23 – YTBTTZZWZLBB
TZZQKDTM
24 – MQBBTZZQZKBB
TZZWZGMZ
(Flizman)
- WILD WEST**
SEYMOUR
Commodore
2 – 21D135008
3 – 10C700068
4 – 238A35008
(Gacek)

pegasus



Nie jest to zadanie łatwe, ponieważ jak wiadomo kot zje

Kto nie boi się przetestowania swojej inteligencji niech spędzi trochę czasu nad tą grą. W tym wypadku fani strzelanin mogą sobie odpuścić, a przyszła inteligencja wkroczyć do działania. Gra jest podzielona na cztery etapy, a każdy z nich stanowi oddzielną zagadkę, z którą trzeba się uporać w określonym czasie. Po rozwiązaniu (lub nie) każdego zadania nasza inteligencja jest oceniana i po podliczeniu wszystkich punktów jesteśmy okreśani jako geniusze bądź kompletni idioci. A oto zadania, które stoją przed nami.

Najpierw wcielamy się w rolę przewoźnika, który musi przewieźć łódką na drugą stronę rzeki mysz, kota, psa, tygrysa i słonia.

Olympic I.Q.

mysz, pies pogryzie kota, tygrys nie lubi słonia, który znowu panicznie boi się myszy. Trzeba uważać, aby nie zostawić na brzegu pary zwierzątek czujących do siebie antypatię.

Gdy już przewieziemy całą menażerię, czeka na nas kolejne zadanie. Mamy do wyboru trzy bramy – są to po prostu różne poziomy trudności następnych zagadek. Po wejściu w jedną z nich

oczom naszym ukazują się trzy głowy, jedna ludzka pośrodku i dwie psie po bokach. Zadanie polega na tym, aby przenieść piramidkę złotych odważników z głowy jednego psa na głowę drugiego za pomocą magnesu wiszącego z sufitu. Jak zwykle czas nas pogania, a my musimy coraz szybciej myśleć (horror). Jeżeli wybraliśmy pierwszą bramę, to dużo się nie napracujemy, ponieważ trzeba przenieść tylko

bloki o różnych kształtach i kolorach należy umieścić na planszy w taki sposób, by dwa o takich samych barwach nie leżały obok siebie, i oczywiście trzeba to zrobić w odpowiednim czasie.

Gdy wszystkie bloki ułożymy odpowiednio, czas przystąpić do następnej zagadki. Tym razem wśród kilku kul trzeba odnaleźć jedną, różniącą się od pozostałych wagą. Mamy do dyspozycji wagę, szczura oraz armatę i trochę czasu. Tutaj też trzeba trochę pogłównkować i nie ludzić się, że zostaniemy z miejsca okrzyknici geniuszami, ponieważ została jeszcze jedna robota do odwalenia.

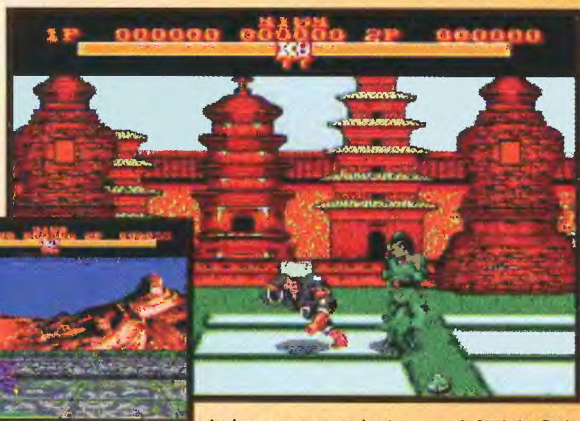
Tym razem sterujemy tragarzem, który ma poustawić w pokoju pakunki o różnych kształtach, tak aby nie było wolnego miejsca. Oj, musi się biedaczyna nabiegać, a czasu ma niewiele.

No właśnie. To już finał meczarni naszych biednych, szarych komórek. Na koniec pokaże nam się liczb naszego ilorazu inteligencji, i jeżeli nie jest taka, o jakiej marzyliśmy nie będziemy się chyba załamywać, bo przecież to tylko zabawa.

TYTUS

Oto gra, dzięki której możesz pobić wszystkich (no prawie wszystkich) chińskich mistrzów karate. Jednak aby dokonać tego wielkiego czynu, trzeba nauczyć się szybkiego przebijania paluszkami po joysticku.

Jeśli więc nie boisz się bolesnej niekiedy konfrontacji, to stawaj na ubitej ziemi tu dziej na kamiennej posadzce i walcz. Masz do wyboru ośmiu przeciwników i w tyleż postaci możesz się wcielić. Oprócz tradycyjnych kopnięć



koku, przez co każdy jego wróg szybko nabawia się potężnego bólu głowy. Mistrz

Kolesz potrafi niespodziewanie przygrzmocić butelką w głowę i robić inne psoty.

SZALONY KRÓL – ma potężny wyskok, po czym spada na swojego przeciwnika w postaci komety. Może też przefrunąć całą długość ekranu zahaczając nogą o czującą głowę.

LATAJĄCY SMOK – młody i bardzo agresywny. Strzela, kopie, mocno bije pięściami.

STARY DZIWAK – od czasu do czasu lubi poskakać komuś po zęb-

rach. Potrafi także zamienić się w kulę, która taranuje wszystko, co napotka na swej drodze. Jeżeli zbliżysz się do niego, uważaj, bo jego pięści mogą wtedy pełnić funkcję młockarni.

PANI O ŻŁOTYM SERCU – nie jest wcale łagodna. Jak do komsuś w szczękę, to delikwent musi natychmiast szukać dobrego protetyka.

Walki toczą się w ładnej scenarii. W tle czasami pojawia się chiński mur lub jakiś pejzażyk. Grafika dobra, ale mam trochę zastrzeżeń do animacji. Muzyka w stylu „chiński folk elektroniczny”. Gra została zaopatrzona w instrukcję opisującą wszystkie ciosy w języku angielskim i chińskim (dla tych, co nie znają angielskiego). Miłośnicy morderców będą mogli trochę poszaleć.

Tytus

56 World Heroes

i prawych prostych każdy bohater posiada kilka dodatkowych umiejętności, które teraz wymienię:

PIĘKNA JENNY – chyba tylko z racji swojego młodego wieku (16 lat), jest obdarzona anielskim błogosławieństwem, które zwala przeciwnika z nóg. Oprócz tego potrafi rzucać całym kompletem (dla sześciu osób) noży oraz przypalać ogniem z rękawa.

KUNG CHEN – mistrz klasztoru Shaolin. Przez lata praktyki wyćwiczył morderczy cios ręką z dos-

umie także wprawić się w ruch wirowy i zadać znieczulający silny cios nogą. Czasami trzyma przeciwnika na dystans rzucając w niego świetlistymi kulami.

Te dwie postacie wzbudziły we mnie największą sympatię, a oprócz nich występują jeszcze:

TYRANT – jak się wkurzy, to jego pięści zamieniają się w jadowite węże. Uwielbia też rzucać zabami (zoolog jakiś?).

PIJANY ŻEBRAK – można się po nim spodziewać wszystkiego.

niskie ceny - **SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA** - niskie ceny

COMAT

03-214 Warszawa
ul. Krasnobrodzka 15/20

Sklep D.T. „SMYK”
00-509 Warszawa ul. Krucza 356
centr. 27 72 11, 27 90 21 wew. 356
pon-pt. 8.30-20.00, sob. 9.00-16.00

Oferta 1 - Cartridge do gier TV typu Pegasus (Home Computer 3600, Hunter, Action Set) ok. 300 tytułów!

Oferta 2 - Oryginalne cartridge do konsol typu Game Boy, Sega Game Gear, Sega 16 - Bit.

Oferta 3 - Gry do komputerów PC (na dyskietkach i CD), Amiga, CD-32, Commodore 64 ok. 300 tytułów.

Oferta 4 - Akcesoria, w tym: manipulatory do Pegasusa i Segi, pisztole a także karty muzyczne do PC.

Szczegółowe informacje i katalogi po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem pod jeden z wyżej wymienionych adresów.

Proszę podać numer lub nazwę oferty.

SEGA

Truxton

Oto kolejna strzelanina w kosmosie. Widok z góry: lecisz przed siebie (w górę ekranu) i strzelasz



do kosmitów.

Z początku ta gra wydała mi się kolejną nudną zrecznościową strzelaninką. Ale postanowiłem zagrać trochę więcej. I co? Ano w miarę grania zabawa wciągała mnie i początkowo mierna graficznie i fabularnie gra, rozwinęła się do superrozmiarów. Co tu dużo pisać: bardzo dobra grafika, płynna animacja dużych obiektów, wiele rodzajów broni, spektakularne wybuchy, bardzo wielu kosmitów potworzastych, mechanicznych i elektronicznych. Małe latające w grupach, pojedyncze duże żuki pancerne, czołgi, łazochody, wielkie pojazdy fruujące i jeżdżące.

Gra z początku taka sobie, dzięki wielu rodzajom zdobywanej broni i naprawdę kolorowej oprawie wciąga niesamowicie. Co można jeszcze napisać? Powtórzyc to, co napisałem (trzeci raz)? Nie – w to trzeba zagrać. Kosmiczne strzelanki dla 16-bitowej



SEGI to jest to. Acha, i trzeba też używać głowy do myślenia, bowiem niektóre szkaradzieństwa z kosmosu można wykończyć tylko sprytem. „Truxton”? O tak, polecam.

OCENA: ✓✓✓✓✓

EA Hockey

Firma Electronic Arts znana jest czytelnikom TS z dobrych gier pecetowych. Niedawno właśnie na pecety pojawił się ich superprodukt pt. „NHL Hockey” opowiadający o krążku na lodzie. Segowcy nie muszą już marzyć o pececie, bowiem „EA Hockey” dla Mega Drive jest bardzo podobny do hokeja z dużych komputerów.

Można ustawić parametry drużyny, kto z kim i w jakim trybie (mistrzostwa, liga, indywidualnie), ale najciekawsze są chyba same mecze hokejowe. Grafika nie jest rewelacyjna – lodowisko ukazane z góry. Postacie zawodników są wyraźne i o to chodzi. Bardzo dużo dają odgłosy widowni, ślizga-



nia się po lodzie, odbijania krążka i zderzeń zawodników. Gra jest pasjonująca i wciągająca.

Kto ma krążek przy kiju musi oczywiście wsadzić go do bramki przeciwnika. Wiadomo jednak, że nie tylko samą grą żyją kibice. A skoro gra jest realistyczna, to musi być mordobicie i kijobicie... Czasem możemy więc dołożyć naszemu rywalowi z pięchy lub zaj...echać go kijem. Taki jest hokej on ice i nic na to nie poradzicie. Ta gra to cool zabawa (ciągnie pewnie od lodu). A tak naprawdę to polecam ją jako dobry sportowy symulator hokeja dla konsoli MD.

Ocena: ✓✓✓✓✓

wieści ze świata grania

Lucas Arts i Nintendo połączyły swe siły. I co z tego wyszło? Ano wyszły dwie gry, które zostały napisane na podstawie filmów **Powrót Jedi** i **Indiana Jones**. Są to platformówki, które – jak mówi reklama – trzymają non stop w napięciu. Screeny z tych gier prezentują się bardzo obiecująco i chyba powinni się tym zainteresować polscy dystrybutorzy. (Może już się zainteresowali?)

☺☺☺

Głębiny OCEAN-a wydała na świat drugą część **Parku Jurajskiego** (Spielberg króluje), która nosi tytuł „The Chaos Continues”, czyli bałaganu ciąg dalszy i... nikt nie wie, o co chodzi. W grę tę będą mogły sobie pograć wszystkie gatunki Nintendozaurów.

☺☺☺

Tych, którzy troszkę niedowidzą i nie mogą się rozstać ze swym GAME BOY-em nawet w nocy, ucieszy zapewne wiadomość, iż pojawiła się do niego specjalna przystawka gwarantująca doskonałe oświetlenie ekranu, gdy dookola zapadną egipskie ciemności. Oprócz małych żaróweczek, nad ekranem jest zamontowana spora soczewka. No i wszystko widać jak na dłoni.

☺☺☺

„**Król Lew**” – to następna pozycja przygotowana na GAME BOY-a przez firmę Virgin przy współpracy z Disney'em. Podobno doskonała animacja, muzyka też nieźle. A kto chce poznać treść, niech najpierw pójdzie obejrzeć film.

☺☺☺

UWAGA GAME BOY'OWCY!!! Wystrzegajcie się gry „**Gallery**”. Kompletne dno i na dodatek 50 cm (pół metra) mułu.

☺☺☺

A teraz coś dla młodocianych sadystów. Doszły mnie słuchy, że

jest przygotowywana dla SNESA i ULTRA 64 gra, której dwie poprzednie części były niezwykle popularne wśród miłośników wyrwania kręgosłupów, łamania kości, wydubywania oczu i innych pieszczot. Tak, tak. **MORTAL KOMBAT III** jest właśnie fabrykowany. Ma być więcej postaci do wyboru i więcej terenów, gdzie toczą się walki. He, he – będzie się działo, a na razie (sz)czekamy.

☺☺☺

Dla konsol Super NES pojawiło się w Anglii (Wieeeeeelkiej Brytanii) kolejne mordobicie, ale od tradycyjnych gier tego typu różniące się tym, że w miejsce karateków z Kanionu Żółtej Rzeki wstawiono roboty. Gra polega na tym, aby za pomocą ciosów karate (lub coś w tym rodzaju) jak najszybciej popsuć przeciwnika, przy okazji wydając masę dźwięków (takich jak w blacharni). Gra nazywa się „**RISE OF THE ROBOTS**”, a jej najmocniejszą stroną jest trójwymiarowa grafika, o dopracowaniu której postarała się firma Mirage. Gra ta w wersji dla peceta znana jest już polskim komputerowcom.

☺☺☺

Niejaki Simon R. mieszkający w Birmingham, chcąc mieć święty spokój podczas grania na swym GAME BOY-u zamknął się w klatce na królików na czas bliżej nieokreślony, po czym grał sobie w Lemmingi.

☺☺☺

W Anglii pojawiła się gra, która uraduje wszystkich fanów **SUPERIMANA** posiadających konsolę Super NES. Nasz bohater rozprawia się z groźnymi bandziorami głównie za pomocą swoich pięści. Grafika OK (czyt. ło-kej), treść znana wszystkim, a przypomniana przez firmę SUNSOFT. Cena tej gry wynosi 49,99 funtów (oj, dużo).

Newsy zebrał TYTUS

Jak widzicie Konsolowy Świat wygląda nieco inaczej niż zwykle. Dlaczego? Czy może następuje zmierzch konsolowy? Ne pane, to właśnie jest odwrotnie. Konsole atakują na całym świecie i zdobywają coraz większe uznanie również w Polsce. Docenili je nawet sceptycy, znawcy tematu komputerowej rozrywki, którzy dotąd nimi gardzili. No i dobrze. Acha – ta rubryka jest w stanie przejściowym, ponieważ... **ROZRASTA SIĘ** (tak przynajmniej obiecano). Już nie tylko ja, czyli BROMBA, będę pisał o grach konsolowych. Będzie mi w tym pomagał mistrz ceremonii TYTUS, również znawca gier podłączanych do telewizora. Będzie więcej nie tylko wydumanych ocen i recenzji gier, ale też konkretniejsze opisy, wgrzyzające się w sedno zabawy...

No dobra, oto dwa opisy na SEGE Mega Drive, obok wgrzyzienie się w dwie popularne gierki pegasusowe i wieści. Zobaczymy się za miesiąc, i to w podwojonym rozmiarze.

BROMBA de oldtriedman

PS. A co z Niną Tęto? Nic. Może umarła, bowiem chyba jej nie służy klimat w Polsce...

Dystrybucja: AGES s.c.
Warszawa, tel.: 382407



labiryntycie w poszukiwaniu możliwości ataku drugiego zawodnika. Po labiryncie płaczą się także różne inne stworki, których rozwalanie jest punktowane. Najwięcej jednak punktów dostaje się za zniszczenie pojazdu przeciwnika. Aby zniszczyć takowego należy tak długo ładować w niego pociski, aż jego wskaźnik energii spadnie do zera. Spotkania twarzą w twarz nie mają sensu, gdyż zarem równo obrywacie. Aby zniszczyć go trzeba więc strategicznie wyskoczyć zza rogu, władować kilka kulek w plecy i zwięwać. Przy takich gwałtownych manewrach musisz uwzględnić jeszcze dość dużą bezwładność statku. Gdy przeciwnik zostanie pokonany, Ty otrzymujesz należną ilość punktów, a on pojawia się znów z odnowioną energią.

K siężyc Rezos powoli zbliżał się do zenitu. Wszyscy z niecierpliwością oczekiwali związanych z tym wydarzeniem uroczystości. Każdy bowiem wie, że gdy Rezos osiągnie zenit, rozpoczynają się wielkie zawody w „Fun Ballu”. Zawodnicy już miesiąc wcześniej wcześniej przygotowali sprzęt i oczekiwali na rozpoczęcie.

pole bitwy. Gdy zadzwonił gong rozpoczęło się....
 I Ty, jeśli chcesz, możesz wziąć udział w tych zawodach. Wystarczy mieć „Przyjemną pałeczkę” i odrobinę refleksu. Zanim rozpoczniesz walkę możesz wybrać rodzaj rozgrywek. Może to być turniej (udział 2,4 lub 8 zawodników), seria meczów (2-8 zawodników) lub praktyka (1).

Gdy wreszcie nadszedł ten moment, wszyscy zebrali się na stadionie. Pierwsza para zawodników wsiadła do swych pojazdów (uzbrojonych w ciężki działko plazmowe) i powoli wjechała na

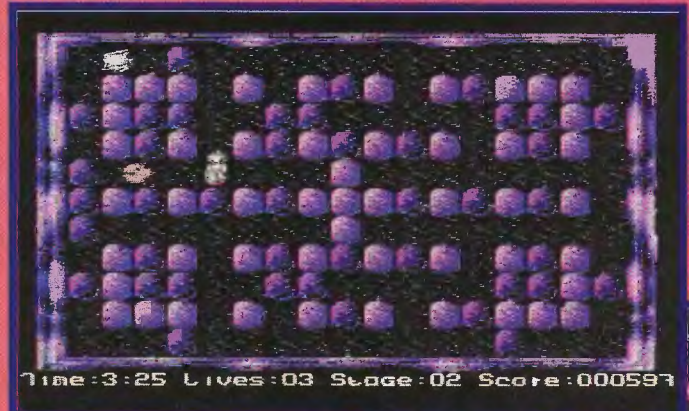
Oprócz tego możesz ustawić takie rzeczy, jak imiona zawodników, ilość części meczu, ich czas oraz czas trwania planszy bonusowej.
 Po załatwieniu tych formalności wsiadasz do pojazdu i ruszasz. Pojazdem tym poruszasz się po

Szedł powoli ciemnym korytarem, nasłuchując kroków wroga. Gdy doszedł do rogu, wychylił z niego głowę. Zobaczywszy przeciwnika położył ładunek wybuchowy i zaczął uciekać w głąb korytarza. Nagle z ciemności wynurzyła się postać stwora. Zatrzymał się niezdecydowany, spoglądając za siebie. Po chwili usłyszał eksplozję, odgłos walącej się ściany i jęk rozrywanego eksplozją potwora. Nie zdążył się jednak z tego ucieszyć, gdyż podmuch i odłamki bomby położyły go na ziemię...

zniszczyć, gdyż nie grzeszą one zbyt inteligencją.
 Niektóre ścianki drgają, błyskają lub w inny sposób się wyróżniają. Oznacza to, że możesz je zniszczyć (inne są całkowicie niezniszczalne). Pod nimi możesz coś znaleźć, jak na przykład wy-

Od dawno istniała gra, w której mogłeś się wcielić w takiego pirotechnika. Jest to wszystkim znana „Dyna Blaster”. Nikt nie wie, co ta gra ma w sobie, że pomimo swego wieku, wiele osób w nią gra. Może dlatego, że jest taka prosta. Niestety, „Dyna Blaster” jest napisana tylko na komputery szesnasto bitowe. Na komputerach 8-bitowych wiele razy próbowano napisać tą grę. Właśnie otrzymałem próbę takiej działalności. Jest to „Fire Fox” – czyli nawet udana adaptacja Dyny na pocziwego Komcia.

FIRE FOX



Jak się domyślasz, chodząc w niej ludzkiem zostawiającym bomby w celu niszczenia ścianek i zabijania stworków. Żeby było śmieszniej, na porządku dziennym jest tu walka ze stworkami, które nie giną po pierwszym trafieniu. Takie stworki da się także

ście z planszy lub jakiś przydatny przedmiot. Mogą to być punkty, zwiększenie zasięgu lub liczby bomb, które możesz stawiać. Zdarzają się też czasem życia, krótkotrwała nieśmiertelność lub zdol-

ność przechodzenia przez kamienie. Innym ciekawym, lecz rzadko spotykanym, przedmiotem jest but, który umożliwi Ci kopnięcie bomby na dużą odległość.
 Jak się domyślasz, aby ukończyć planszę musisz zabić wszystkie stworki i skierować się do wyj-



dzy częściami meczu przechodzisz do planszy premiowanej, w której zbierając kuleczki z literką B zdobywasz punkty. Musisz uważać na przelatujące kamienie, gdyż zderzenie z nimi powoduje utratę punktów. Czas przebywania w tej planszy można przedłużyć zbierając w czasie walki literki T.

Po rozegraniu wszystkich meczów zwycięzcą zostaje ten, który ma najwięcej punktów.

Niech wygra najlepszy!
Ferion

ścia. Następnie znajdziesz się w kolejnej, trudniejszej planszy.

Kończąc powiem jeszcze, że grafika, animacja i muzyka stoją na wysokim poziomie, co świadczy o tym, że są ludzie piszący na Komodorka niezłe gierki.

P.S. Pamiętaj o tym, żeby nie stawiać bomb obok odkrytego wyjścia, gdyż gdy wybuch osiągnie wyjścia, to w jakimś miejscu planszy pojawi się nowy stworek.



Bronx Medal

Zbliża się powoli lato i każdy już myśli z przyjemnością o towarzyszących tej porze roku zabawach. Z myślą o nas, oczekujących, firma Slum Games wydała grę pod tytułem Bronx Medal. Jest to letnia olimpiada, rozgrywana na ulicach (dachach itp.) jakiegoś dużego miasta.

Jeśli więc chcesz się pobawić nie czekając na prawdziwe lato, bierz ze sobą kolegę (dużo fajniej gra się na dwóch graczy) i ruszajcie na podbój ulic wielkiego miasta!

Całe zawody składają się z pięciu dyscyplin. W każdej z nich zdobywasz pewną ilość punktów, które po zsumowaniu dają końcowy wynik. Pierwsza z nich nazywa się „Street Dash”. Jest to krótkodystansowy bieg, w którym machając joyem powinieniesz szybko przebiec wyznaczony odcinek. Nie jest to zbyt męcząca dyscyplina, ale też nie można w niej zdobyć zbyt wielu punktów.

Druga dyscyplina, to „Roof Jump” – skok z jednego dachu na

drugim (tak, aby wylądować możliwie daleko od krawędzi tego drugiego). Tu bardzo ważne jest przyspieszenie, gdyż trasa biegu jest bardzo krótka. Nie przykładaj się jednak zbyt do tej dyscypliny, gdyż jest ona najgorzej „płatna”.

Kolejną dyscypliną jest „Marathon”. To najtrudniejsza próba dla gracza. Ten długi bieg tak wykańcza, że po jego skończeniu nie czuje się ręki. Ale tu wysiłek opłaca się najbardziej – punkty jakie możesz zdobyć przekraczają zazwyczaj sumę punktów z pozostałych dyscyplin.

Czwartą konkurencją jest bieg przez kałuże i inne przeszkody terenowe. Tu należy szczególnie uważać, bo małe potknięcie może spowodować takie opóźnienie względem drugiego zawodnika, iż znikniesz z ekranu (ekran posuwa się za prowadzącym).

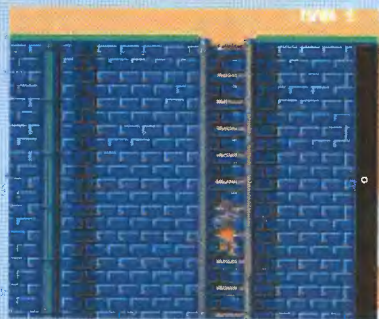
Ostatnia dyscyplina, to wchodzenie po drabinie na dach. Jest to dość prosta dyscyplina – musisz



w określonym tempie (nie za szybkim) machać joyem – do tego można w niej zdobyć dużo punktów.

Dobry końcowy wynik, to około 30000 punktów, jeśli jednak Twój rekord to 15000, to nie załamuj się, tylko trenuj!

Ferion



Nasz znajomy CJ znowu ma kłopoty. Tym razem Wielki i Okrutny Myśliwy porwał i uwięził jego kuzynów na czterech zaczerpniętych wyspach, a sam zaszły się w swym ponurym zamczysku. Zadaniem CJ-a jest odszukanie i uwolnienie członków rodziny, co jak zwykle utrudniają jakieś pas-

ną aktywnością przyrody ożywionej: biegające krokodyle patrzają, w co by nas tu ugryźć, muminki atakują, a drzewa stoją i przyglądają się, jakby nigdy nic. Kolejnym etapem wyprawy ratunkowej jest Wyspa Bambusowych Chat. Przypomina to trochę afrykańskie safari, tylko że od krwiozerczych

Myśliwego, na której roi się od jego uzbrojonych popleczników i tresowanych, jadowitych grzechotników, a z powietrza atakują nas boże krowki. Na koniec trzeba odnaleźć WiOM w jego zamczysku i raz na zawsze wybić mu z głowy wszelkie porwania itp. Nie będzie to takie łatwe, gdyż jest on



CJ's IV

kudztwa. Ale i on nie jest bezbronna; mamy pod ręką kilka bomb, a trąba po drobnych ulepszeniach znajduje zastosowanie jako miotacz piłeczek pingpongowych. Oba środki doskonale nadają się do przerabiania przeciwników na wysoko punktowane frytki, kanapki, jabłka i ciasteczka.

Naszą misję rozpoczynamy na Wyspie Zła, gdzie mamy doczynienia z przeróżnymi mutantami, zjawami, obcymi i innymi bohaterami koszmarów nocnych. Zamieszkuje Wyspę Lodową uzbrojeni Eskimosi wbrew pozorom również zgotowali gorące powitanie. Wyspa Leśna odznacza się nadmier-

nie drapieżników nie oddziela nas żadna szyba, a tubylcy są do nas nastawieni bardziej jak do obiadu niż jak do turystów. Pozostaje jeszcze do spenetrowania Wyspa Wielkiego i Okrutnego

większy, silniejszy, a do tego ostrzeliwuje się z takiej splawy, że nawet Rambo wymięka. Przy odrobinie szczęścia i wykorzystaniu taktyki uników oraz przewagi inte-

lektualnej powinno się jednak udać.

Należy dodać, że na każdej wyspie znajdują się ukryte jaskinie, w których można nabić sobie sporo punktów bez narażania tylnej części ciała. CJ's IV jak poprzednie części jest grą dosyć łatwą i sympatyczną. Stosunkowo ładna grafika i naprawdę niezła muzyka dopełnia efektu.

Robin



Na początku świat trwał w ciemności. Pan Ciemności widząc to rozgniewał się i stworzył swe jedyne dziecko w postaci węża. Wąż, który nazywał się Botis, wypelził na Ziemię gotując się z nienawiści. Pelzając po wszystkich zakątkach Ziemi zbierał wszystkich, którzy byłiby skłonni mu pomóc. W końcu zebrał potężną armię tych, których zaczęto zwać Dziećmi Węża. Rozpełzli się oni po świecie siając śmierć i zniszczenie. Teraz wszystko zależy od Ciebie! Powstrzymaj czarną hordę i przywróć pokój i harmonię światu! Powodzenia!

Tak mniej więcej przedstawia się legenda do gry „Black & White” wydanej przez mało znaną firmę Kokomo. Jest to typowa gra logiczna, rozgrywana na dość nietypowej planszy. Bierze w niej udział dwóch zawodników, z których jednego może zastąpić komputer. Każdy z graczy startuje z 19 kulami, a jego zadaniem jest zrzucenie z planszy sześciu kul przeciwnika. Kule można przesunąć całymi rzędami lub kolumna-



Black & White



BLACK AND WHITE
HIGHScores

NAME	SPM
PAJDA	04:36
PAJDA	01:00
PAJDA	01:00
PAJDA	01:00
PAJDA	01:00
PAJDA	01:00
VITOS	01:00
BS	01:00
OLA	01:00
PAJDA	01:00

F1 to Save
KOKOMO 1992!



mi (z tym że nie więcej niż cztery na raz). Jeżeli kule przeciwnika stykają się z naszymi możemy je przepchnąć, pod warunkiem że przesuwamy więcej naszych kul niż przepychamy kul przeciwnika. W ten sposób właśnie trzeba wypchnąć sześć pionów przeciwnika jeżeli nam się uda to osiągniemy zwycięstwo.

Grze towarzyszy przyjemna oprawa dźwiękowa, a grafika jest wykonana starannie. Sama gra wymaga błyskotliwego myślenia, zwłaszcza jeżeli gramy na którymś z wyższych poziomów trudności. Nie jest to żadna rewelacja, ale ja osobiście spędziłem nad nią kilka godzin.

BADJOY



Cosmox

Gry pisane przez znany austriacki team Cosmos Designs zawsze cechują się bardzo dobrym wykonaniem (coż scenowa przeszłość nauczyła autorów wykorzystywać w pełni możliwości C64). Prawdopodobnie wielu z was spotkało się z kiedyś z grami braci Sommer. Także w naszym magazynie opisywaliśmy kilka z nich, między innymi serię gier z sympatycznym Freddyem („Freddy Returns” 1,2,3). W grze Cosmox po raz kolejny mamy szansę spotkać naszego bohatera.

Tym razem Freddy skacze po polu pełnym wież, które wciąż rosną wyżej i wyżej. Podskakując na wieży Freddy zmniejsza jej wysokość o jeden segment. Jeżeli w ten sposób spowoduje, że cztery sąsiednie (ułożone w kwadrat dwa na dwa) wieże będą miały tę samą wysokość to znikną one z powierzchni ziemi. Freddy szybko musi wtedy z nich zeskokczyć, bo inaczej skończy się to dla niego śmiercią. Cały czas trzeba o tym pamiętać, gdyż czasem zdarza się, że wieże wyrastają

same wyrównają swoje wysokości i znikną.

W grze chodzi o to aby zlikwidować (przez zniszczenie wież) taką liczbę ich poziomów jaką liczą znajdujące się po lewej stronie klocki. Jeżeli to się uda, to przechodzimy do następnej planszy. Żeby jednak nie było zbyt łatwo, wszystko musimy zrobić w ciągu określonego czasu. Na domiar złego skakanie po wieżach jest bardzo męczące, więc co jakiś czas Freddy musi posilić pojawiającymi się na moment energetycznymi pigułkami. Oprócz tego od czasu do czasu można też znaleźć diamentki dodające trochę punktów.

Całkiem ciekawy pomysł i wesoła grafika sprawiają, że każdy z przyjemnością sobie pogra, zwłaszcza że co kilka plansz

zmieniają się tła. Swoją drogą ciekawe, co jest na końcu? Mnie nie udało się tam dojść...

BADJOY





CYCLEMANIA

Wścigi motocyklowe i samochodowe to dziwny sport. Przyglądając się zainteresowaniu, jakie budzą te dyscypliny, natchodzi nas dziwne wrażenie, że większość widzów i kibiców nie ogląda ich dla ich piękna (choć bez wątplenia są piękne), ale aby zobaczyć efektowne wypadki. Że mało kto przychodzi, aby zobaczyć wspaniały i precyzyjny manewr Michaela Schumachera wyrzedzającego na 150-metrowej prostej Daemona Hilla, a więcej czeka aż pan Ziutek z siódmką rozbije się na ogrodzeniu, a przelatująca obok szczytki jego motoru urwą mu głowę lub też pan Heniek (zbieżność imion i nazwisk jest zupełnie nieprzypadkowa) usmaży się w swoim bolidzie, który pechowo eksplodował na drugim wirażu.

Tyle filozofii, niech wszyscy myślący inaczej wybaczą. A okazję do tych rozważań dała nam „Cyclemania”: gra niezwykła, gra wspaniała, gra doskonale wykonana.

„Cyclemania” pozwala nam uczestniczyć w jednym z pięciu wścigów motocyklowych. Dlaczego tylko pięciu? Ano, zdradzmy tajemnicę: ta kompaktowa gra pokazuje rzeczywistą trasę przejazdu. A było to tak. Pojechał sobie samochód z kamerą, nagrali wścigi, a następnie domalowano do tego

nasz motocykl, przeciwników i rozmaite przeszkadzajki, jak np. samochody, samoloty oraz... krowy – ostateczny efekt jest znakomity, obejrzycie obrazki. Na wszystkich wyżej wspomnianych przedmiotach można się rozbić i choć nie kończy się to natychmiastowym zejściem śmiertelnym, powoduje ubytek energii życiowej. Z drugiej strony punktowane jest spychanie i wywracanie przeciwników – o ile wybrałeś, że wścigi będzie agresywny, a nie sportowy. Swój pojazd widzisz od tyłu, zaś jego zachowania wskazują na bardziej zręcznościowy, niż symulacyjny charakter gry.

Na tej solidnej bazie mieści się cała otoczka gry. Oczywiście ma-



my kilka motocykli do wyboru, prowadzonych przez rozmaitych kierowców. Można też za wygrane w wścigi pieniądze dokupić sobie lepsze opony, amortyzatory, tłumiki czy nawet nowy silnik. Daje o sobie znać potęga CD-ROM-ów: znakomite zdjęcia w wysokiej rozdzielczości (640x480) ilustrujące wszystkie menu, wspaniale renderowane animacje jako przerywniki, no i muzyka – bez zarzutu, bardzo fajna. Oczywiście są też wypadki: każdy Twój upadek jest ilustrowany digitalizowanym filmikiem ze wspaniałą kraksą, a można je też obejrzeć wybierając trasę.

Gra reklamowana jest jako „A full-motion video adrenaline rush” (co oznacza w dowolnym tłumaczeniu



CYCLEMANIA

ACCOLADE '94

CD - PROJEKT

PC 386 - CD, 4 MB
(ZALECANY 2X)

„Zulu-gula”). Rzeczywiście – daje zdrowego kopa, tempo zabawy jest duże, wizualnie całość znakomita – choć nie genialna, można było lepiej zrobić same domalowane elementy. Warto kupić „Cyclemanię” – ubawi cie się bardzo dobrze.

Alex & Gawron

PS. Gra chyba jako pierwsza wykorzystuje czytniki CD-ROM o początkowej prędkości odczytu – liczba pokazywanych klatek ulega wtedy podwojeniu w efekcie wstawienia pomiędzy każde 2 klatki jednej dodatkowej.



Po opisywanym w poprzednim numerze „Power Drive” pojawiła nam się nowa, podobna gra, zresztą pod kilkoma względami lepsza. Nazywa się ona „Deadly Racer”.

Ponownie będziemy brali udział w niesamowitych rajdach samo-

Deadly Racer

START EXIT

tracisz trochę energii. A energię, paliwo, pieniążki, dodatkowy czas i niespodzianki możesz znaleźć na trasie. Jednak gra ma przy tym wszystkim cechy symulacyjne: gwałtowne manewry na wodzie czy nierównościach terenu kończą się poślizgiem, zaś podobne zachowanie na wspomnianych kręwnikach (też odpowiednio sygnalizowanych) to już dachowanie.

Zabawa w grze jest niezła. Muzyka przyzwoita, grafika, jak widzieć, na poziomie. Całość jest dziwna, ale ciekawa. Warto zobaczyć dobrą, zupełnie niedynamiczną grę samochodową.

Czym, dzieli się z Czytelnikami, odjeżdżając, okolicznościowo bez pisku opon

Alex & Gawron



Przejazd pokazany jest od góry. To co najciekawsze, to zasady, wedle których toczy się akcja (i koła naszego bolidu). Otóż akcja nie ma za grosz dynamiki! Zwykle to kłmiemy, ale tym razem nasz urzekło. Liczy się wyłącznie precyzja... Nawet rozpędzony do maksymalnej prędkości pojazd porusza się całkiem powoli i statecznie, łat-

wo się nim manewruje. Z drugiej strony, niewiele poza naszym wozem widać na ekranie, zakręty są ostre (niezależnie od tego, że każdy z nich jest zapowiadany specjalnymi strzałkami ostrzegawczymi) i trzeba bardzo uważać, by nie wylądować na drzewie. Co zresztą nie kończy się najgorzej, po prostu

chodów sportowych. Jest ich do wyboru kilka, noszą swojsko brzmiące nazwy, jak na przykład „Otel Calipra”... Oczywiście autka różnią się od siebie osiąganiami, a co lepsze, to droższe. Przy ich wyborze obejrzymy sobie zdjęciówki pokazujące wnętrza, zewnętrzza, silniki itd.

Wścigi toczy się mogą w 4 różnych typach otoczenia: mamy więc pustynię, śnieg, noc oraz miasto. To ostatnie szczególnie nam się podoba: wąskie uliczki,

olbrzymie dziury w asfalcie, „śpiący policjanci” (czyli takie mające za zadanie zmuszać do zmniejszenia prędkości krawężniki leżące w poprzek drogi, na których traci się zawieszenie) – słowem wszystkie te przyjemności, które polscy kierowcy doskonale znają.

DEADLY RACER

FLAIR SOFTWARE '94

PC 386,

INFERNO

Grupa „Digital Image Design” zasłynęła symulatorem „TFX” – znakomitym, choć pozostającym w cieniu „Strike Commandera”, gry wcześniejszej i chyba słabszej. Po tym sukcesie panowie z „DID” zabrali się za grę „Inferno”

kosmicznej trafisz też do wnętrza obcych baz (i zabawa będzie bez mała przypominać „Descenta”) albo też będziesz wchodził w atmosferę planet i tam sobie poczynał, także atakując instalacje naziemne.



– symulator kosmiczny, o którym już od dawna sporo było słychać. Wreszcie jest.

Streszczenie przebiegu i omówienie przyczyn kolejnego konfliktu Ludzkość-Rzesza Wszczęściwta jest trochę ponad nasze siły. Poprzestańmy na tym, że taki konflikt wybuchł, Ty oczywiście siedzisz w samym środku całej afery, a ponieważ siły są nierówne, jesteś ostatnią nadzieją itd. W praktyce cała działalność oznacza planowe wykonywanie kolejnych misji, przy czym częściej rozkazów otrzymujesz w trakcie lotu, w miarę rozwoju sytuacji.

Sam statek, supermyśliwiec „Inferno” jest dobrze uzbrojony (3 rodzaje laserów, 3 rodzaje torped i parę gadżetów cięższego kalibru) i szybką jednostką. Różnorodność misji, które będziesz wykonywał wyznacza, najciekawszą cechę latania nim: otóż odwiedzisz wiele miejsc. Poza klasycznym lotem w przestrzeni

Walki, które będziesz prowadził, zawsze będą morderczo szybkie, a nietypowy sposób nawigacji, w szczególności nieciekawe, naszym zdaniem, mapy, radary i HUD (trochę nas nie przekonuje mapa na samym środku pola widzenia) nie pomagają. Pomoc natomiast autopilot, ciekawie zaprojektowany: ma 3 stopnie działania: wewnątrz baz, pomoc w walce oraz przeloty.

Wielkie słowa uznania należą się sprawie „Inferno” – jest to gra artystyczna, co się zowie. Animacje są niesamowite – do renderingu już się przyzwyczailiśmy, ale nie do takich: po prostu znakomite, to trzeba zobaczyć: postaci nie są tworzone tak, aby miały jak

najlepiej przypominać rzeczywistość – z definicji mają być inne, trochę nierealne, zbudowane tak, aby od razu uwypuklić cechy ich charakteru. Podobnie ciekawa jest oprawa samego latania – kombinacja bardzo złożonej grafiki wektorowej, renderingu i rozmaitych innych dziwnych technik powoduje, że ostateczny efekt jest nowatorski, ciekawy i budzi szacunek. A wszystko to (przepasane jakby wstęgą miedzą... a nie, to już chyba ktoś wcześniej wymyślił) opatrzone znakomitą instrukcją (kreda, miejscami kolor, niezłe tłumaczenie, komiks w środku – brawa dla polskiego dystrybutora) i zapakowane w olbrzymie twarde pudełko (dla kolekcjonerów jest specjalne wydanie w metalowym).

Na tym tle sam pomysł gry i metodologia nawigacyjno-awiacyjna, choć mocno rewolucyjna, bez zarzutu jeśli chodzi o wykonanie i na pewno dobrze przemysłana, nie wydaje nam się być aż tak genialna – choć to raczej rzecz gustu, a Szanownej Publiczności może się spodobać.

Alex & Gawron

Retribution

Zapowiadana hucznie i od dawna produkcja „Gremlin Software” stawia nas w niemiłej pozycji pod rządnych (początkowo) pilota niedobitków sił Ziemi, które to siły mają zamiar... grrrry... Obcy... bleee... Krellanie... uuuuu... rzezie... auuuu... kobiety i dzieci... teee... krew... zemsta. Fuj – zero oryginalności, obrzydlistwo.

Jaka by nie była ta historia, „Retribution” jest czymś pomiędzy „Commanche'em” a „Wing Commanderem”. Tak więc gra podzielona jest na misje, które rozdzielają rozmaite wydarzenia w bazie i Twoje rozmowy z dowódcami, mechanikami i innymi ludźmi. Po odprawie, treningu, nagraniu stanu gry (obowiązkowo po każdej misji) przechodzisz do wykonania zadania. Gra podzielona jest na kilka etapów, dziejących się na tym samym terenie, na który nadlatuje statek-baza i wypuszcza Cię na realizację kolejnych misji. Po tej realizacji wracasz do statku, słuchasz opinii o swojej misji, otrzymujesz ewentualne odznaczenia czy awanse, a następnie dowiadujesz się o rozwoju sytuacji i przystępujesz do wykonania następnej części misji.

Specyfika misji przywołuje jednak skojarzenia ze wspomnianym już tu „Commanche'em” i generalnie – lataniem helikopterem. Wszystko dzieje się tuż nad powierzchnią gruntu (na którym to gruncie zresztą znajduje się spora część celów i wrogów), sam lataasz dość powoli, a ograniczona liczba amunicji powoduje, że bardziej od szybkiego refleksu przydaje się precyzja i spokojne planowanie kolejnych ataków. Zresztą podobną taktykę wymuszają same zadania – należy atakować tylko cele misji,



ution

Scan by Vangis 2005

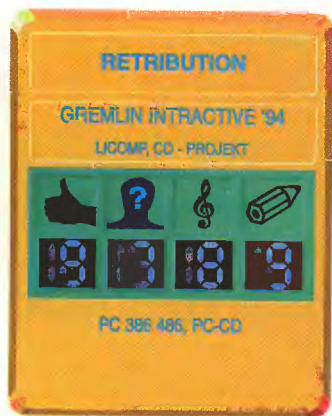
rozbięciu innych obiektów kończą się degradacją i pilotowaniem do końca życia statku-śmieciarki, a poza tym nie zawsze musisz zabijać i niszczyć – czasami należy tylko kogoś odkryć i zabrać czy zrobić coś podobnego.

Twoje uzbrojenie obejmuje działka laserowe – broń podstawową, acz mało przydatną z uwagi na nikłą siłę rażenia. Tak naprawdę główną Twoją siłą stanowią będą pociski niekierowane i kierowane, które posłużą Ci do kasowania głównie obiektów naziemnych (lasery się ich nie imają), a można nimi strzelać także do... jak to nazwać?... powiedzmy „samolotów” wroga.

Grafika gry jest ciekawa, stając się na pewno krok naprzód w stosunku do „Comanche'a” i rozsądną alternatywę dla „Armo-



TO NEUTRALIZE THE KRELLAN DEFENSES, THE W MISSILE PODS AND THE KRELLAN FIGHTERS



red Fista”. Wszystko ładnie liczone i cieniowane, dużych pikseli praktycznie nie uświadczysz – ciekawe tylko dlaczego bazy raketowe są tak tragicznie przedstawione, jakby z zupełnie innej gry. Muzyka i efekty bez zarzutu (zawsze lubiliśmy klasykę). W wersji CD-ROM-owej mamy dołożone sporo animowanych wstawek i przerywników, zresztą niezłej jakości. Co najważniejsze ta gra: trudna, mało (może nawet za mało) dynamiczna, wymagająca myślenia taktycznego i precyzji jest czymś nowym na rynku – rzeczą ładną i godną polecenia.

Alex & Gawron



„Wing Commander” to niepodzielnie królująca na rynku rodzina strzelanek kosmicznych: mamy już w sumie 5 części: Wing Commander I, II, Academy, Armada i opisywany w następnym numerze „Wing Commander III” – od dawna zapowiadana, niezwykle kosztowna i ponoć niesamowita produkcja. W opozycji do „WC” znajduje się seria „X-Wing” + „Tie Fighter” (wersje podstawowe i zestawy dodatkowych misji). A poza tym? Właściwie nic nie ma... Ale to zupełnie inna historia.

„Armada” jest dynamicznym rozwinięciem poprzednich części. Konflikt Ludzie – Kirlathi trwa na całego, obejmując sobą cały znany Wszechświat. Jednak tym razem nie będziesz wyłącznie biernym wykonawcą poleceń „góry”. Otóż do gry dołożona została otoczka strategiczno-ekonomiczna: mamy więc planety, które można (a nawet trzeba) podbić,

Wing Commander Armada

następnie wystawić na ich powierzchni rozmaite przybytki: kopalnie, stocznie oraz fortece. Kopalnie wydobywają surowce, stocznie robią z niego statki, zaś fortece służą w razie ataku 3 myśliwcami (ich typ zależny jest od wielkości fortecy). Tu oczywiście pojawia się problem transportu surowców z planet wydobywczych na produkcyjne (bo oczywiście każda planeta ma swoją specyfikę), zabezpieczania sobie tyłów przed atakiem itd. Cały ten ekonomiczny wątek jest dość istotny, choć bez nadmiernej przesady – gdy przychodzi co do czego, siadasz za sterami wybranego ze swej armady statku i razem z towarzyszymi uderzasz na wroga.

Walka zorganizowana jest w standardowy sposób, bez nadmiernych komplikacji: przyspieszamy i zwalniamy, mamy kilka rodzajów broni (lasery i rozmaite pociski samonaprowadzające, wyposażenie zależy od rodzaju statku,



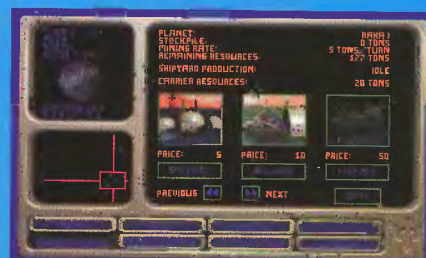
lub przeciw sobie. To co nas najbardziej urzekło, to animacje wybuchów – niezwykle realistyczne, najlepsze jakie zdarzyło nam się widzieć, wybuch jest biały, przypomina trochę sztuczne ognie – już choćby tylko dlatego warto tę grę zobaczyć. Poza podręcznikiem do gry dołożono też ładną książeczkę „Głosy Wojny” która tworzy nastrój, a przy okazji znakomicie pokazuje mechanizm powstawania konfliktu i jego obraz widziany z obu stron.

Polecamy tę grę, szczególnie wszystkim tym, którzy z rozmaitych dziwnych przyczyn (brak CD-ROM-u, procesora 486 DX, 8 MB pamięci czy innych takich drobiazgów) nie będą mogli nigdy zaznać rozkoszy grania w „WCIII”. Co się niżej podpisanym też tyczy (pamięć!).

Alex & Gawron

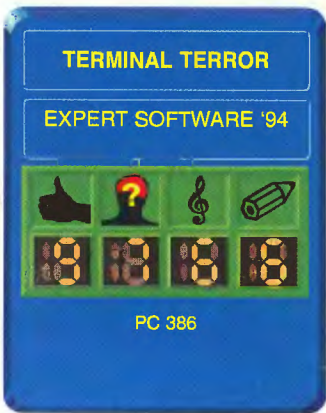
tych jest kilka), od tego dochodzą dopalacze (bardzo przydatne, większość manewrów w grze powinno się wykonywać „na prędkości”), możliwość komunikacji z innymi statkami i to właściwie koniec. Żadnych komplikacji technologicznych, jak w „X-Wingu” – tylko czysta walka. Pojedynek wymaga sporo refleksu, dużych umiejętności i dobrego wyczucia orientacji i tylko niewielką pociechą może tu być fakt, iż przeciwnicy nie są zbyt inteligentni i dają się zabić stosunkowo łatwo.

Warto zwrócić uwagę na oprawę gry: grafika i muzyka są bez zarzutu. Istnieje możliwość dołączenia do gry własnych plików dźwiękowych z tekstami okrzyków bojowych, jakie posyłają Ci wrocy piloci podczas walki. Wersja CD-ROM zawiera całe tony znakomitych animacji jako przerywniki. Można pograć w sieci bądź po kablu – oczywiście razem





Terminal Terror



©1994 PIE IN THE SKY SOFTWARE
 ©1994 EXPERT SOFTWARE, INC.

Nicka Huntera znacie już z gry „Lethal Tender”, gdzie powstrzymał, jak zwykle przy drobnym wsparciu z drugiej strony ekranu, groźnego szaleńca pana Deveraux, psychopatę od urodzenia, nauczyciela matematyki z wyboru. Tym razem ponownie spotkamy się z naszym bohaterem, aby naprawić zło wyrządzone przez jeszcze groźniejszego szaleńca, pana od fizyki, Jacka Riggsa. Riggs co prawda został już aresztowany (a wcześniej – zaocznie skazany na jakieś 2500 lat więzienia za część udowodnionych mu przestępstw), ale w trakcie tran-

sporu jego zbiory dały znać o sobie, opanowały lotnisko na którym przebywał, a ich działalność spowodowała groźbę katastrofy lotniczej oraz eksplozji wspomnianego portu lotniczego. Do akcji wkrocza oddział specjalny...



Twoja misja będzie się składała z kilku części. Na początek musisz włączyć zasilanie wieży kontrolnej. Gdy już Ci się uda, wyruszasz odbić przetrzymanych w halu odpraw zakładników. Dalej przechodzisz do rozminowania bomb, które terroryści podłożyli pod zbiorniki z paliwem lotniczym. Po realizacji tego zadania możliwe są 2 scenariusze: o ile wybrałeś najłatwiejszy poziom trudności, kończysz zabawę. Gdy wybrałeś któryś z trudniejszych – musisz jeszcze zająć się odeskortowaniem Riggsa (co oczywiście będzie się wiązało z pewnymi niespodziankami). Oczywiście czas nieubłaganie płynie i należy mieścić się w jego limitach przeznaczonych na poszczególne zadanie.

W trakcie działań nie będziesz bezbronny. Twój arsenał zaczyna się od własnej nogi i znakomitego wykopu. Dalej idzie „goo-goo-

gun”, czyli sopluka na klej – jej zaletą jest fakt, iż tylko zakleja przeciwnika, nie zabijając go, co przydaje się w miejscach, gdzie są też zakładnicy. Zabicie zakładnika powoduje bowiem uznanie Cię za zdrajcę, a w konsekwencji aresztowanie i krótką rozprawę przed sądem wojskowym – natomiast zaklejenie gościa niczym nie grozi. Kolejne w arsenale są granaty – co prawda tylko gazowe, ale zawsze (Uwaga!: Aby ich bezpiecznie używać, należy mieć maskę!). Następna broń to karabin maszynowy – pocziwa, dobra sopluka, niestety pożera amu-

nia ran, maska gazowa, kamizelka kuloodporna (zmniejsza wrażliwość na trafienia), dodatkowe magazynki amunicji, kartki z informacjami oraz bardzo zabawne bomby, które można pozostawić niezauważone i w odpowiednim momencie zdalnie zdetonować.

Twoje spotkania z przeciwnikami zapewne nie pozostaną bez obopólnego uszczerbku na zdrowiu. Sprawa ta, jak w poprzedniej części gry, rozwiązana została niezwykle ciekawie. Mianowicie poza punktowym stanem zdrowia widzisz też schemat Twojego ciała z zaznaczonymi miejscami trafień. Owe miejsca mają wpływ na Twoje zachowania, np. trafienie w nogę powoduje kłopoty w poruszaniu także i w efekcie – „znoszenie” na boki przy chodzeniu. Trafienia w ręce obniżają sprawność w posługiwaniu się bronią itd.

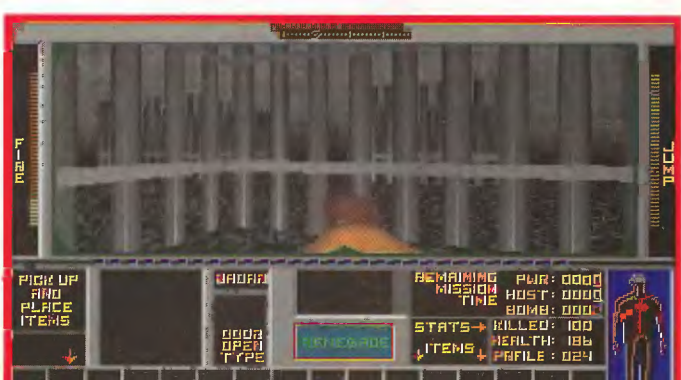
To co widać na ekranie nie wywołuje dobrego wrażenia. Gra jest dozwolona, ale taka grafika w czasach „Heretica”, „Descenta”

i zbliżających się „Dark Forces” jest po prostu niczym. Podobnie jest z muzyką i efektami: nie uwłaczają godności PC-towca, ale też nie są nawet przeciętne. Dlaczego więc piszemy o tej grze i poświęcamy jej tyle miejsca?

Ano, z uwagi na realizm. „Terminal Terror” próbuje udawać rzeczywistość i wychodzi mu to w miarę dobrze. Bardzo nas cieszy, że np. można wlecieć na dach za pomocą znajdującego zestawu odrzutowego i tam, wskoczywszy (skakać też można) na przeszkłony sufit – spaść z zaskoczenia do sali na dół, sięjąc śmierć i zniszczenie. Bardzo zabawne jest, gdy zaczynasz strzelać do cywilów na oczach strażaka – próbuje on połączyć Cię wodą, a gdy podejdziesz bliżej – rzeczywiście odnosisz obrażenia. Znakomicie, że w ogóle pojawia się ktoś poza przestępcami – zakładnicy, załoga wieży kontrolnej (która natychmiast po przywróceniu mocy przekręca się w fotelach

i słyszy jej rozmowy z krążącymi samolotami; te zresztą też widać), policja, straż pożarna, obsługa lotniska. A gdy bohater dostaje się do więzienia za zabicie zakładników? Rzeczywiście znajdujesz się w celi bez wyjścia! Miłe jest to wszystko – bo łażenie po korytarzach kolejnej bazy na Alfa Centauri i walenie z garłacza protonowego do wszystkich, co się rusza, tj. stu-metrowych mutantów powstałych ze śliwki i trolejbusu jest zabawą miłą, ale już zaczyna być nudne. „Terminal Terror” pozwala przeżyć coś nowego – i dlatego, nie zważając na mankamenty oprawy, polecamy tę wspaniałą grę.

Alex & Gawron



Space Pirates

„American Laser Games” trzaska swoje kolejne filmowe strzelanki z godną podziwu regularnością, utrzymując przy tym cały czas wysoką jakość. Kolejną, piątą już produkcją (a lada chwila pojawi się szósta, „Crime Patrol II – Drug Wars”) jest „Space Pirates”.

Osobom, które nie znają gatunku, przypominamy: zabawa polega na tym, że całą sytuację widać oczami bohatera, zaś zadaniem gracza jest takie przemieszczanie cełownika i w odpowiednim momencie wystrzeliwanie z broni, aby kasować wszystkich pojawiających się wrogów – bowiem akcja może przybrać tylko 2 oblicza: albo Ty zginiesz, albo przeciwnik.

„Kosmiczni Piraci” toczą się „Thousands years ago, in a galaxy far, far, far, far... itd”. Jako Gwiezdny Komandos stoisz przed szczytnym zadaniem odbicia porwanych przez tytułowych bohaterów zakładników, zdobycia materiałów do superbroni, a następnie kasacji kosmicznego śmiecia z samym ich wodzem, kapitanem Talonem (na co?) na czele.

W porównaniu z innymi produkcjami ALG wyróżnia „Piratów” kilka rzeczy. Po pierwsze, gra jest znacznie trudniejsza. Jej ukończenie wy-

maga dużej zręczności i nawet częste nagrywanie nie pomaga. Po drugie poza klasycznym digitalizowanym filmem pojawia się sporo domalowywanych efektów specjalnych, od wystrzałów z laserów począwszy, skończywszy na scenach, gdzie kasujesz statki piratów (raytrace’ingi, raczej kiepskie). Nie sposób też nie zauważyć kilku elementów quasi-logicznych, zresztą nie wiadomo po jakiego czorta upchniętych w grze. Natomiast duże uznanie (szczególnie u nas, wiernych widzów „Hollywoodzkich czarodziejów”) budzą popisy kaskadersko-pirotechniczne, połączone z dużym bogactwem scenograficznym całości. Oczywiście nie umywa się to jeszcze do pełnometrażowych, drogich filmów typu „Star Gate” czy „Time Cop”, ale już osiągnięto poziom spotykania w tańszych

produkcjach, ewentualnie serialach – co dobrze rokuje na przyszłość.

Z technologicznego punktu widzenia należy odnotować zmianę, której nie podejmujemy się ocenić. Otóż w grze nie pojawiają się już sceny z olbrzymimi, półcentymetrowymi pikselami. W zamian za to, wszystkie obrazy pokazywane są ze stratą jakości, jakby troszkę zamglone. Wygląda to dziwnie, nam się nie podoba (trudno zrzucić ładne screeny...), ale chyba jest krokiem we właściwą stronę – podobnie jak „Kosmiczni Piraci”, których pomimo ich wad polecamy.

Alex & Gawron



SPACE PIRATES
 AMERICAN LASER GAMES '94
 CD-PROJEKT

18 18 18 18

PC 386 - CD, 58



Jamm It

strzelają do siebie, innych i policji oraz – grają w koszykówkę gdzieś na małych boiskach, rzucając starą piłką w odrapane tablice. A najlepszy z nich idą grać do ligi NBA i zarabiają mnóstwo pieniędzy.

Oczywiście rzeczywistość jest cokolwiek inna, a to, co przeczytaliście, to tzw. stereotyp, zresztą trącający głupotą zwaną powszechnie rasizmem. Jakby nie było, świat koszykówki ulicznej można od-

wiedzić, a umożliwi nam to gra „Jamm It”.

W grze uczestniczyć będą 2 osoby, grając na jeden kosz. Dostępnych jest kilka typów rozgrywek, w zależności od tego, czy honorowane są faule, ile jest piłek (!) oraz czy na ziemi nie widać przemieszczających się krzyżyków, z których rzut ewentualnie daje większą liczbę punktów.

Sama gra przedstawiona jest w 2 ujęciach: sytuację na całym boisku widać w ujęciu z boku, z góry, oczywiście w 3 wymiarach, gdy zaś gra przenosi się pod sam kosz, następuje efektowne zbliżenie, z digitalizowanymi postaciami.

Rozgrywka jest realistyczna: zawodnik z piłką może wykonać zwód bądź rzut. Z rzutami nie jest łatwo: pierwszy raz wskaźnik „Fire”, gdy chcemy, aby zawodnik podskoczył, drugi – aby wyrzucił piłkę. Oba te momenty są istotne i nawet wykonanie wsadu nie jest początkowo proste. Z kolei zawodnik bez piłki może bądź wykonać blok, bądź też popchnąć wroga z celem wykonania faulu. Polecamy tę drugą opcję, bowiem sędziowanie jest bardzo łagodne.

Cała gra ma swój klimat – poza efektownymi gra-

Jamm It
 GTE ENTERTAINMENT '94

18 18 18 18

PC 386 4MB

fitti na murach usłyszymy też znakomite efekty dźwiękowe zawierające obelgi i przekleństwa w znakomitym wykonaniu i szerokim repertuarze. Do tego mamy jeszcze 3 ekscentrycznych zawodników do wyboru (polecamy Slade'a). 3 rodzaje terenu, zakłady, możliwość gry na 2 graczy i kody dostępu do dalszych rozgrywek.

Na koniec uwaga: gra bez jowa jest możliwa, ale bezsensowna – coś jest spartolona w kodzie programu. Co w niczym nie zmienia faktu, że polecamy tę grę, jednocześnie rapując sobie z cicha pod nosem i wyzywając od suckerów.

BeAlex & Butt-Gawron

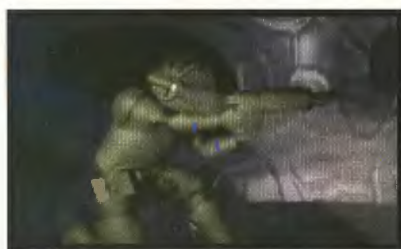
Daleko, daleko stąd, w mieście Nowy Jork jest sobie dzielnica Brooklyn. W tej dzielnicy żyją sobie panowie (i panie) Murzyni, którzy mówią „men” z niesmiertelnym i jedynie słusznym akcentem.





Jakiś czas temu, przy okazji opisu do „Novastorm” rozpisaliśmy się nad pięknem CD-ROM-owych zręcznościówek. Jednak nawet tak znakomita gra jak „Novastorm” nie umywa się do „Creature Shock” – niesamowitej dwudyskowej strzelaniny, zupełnie szokującej swoją jakością wykonania.

Zaczyna się od tego, że ziemski statek zwiadowczy lecący w stronę Saturna zostaje zaatakowany i rozbity przez... olbrzymi żyjący asteroid. Twoje zadanie, podzielone na 5 części, będzie polegało najpierw na doleceniu w rejon zdarzeń, następnie wleczeniu rzeczonemu asteroidowi w... no, mniejsza z tym, gdzie i zbadaniu wnętrza tegoż jak najbardziej ciała niebieskiego. Dalej przelatujesz do bazy transmisyjnej Obcych, zwiedzasz bazę, aby wreszcie przeteleportować się do samego centrum złych sił, olbrzymiej (w przypadku negatywnego



zakończenia gry widzisz jak oplata całą Ziemię) rozgwieżdzy.

Etapy 1 i 3 podobne są właśnie do „Novastorm” – lecisz stateczkiem, który widzisz od tyłu i strzelasz do wszystkiego co się rusza. Jakość wykonania jest niezła, choć może nie genialna. Natomiast zupełnie szokujące są po-

zostałe 3 etapy. Mianowicie chodzisz sobie po tunelach, przy czym nie masz pełnego wpływu na kierunek ruchu, a tylko wybierasz kierunek w którym teraz pójdziesz. Gdy natrafiasz na przeciwników, zaczyna się walka, mogąca przebiegać na 2 sposoby, w zależności od liczby wrogów. Tak więc albo widzisz swój celownik, Twoje pole widzenia obejmuje 2 ekrany, zaś atakuje Cię kilka potworów na raz, albo też widzisz tylko jedną bestię. Ten ostatni przypadek jest prawdziwym majstersztykiem, potwory są niesamowicie animowane (znakomity rendering, przy okazji nie zapominajmy jed-

nak, że wygląda to wspaniale, ale nie jest „Doomem” – bestie zawsze zachowują się tak samo, tak jak zrobiono animację, różnice mogą tylko wynikać z faktu, iż zrobiono kilka wariantów jednej sceny). Aby kasować dużych wrogów, trzeba zlokalizować ich słaby punkt i w niego strzelać. Oczy-



wiście mamy energię życiową, ładunki do pistoletu, niespodzianki w schowkach, bomby itd.

Gra tworzy niesamowity klimat grozy i tajemniczości. Muzyka i efekty po prostu zabiłają – najwyższa jakość, włosy stają dęba na głowie. Poza samymi animacjami w grze, mamy jeszcze kilkadziesiąt minut trudno powiedzieć „przerwywników” – po prostu znakomitych animacji ilustrujących niemal każde ważniejsze zdarzenie w grze i doskonale wkomponowanych w jej przebieg. Cały efekt wzmacniają jeszcze bestie, z piekła rodem: killkutonowe, killkunastometrowe (sądząc z wielkości) larwy, niesamowite osmiornice o mackach długości kilkunastu metrów czy też zwykłe, metrowe robale, które rzucają się bohaterowi do szyi. Odio! Świetna gra, każdy musi ją zobaczyć, a na pewno się nie zawiedzie.

Alex & Gawron

Szaleniec, dr Nico Radiaki grozi światu zagładą atomową. Zaszył się na swojej wyspie i należy go stamtąd wykurzyć. Do wykonania tego zadania zostaje wyznaczony specjalny agent DMZ o nazwisku mniejsza jakim. Uzbrojony tylko w kij baseballowy nasz bohater zostaje wyszłachony z wyrzutni torpedowa; okrętu podwodnego i ląduje w ogrodach tajemniczej wyspy – pierwszym poziomem jego wędrowki.

Tak zaczyna się gra „Fortress of Doctor Radiaki”, gra, której autorzy mieli ochotę interzyć się z „Doomem” (tak wynika z prospektów reklamowych), a w rzeczywistości wyszło im coś, co znakomicie określa nazwa „Wolfenstein Deluxe” – ale nie więcej.

Nasz bohater, jak to zwykle, błądzi po korytarzach, szuka kluczy, przelacza rozmaite wachty i szuka wyjścia wyżej. Poziomy są duże i pogmatwane, a przeciwników mało. Efekt osłateczny jest taki, że człowiek błądzi, klinie, wśledka się, a gry już natłone się na jakiegoś mieszczusznika, zabija go szybko w niemy wściekłości. W orientacji nie pomaga skopana mapa: oznaczenie na niej są nie miejsca, które nasz bohater obejrzał, ale tylko te, w których fizycznie był. Co to znaczy? Ano, wchodzisz do komnaty, stajesz na środku, rozglądasz się



Fortress of doctor Radiaki

i wychodzisz. Nic w tym miejscu nie ma, apenatowałeś je całe. Ale na mapie będzie zaznaczone tylko trasa Twojego przemarszu miejsca pod ścianami – nie. Obłąd.

Z rzeczy przyjemniejszych – ciekawe rodzaje broni: począwszy od kija baseballowego, poprzez miecz samurajski, pistolet czy karabin maszynowy, na super-broni skończywszy. Ale będzie trzeba nieźle wysilać wzrok, aby zorientować się, że jest się posiadaczem danej broni – leżą one na podłodze i są niemal zupełnie niewidoczne.

Dobłą stroną „FODR” jest grafika. A właściwie byłaby: fajne są digitalizowane (na przemian z raytracowanymi) tekstury ścian, po-

dobnie jak niebo czy podłoga. Gorzej, że wszystko to jest ustawione klockowato, pod kąłami prostymi, na stałej wysokości – zupełnie jak w „Wolfensteinie”. O żadnych schodach nie ma co mówić. Jedyłą przewagą gry nad „Wolfem” jest fakt, że ściany pionowe nie muszą stać pod kątem prostym do siebie.

Zdecydowanie bez zarzutu i znakomicie zrobieni są wrogowie: wyrenderowane pod 3D Studio postaci, kiedy podchodzą bliżej nie rozłączają się na olbrzymie piksele, jak w innych grach, z „Doomem” na czele. Tu wszystko wciąż jest ostre, wyraźne



I krwawe (krwi jest sporo) – bardzo fajna sprawa.

Dziwna to gra, może maniakom się spodoba. Kilka dobrych pomysłów i dobrze wykonanych fragmentów ginie przytłoczone załością reszty, nudą i sztywnością grafiki. Ta gra po prostu nudzi.

Alex & Gawron



Rok 2062. Firma DEAD Inc przejęła monolityczną fabrykę kryogeniksu, znajdującą się na obrzeżach miasta MonstroCity. Właściciel tej firmy – ex-profesor Moribund Kadaver, prowadzący badania nad kryogeniksem – nie omieszkał tego wykorzystać. Straszne kryogeniczne mutacje, znane jako Psyko-genix, pojawiły się na ulicach, zmuszając ludzi do opuszczenia domów. W końcu całe miasto zostało spustoszone przez siły DEAD Inc.

Informacje o tym dotarły Departamentu Militarnej Obrony i specjalne oddziały zostały skierowane do MonstroCity. Wrócili tylko niedobitki. Zdesperowany MAD wzywa zespół strasznych najemników zwanych SKELETON KREW...

W skład tej drużyny wchodzi trzy niesamowite osobowości:

- **Spine** – urodzony w 2031. W roku 2050 stworzył ten zespół.
- **Joint** – urodzony w 2034. Najpotężniejszy z całej bandy, nigdy nie rozstaje się ze swoją gigantyczną gówerą.
- **Rib** – urodzona w 2039. Najżejsza i najszybsza z drużyny.

Każda z tych postaci jest zaopatrzona w dwie bronie:

- wysokiej mocy działko plazmowo-pulsacyjne;
- duraluminiowe bomby o dużej sile rażenia.

Teraz Ty wybierasz jedną (lub dwie – przy grze na dwóch graczy) 'osobę' z tej trójki i ruszasz, by naprawić zło wyrządzone przez Moribunda!

Na początku posiadasz 3 życia oraz jeden kredyt umożliwiający rozpoczęcie gry z wszystkimi życiami od początku planszy. Dodatkowe życie możesz dostać, gdy zdobędziesz 10000 punktów.

Najpierw wyruszasz posprzątać w MonstroCity. Spotkasz się tu z różnymi chodzącymi mutantami, którzy jednak wymiękają po kilku strzałach, a sami nie są zbyt niebezpieczni. Bardziej za skórę zachodzą wieżyczki wynurzające się z podłogi, gdyż po trafieniu chowają się w podłogę i po chwili znów się wychylają. Spotkasz po drodze także zapory siłowe, które wyłącza się niszcząc stojące w pobliżu komputery. Pod koniec tej planszy natrafisz wielką latającą głowę, która oprócz strzelania zwykłymi pociskami, co pewien czas strzela z lasera, którego trzeba unikać, gdyż momentalnie zabija. Po zlikwidowaniu tego mutanta dochodzisz do drzwi, kryjących windę.



W windzie musisz okazjonalnie rozprawić się z różnymi latającymi i pływającymi stworkami (windę jest zalana wodą). Zjeżdża ona w dół zatrzymując się po kolei na wszystkich piętrach. Twoim zadaniem jest za każdym razem pozbycie się wszystkich wrogów, reprezentowanych przez pływające glizdy i roboty. Jeśli

zobaczysz tu wystające z wody oczy, to radzę Ci się od nich oddalić. Oczy te należą do dość nerwowego stworka, który połyka każdego zakłócającego mu spokój.

Po zjechaniu windą na sam dół wychodzisz do dżungli. Tu musisz po prostu przejść długą ścieżką, załatwiając po drodze wszystko co się rusza. A ruszać się będą wystające z ziemi pnącza, biegnący mutanci i najniebezpieczniejsze: roje owadów przypominających, głównie usposobieniem, szerszenie. Aby je zabić i nie zginąć – strzelaj do nich wycofując się i rusz do przodu dopiero, gdy wszystkie zginą.

Po przejściu dżungli lecisz na Marsa, aby zniszczyć kolejną bazę Kadavera. Aby ukończyć tę planszę musisz zniszczyć wszystkie budowle znajdujące się w tej strefie. Przeszkadzać w tym będą Ci wielkie żaby i inni mutanci, których już wcześniej widziałeś. Innym utrudnieniem są tu rury, z których wylatują trujące gazy. Po zniszczeniu wszystkich instalacji lecisz na Wenus.

Tu znajduje się główna siedziba Kadavera. Aby się do niej dostać musisz najpierw przejść przez labirynt, w którym, oprócz znanych ci z poprzednich plansz mutantów, spotkasz wielkie dziwne stwory, wokół których krążą ogniste kuie. Niestety są oni niezniszczalni, więc musisz ich omijać, co niestety nie zawsze jest proste. Po przejściu labiryntu zobaczysz kilka drzwi, z czego jedne zamknięte. Za tymi otwartymi znajdują się komnaty, w których musisz zniszczyć kilka maszyn.

Po załatwieniu obowiązków w tych komnatach otwierają się ostatnie drzwi.

Za nimi znajduje się sam Kadaver. Jest on chroniony przez osłonę, którą zdeaktywować możesz niszcząc znajdujące się przy ścianach generatory. Po zniszczeniu osłony musisz tylko zabić go, co zajmuje trochę czasu, gdyż teleportuje się on co chwilę z miejsca na miejsce. Gdy się z nim uporasz pozostaje Ci już tylko obejrzeć EndSequence...

Ferion

P.S. Jeżeli podczas wyboru postaci wpiszesz „I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST” i wcisnąs Space, to wciskając Enter z klawiatury numerycznej zwiększysz ilość swoich żyć do 9.



CYBERWAR

SCI '94

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



PC CD-ROM,
min.486 SX 25MHz, 4MB CD 2x

CENA: 220,00 zł

CYBERWAR



pokrewieństwo z filmem, ale zawartość, czyli sama gra jest mocno osadzona w klimacie „kosiarskim”. „Cyberwar” to kontynuacja gry „Lawnmower Man”, której akcja z kolei jest kontynuacją głośnego filmu pod tym samym tytułem – czyż nie jest to swojego rodzaju rozpusta?

Poprzednia część zakończyła się szczęśliwie. Dr Angelo uratował Carlę i Petera uwięzionych przez CyberJobe'a, a z nim samym doszedł do porozumienia.

Dzisiaj jednak czas na trzecią już część przygód dr Angelo w grze „Cyberwar”. Organizacja rządowa odpowiedzialna za zrobienie z Jobe'a maszyny do zabi-

kich. Tak jak i poprzednik stworzył swoje królestwo, gdzie ponownie został ściągnięty niczemu nie winny dr Angelo.

Tym razem bogatszy w doświadczenia musi dotrzeć do serca cyber-świata, którym jest mikroukład Omega, będący strukturą programową zamkniętą w matrycy sprzętowej. Zadanie jest proste: pośród gąszczy rzeczywistości wirtualnej odnaleźć mikroukład i zniszczyć go, a przy okazji także i kopię CyberJobe'a. Droga, którą będziemy kroczyć, złożona jest z kolejnych prób-gier. Należy je ukończyć pomyślnie zbliżając się w ten sposób do celu. Aby nie zagubić się w cyber-przestrzeni mamy ze sobą mapę – ułat-

OBSZAR USUWANIA USTEREK (labirynt z cyberpszczołą), MAGAZYN MUTACJI (wymiana strażaków z mutantem), TECHNIKA ODWROTNA (wybierz odpowiednią platformę, ale spadasz w przepaść), STEROWANIE ROBOTEM (rozbudowana wersja z poprzedniej części, na niższym poziomie krąży zabójczy robot), STANOWISKO HEKSADECYMALNE (wybieramy ciąg liczb, znalezionej w magazynie mutacji), DRZWI ZABEZPIECZAJĄCE (kilka zagadek logicznych, aby bezpiecznie otworzyć zamknięte drzwi), CYBER-BOOGIE (szalony lot cyber-lotnią).

Jak widać możliwości jest wiele, a na dodatek poszczególne zadania podejmowane wielokrotnie różnią się między sobą innymi układami i poziomami trudności. Cała gra to kawał wspaniale wykonanej pracy maniakalnych ludzi z firmy SCI, którzy stworzyli świat, którego przestrzeń i akcja wylewa się niejako z ekranu monitora, absorbując w pełni wzrok, słuch i uwagę gracza.

Cena może się wydać komuś czymś niesłychanym, ale warto wziąć pod uwagę to, że za nią otrzymujemy oprócz wspaniałej gry, mieszczącej się na trzech kompaktach, ładnie wydaną kolorową intrukcję w języku polskim i dodatkowy kompakt ze wspaniałą muzyką pozwalającą poczuć się jeszcze głębiej w cyber-przestrzeni – istne чудо! Przeliczając za jeden kompakt płacimy 55 zł, to nie jest wcale tak dużo!

Grę polecam wszystkim, ale ze względu na cenę, rewelacyjnie wykonaną grafikę i oprawę dźwiękową wiem, że gra faktycznie przypadnie do gustu tylko prawdziwym koneserom.

NEUROMANCER

P.S. Druga część filmu „Lawnmower Man” będzie nosiła tytuł „Jobe's War” i premiera jej szykowana jest na lato 1995 roku.

68

W

szystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że czas nadejścia drugiej części filmu „Kosiarz Umysłów” (The Lawnmower Man) nadchodzi. Pierwszym znakiem była gra pod tym samym tytułem, opisywana w TS 12/94, drugim kometa i to, że krowy zaczęły dawać kwaśne mleko; na koniec wpadła na rynek gra „Cyberwar”. Tytuł nie wskazuje na

jania skopiowała wszystkie dane dotyczące badań dr Angelo, zanim jej laboratorium wyleciało w powietrze (film Lawnmower Man). Teraz, gdy CyberJobe wymknął im się spod kontroli, wykorzystując te dane uruchomili symulację, która stworzyła kopię CyberJobe'a, jeszcze bardziej niszczycielskiego niż oryginał, gdyż pozbawionego jest uczuć lud-



wia lokalizację i planowanie drogi. A oto jakie atrakcje czekają nas po drodze: CHODNIK (po prostu biegnij doktorku!), ZASIĘG POCISKÓW (strzelanie z armat), MIASTO OBWODÓW (szalona jazda jednokołowym rowerem),