

Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, marzec 1996

# TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

48

3



**Wetlands**  
**Cybermage**  
**Jest erotycznie**  
**Wing Commander IV**



WHEN YOU'VE GOT NOBODY ELSE, A GANG HELPS YOU SURVIVE.

# FREEEX



Ludzie z kolejnych pokoleń osiągnąc stateczny wiek – jakkolwiek by on nie był – zaczynają w trakcie rozmów ze swoimi rówieśnikami opowiadać o tym, jak to było kiedyś i kto na czym się wychowywał. Ja powiem szczerze, jako młódz narodzona w latach siedemdziesiątych przynajmniej do komiksowej genetyki swojego pokolenia. Dlaczego nie telewizyjnej, czy komputerowej? Cóż, wtedy nie było jeszcze komputerów do gier, a telewizja była głównie czarna-biała i do tego mocno kłamała. Sami rozumiecie, że wielu takim jak ja

pozostawał komiks nazywany popularnie kolorowym zeszytem.

To wtedy – w latach siedemdziesiątych – pierwszy raz zetknąłem się z Magazynem Opowieści Ilustrowanych „RELAX”. Także w tym okresie wielu moich rówieśników zaczytywało się pasjonującymi do granic ludzkich możliwości przygodami supermężczyzny milicji obywatelskiej kapitana Żbika.

Nie można oczywiście zapomnieć takiej klasyki gatunku jak „TYTUS, ROMEK I ATOMEK”, które zostały w moim i wielu moich znajomych niezatarte piętno w psychice, jak i na sposobie żartu, który każdy uważny czytelnik wychwytywał w dzisiejszych wypowiedziach. To właśnie z tej serii książek o przygodach zwirowanej małpy i jej dwóch przyjaciół pochodzą takie zwroty jak:

„Rzecz to oczywista, że to sprawa nieczysta!”, czy „Panowla zrzutka na piwo!”. Te i wiele innych powiedzonek krąży do dziś wśród ludzi, a tylko niewielu z nas zdaje sobie sprawę skąd je wzięło.

Po co ja o tym wszystkim opowiadam? Nie jest to moja spowiedź, ani żadna z tych egzystencjalnych wypowiedzi, które tworzy się będąc odurzonym używkami. Jest to próba pokazania, że już dawno temu, zanim jeszcze komputery trafiły do naszych domów, komiksy przeżywały swój rozkwit, który do dzisiaj możemy zaobserwować przeglądając półki kiosków z czasopismami.

No tak, ale to nie wszystko. Wśród produktów rozrywkowych powstałych ostatnio zaobserwować można nową falę, zalew wszelkiego rodzaju komputerowymi komiksami.

Najczęściej są to tzw. wydania dla kolekcjonerów, którzy zbierając ulubioną serię, teraz będą mogli podziwiać pasjonujące ich przygody na komputerowym ekranie. Powstają też komiksy całkowicie nowe, stworzone specjalnie na komputerze.

Komputerowe komiksy posiadają dynamikę oglądania. Kolejne klatki obrazów odsłaniają się imitując w ten sposób tradycyjne wodzenie wzrokiem po stronach. Digitalizowane dźwięki nadają każdej z postaci nowego charakteru. Ruch obrazem i kolorem wzmacniają szczególnie ekspresyjne sceny. Wykorzystuje się multimediálność komputera, tworząc nowy wymiar w komiksach, czasami wręcz zbliżając je do gier komputerowych.

Á propos gier, czy zauważyliście ile ostatniej produkcji posiada zapożyczenia z komiksów? „Kajko i Kokosz”, „Road Warrior”, „Cybermage”, „Aliens” i jeszcze wiele innych, jeżeli nie bezpośrednio, to pośrednio używają komiksowego języka.

Komputery już nie tylko przenikają filmy, muzykę, gry, literaturę, naukę, ale i komiksy, które nie gęsi i swoje miejsce w świecie mają.

Jeżeli interesujecie się komiksami i chcielibyście, aby temat został ciągnięty dalej, cóż, napiszcie na adres redakcji. Wystarczy, że przyjdzie około 200 listów z taką prośbą, a napiszemy jeszcze w TS o komiksach.

**Emil Leszczyński**

# COMIXY



No i co bawi?





**CYBERMAGE** – połączenie doomopodobnej akcji i fabuły rodem ze świata gry „Syndicate”. Pod względem graficznym trzyma wysoki poziom, jako przygodówka całkiem ciekawa i w całości godna polecenia. Nie bez powodu uzyskała Rekomendację. Korporacje, cyborgi, magia, najnowsze technologie, intryga, to wszystko czeka na Ciebie.

więcej na stronie 64.



**FIRESTORM: Thunderhawk 2** – wyśmienita strzelanka pozwalająca poudawać lot futurystycznym helikopterem bojowym. Misje na całym świecie, także na terenach byłego (?) ZSRR, byłej Jugosławii. Różnorodne zadania do wykonania, łatwa w sterowaniu maszyna o potężnej sile rażenia, na widok której pewien znany film zmieniłby nazwę na: „Pluszowy Grom”. Mnóstwo zabawy za co grę Rekomendujemy, jeżeli czytać to tylko na stronie 13.

# menu

Tym razem numer został udany pod światło-poglądowym przewodnictwem **półprzewodnika Naczelnego**, którego obecność świadczy bynajmniej o tym, że nawet S.S. Titanic może jeszcze łwi pazur pokazać. Chyląc mu kapelusza, ciągnąc za kołnierzy i wierząc w marynarę przypominamy, że sezon grzewczy się niedługo skończy i nadejdzie czas na nas Surojadki, a wtedy zaszalejemy!!!

Za dzisiejszy numer radzimy zabierać się w rękawiczkach azbestowych lub obcęgami, gdyż **gwoździ w nim jak psów**.

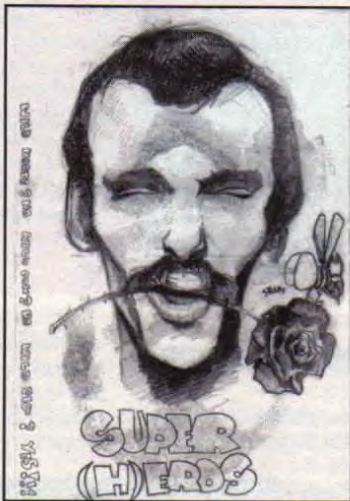
W okolicach skrzyżowania Twojego wzroku i **strony 52** znajdziesz wspaniały konkurs sponsorowany przez firmę IPS Computer Group – **ale nagrody!!!**

Oczywiście nie mogło obejść się bez rubryki **LISTY**, która cieszy się coraz większą popularnością czytelników. W niej obok uwikłanych w tryby społecznych machinacji ludzkich problemów i wydarzeń narzeczonych na szpilę przeznaczona udzielone zostaną wykrętnie, acz wyczerpujące odpowiedzi na trzy **egzystencjonalne pytania**: PO CO? NIE WIEM? DWA NA WYNOS?

Jeżeli jeszcze nie bierziesz udziału w światowej „manianie” pingpongowych przerzutów tekstów wątpliwej treści, to czas abyś spojrzal na **stronę 36**, gdzie tym razem gości ściśle tajny organ „**Sledziona: Magazyn kobiet myślących**”.

Oprócz tego tona literówek, hektolitry płynów werbalnych, szarady, kalamburów, wirówki i cała zabawa z obrazkami, soluszykami i tekstami, które nigdy nie wiadomo na kogo wypadną... na tego BĘCI!

**Surojadki**



screen	strona
Allied General	PC 34
Big Fishing	22
Brain Dead 13	PC 66, 45
Civnet	PC 28
Cybermage	PC 64
Cyberstrip Poker	PC 67
Czytelnicy nadesłali	22
Druid	24
Dyzgrawidzy	24
Earthworm Jim	PC 66
Firestorm: Thunder Hawk 2	PC 13
Frankenstein	PC 10, 25
Gabriel Knight 2: The Beast Within	PC 8, 24
Grand Prix Manager	PC 30
Hover Strike	JAGUAR 56
Hypery	50
Jaguar CD	59
Kajko i Kokosz	22
Killer Instinct	GAME BOY 56
Konkurs IPS	52
Król Lew	GAME BOY 56
Lista przebojów	42
Listy	20
Mortal Kombat 3	SNES 58
Nowości	4
Owijanie w druty	38
Picture Blackjac Penthouse Edition	PC 67
Pitfall	JAGUAR 57
Pover Play	23
Przeżyjmy to jeszcze raz	60
Rayman	JAGUAR 57
Red Ghost	PC 29
Romans of the Three Kingdoms IV	PC 28
Sea Legends	PC 11
Skarb Templariuszy	JAMIGA 16
Swords of Xeen	PC 17
Sledziona	36
Tempest 2000	PC 14
Time Gate: Knight's Chase	PC 56, 68
Tipsy i kody	46
The Dig	PC 35, 45
The Riddle of Master Lu	PC 9, 45
Tough Guy	PC 17
Uniwersytet gracza	54
USNF Gold	PC 15
Warhammer	PC 32
Werewolf vs Comanche	PC 14
Wetlands	PC 12
White Man Can't Jump	JAGUAR 57
Wing Commander 4	PC 62
Wstępniak	4
Xtreme Racing	JAMIGA 65



**THE RIDDLE OF MASTER LU** – to gra trudna, maniacko skomplikowana i zamknie usta tym, co pomstowali na banalność przygodówek. Dwaj redaktorzy z konkurencji na targach ECTS odeszli od gry pokonani. Dixie zagrał, rozwiązał zagadki i jest zadłowlony.

zagadkowe strony 9 i 45



**JEST EROTYCZNIE** – Któż nie uwielbia oglądać pięknych kobiet, a jeżeli przy tym nie będziemy musieli wylądować ulubionych komputerów, to sytuacja staje się wymarzoną. Na popiskiwania, pohukiwania, werbalne wyrazy emocji i niezliczone deszczowe korespondencje czytelników reaktywujemy Waszą ulubioną rubrykę i mamy nadzieję, że będzie tak już do końca. Chyba że ktoś nam podliczy wartości i włączy kaganki...

ściśle erotyczna strona 67.

## KOMIKS!!! strona 63

Hover Strike  
Killer Instinct  
Król Lew  
Pitfall  
Rayman  
White Man Can't Jump  
Mortal Kombat 3  
Jaguar CD

**LEGENDA:**  
czerwone - opisy gier,  
czarne - inne.  
Po lewej spisu alfabetyczny,  
a po prawej nie.

- 4 **Wstępniak** jak zwykle
- 4 **Nowości**
- 8 **Gabriel Knight 2: The Beast Within**
- 9 **The Riddle of Master Lu**
- 10 **Frankenstein Through the Eyes of the Monster**
- 11 **Sea Legends**
- 12 **Wetlands**
- 13 **Firestorm: Thunder Hawk 2**  
helikopter marzeń wojennych
- 14 **Werewolf vs Comanche**
- 14 **Tempest 2000**
- 15 **USNF Gold**
- 16 **Skarb Templariuszy**
- 17 **Swords of Xeen**
- 17 **Tough Guy**
- 20 **Listy**
- 22 **Czytelnicy nadesłali**  
Kajko i Kokosz, Big Fishing, Pover Play
- 24 **Gabriel Knight 2** solution
- 25 **Frankenstein** solution
- 25 **Dyzgrawidzy**
- 28 **Civnet**
- 28 **Romans of the Three Kingdoms IV**
- 29 **Red Ghost**
- 30 **Warhammer: Shadow of the Horned Rat**
- 32 **Grand Prix Manager**
- 34 **Allied General**
- 35 **The Dig**
- 36 **Sledziona** magazyn kobiet myślących
- 38 **Owijanie w druty**  
przeglądoraport o zabawach w grupie
- 42 **Lista przebojów**
- 44 **Druid** solution
- 45 **Brain Dead 13** solution
- 45 **The Riddle of Master Lu** solution
- 45 **Time Gate: Knight's Chase** solution
- 46 **Tipsy i kody**
- 50 **Hypery**
- 52 **Konkurs IPS**
- 54 **Uniwersytet gracza**
- 56 **Konsolowy świat**
- 60 **Przeżyjmy to jeszcze raz**  
Arcade Pack, Megapack 4
- 62 **Wing Commander 4**
- 63 **Komiks** wrócił i miejmy nadzieję, że będzie co numer
- 64 **Cybermage** grać i wygrać
- 65 **Xtreme Racing**
- 66 **Earthworm Jim**
- 66 **Brain Dead 13**
- 67 **Jest erotycznie** Cyberstrip Poker, Picture Blackjac Penthouse Edition
- 68 **Time Gate: Knight's Chase**

Jest TAKTYCZNIE!



## Niewyjaśnione okoliczności

Wiosna idzie, ale jakoś niemrawo. Stąd może krajowi dystrybutorzy i producenci budzą się ze snu zimowego tak wolno, co owocuje niewielkim ruchem w interesie („Wing Commander IV” i „Polanie” to wyjątki). Pewnie jak zwykle wszyscy spać będą do najbliższych targów E.C.T.S., by przed wakacjami wydać wszystko co się rusza i znów na lato pograć się w letargu. Taki cykl biologiczny.

Tymczasem redakcja przeżywa ciężkie chwile (ciężkie przeżywa zawsze, ale te są cięższe niż zwykle), bowiem ktoś postanowił wyeliminować z gry (z gier) jej pracowników i współpracowników. Zaczęło się od Roshkeena, który niespodziewanie dostał bilet w jedną stronę do Zimbabw czy Bangladeszu... w każdym razie tam, gdzie nie ma komputerów. Przez pół roku nie zobaczymy więc jego tekstów na naszych łamach i to w chwili, gdy pojawiły się „Wing Commander IV” i „Buried in Time”, na które tak czekał. Kondolencje.

Naczelnego i Emilusa ktoś postanowił zgładzić. Ten pierwszy uciekał swym rozklekotanym maluchem przez pół Warszawy przez jakimś osobnikiem mafiopodobnym siedzącym w nowym Peugocie 405. Jako kandydat na odtwórcę głównej roli w kolejnej części filmu „Mistrz kierownicy ucieka” zgubił natręta szukającego się do bicia (wykorzystał numer z podjechaniem do policji, nie pomogło; zjechał na stację benzynową maskując samochód, nie pomogło; dopiero zniknięcie w bocznej uliczce za przejeżdżającym autobusem pozwoliło uniknąć konfrontacji). Po tych wydarzeniach, Naczelnemu zszedł do podziemia, ale miał pecha, bo tam było metro. Brak biletu kosztował go 35 zł.

W parę dni później Emil został napanięty na środku ruchliwej ulicy. Powodem był podobno niewłaściwy kolor szalik (FC Liverpool). Dzięki przytomności umysłu i szybkości Emil, z początku zaskoczony, odparł atak przeważających sił wroga (straty własne: siniak na nosie) i wycofał się na z góry upatrzone pozycje bijąc rekordy świata i okolic na 100 m, 400 m, 800 m z przeszkodami, na nietypowym dystansie 1 mili, a nawet w ślalomie równoległym do tramwaju.

Po tych incydentach pojawiły się spekulacje, że następny do odstrzału jest Sir Haszak.

W równie nieoczekiwany sposób pojawił się w redakcji Leyo z hiobową wieścią; będzie tworzył komiks (weterani TS pamiętają, że była taka rubryka półtora roku temu)!!! Policja już pracuje nad powiązaniem propozycji Leya z incydentami, w których brali udział Naczelnemu i Emilus. Coś w tym musi być.

Barykadując się w redakcji i sprawdzając szczelność przewodów gazowych (przewidywana próba unicestwienia redakcji pozorowanym wybuchem gazu; ostatnio wybuchy są modne) niniejszy wstępniak zatwierdził do druku Triumwirat, w pełnym, mimo wszystko, składzie dwóch osób

**Emilusa i Sir Haszaka**

# CO NOWEGO?

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

**REDAKTOR NACZELNY:**

Marcin Borkowski

**REDAGUJE ZEPSÓŁ**

**STALE WSPÓŁPRACUJĄ:**

Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietras, Tomasz Przyjemski, Kamil Ruskowski, 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

**Wymiary reklam:**

90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)

90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)

184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)

90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)

205mm x 290mm – 1 strona

**DTP:** Studio DTP Wydawnictwa

(02) 644-77-37

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

ul. Okrzei 5, 64-920 Pila

Redakcja nie odpowiada

za treść ogłoszeń.

**Nakład:** 130.000 egz.

**Dziur redakcyjny:** czwartek 12-16

**BBS:** 24h,+48 (2) 6788783

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

**INTERNET:** http://www.atm.com.pl/~ts

Wpłaty na prenumeratę przyjmuje

„RUCH” S.A. Oddział Krajowej

Dystrybucji Prasy,

00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,

Konto: PBK XIII Oddział Warszawa

370044-16551

© Wydawnictwo Bajtek 1996

„Alfabet Śmierci” jest przygodówką wydaną przez firmę Sewen Stars w wersjach na Amigę 500 i 1200. Jak się zdaje scenariusz nie jest liniowy, a niezła grafika i nastrojowa muzyka zapowiadają świetną zabawę.

## ALFABET ŚMIERCI



Zaalarmowany dziwnym telefonem od przyjaciela z lat szkolnych, udajesz się czym prędzej na ratunek. Dziwne rzeczy dzieją się już w drodze, a wszyscy Twoi znajomi są przekonani że od lat nie żyjesz. Na dodatek co chwila ktoś ginie... Jeżeli chcesz rozwikłać wszystkie zagadki miszisz nauczyć się alfabetu – ALFABETU ŚMIERCI...

**BADJOY**

Fascynacja podróżami w czasie („Millenia”, „Buried in Time”) udziłła się także firmie QQP. Do klasycznej gry strategicznej dodano podróże w czasie, dzięki czemu dowodzimy jednostkami prehistorycznymi, średniowiecznymi, pochodzącymi z II wojny światowej i XXI wieku.

## Battles in Time



W każdym okresie jednostki mają nieco inne własności. Po starciu z armiami Ziemi sterowanymi przez komputer w różnych erach trzeba będzie obronić ziemię przed najazdem Obcych.

Grę przeznaczoną dla komputerów PC-CD rozprowadza firma CD Projekt.

**Sir Haszak**

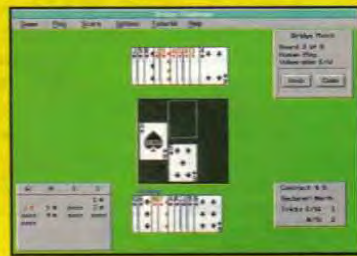
## Bridge Challenger

Firma Ocean sprawiła radość miłośnikom brydza mającym kłopoty ze znalezieniem czwórki do gry. Wydany przez nią „Bridge Challenger” firmowany nazwiskiem Davida Burna, trenera brydżowej reprezentacji Anglii, już na pierwszy rzut

oka imponuje z dwóch powodów: ma niewielkie wymagania sprzętowe (PC 386 16 MHz!) i, co ważniejsze, z pierwszych rozdań wynika, że umie grać w brydża! Za miesiąc stwierdzimy

czy pierwsze wrażenie ma pokrycie w rzeczywistości. Dystrybutorem gry jest firma Mirage Software.

**Sir Haszak**



## BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Przygodówka realizowana przez firmę Merit mającą w swych szeregach między innymi osoby odpowiedzialne za grę „Simon the Sorcerer 2”. Głównym bohaterem jest młody doręczyciel

pizzy, który zgodnie z tradycją ma za zadanie uratować profesora z łap złego megalomaniaka. Interfejs mamy klasyczny, będzie też spora dawka humoru. Ludzie z Merit poczuli się w tym miejscu wysoce niekompetentnymi i zatrudnili prawdziwego specjalistę – Dereka Mante, jednego z autorów programu komediowego „Naked Video” wyświetlanego w BBC2. „Bud Tucker” realizowany w starej dobrej VGA będzie chodzić już na 386.

Grę wyda w Polsce firma Digital Multimedia Group.

**Dixie**



Po modzie na pinballe 3D najwyraźniej przychodzi czas na przeniesienie ich pod Windows 95. Pierwszym zwiastunem tej tendencji jest Pinball 95 wydany przez firmę Maxis, jak dotąd specjalizującą się w SIM-ach. Prócz platformy, na której gra pracuje, trudno dostrzec jakieś rewelacje w porównaniu do poprzednich produkcji tego typu. Oczywiście producenci zapewnijają, że będziemy mieli superrealistyczne poruszanie się pilki po stole, rewelacyjną grafikę (rozdzielczości 640x480, 800x600 i 1024x768), ale to ich prawo.

Gra będzie miała z pewnością legalnego dystrybutora w Polsce. Mimo te-



## Pinball 95

go, że przedstawicielem Maxisa jest firma Digital Multimedia Group, w momencie pisania niniejszego tekstu nie wiadomo jeszcze czy to właśnie ona będzie grę sprzedawać.

**Patcjusz**





## Alien Breed 3D 2

Alien Breed 3D 2 – The Killing Grounds Po ukończeniu „AB3D” nie dane nam było zaznać spokoju. Oto bowiem nadchodzi wielkimi krokami druga część tej gry. Najważniejsze zmiany dotyczą grafiki. Nareszcie wprowadzono opcję gry przy pikselach 1x1, co powinno ucieszyć posiadaczy kart z procesorami od 030 wzwyż. Wprowadzono system „light source”. Ciekawą opcją będzie z pewnością wbudowana w grę możliwość totalnej zmiany grafiki, dźwięku, inteligencji Obcych itd. Zdaniem autorów umożliwi to stworzenie kompletnie nowej gry. Z tego co widać na dostępnych screenach, „AB3D2” może zdezonizować miłośnicie panującą na Amidze grę „Breathless”.

**Kenjiro**

Firma L.K. Avalon wydała ostatnio nową grę, tym razem strategiczną w klimacie fantasty. Naszym zadaniem jest zniszczyć siły Zła posiadające Pierścień Mocy wcielając się w dowódcę oddziałów Dobra lub na odwrót – wedle uznania. Dowodzimy więc wojskami jednej ze stron, mając do dyspozycji nie tylko rycerzy pieśnych, kuszników, łuczniczków i jazdę różnych ras (ludzie, krasnoludy, elfy, orki, demony), ale także magię. Na uwagę zasługuje liczba scenariuszy (kilkadziesiąt), grafika SVGA (chyba pierwsza z polskich gier wykonana w tym trybie) i niewielkie wymagania sprzętowe (tylko 386 i 4 MB RAM).

**Sir Haszak**

## Bastion

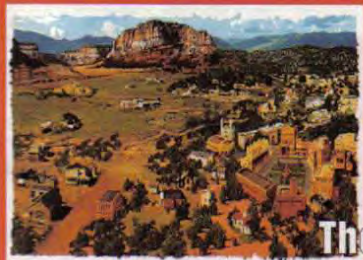


W spokojnym (patrz zdjęcie) Santa Fe ktoś dopuścił się potwornej zbrodni. Strach pada na miasto wraz z wieściami o morderstwie uznanej indiańskiej garncarki Anny Losiowego Księżyca (Elk Moon), po tym jak znaleziono ją martwą w swoim studio. Jesteś detektywem wyznaczonym do rozwikłania tej najbardziej jak dotąd kontrolerskiej sprawy w Santa Fe. Ze swoim pomocnikiem, Indianinem-detektywem

Nocnym Niebem rozpoczynasz śledztwo. Okazuje się, jak zwykle, że na jednym morderstwie się nie kończy, a co gorszej kolejnym trupem możesz być Ty. Tak przedstawia się fabuła kolejnego interakcyjnego filmu chodzącego na PC-CD, któremu tym razem matkuje Activision.

**Dixie**

## The Elk Moon Murder



Firma Xtreme Software pracuje obecnie nad grą „Justice”. Jest to strzelanina wykonana w konwencji 3D. Autorzy twierdzą, iż jest to połączenie „Terminal Velocity” pozbawione tekstur z pewnymi elementami „Guardiana”. Gracz będzie miał do dyspozycji trzy samoloty i łódź podwodną – jeden z poziomów będzie rozgrywany pod wodą. Zapowiadana jest spora liczba inteligentnych przeciwników, którzy mają uwzględniać cechy terenu, gdzie toczy się walka. W sumie do wykonania 6 misji. Całość zapowiada się dość interesująco.

Gra będzie działać na każdej Amidze z co najmniej 1 MB RAM, choć zalecana konfiguracja to A1200 z pamięcią FAST. Istnieje możliwość instalacji na twardym dysku.

**Kenjiro**

**Justice**



## Lion



Sanctuary Woods pasjonuje się zwierzątkami, zwłaszcza na PC. Ze 2 lata temu zdążyła już zrobić symulację wilka, teraz przyszła kolej na symulator lwa. Jesteś lwem i w zależności od okoliczności musisz polować, gromadzić stado, unikać myśliwych. Jeśli znudzi Ci się być zwykłym lwem, zawsze możesz sięgnąć do któregoś z gotowych scenariuszy. Do gry dołączono masę informacji dotyczących zwierząt: ich zwyczajów, sposobów polowania, miejsc, w których żyją itp. Ocena tego ekologicznego produktu wydanego w Polsce przez firmę Mirage za miesiąc.

**Sir Haszak**

Dla posiadaczy wszystkich Amig (z pamięcią powyżej 1MB) firma Mirage przygotowała grę „Liga Polska” Manager ‘96. Wszyscy miłośnicy polskiej ligi powinni być zadowoleni, jako że składy drużyn będą jak najbardziej aktualne (stan na początek rundy wiosennej), poza tym gra oferuje dość duże możliwości. Wszystko okraszone jest przyjemną dla ucha muzyką i zabawnymi rysunkami. Pierwsze spojrzenie na grę pozwala przypuszczać, że jest to jeden z lepszych polskich programów tego typu. Dokładniejszy opis przedstawimy Wam wkrótce.

**BADJOY**



## „Liga Polska” Manager ‘96

SimTex Software tworzy właśnie drugą część „Master of Orion”. Nowy produkt nie będzie prostym ulepszeniem pierwotnej wersji. „Master of Orion II: Battle At Antares” łączy „Master of Orion” i „Master of Magic” – z pierwszej bierze temat odkrywania i kolonizacji kosmosu, z drugiej – nieco opcji, które pozwolą stworzyć całkiem nową grę – mówi Steve Barcia, projektant w SimTex Software.

Gracz będzie musiał stawić czoło 13 rasom Obcych i różnym nieprzewidywanym katastrofom. Do obrony posłużą 30 typów statków kosmicznych, którymi będziemy mogli dowodzić podczas bitew.

Grę wydaną w formacie PC-CD najprawdopodobniej wyda w Polsce IPS CG.

**Sir Haszak**

## PMaster of Orion II: Battle At Antares



## Pinball Prelude

Pojawiło się coś nowego na Amigę 1200 w dziedzinie pinballi. Otóż dostajemy w łapki trzy niesamowite stoły, jeden z przeszłości, drugi bliższy naszym czasom i ostatni rodem z przyszłości. Wszystkie stoły nie mieszczą się na ekranie i z tego powodu są płynnie przewijane we wszystkie strony. Imponuje ilość bonusów, liczba kul (do dziesięciu na raz!) i spora dawka humoru. Na przykład bilard z epoki kamienia łupanego, na którym zamiast flipperów występują dwie maczugi... Zabawa znakomita; oczywiście tylko dla wybrańców, czyli posiadaczy A1200.

**Voyager**

Najczęściej w grach z gatunku menedżerów, masz do prowadzenia drużynę piłkarską. Jednak w najnowszej produkcji firmy Mirage, przeznaczonej dla komputerów Amiga, Twoim zadaniem jest zajęcie się zespołem rockowym. Kontrakty, koncerty i inne problemy związane z promocją gwiazd muzycznych staną się stałą częścią Twojego życia. Ciekawe czy uda Ci się wypromować jakiś zespół tak, by osiągnął szczyty amerykańskiej listy przebojów. Swoją drogą grafika i muzyka, jak na możliwości A500 są całkiem niezłe.

**BADJOY**

## ROCK STAR



## Labirynt

Pod tą nazwą odbędzie się w Poznaniu w czasie targów Infosystem impreza, będąca swoistą kontynuacją znanej już Jaskini Gier. Koordynatorem całości jest IPS, ale udział weźmie cała masa firm: IPS CG, Licomp, Digital Multimedia Group, Mirage, CD Projekt, Bobmark, Marksoft, User, Techland, L.K. Avalon, Sony Poland i American Computers and Games. Lista wygląda imponująco, zobaczmy jak wypadnie sama impreza – jak na razie wszystkie szczegóły na jej temat są Top Secret. Prawdopodobnie będzie można w coś pograć i coś kupić. Jedyne co jest już absolutnie pewne, to że wszystko odbędzie się w pawilonie 24 na poziomie A w dniach 14-17 kwietnia, na powierzchni około 500 metrów kwadratowych.

**Borek**



„Azrael's Tear” to adventure zrealizowany w pełnym doomowatym 3D. Rozgrywanie przygody w czasie rzeczywistym nacechowało ją elementami role-playing: mamy więc walkę, kompleksową interakcję z postaciami w grze, no i oczywiście zagadki.

Zadaniem naszym jest eksploracja ogromnej podziemnej świątyni Aeternis zamieszkałej przez mistycznych Templariuszy, duchy oraz zmutowane dinozaury – całe to towarzystwo utrzymywane przy życiu dzięki magicznym mocom Świętego Graala. Jesteśmy złodziejem z odległej przyszłości należącym do elity swojej profesji, na co dzień zajmującym się skokami na artefakty Starego Świata. Dowiedziawszy się o możliwo-

ciach kolejnego zarobku wyruszamy na wyprawę. Problem w tym, że oprócz niebezpieczeństw samej Aeternis przeszkadzać nam będzie jeszcze konkurencja. Musimy przeniknąć tajemnicę świątyni zdobywając wiedzę i przedmioty, które zaprowadzą nas do świętego naczynia. Oprócz tego mamy nadzieję zachować własne życie, co każe nam dokładnie przygotować plan nie tylko zdobycia Graala, ale i późniejszej ucieczki.

Przygodówka zrobiona została przez firmę Intelligent Games ze stajni Mindscape.

– Nie znoszę gier posiadających ład-

ną grafikę, która jest celem sama w sobie i nie posiada żadnych funkcji – mówi projektant Richard Guy. – W „Azrael's Tear” wszystko ma swój sens, swoje miejsce w całej historii. Chciałbym pchnąć naprzód gatunek gier przygodowych kreując scenariusz i historię, które wyznaczają nowy, lepszy standard. Wierzę, że stworzone przez nas akcja i postacie są pełne i niejednowymiaro-

we, bardziej wiarygodne niż w dowolnej innej grze przygodowej.

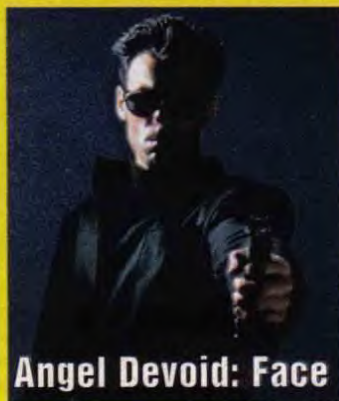
Nam pozostaje życzyć sobie tylko, aby nie były to słowa rzucone na wiatr.

Jak to zwykle z produktami firmy Mindscape bywa, grę wyda Digital Multimedia Group na komputery PC-CD.

Dixie

## Azrael's Tear

Anioł Pozbawiony to były szef policji, a obecnie niebezpieczny psychomaniak. Jake Hard, to glina, który go ściga.



Angel Devoid: Face of the Enemy

Czarny charakter doprowadza jednak szybko do tego, że Jake poddać musi swoją twarz operacji plastycznej. Gdy chłopak się budzi, okazuje się, że z niedołnego łowcy stał się zwierzyną, bowiem od tego dnia nosić będzie twarz Anioła Pozbawionego. Tak rozpoczyna się najnowsze osiągnięcie Mindscape w gatunku gier przygodowych.

Akcja rozpoczyna w momencie, gdy



of the Enemy

gracz spotyka nowe postacie i dowiaduje się od nich prawdy zarówno o sobie jak i o swym śmiertelnym wrogu Aniele Pozbawionym. Zadania i przeszkody piętrzące się przed graczem wypływają logicznie z rozwijającej się akcji i pokonane mogą być w prawie dowolnej kolejności i wybranym tempie. Historia Jake'a oglądana z perspektywy gracza spowoduje, że łatwo będzie mu się głęboko wczuć w swoją rolę, gdy podejmować będzie wybory iście erpegowskie: zabić, nie zabić wykonać zadanie czy nie – za każdym razem wszystko będzie mieć unikalne konsekwencje.

Po dwóch latach pracy nad grą zatrudniono aktorów, aby ożywić wykreowane postacie i załudnić futurystyczne scenerie. Sfilmowani na tle niebieskich ekranów artyści wniknęli w wyrendero-

wany świat pełen eksplozji, kolizji i efektów specjalnych, którym towarzyszy ponad 60 minut budującej nastrój muzyki.

„Angel Devoid” to ogromny świat do eksploracji: trzy strefy miasta, ponad trzydzieści oddzielnych lokacji w cyberpunkowym mieście przyszłości i zastępy nieprzewidywalnych postaci, wrogów bądź przyjaciół, o których prawdę wiedziałby tylko prawdziwy Anioł Pozbawiony, 30 sposobów, na które Jake może opuścić ten padół i trzy niezależne zakończenia, powodujące że by zobaczyć wszystko, gracz będzie trzeba po kilka razy – to wszystko sugeruje coś bardzo, bardzo dobrego.

Gra w Polsce w wersji PC-CD (a może i MAC) zostanie wydana przez Digital Multimedia Group.

Dixie

## Heart of Darkness

Gdy byłeś mały, wszystko było możliwe. Stojące przy łóżku kapcie mogły nagle zamienić się w czerwonoookie potwory, a koldra stać się zmieniającym kształt i barwę upiorem, gdy cienie nocy powoli wypełniały sypialnię.

Teraz wraz z małym Andym masz szansę ponownie powitać koszmary dzieciństwa. Gdy słońce znika z nieba, a wraz z nim ukochany pies, Whiskey, chłopcu nie pozostaje nic innego jak ratować swojego przyjaciela, choćby nawet ceną byłoby stawienie czoła własnemu strachowi przed ciemnością, z czasem zaś Mistrzowi Ciemności w Sercu Ciemności... Tam, gdzie mieszkają Cienie Duchów Mroku...

Współtwórcy znanych produktów Delphine Software „Another World” i „Flashback” pod szyldem Amazing Studios powracają na scenę od dłuższego już czasu zapowiadany i reklamowany „Heart of Darkness”. Podobnie jak wyżej wymienione tytuły jest to gra akcji, zręcznościówka, w której niejednokrotnie trzeba pomyśleć. Gracz będzie mógł wspinać się po skałach, pływać, korzystać niczym Tarzan z lian i strzelać poruszając się w surrealistycznym świecie załudnionym przez rządne jego duszy widma.

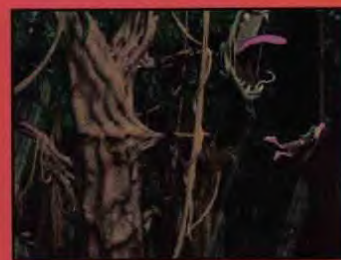
„Heart of Darkness” wyrenderowana została w 3D Studio i wykorzystuje tradycyjną animację komputerową. Myślą jej twórców było nie tworzenie sterylnej hiperrealistycznej świata,

lecz grafiki bliskiej sztuce malarzkiej i sprite'ów przypominających żywe postacie z komiksów. Ze screenów, a przed wszystkim z pięćdziesięciosiekundowego filmu, którym będąca dystrybutorem gry Virgin rozbudza nasze apetyty, wynika, że wiedzieli co robią. Andy ze swymi 1500 klatkami animacji w jednym kierunku,

rewelacyjne ręcznie malowane tła oraz przerywające grę animację namawiają do wklęnięcia przed monitorem. A grywalność klucze w oczy!

Dystrybutorem wersji PC-CD jest IPS CG.

Dixie



6



Ten tytuł jest roboczy. Jak się gra będzie naprawdę nazywała jeszcze nie wiadomo. Po ciężkich przeżyciach z „Excessive Speed” (pisaliśmy o tym półtora roku temu) zespół Miąsik & Pelc rozstał się z xlandem. Następny krok polegał na udowodnieniu Electronic Arts, że warto w nich zainwestować. Dzięki dolarom zza Atlantyki



udało się gdzieś w Polsce (gdzie? tajemnicza!) wynająć dom, w którym ustawiono kilka bardzo porządných komputerów, zakupić oprogramowanie i przyciągnąć do zespołu (chaos works) jeszcze kilka osób.

A wszystko po to, żeby powstała zręcznościówka, ze względu na sposób sterowania trochę (ale bardzo tro-

## New Order

chę) kojarząca się z „Asteroids” – latamy małym stateczkiem wybierając wszystkie cele dookoła i ratując ludzi. Grafika jest rewelacyjna, obraz na ekranie rozjaśnia się bądź ściemnia w zależności od liczby wybuchów i pożarów, przeciwnicy i samobieżne miny tańczą dookoła nas, mamy do wyboru kilka różnych typów uzbrojenia od karabinów, przez niekierowane rakietę po niszczącą wszystko superbombę. Do tego trzeba dołożyć kilka niezależnie skrolowanych planów i możliwość gry w sieci, kilkanaście (a może i wię-

cej, widziałem około dziesięciu) misji, wysoką rozdzielczość i bardzo profesjonalnie wyglądający interfejs użytkownika, że o dźwiękach nie wspomnę. Całość zapowiada się kapitalnie.

Nie wiem jeszcze czy do gry będzie dołączona jakaś legenda, nie jest też jasne dokładnie kiedy całość pojawi się na rynku – prawdopodobnie gdzieś w połowie roku. Być może będzie polska wersja. Środowisko: Windows '95 i to chyba jest jedyna kiepska wiadomość, bo nawet wymagania sprzętowe nie są wielkie – 8 MB i szybkie 486 mają wystarczać, choć do wysokiej rozdzielczości potrzebne będzie Pentium.

Borek



# PLAYBOX '96

W tym roku, ze względu na napiętą sytuację redakcyjno-sesyjną (kończyliśmy numer, Emil zdawał egzaminy, a Rooshkeen je oblewał) na targi pojechaliśmy w nieco słabszym składzie. Padło na Deana i Naczelnego, którzy wymieniali uściski dłoni, rozdawali autografy i sprzedawali stare numery. Naczelnemu nawet raz dał się poklepać (po ramieniu). O sprawach poważnych i wzniosłych (takich jak przyznanie nagród i konferencje prasowe) Dean napisał obok osobno, więc teraz nie o nich, a o różnych innych sprawach.

Zacznijmy może od „Polan”. Po raz chyba pierwszy w Polsce ktoś się zdecydował na prawdziwą promocję jednego tytułu – jakieś dziesięć, może piętnaście metrów od naszego stoiska zbudowano z wikliny i powiązanych sznurkami belek dekoracje, w których stały dwa komputery i można było zagrać. Nad obydwojoma komputerami czuwał autor gry, z którym zamieniliśmy kilka słów – okazało się, że „Polanie” to dowód na to, że warto się uczyć. Bynajmniej nie dlatego, że gra powstała w akademiku. Pewnego dnia podczas luźnego puszczania wodzy fantazji Mirkowi dodał się dwa do dwóch, połączył w jedną całość kilka różnych algorytmów poznanych na wykładach z badań operacyjnych, dołożył do tego algorytmy badania obrazów i po tygodniu skleił z tego wszystkiego pierwszą działającą wersję gry. Dołożenie do tego grafiki, dźwięków i innych wodotrysków zajęło jeszcze około pięciu miesięcy wytężonej pracy



kilku osób, jednak rezultat jest całkiem fajny. Zresztą bliżej o nim za miesiąc.

Na zapleczu stoisk IPS, Mirage i Digital Multimedia Group znajdowała się jaskinia gier – tym razem w dość skromnej scenografii, co nie przeszkadzało dużemu powodzeniu akcji. Przy wejściu stał ochroniarz i pilnował, żeby nikt nie wlaź do środka dopóki nie zwolni się miejsce przy którymś z komputerów. Rzadko bo rzadko, ale miejsce się zwalniało i do środka wchodził następny szczęściarz, żeby zobaczyć w co warto pograć.

Sprzedawców konsol i gier konsolowych było ku naszemu zaskoczeniu stosunkowo niewiele, ale jeden zaćmił całą resztę – Sony Poland z PlayStation. Kiedy w niedzielę rano otwarto drzwi do Spodka wbiegła grupa kilkudziesięciu zapaleńców i pognęła właśnie w kierunku stoiska Sony. Co to żądza potrafi zrobić z człowiekiem.

W trakcie targów zjawili się u nas starzy znajomi z Krakowa – Janusz Pelc i Maciej Miąsik. Przyjechali z przygotowaną w nocy płytką z alfa wersją swojej najnowszej gry (więcej szczegółów w nowościach). Po kilkunastu minutach udało nam się znaleźć komputer z Windows '95 (dziękujemy DMG i panu Turskiemu) i skorzystać z niego – nie bez lekkich kłopotów z driverami do karty graficznej. Jakby nie było, Naczelnemu pograł sobie chwilę i podobało mu się, co skwitował jak zwykle opryskliwym „No, nieźle”.

Mieliśmy jeszcze jedną wizytę – bezpośrednio z Maxisa przyjechał Alex Cook. Jako że współpraca z nimi układa nam się i tak bardzo dobrze, rozmowa była krótka, sympatyczna i o niczym, a zakończyła się kolejnym potwierdzeniem braterstwa i wspólnoty interesów, aby gry komputerowe rosły w siłę, a nam się żyło dostatniej.

Z prasy growo-komputerowej pojawili się właściwie wszyscy, choć niektórzy na krótko, albo nawet jeszcze krócej. Jak zwykle na naszym stoisku można było sobie coś kupić, w coś zagrać, a chwilami nawet coś wygrać – w ramach małego a szybkiego (ponad 300 km/h) konkursu. Postawiliśmy bowiem na stoisku dwa komputery połączone kablem (pozostałość

po pracach nad raportem o grach sieciowych), uruchomiliśmy na obu maszynach „Screamera” – i kto szybszy, ten lepszy! Pierwszego dnia wygrał Aleksander Suzdalcew przed Arturem Salwarowskim i Markiem Szczudło, drugiego dnia Naczelnemu przed Deanem, Łukaszem Wilczakiem, Witoldem Gertrudą i Mariuszem Mularczykiem. Naczelnemu i Dean startowali poza konkursem, więc nie dostali żadnych nagród – pozostali zwycięzcy wyszli bogatsi o takie gry jak „Road Warrior”, „HiOctane”, „Slip-

stream 5000”, „Wrestlemania”, „Beneath a Steel Sky” i „Hand of Fate”, ufundowane przez IPS i CD Projekt. Chwilami było śmiesznie, a chwilami strasznie, zwłaszcza kiedy z niewiadomych powodów jeden z komputerów odmówił posłuszeństwa. Na szczęście pomógł mu reset.

To mniej więcej tyle – więcej grzechów nie pamiętamy. O wystawcach kaset video i audio nie wspomniamy, bo choć popatrzeć czasem miło, to jednak nie nasza branża.

**Naczelnemu i Dean**

## Wręczenie nagród „Złoty PLAYBOX '96”

W piątek (ale nie trzynastego), około godziny 20, na koktajlu zorganizowanym przez organizatorów targów, po raz pierwszy w historii zostały przyznane PlayBoxy. Obdarowano w siedmiu kategoriach.

Hitem wśród gier zagranicznych został „Command & Conquer”, za którego nagrodę otrzymał przedstawiciel IPS.

Wśród gier polskich pierwszą pozycję zajął „Teenagent”. Niestety, przedstawiciel Metropolis nie zjawił się, więc nagrodę w imieniu producenta odebrał Gulash, podkładający głos głównego bohatera, a jednocześnie redaktor konkurencyjnego pisma.

Zwycięzcą wśród konsol, zgodnie z oczekiwaniami, została Sony PlayStation.

Za największą premierę targów uznano „Polan”, grę wydaną przez hurtownię USER. Historia tego produktu wydaje się całkiem niezwykłą i zapewne jeszcze dużo będziemy o nim pisać.

Za najlepszą firmę dystrybucyjną roku 1995 uznano IPS.

Po niemałych zakulisowych dyskusjach, nagrodę dla najlepszej firmy popularyzującej polskie programy przyznano L.K. Avalon.

Ostatnia, siódma nagroda, za wydanie pierwszej polskiej gry na CD powędrowała znowu w ręce Gulasha za „Teenagenta CD”.

**Dean**



## Okolicznościowa konferencja prasowa

Około godziny 13:30, podczas pierwszego dnia targów, odbyło się spotkanie dystrybutorów i producentów gier z prasą branżową i organizatorem. Tematem dyskusji miała być „Sytuacja rynku gier komputerowych, informacja jako element walki z piractwem”.

Spotkanie rozpoczęło się dosyć ciekawie, od zarzutu pod kierunkiem prasy, że „3/4 numerów zajmują tipsy i kody”, które mają niby zachęcać do łamania prawa. Po chwili dowiedzieliśmy się, jak dalekowzrocznie widzą to dystrybutorzy. Uważają oni, że młody człowiek, zaczynając od działalności w TnT, przyzwyczajają się do niej i doskonaląc, będzie sięgał coraz głębiej w programy, w końcu łamiąc prawa autorskie produktu.

Dyskusja nie trwała zbyt krótko, ale w sumie prawie nią całą można zamknąć w słowach, że dystrybutorzy mają pretensje do prasy. Obecnie w redakcji trwają obrady poświęcone wypracowaniu wspólnego stanowiska. Wygląda na to, że ten temat będzie jeszcze często poruszany.

**Dean**



# Gabriel Knight 2 The Beast Within

**GABRIEL KNIGHT 2  
THE BEAST WITHIN**

SIERRA ON LINE '95

IPS COMPUTER GROUP

18 18 18 18

PC, WINDOWS, 8 MB, CD-ROM x2

**J**estem człowiekiem starającym się w miarę mocno stąpać po ziemi, nie wierzę w duchy ani czarną magię, a już taka np. astrologia wywołuje u mnie wprost chichoty. Zaczęłam od tej krótkiej charakterystyki siebie samego, bo ma ona pewien wpływ na to, jak odebrałam drugą część przygód Gabriela Knighta, potomka staroniemieckiej rodziny Ritterów.

Zacznijmy jednak od początku. Po sukcesie "Phantasmagorii" Sierra znowu wydaje grę na kilku płytach CD, tym razem sześciu, wykorzystującą bardzo podobną technikę – na zmianę mamy do czynienia z fragmentami filmów i z elementami klasycznej przygodówki. Tym razem lądujemy w Niemczech, gdzieś w okolicach Monachium, by rozwiłać tajemnicę śmierci młodej dziewczynki (a przy okazji i kilku innych osób). O dokonanie zabójstwa (?) podejrzane są wilki, które kilka tygodni wcześniej zniknęły z monachijskiego ogrodu zoologicznego. Co ma z tym wspólnego Gabriel, który odziedziczył (oprócz zamku Schloss Ritter) tytuł Schattenjäger – łowca cieni? Ano, nie wszyscy są przekonani, że to wszystko robota wilków. Niektórzy sądzą, że chodzi o wilkolaka...

W tym momencie zaczął się gdzieś w zakątkach mojej podświadomości pojawiać ów nerwowy chi-

chot, od którego zacząłem ten tekst – ale jak się po chwili okazało, chichot nie miał racji bytu. A w każdym bądź razie nie do końca. Scenarzystce gry, pani Jane Jensen, udało się bowiem stworzyć bardzo spójną historię – jak już pokniemy na początku założenie, że wilkolaki są na świecie, dalej cała historia okazuje się być niezwykle logiczna, w dodatku sprzedawana po małym kawałeczku tak, że z pojedynczych kawałków zaczyna się układać całość mająca ręce i nogi. Przyznam, że w pewnym momencie wciągnęło mnie do tego stopnia, że głupota (za przeproszeniem) głównych bohaterów, nie widzących tak oczywistych związków między faktami i nie chcących wykonać tak logicznych w danym momencie akcji zaczęła mnie drażnić.

Cała gra podzielona jest na sześć części, w których raz sterujemy Gabrielem a raz Grace Nakamura, której nudzi się okropnie

w Nowym Orleanie i postanawia przyjechać do Europy, by wspomóc Gabriela. Obydwójce (choć Grace jako studentka historii w mniejszym stopniu) mają dość charakterystyczną cechę, jaką jest brak szacunku dla rzeczy, których się nie zna i nie rozumie. Zdaje się, że jest to cecha sporej części Amerykanów, którym wydaje się że świat to Ameryka i jej peryferia (gdymyście na takiego kiedyś trafili, pomaga stwierdzenie, że w Polsce pierwszy Uniwersytet powstał zanim ich tam za Atlantykiem Kolumb odkrył; sprawdziłem). Jakby na to nie patrzeć, Niemcy widziane oczyma człowieka nie znającego języka są dla Gabriela męczącym szokiem, na szczęście dla niego sporo ludzi potrafi sklecić kilka zdań po angielsku. Grace jest w trochę lepszej sytuacji, ale jej znajomość niemieckiego sprowadza się do raptem kilkadziesiąt słów, co nie wystarcza na nic poza

Pomijając sam główny wątek, który mnie w pewnym momencie wciągnął, w wielu miejscach można trafić na bardzo smaczne wątki poboczne – dwie nie lubiące się panie (jak zazwyczaj rozmawiać, iskrzy!), historia Ludwika II i zaginionej opery Wagnera, państwo Smithowie ("Och, kochanie, jakie to cudownie podniecające!"), Herr Huber ("Kiedy wróci Gabriel?" – "Jeśli jest prawdziwym Schattenjäger, jak zrobi wszystko, co powinno być zrobione" – "A jak nie jest?" – "To pewnie wcale"), von Glower (taki fajny facet) czy mój faworyt – Kriminal Kommissar Leber. Cała gama postaci z krwi i kości, trochę może przerysowanych, ale tylko tyle, żeby były bardzo wyraziste. Wszystko to razem pracuje na fajną grę, choć równocześnie są elementy, które potrafią ją obrzydzić – należy do nich zwłaszcza niekończący się przewodnik po Neuschwanstein



nadaniem listu i pytaniem o kierunek. Ponieważ ja akurat też z niemieckim nie mam wiele wspólnego, znakomicie rozumiałem rozterki obojga bohaterów.

Omijając kilkanaście stron uwag, jakimi mógłbym się jeszcze podzielić (grać trzeba kilkadziesiąt godzin, chyba nawet z solutionem nie da się całości przejść szybciej niż w ciągu doby) napiszę od razu – gra mi się koniec końców podobała, choć nie jest w żadnym wypadku wybitna.

(po zamku trzeba chodzić aż uda się kliknąć na wszystkim, co w nim jest do obejrzenia; od pewnego momentu jest to nudne do niemożliwości).

Tym, co chyba najbardziej świadczy przeciwko grze, jest pełna linijność scenariusza. Kolejność wykonywania poszczególnych akcji jest praktycznie nie do ruszenia, czasem zupełnie logiczne zachowania są w związku z tym nieosiągalne, bo nie kliknęliśmy jeszcze gdzieś na czymś, co według scenariusza musi być zrobione wcześniej – choć nie ma to nic wspólnego z logiką. To trochę kładzie dobre wrażenia związane z innymi elementami. No i ten główny wątek – bycia wilkolakiem (hi hi hi)... Ale grało mi się całkiem fajnie i znowu rodzina i BBS musie-li poczekać aż skończy. To o czymś świadczy.

**Naczelny**



# THE RIDDLE OF MASTER LU



Znacie chyba tę uporczywą myśl, która raz przyszedłszy do głowy zagnieżdża się w świadomości gracza. Biedak, zaczyna podejrzewać, że przyczyną tego, iż w pewnej fazie grania w przygodówkę nie wie co zrobić, jest błąd w programie. "Zabugowana" – rodzi się myśl i nic nie jest w stanie jej wyprzeć, aż do momentu szczęśliwego rozwiązania wyjątkowo paskudnej zagadki. Jak destrukcyjne jest to zjawisko, ilustruje znany mi przypadek, kiedy to pewnemu graczowi wystarczyło powiedzieć, że istnieje rozwiązanie, że w grze nie ma błędów, by po chwili zrobił to, co na wiele dni zatrzymało jego postępy. Po chwili grania w "The Riddle of Master Lu" znajoma myśl powróciła, gdy zacząłem miotać się po zamku w Gdańsku, nie bardzo wiedząc, co ma wynikać z odsłonięcia przeze mnie na ścianie karty asa pik. Zrezygnowany, zwątpiwszy w sens dalszego miotania, zabrałem się za lekturę list dyskusyjnych na Internecie i w jednym miejscu wyczytałem straszną prawdę.

Za chwilę wykonałem co następuje: połączyłem się z sitem Sanctuary Woods ftp.sanctuary.com, wpadłem do katalogu pub/Patches\_and\_Fixes i wygłodziłem wzrokiem popatrzyłem na prawie megowy plik o tajemniczej nazwie ROML205.EXE. Plik po rozpakowaniu odsłonił między innymi plik riddle.exe, który zgodnie z instrukcją należało przegrać na ten, który z kompaktu gry zainstalował mi się na twardym dysku. Gdy uruchomiłem grę ponownie okazało się, że na ścianie pojawił się przełącznik, który radośnie włączyłem i kontynuowałem zabawę. Jeśli jesteście

cie/będziecie posiadaczami "The Riddle of Master Lu" radzę przeprowadzić podobną operację, względnie udać się do dystrybutora z żądaniem dyskietki z programem łatającym, który naprawia, oprócz buga w zamku, jeszcze inny błąd pod koniec gry. To po pierwsze.

Po drugie "The Riddle..." to gra wyjątkowa. Zrobiona przez ambitnych ludzi, którzy podobnie jak my wszyscy tutaj, dostrzegli, że gry przygodowe stały się ostatnio zbyt łatwe. Ich produkt taki nie jest.

Na ostatnich targach w Londynie na jednego z twórców "Zagadki mistrza Lu" napatoczyli się dwaj sympatyczni redaktorzy z konkurencji. "We are the leading Polish adventure players" (jesteśmy czołowymi przygodówkarzami w naszym kraju) – zaczęli rozmowę. "OK" – odpowiedział bynajmniej nie poruszony tą deklaracją i usadził dwójkę delikwentów przed monitorem z zadaniem wyprowadzenia Roberta Ripley z laboratorium starego barona.

Wiedział, że nie mają żadnych szans.

Aby sprawę doprowadzić do pomyslnego końca, wykonać należy około czterdziestu właściwych czynności na ponad dwudziestu obiektach, a na koniec wydedukować na podstawie układu okresowego pierwiastków czterocyfrowy szyfr otwierający drzwi. Chłopaki wycofali się po angielsku z amerykańskim "We'll be back" na ustach...

"The Riddle..." jest trudna, maniacko skomplikowana i zamknięta tym, co pomstowali na banalność przygodówek.

Mózgiem całego projektu jest Lee Sheldon (znany jako autor

scenariuszy do popularnego w latach siedemdziesiątych serialu Aniołki Charliego i niektórych odcinków Star Trek: The Next Generation). W "The Riddle..." oprócz tego, że był jednym z pomysłodawców, napisał cały scenariusz jak i bardzo porządny podręcznik użytkownika, zarządzał filmowaniem, obsadzaniem ról oraz zagrał sobie jednego z mnichów w Sikkim.

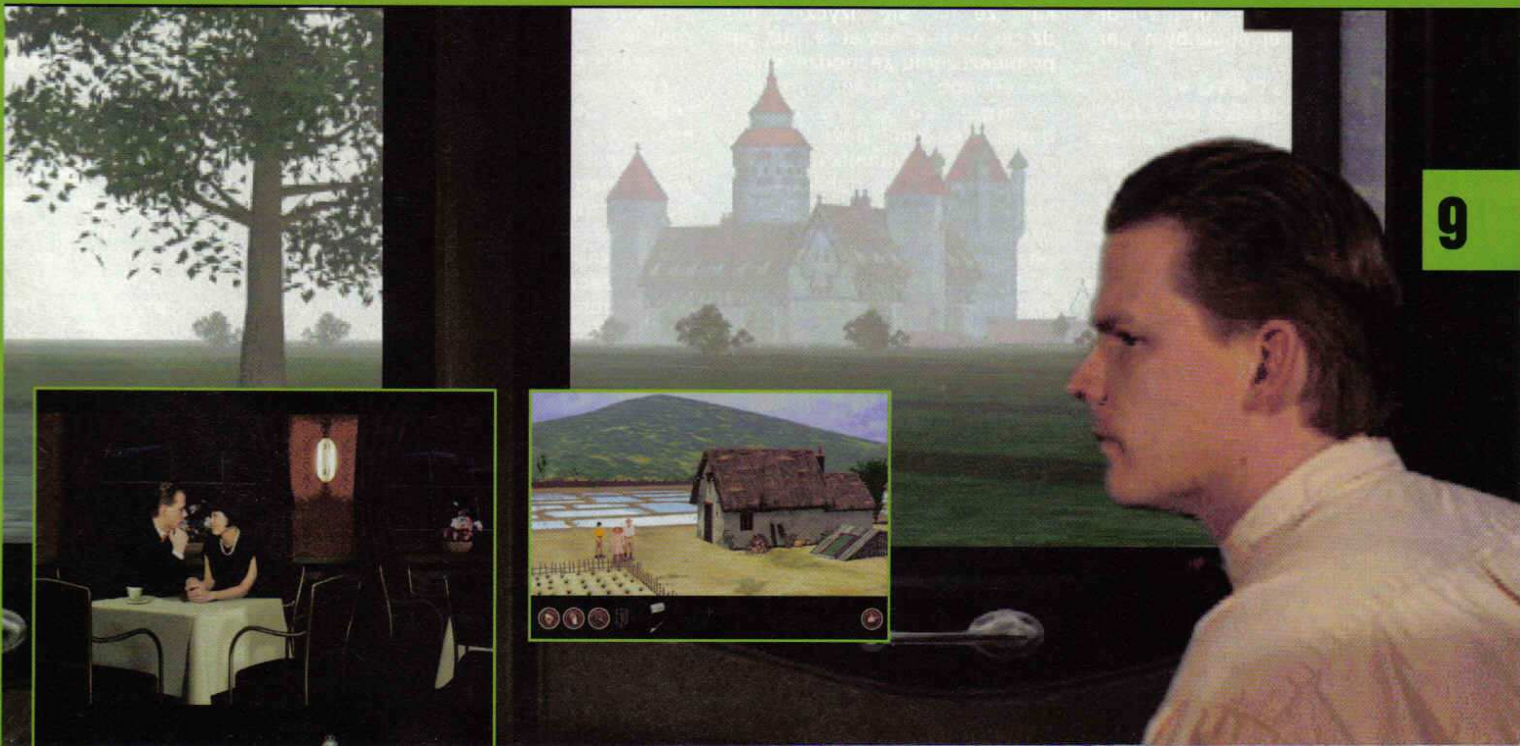
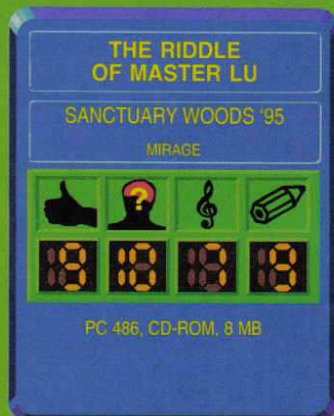
Grę cechuje profesjonalizm wykonania, co przejawia się choćby w dużej dbałości o szczegóły. Podczas gdy w "Touche" wszystkie kuźnie ze względów oszczędnościowych wyglądały tak samo, każdy Posh Express jest w "The Riddle..." urządzony w swoim własnym regionalnym stylu, co więcej Chińczyk, jeśli mówi po angielsku to z chińskim akcentem, angielszczyzna Niemca w Gdańsku jest niemiecka, a hindusi mówią po swojemu.

Graficznie gra jest rewelacyjna – digitalizowane postacie poruszające się na tle pełnych detali renderowanych scenarii. Dość często w małych ramach pojawiają się zbliżenia, pokazujące emocje na twarzy postaci. Muzyka również trzyma poziom, choć tutaj można mieć zastrzeżenia, że jest to chyba tylko jeden motyw i do tego rzadko kiedy odgrywany. Dialogi w grze są inteligentne i stanowią mocną stroną produktu. Jest jednak jednocześnie niepokojącym faktem, iż "The Riddle..." to już któraś z kolei gra przygodowa, (niechlubną tradycję zapoczątkował bodajże doskonały skądinąd "Return to Zork"), w której nie ma możliwości włączenia opcji tekstu. Twórcy gier zdają się zapominać, że istnieje również rynek nieanglojęzyczny. Kolejnym przeoczeniem jest niemożność przerwania cut-scenów.

Głównym bohaterem "Zagadki mistrza Lu" jest postać autentyczna – Robert Ripley, z zawodu rysownik, który zdobył bajeczną fortunę początkowo na szkicowaniu, a potem również na kolekcjonowaniu w swych słynnych gabinetach osobliwości, dziwactw tego świata. W swoich podróżach był prawie wszędzie i fakt, że w grze wszędzie go znają i witają nie jest przesadzony. Był zafascynowany Chinami, a przede wszystkim Chinkami...

Jest rok 1936. Ripley musi odnaleźć i ocalić przed chcącymi go zabić złoczyńcami magiczny talizman – pieczęć imperatora Chin, która ukryta została w jego grobowcu. Gdzie jest grób nie wiadomo, gdyż dostęp do niego zamaskował tysiąclecia wcześniej chiński mędrzec – mistrz Lu. Jakkolwiek trudną zagadkę ułożyłby jednakże człowiek, drugi człowiek może ją rozwiązać...

Dixie





# Frankenstein Through The Eyes Of



**FRANKENSTEIN THROUGH THE EYES OF THE MONSTER**  
INTERPLAY '95  
CD-PROJEKT

👍 🧠 🎵 🖋️

19 19 19 19

PC 486 DX33, 8 MB, CD-ROM, GUS

CENA: 166 zł

## The Monster

Powieść Mary Shelley doczekała się wielu adaptacji filmowych, niektóre z nich były gorsze inne lepsze, jednak wszystkie miały wciąż tę samą powtarzającą się wadę: wyciągały sensację zapominając o ukrytym przesłaniu. Po przeczytaniu książki pierwszym moim spostrzeżeniem było to, że tak na dobrą sprawę, nie jest to opowieść o jakimś tam potworze, którego stworzył doktor Frankenstein, ale o realnym potworze jakim jest sam człowiek, a którego przedstawicielem jest wyżej wspomniany naukowiec.

Moje rozterki pogłębiały się z każdym kolejnym filmem, aż do roku 1994, kiedy na ekranach ukazał się film „Mary Shelley's Frankenstein” z Robertem De Niro w roli potwora. Obraz w nim zaprezentowany okazał się być szalenie blisko powieści, co mnie oczarowało. Przez rok myślałem, że nie doczekam większego postępu w dziedzinie adaptacji tej ponurej opowieści, gdy pod koniec 1995 roku wydana została gra przygodowa „FRANKENSTEIN: Through the Eyes of the Monster”, o której chciałbym parę zdań napisać.

### JAK TO JEST BYĆ W ŚRODKU INNEGO CIAŁA?

Wcielamy się w postać potwora stworzonego przez szalonego doktora. Przez całą grę obraz prezentowany będzie w pierwszej osobie. Nasze oczy podczas gry ujrzą dokładnie renderowane miejsca, na tle których pojawią się sfilmowane obrazy Dr. Frankensteina, jego drabów i jeszcze kilku osób, o których nie chciałbym teraz mówić, gdyż zepsułbym zabawę.

Z początku sposób rozgrywki może wydać się nudny, jednak nic bardziej mylnego. Bezludne pomieszczenia, statyczność poszczególnych lokacji i harmonijna cisza ma tworzyć w grze nastrój napięcia i tajemniczości – ten, kto to dostrzeże, dozna wspaniałego uczucia odkrywania

zagadki. Tak jak w książkach, w grze stopniowo odkrywając będziemy kolejne stroniczki przygody.

Trochę niemrawe poruszanie się, wykonywanie czynności, przechodzenie „co lokację” wspaniale oddają zachowanie stworzonego potwora, w którego przyszło nam się wcielić. Zauważmy, że jako taki ożywiony człowiek myślimy sprawnie jednak mamy problemy z przekazaniem ich na zewnątrz. Mimo tego że czujemy się wysłannikiem, poruszamy się na tyle sprawnie, na ile pozwala nam nasze ciało. Tutaj możemy i myślami płynnie działającymi jest gracz siedzący przy komputerze, a efektami jego myśli są akcje dziejące się na monitorze. W ten sposób została zbudowana interakcja ze stworzonym w grze światem i działa tak jak powinna. Nie należy narzekać, że nic się fizycznie nie dzieje, wszak nawet w pustym pomieszczeniu zachodzą w nas wszelkiego rodzaju procesy myślowe: co tu się dzieje? gdzie ja jestem? Boże, jakie to potworne! – dynamika przeniesienia została na myślowy poziom zabawy. Obrazy, miejsca, dźwięki oddziaływają na naszą psychikę i wymagają będą myślenia, a nie natychmiastowych, zręcznościowych posunięć.

Cały dramat rozegra się w obrębie zamku szalonego naukowca. Wszystkie komnaty, tła, przedmioty, zostały fantastycznie dopracowane i pozwalają faktycznie odnaleźć się w wykreowanym świecie. Podczas gry będziemy odkrywać kolejne lokacje. Na początku teren naszego działania będzie ograniczony, jednak w miarę upływu czasu znajdziemy tajne przejścia, korytarze i miejsca. Z każdą

znalezioną notatką będziemy odkrywać prawdę o obłądnych doświadczeniach naszego twórcy, w ten sposób stopniowo zbliżając się do ukrytej prawdy. Dowiemy się o naszej egzekucji, o tym, co się z nami później stało i zaczniemy brnąć z każdym kolejnym krokiem coraz głębiej w błocie przygotowanym przez szalonego naukowca.

Cała przygoda, mimo że z gąglę wiszącym nad graczem przygotowanym scenariuszem – tego się nie da uniknąć – pozwala nam na swobodne „poruszanie się”. Ze względu na nie sprecyzowane na początku zadanie każdy może postępować nieco inaczej, jednak w miarę rozwoju sytuacji zostajemy naprowadzeni na tory wyznaczone przez scenariusz.

Z początku nie wiemy, o co chodzi. Owszem, dociera do nas to, że szalony naukowiec nas ożywił i że uczestniczymy w koszmarnym eksperymencie, jednak czujemy się troszeczkę zagubieni. Poprzez odkrywane obrazy, zapiski, miejsca, wypowiedzi zaczynamy czuć stopniowe obrzydzenie, a później nienawiść do doktora. Niestety scenariusz gry nie przewiduje tego, że od razu rzucimy się na naszego twórcę, czy też popelnimy samobójstwo – a może coś nas od tego powstrzyma? (jest coś takiego, ale to zostanie wyjaśnione dopiero pod koniec gry).

Fabula jest ciekawa, jednakże obarczona wspomnianym ukiepunkowaniem może niektórych malkontentów zrazić do siebie.



Założenie zostało postawione: gracz jako główny bohater chce dowiedzieć się jak najwięcej o tym, co się dzieje. Jeżeli to założenie zostanie przez grającego przeknięte, to dalej gwarantowana jest wyjątkowo ciekawa i dająca mu pole do umysłowego popisu fabuła – fantastyczny nastrój tajemnicy i grozy.

Gra jest pełna zagadek. Należy łączyć fakty, starać się dotrzeć do wszystkich lokacji naprawdę olbrzymiego zamku, wykreowanego specjalnie dla gracza i odkryć to kim w rzeczywistości stał się doktor – fascynująca mroczna podróż.

Chylę głowę przed autorami scenariusza, którym udało się oddać atmosferę powieści i mimo tego, że w wielu miejscach odbiega od oryginału, tworzy jednak nową jakość w przekazie historii o Dr. Frankensteinie. Serdecznie polecam wszystkim miłośnikom dobrej powieści, a przede wszystkim fanatykom gatunków: grozy i zagadek detektywistycznych.

EMILUS



**G**dy tylko dostałem „Sea Legends” w swoje ręce, mój wzrok przykuła okładka, na której widniał wspaniały okręt sunący po wzburzonym morzu. Wyobraźnia zaczęła działać. Obraz ognistego nieba przyniósł ze sobą odgłosy wystrzałów armatnich i zapach płonących okrętów. Dwa skrzyżowane olbrzymie ostrza natychmiast wspaniałały wyobraźnię do przeniesienia się w sam środek abordażu, gdzie usłyszałem szcęk krzyżowanych kling, jęki ranionych przeciwników i łopot żagli. Napisał, którego faktura przypomina roztopione złoto, widniejący nad sylwetką statku przywołał pasjonujący nastrój odkrywania tajemnicy olbrzymich skarbów, sekretnych map z „X” będącym tak oczywistym wskaźnikiem przyszłego bogactwa i tego wszystkiego, co nas fascynuje w opowieściach o piratach.

To była moja wyobraźnia, jednak po uruchomieniu samej gry świat, który sobie zbudowałem, nie rozwił się, a nawet powiem więcej, został **WYPEŁNIONY KONKRETNĄ OPowieścią**.

Historia nasza rozpoczyna się w roku 1667, kiedy jako młody kapitan Richard Gray wypływa statkiem Jej Wysokości na Barbados – miejsce naszej służby ku chwale Korony Anglii.

Tamtejsze czasy nie należą do najspokojniejszych. Hiszpańska dominacja na morzach minęła, ustępując przymierzu Francji i Holandii. Krok po kro-

ku zdobywane były kolejne kolonie Nowego Świata przez okręty tych dwóch flot. Anglia znajdowała się wtedy w politycznym kryzysie, jednakże stosując zasadę przymusowego werbunku szybko zaczęła powiększać swoją flotę.

We wszystkich trzech państwach rozpoczął się wyścig i to nie o byle jaką stawkę, ale o przejęcie sukcesji po Hiszpanii w Nowym Świecie. Pełną pulę mógł zgarnąć tylko ten, kto zwycięży na morzu. W tych latach morze było częstym świadkiem walk, rzezi, strategicznych posunięć, nielegalnych interesów i buntów załogi prowadzących najczęściej do zmiany kapitana lub bandery na Jolly Roger, oznaczającej rozpoczęcie kariery korsarza.

W takich to czasach przyjdzie nam rozpocząć służbę w Marynarce Królewskiej. Nasze losy z pozoru określone, w trakcie przygody zaczną tracić swój stateczny charakter. Szlachetne postępowanie, zrozumiałe i wymagane w Starym Świecie, zdezerży się ze przeobrażoną kulturą ludzi Nowego Świata. Na każdym kroku dostrzeżemy niesprawiedliwość, korupcję, cienne sprawy, machlojki i intrygi. Wiele razy będziemy musieli stanąć przed dylematem: czy utracić życie zachowując honor, czy też stać się piratem i postępować na własną rękę.

Właśnie ta wolność wyboru naszej drogi życiowej jest najlepsza w grze. Owszem możemy postępować według ustalonego przez autorów scenariusza i pod-

dać się przygotowanej intrydze. Ale możemy też rozpocząć własną opowieść, zrywając ze swoją przeszłością i podejmując karierę handlarza lub pirata, którego losy i dokonania utrwala nasze nazwisko w historii.

#### CO MY TU MAMY?

Jakkolwiek počną się nasze losy, będziemy musieli często zawiązać do portów. Tutaj będziemy rozmawiać z reprezentantami miejscowych władz, z karczmarzami i ich gośćmi, kupcami, handlarzami bronią, szefami stoczni i wielu innymi idywuami. Będziemy mogli kupować towary próbując sprzedać je w innych portach, w ten sposób stając się handlarzami. Także urodzeni piraci będą mogli znaleźć coś dla siebie, wszak nikt nie zabronił zdobywać fortac – można, oprócz grabienia statków, najeżdżać na porty, zyskując w ten sposób sławę, pieniądze, ale i kilka zer na liście gońcym. Kariera łowcy nagród także stoi przed nami otworem – całe mnóstwo możliwości.

Będziemy mogli odwiedzić słynny Port Royal, spotkać się oko w oko ze sławami pirackiego rzemiosła, a nawet skrzyżować szable w pojedynku z niejednym z nich. Wszystko przedstawione ładną, troszeczkę komiksową grafiką i dosyć specyficzną muzyką. Charakter obu wydał mi się szalenie znajomy i nic dziwnego. Wszak grę tworzył zespół ludzi mających pochodzenie rosyjskie – czuje się klimat kresko-

wek wschodniego sąsiada. Kiedyś mieliśmy tego do oporu, dzisiaj jest to rzadko spotykana barwa w grach – z pewnością i ten element nadaje grze uroku podobnego do tego z rosyjskojęzycznej wersji „Trzech muszkieterów”.

Gra zawiera w sobie wspaniały aromat morskich opowieści, które snuje się w zimowe wieczory przy kominku. Kiedy spoglądając na obraz ze wspaniałym okrętem flagowym kołyszącym się na wzburzonym morzu zapadamy się w świecie marzeń, które złościć się mogą się tylko w cudownych opowiadaniach o piratach i ukrytych skarbach. Możliwość faktycznego tworzenia podczas gry własnej historii jest czynnikiem wyróżniającym „Sea Legends” od innych gier przygodowych z linowymi scenariuszami, a elementy handlowe mogą być szalonym wyzwaniem dla morskich strategów.

**EMILUS**

P.S. Trochę szkoda, że nie została stworzona pełna polska wersja gry, no i że tytuł nie został przetłumaczony na: „Morskie Opowieści”. Mnie i kilku znajomym osobom z branży wydawałby się bardziej adekwatny od „Legendsy Mózg”.

SEA LEGENDS

OCEAN '95

MIRAGE SOFTWARE



PC 486 DX33, 8 MB,  
CD-ROM, GUS, SB

CENA: 158 zł



# Sea Legends



# Wetlands

Philip Nahj, naukowiec wojskowy, przed kilkoma laty stał się kozłem ofiarnym w aferze militarnej, która spowodowała kataklizm na miarę Atlantydy. Nahj wynalazł bowiem rewelacyjną broń X, która stworzyła dla walczącej Federacji nowe nadzieje na wygraną, jednakże podczas testowania jej prototypu nastąpiły znaczne zaburzenia atmosferyczne. Zdał on więc raport o niebezpieczeństwie generałowi Edwardsowi, jednakże ten nie odwołał rozkazu instalacji nowej broni na pojazdach marynarki wojennej. Już pierwszy strzał dokonał zagłady, jego skutkiem stał się potop trwający wiele lat. Nasz bohater został aresztowany jako rzekomy sprawca katastrofy i osadzony w karcerze na stacji więziennej ALPHA 16. Statystyki pokuszące były, delikatnie mówiąc, niewyobrażalnie tragiczne. Otóż przez kilka lat deszczów 98% powierzchni Ziemi pokryła woda, a tyleż samo procent jej mieszkańców zakończyło swe życie. Przetrawiali tylko najbogatsi, najgorsi oraz inżynierowie, którzy zdążyli wybudować podwodne kolonie. Od tej pory Ziemia zaczęła stanowić idealne miejsce ucieczki dla galaktycznych najemników i morderców, bo gdzieś łatwiej ukryć się przed pościgiem, jak nie pod wodą. Od tej pory nasza planeta zaczęła być zwana „WETLANDS” czyli mokre łądy. Tylko jeden człowiek był w stanie zatrzymać zagładę. Był to geniusz siedzący od lat w więzieniu i obmyślający okrutną zemstę. Kilka godzin temu ktoś pomógł mu w ucieczce i rada Fe-

deracji musiała coś z tym zrobić. Jako najlepszego człowieka, który potrafiłby dostać Nahja wybrano Ciebie. Twoja misja to namierzyć i unieszkodliwić go używając wszystkich dostępnych w danej chwili środków. Pozostaje Ci przygotować broń i zapuścić się w mroczne obszary podwodnego świata WETLANDS.

Wydana przez New World Computing gra, to typowa CD-ROM-owa strzelanka z przerywnikami filmowymi. Na początku pomyślałem, że firma NWC stworzyła sequel do „Cyberii”. Te charakterystyczne etapy strzelane, przerywniki, system sterowania oraz muzyka sprawiły na mnie właśnie takie wrażenie. „CYBERIA” należy do zbioru gier przeze mnie lubianych, jednakże w komputerowym świecie czas upływa szybko, może nawet zbyt szybko i takie powielenie tematu to istny dramat, jeśli nie horror. Jednakże jest w tym programie coś, co potrafi utrzymać gracza przy komputerze.

Sama rozgrywka składa się z charakterystycznych etapów. W naszym pościgu za kryminalistą dysponujemy szeroką gamą dobrze uzbrojonych futurystycznych pojazdów podwodnych i latających. W walce spotkamy wielu przeciwników, a nie będą to wyłącznie ludzie. „Wetlands” to krótko mówiąc ciekawa kombinacja pojedynków zręcznościowych połączonych w bogatą i intrygującą fabułą.

Grafika owszem – ładna, głównie renderowana, animacja scenek filmowych to cudem w swo-

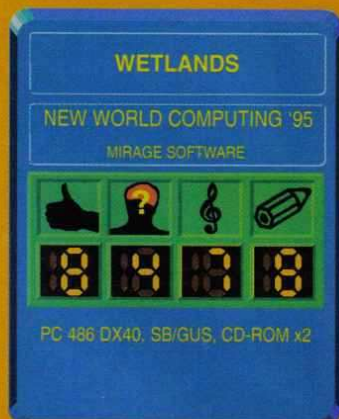
im rodzaju. Gdy w „Cyberii” renderowane postacie wyglądały sztywno, w „Wetlands” animatorzy stworzyli postacie rysowane ręcznie. Należy bardzo pochwalić grafików, którzy nadali postaciom gry duszę i trafnie odwzorowali naturalne ruchy ludzkie. Na przykład gdy bohater znajduje się na jednej ze stacji, następuje wstrząs. Postać odruchowo zasłania twarz i robi typowy unik z naturalnością ruchów godną naśladownictwa. Zamieszczone ilustracje z gry oddadzą część panującej w niej atmosfery.

Muzyka i efekty dźwiękowe stoją na właściwym poziomie. W grze oprócz odgłosów strzałów lasera i wybuchających wrogów jest dużo dialogów. Ścieżka dźwiękowa pasuje do przebiegu akcji, jest szybka i wprawia gracza w nastrój typowy dla gier zręcznościowych.

„Wetlands” polecam wszystkim tym, którym podobala się „Cyberia”, gdyż na pewno gra spełni ich oczekiwania. Jest zresztą od „Cyberii” wiele ciekawsza i bogatsza.

Natomiast osobom niezainteresowanym tym tematem radzę po prostu poczekać na jakąś inną grę...

**Szatan**



P.S.1. Firma MIRAGE chce chyba stracić kilku klientów, gdyż jako instrukcję w języku polskim, jaką chwali się na naklejce dodaje do gry jedną kiepskiej jakości odbitą na ksero kartkę A4 z tłumaczeniem nazw wskaźników ekranowych oraz kilku klawiszy używanych w grze. ZGROZA!

2. „Wetlands” ma regulowany poziom trudności, jednakże nawet na najniższym sterowanie i celne strzelanie z batyskafu (etap widziany z góry) graniczy z cudem.





**N**ajwiększym wynalazkiem XX wieku w dziedzinie sprzętu militarnego nie jest, jak niektórzy złośliwcy mogą twierdzić, proca, ale właśnie helikopter, latające cudo potrafiące dotrzeć wszędzie – no może pod wodą nie poradziłby sobie za dobrze.

Te wspaniałe maszyny latające zatrudniane są w wielu dziedzinach, ratując życie, ale też i je zabierając. Nie ma lepszego przeciwnika dla czołgów ponad helikoptery, specjalne grupy komandosów głównie z ich usług korzystają, gdy trzeba na miejsce akcji dostać się szybko i równie szybko się stamtąd zwinąć. Helikoptery stały się dzisiaj powietrzną kawalerią, gotową wszędzie dotrzeć na czas.

Najlepszym spośród nich jest zdecydowanie model Apache, jednakże dla marzycieli firmy CORE Design przygotowała grę, w której w nasze rżnięte krwi paluszki dostanie się latające dzieło sztuki: AH-73M Thunderhawk.

Pod tym pseudonimem kryje się wysoce wyspecjalizowana jednostka latająca (helikopter uderzeniowy), której predyspozycje pozwalają wykonywać zadania we wszystkich rejonach kuli ziemskiej. Thunderhawk wyprodukowany został 8 kwietnia 1998 roku w USA i przeszedł pod rozkazy NATO.

Rok później przeznaczony do zadań najwyższej wagi pilot o kryptonimie: FIRESTORM ONE (o Tobie mowa graczu!), przejmując maszynę AH-73M w swoje ręce – najwyżsi generałowie NATO pokładają wielkie nadzieje w tym fakcie.

Teraz Ty jako najlepszy pilot NATO będziesz musiał wykazać się najwyższą gotowością 24 godziny na dobę. Wiedz tylko tyle, że w każdej chwili może przyjść rozkaz, kierujący Ciebie i Twoją maszynę do jednego z ośmiu rejonów zapalnych na świecie – czy jesteś na to przygotowany?

Jeżeli tak, to włącz komputer, na uszy załóż słuchawki podłączone pod wyjście audio z CD-ROM-u, uruchom grę „Firestorm: Thunderhawk 2” i

#### DAJ SIĘ PONIEŚĆ EMOCJOM

Patrząc na grę z perspektywy tygodnia ciągłego grania można dostrzec całą masę pracy, jaką włożyli producenci, aby tylko zadowolić gracza. Nie, nie każdego, tylko tych z elitarniej grupy miłośników: radosnego terkotu Vulcana miarowo wypluwającego serie po-

cisków, samonaprowadzających rakiet Hellfire miłośnicy dążących do celu oraz błyskających płomieni, które zawsze otaczają swoją opieką przegranych wrogów.

Właśnie do tej grupy graczy, nazywanych pospolicie: tymi, co to grają w strzelanki, kierowany jest „Firestorm”.

W trakcie pierwszego lotu możemy ulec złudnemu wrażeniu, że program jest symulatorem lotu śmigłowcem, jednak nic podobnego. Tak jak słynny „Comanche” był tylko strzelanką udającą symulator, tak samo jest z „Thunderhawkem 2” i tego należy się trzymać kupując grę.

Owszem sposób generowania obrazu i możliwość, w rzeczy samej, sterowania śmigłowcem mogą sugerować symulację. Biorąc jednak pod uwagę to, że klawiszami służącymi do obsługi są tylko te od kierunków, ciągu, wyboru kolejnego celu i odpaleniu rakiety – reszta to opcje techniczne związane z generowaniem grafiki, a nie z samą techniką lotu – jasno możemy powiedzieć, że mamy do czynienia ze **STRZELANKĄ, ALE JAKĄ DOBRĄ!**

Graficznie gra zrobiona jest o niebo lepiej od „Comanche’a”, którego grafika w niskiej rozdzielczości wygląda śmiesznie w porównaniu z „ostrym jak żyłeta” obrazem w wysokiej rozdzielczości z „Thunderhawkem 2”.

Wszystkie obiekty, jakie napotkamy podczas lotu, będą zachwycały starannością wykonania, helikoptery, czołgi, wyrzutnie rakiet, okręty, wyrzucane rakiety, itd. To samo dotyczy starannych animacji eksplozji. Wyobraźcie sobie, że podczas jednego z rutynowych lotów udało mi się działkiem ściąć wieżę przekaźnikową, a po pięknej eksplozji nie zniknęła pozostawia-

jąc po sobie czarną dziurę w ziemi – jak to bywało w dotychczasowych produkcjach – ale z gracją zlamala się w pół i runęła w moją stronę, niszcząc drogi sprzęt, a mnie pozbawiając kolejnego komputerowego życia – cudo!

Oprócz wyjątkowo starannej i dobrze oddającej wizualną stronę rozkoszy latania helikopterm grafiki, na pochwały zasługuje także muzyka, która została zapisana na ścieżce dźwiękowej – tu nie ma o co się rozpisywać jest dobra, nadaje rytm temu, co się dzieje na ekranie.

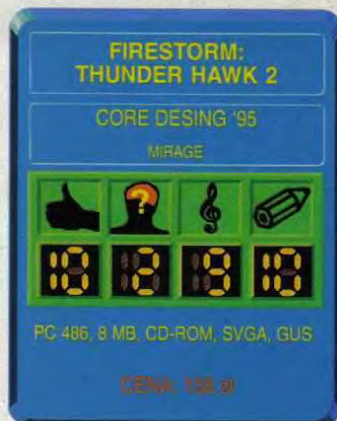
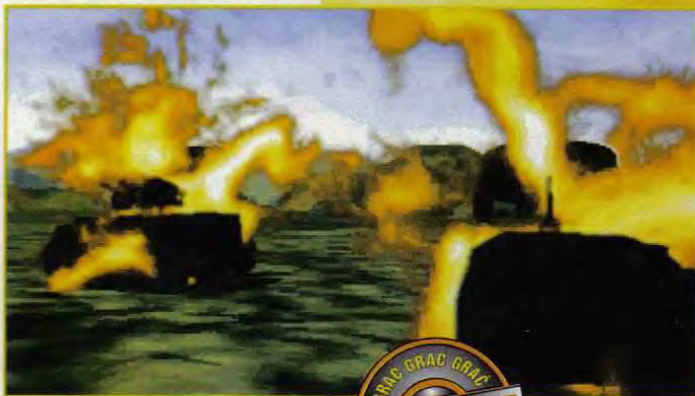
Oczywiście żadna strzelanka nie obyła się bez dynamicznej akcji. W grze doświadczycie morderczych zmagania w powietrzu. Naprawdę to, co się będzie działo w trakcie każdej misji, to istne wojenne piekło – pod jednym warunkiem, że wybrany zostanie poziom trudności: HARD – to coś dla prawdziwych mężczyzn.

Gra jest wybitną strzelanką udającą symulację śmigłowca, z doskonałą grafiką, dobrą muzyką i różnicowanymi misjami, które „rzucają” umysł gracza w świat wojennej pożogi i morderczej walki... Odszukaj cel, namierz i posyly!!! – rakiety nigdy się nie mylą.

**EMILUS**

**Gra uzyskała rekomendację!!!**

Rekomendował **EMILUS**,  
potwierdził **Sir Haszak**.



13

# Firestorm. Thunder Hawk 2





# Werewolf vs Comanche

Pamiętacie jeszcze „Comanche”? To taka gra, oparta o technologię voxel space. Na pewno ją pamiętacie, bo producent – firma Nova Logic – robi co może, żebyście o niej nie zapomnieli. Do gry wydanej w 1992 roku (a opisanej przez nas w numerze 1/93) pojawiła się najpierw seria kolejnych zestawów scenariuszy, potem jakieś sequele, potem w oparciu o dokładnie tę samą bibliotekę graficzną zrobiono symulację czołgu, by w końcu zaproponować nam z powrotem śmigłowiec – tym razem w wersji sieciowej. Problem tkwi w tym, że w odróżnieniu od bigosu wielokrotnie odgrzewana gra robi się coraz mniej smaczna.

Zacznijmy od faktów. W pudełku kupuje się dwie gry naraz – jedna to „Comanche 2.0”, druga to „Werewolf”. Każda gra jest na osobnej płycie CD, co pozwala na grę na dwóch komputerach naraz – byłoby to bez sensu, gdyby nie dało się ich połączyć kablem. I rzeczywiście można, co pozwala na grę kilkunastu nawet osób równocześnie. Piszemy o tym szerzej w innym miejscu tego numeru, toteż żeby się nie powtarzać odsyłam wszystkich zainteresowanych do przeglądu gier kabełkowych.

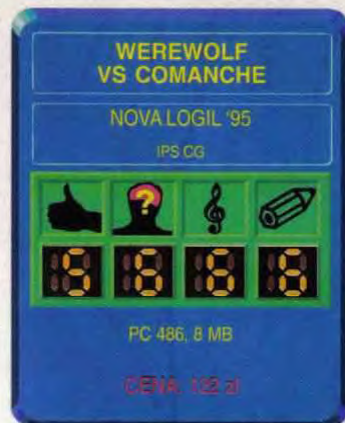
Obie gry nie różnią się od siebie praktycznie niczym. Śmigłowce zachowują się w powietrzu dok-

ładnie tak samo, ich uzbrojenie również, jedyna prawdziwa różnica dotyczy... wyglądu deski rozdzielczej. Śmiechu warte. Misje w obu przypadkach są inne, ale nie oszukujmy się – różnice są kosmetyczne i nie wnoszą niczego nowego do gry.

Tym, co wkurzyło mnie najbardziej, jest niezmienny praktycznie wcale program generujący grafikę. Od czasów pierwszej wersji „Comanche” dorobiłem się mniej więcej dziesięć razy szybszego komputera i chciałbym widzieć jakieś tego efekty – tymczasem obraz widziany ze śmigłowca po starciu ma rozdzielczość 160\*200 (to nie pomyłka, w poziomie rozdzielczość wynosi 160, bo sąsiadujące ze sobą piksele są identyczne, te 200 w pionie to też nie do końca prawda, bo obraz w pionie ma 240 pikseli, ale duża jego część jest zasłonięta przez kabinę). Wprawdzie pojawiły

się (już też jakiś czas temu) dymy snujące się nad wrakami czołgów i śmigłowców, ale nie zmieniają one faktu, że grafika jest niemal taka sama jak była.

Reasumując (to taki inny sposób pisania „podsumowując”), „W vs C” to dla mnie duży zawód. Miejsce dinozaurów jest w muzeum al-



bo głęboko pod ziemią, próby ich ożywienia mijają się z celem.

**Robaquez**



# TEMPEST 2000

Na początku wybrałem pierwszą z trzech dostępnych gier-opcji: Tempest Plus, która jest ulepszoną wersją hitu z tamtych lat. Sterowałem złożonym z wektorów statkiem, który po wystrelaniu wszystkich naddających z drugiego końca tunelu wrogów, przemieszczał się do następnego etapu-tunelu. Każdy następny tunel różnił się kształtem. Postrzelałem, polatałem, znużyłem się, wyłączyłem – chała! Później wybrałem następną: Tempest 2000, będącą już w pełni nowoczesną wersją z roku 1996. Wyraźnie gra się ożywiła, wypełniane wektory, migoczące kolory, więcej potworów, dodatkowych gadżetów i akcji. Postrzelałem, polatałem, sporo przeszedłem i znowu czułem jakiś niedosyt – co jest, gdzie podział się hit, jak gra ma cieszyć, kiedy nie cieszy?

To samo było z ostatnią grą-opcją, gdzie gramy przeciwko drugiemu graczowi... Wtedy coś mnie tknęło i jeszcze raz dokładnie przeczytałem instrukcję. Okazało się, że w grze jest muzyka rave – tak napisano w instrukcji, w rzeczywistości jest to „lekkie” techno, ale dobre. Podłączyłem dźwięk z kompaktu pod wieżę, przekreśli-



łem głośność na pełną moc, założyłem słuchawki i włączyłem grę...

...Grałem cały dzień bez przerwy, wciągnęła mnie do nieprzytomności. Dopiero za muzyką, z kompaktu odnajdujemy rytm tej doskonałej strzelanki. Jest w niej tak zwana MOC. Dynamiczna akcja, mnóstwo kolorów, potwory, coraz trudniejsze misje, obłądana sładana ruchów, uników, strzałków i świetna muzyka to właśnie „Tempest 2000”.

Polecam ją każdemu kto grał w nią na Atari, ale także i tym którzy nie mieli takiej możliwości – naprawdę jest dynamiczna. Pomysł i wykonanie proste, ale ile zabawy!

**EMILUS**

14

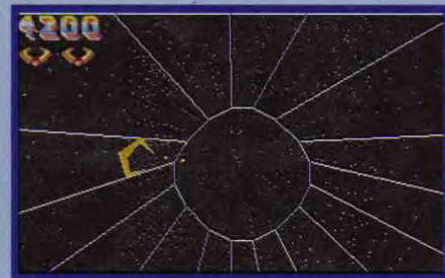
To gra, na którą trzeba zwrócić szczególną uwagę. W trakcie jej testowania zmieniałem zdanie kilkakrotnie, poczynając od totalnego przygnębienia i niechęci, a kończąc na zadowoleniu i radości z dobrej rozrywki. Pozwolę sobie prześledzić własną ewolucję opinii na temat „Tempesta 2000”, gdyż podejrzewam, że u innych graczy będzie ona przebiegać podobnie – a będą i tacy, którzy znajdą sposobności na takie zastanawianie, gdy staną przed dylematem: kupić, czy nie kupić.

„Tempest” to gra zręcznościowa, popularnie nazywana strzelanką, która po ukazaniu się w roku 1981 na komputer Atari 800XL – czy ktoś pamięta jeszcze ten

sprzęt? – zdobyła ogromną popularność i sięgnęła szczytów sprzedaży. Grano w nią na całym świecie. Sam przyznam, że miałem trochę później sposobność zagrania w nią i pamiętam, że byłem zachwycony, ale wtedy to były inne czasy.

Dzisiaj otrzymawszy do rąk produkt, który ma być tzw. remake’iem, reprodukcją tamtej gry, podszedłem do niej z pewnym drwiącym uśmieszkiem – cynizm: choroba dziecięca wieku – nie bardzo wierząc, że to się może jeszcze podobać.

Uruchomiłem program, skrzywiłem się widząc stare efekty graficzne rodem z ośmiobitowego Atari i rozpocząłem grę.





# U.S.N.F. GOLD

Tytuł gry pozwala na oczekiwanie w jakiś sposób ulepszonej wersji „U.S. Navy Fighters” (opisywanego niedawno przez Rooshkeena, patrz TS 6/95). I rzeczywiście – mamy do czynienia z kompilacją „U.S. Navy Fighters & Marine Fighters”, czyli dwóch gier opartych o ten sam engine (nawet jakby człowiek chciał to po Polsku napisać, nic lepszego nie wymyśli), a różniących się lokalizacją akcji. Raz latały nad Ukrainą i Morzem Czarnym, raz losy rzuca na Daleki Wschód, nad Wyspy Kurylskie.

Ponieważ podstawowa wersja gry była opisywana stosunkowo niedawno, nie będę wnikać specjalnie w szczegóły. Symulator działa w wysokiej rozdzielczości (nie tylko), wymaga dość mocnego sprzętu (wg Rooshkeena minimum 486/50) i 8 megabajtów pamięci, choć od biedy rusza też na czterech.

Niezależnie od tego, którą wersję gry wybierzemy – „USNF” czy „Marine Fighters”, uruchamia się ten sam program – jedynie raz bez żadnego parametru, a raz z parametrem /mf. W takiej sytuacji trudno się spodziewać większych różnic między

obydwoma symulatorami. Oczywiście jakieś są – korzysta się z innych samolotów (wreszcie pojawiają się VSTOL-e - Harrier i Jak 141) i na ekranie jako tła mamy nieco inną grafikę. W powietrzu można czasem mieć wątpliwości, w co się gra.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną rzecz – w odróżnieniu od wersji „USNF” opisywanej w zeszłym roku, wreszcie w pudełku pojawiła się książeczka z rozpiśnianymi klawiszami i ich znaczeniem.

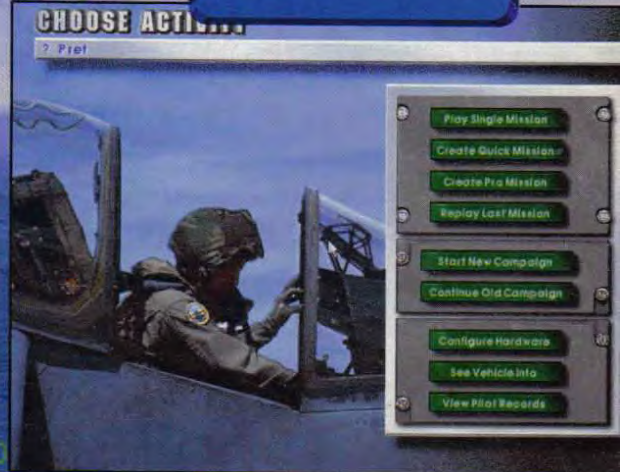
Na okładce ma wprowadzić napisane „Marine Fighters”, ale nie należy się dać zwieść pozorom – to jest właśnie ta nieszczęsna klawiszologia, której zabrakło nam rok temu. Sama taka klawiszologia wystarczyłaby, żeby sprzedawca grę jako wersję „Gold”, a tu jeszcze dostaliśmy do ręki zupełnie nową kampanię!

Na koniec uwaga dla (nie)szczęśliwych posiadaczy GUS-a. Gra nie obsługuje go – dopóki nie zainstalujecie u siebie nowych driverów, które można ściągnąć z naszego

BBS-u lub bezpośrednio z serwera Gravis: <http://www.gravis.com> (plik nazywa się usnfgus.zip).

Wprawdzie gra ma już rok, co w tak szybko zmieniającym się środowisku ma niebagatelny wpływ na jakość, ale ciągle się znakomicie broni – kto nie kupił jej w zeszłym roku, może się nad tym teraz spokojnie zastanowić.

Robaquez



Szeroki wybór czytników: ATAPI-IDE, SCSI (2,4,5,6 x speed)

## CD-ROM

TOSHIBA, GOLDSTAR, PHILIPS, TEAC, SONY

Profesjonalne, Amatorskie, Dla wszystkich

## KARTY DŹWIĘKOWE

SOUND BALSTER, ADVANCED GRAVIS, TURTLE BEACH

Surround System, 3D Sound System

## GŁOŚNIKI KOMPUTEROWE

Aktywne od 4 Wat do 240 Wat

**NOWOŚĆ** – Radio FM STEREO w postaci wewnętrznej karty

**ULTRA**  
media s.c.

ul. Nowogrodzka 4, W-wa  
tel. (0-22) 622-33-92  
tel./fax (0-22) 628-80-74

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

P-75, P-90

486DX4/100





AMIGA 1 MB

Po raz drugi L.K. Avalon zabrało się za przygodówkę bazującą na grafice fotorealistycznej (jak to rzekliby redaktorzy z "Wielkiego Szu"), czy jak kto woli na zwykłych, skanowanych zdjęciach. Pierwszym takim przedsięw-



# SKARB TEMPLARIUSZY

zięciem był opisywany już przeze mnie "Sen", który, o ile pamiętacie, przypadł mi do gustu.

A jak wypadł "Skarb Templariuszy"? W świetle poprzednich produkcji (na licencji niezapomnianych Zeppelin Games) nie jest najgorzej. Poruszamy się w okolicach tajemniczego zamku legendarnych zakonników odkrywając, powiedzmy sobie od razu, różne sekrety. W tym celu ekran został podzielony na dwie części – część wizualną i użytkową. Ta druga zawiera informacje o zawartości kieszeni Twego bohatera, czasie pozostałym do wykonania zadania, ikony czynności i pasek, nazwijmy go percepcyjny. Odczytujemy z niego wszelkie spostrzeżenia postaci prowadzonej, ewentualnie monologi wewnętrzne, bądź w najlepszym wypadku pseudo-dialogi. Jak to wszystko wyszło w praniu? Mianowicie fundamentem, na którym stoi całe poruszanie się, patrzyenie i używanie przedmiotów jest wskaźnik myszy. Zgadza się, brzmi to jak banał, obleczony nie papierem toaletowym a celofanem, ale dostosowuje się do terminologii autorów gry. W każdym razie wskaźnik musimy wlec po całym ekranie, żeby znaleźć jakikolwiek przedmiot, najczęściej wielkości kilku pikseli. To samo dotyczy zmiany lokacji – jeśli życzysz sobie przespacerować się drogą do kościoła, musisz najpierw wycelować wskaźnik dokładnie tam, gdzie programista zaplanował drogę i wcisnąć klawisz myszy. W przeciwieństwie do najnowszych tego typu przygodówek,



nie wystarczy przesunąć "strzałkę" w to miejsce, a komputer automatycznie zasygnalizuje możliwość wędrówki drogą; musisz wycelować, przycisnąć, poczekać na komunikat lub jego brak i szukać tak do upadłego. Czyż to nie urocze? Taką tradycję już ustanowiła "Tajemnica statuetki" na pececie, ale to było dawno... Lecz nic to, idźmy dalej. Sama grafika, czy raczej przeniesione na postać cyfrową zdjęcia są przyzwoitej jakości i może nie zachwycają, ale na szczęście nie zauważyłem na nich plam po kawie, czy odcisków palców muzyka. Staranność chwalebna. Tyle tylko, że znowu cała praca została zmarnowana moim zdaniem. Tak jak we "Śnie" są to jednak tylko zdjęcia. Nie spotkałem w trakcie

gry żadnych postaci, zwierząt, nie spostrzegłem żadnych animacji, zmian tła, czyli żadnej z rzeczy, które są pierwiastkiem ożywiającej grę. Owszem, "porozmawiałem" z kowalem i nawet "usłyszałem" bełkot chłopów z knajpy. Ale odbyło się to za pomocą niezastąpionego paska na dole ekranu. Tylko czy o to nam chodzi? Nie wymagam od razu żeby Linda grała kowala, a Jagnę Sharon Stone, ale na liłość boską – może trochę grafiki? O ile taka ignorancja była usprawiedliwiona, a może nawet zrozumiała w mistycznym "Śnie", o tyle w grze przedstawiającej zwykłą wioskę pełną ludzi – już nie. W ten sposób gra zamiast być zajmująca i wciągająca wymusza przypinanie szelek do powiek. Rolę przekona-

cej grafiki obrazuje choćby gra "Shadow of the Comet". Zgoda – pecetowa, ale wcale nie była to poważna produkcja. Potrafiono natomiast oddać klimat prozy Lovecrafta prostymi chwytami. Autorzy "Skarbu Templariuszy" poszli na łatwiznę – skaner, Sound Tracker, asembler i gra gotowa. A jestem przekonany, że są w stanie zrobić coś przynajmniej na poziomie "Shadow of the Comet".

Strona dźwiękowa, niestety, też zawiedzie każdego, przeciętnego nawet odbiorcę muzyki. Po raz kolejny musiałem włączyć magnetofon, zamiast dźwięku z gry. W "Poltergeście" zastosowano sprytną sztuczkę – wszystkie komunikaty były zsampowane, także mimo moich sprzeciwów musiałem zostawić dźwięk Amigi, ale tutaj nie było żadnego powodu, żebym się męczył.

Lokacje, w których przyjdzie niektórym z nas (bo zakładam że nie wszyscy biegają już do sklepów po egzemplarz) przebywać, są dość nużące, mało oryginalne, ale przynajmniej logiczne. Autorzy nie wpadli w manię "skoków w czasie", czy "przybyszy z Marsa" i cała sceneria sprawia wrażenie rzeczywistej. Szkoda tylko, że można chodzić w wybrane miejsca, i nawet jeśli w tle widać dwa kościoły – możemy wstąpić tylko do jednego. Takie ograniczenia bardzo irytują i wymagają poprawy. Np. jeśli nie mam jakiegoś przedmiotu, czy coś innego przeszkadza mi w zbadaniu studni bardzo pomocna byłaby informacja o tym dawana przez komputer, a nie ignorowanie prób gracza.

Poza tym gra pełna jest wymuszonego, raczej suchego humoru, który nie kwalifikuje się ani do słownego, ani sytuacyjnego. Takie tam kawały na poczekaniu nie dorastające do "Teenagenta", a co dopiero "Monkey Island".

Jednak nie ma co wznosić rąk ku niebu i lamentujących płaczek – gra jest jaka jest i lepsza już nie będzie. Chociaż może domorośli hackerzy podrzucą dla rozrywki do Internetu patche – "Skarb Templariuszy – Wolf3D level..." Jak na razie większość polskich gier robionych jest przez amatorów zafascynowanych (mniej lub bardziej zdrowo) rozrywką komputerową i wyniki nie mogą być zaskakujące. Miejmy nadzieję, że już niedługo.

kruk





# Swords of Xeen

Po piątej części serii "Might & Magic", która przez znawców krainy Xeen została uznana za jedną z lepszych, tysiące graczy na całym świecie czekało na ciąg dalszy. Zanim jednak doczekali się właściwej kontynuacji, wcześniej otrzymali dwa falstarty euforii. Pierwszym była kompaktowa wersja części piątej, dopieszczona graficznie i muzycznie. Drugim oczywiście wysmienita strategia "Heroes of Might & Magic". W końcu na początku roku 1996 pojawiła się – w ogóle nie reklamowana, cichutko wstępując po schodach sceny gier komputerowych – gra "Swords of Xeen", będąca właściwą kontynuacją serii Might & Magic.

W sumie przyglądając się jej z bliska, człowiek przestaje się dziwić dlaczego bez większego rozgłosu została wydana. W rzeczy samej nie różni się niczym pod względem graficzno-muzycznym od ostatniej części, nawet wizerunki bohaterów zostały takie same (zdjęcia w dowodzie zmienia się od czasu do czasu na nowe, a tu te same komunijne fotki). Oczywiście pojawiły się nowe potwory, miejsca, wpisano nowe teksty, wymyślono kolejny scenariusz i zainkasowano nowe pieniądze, ale to jest w pewnym sensie naturalne.



Gra nie jest oznaczona przedrostkiem "M&M VI" sugerującym, że jest to część szósta. Jednak ze względu na wydanie przez NWC i nawiązanie do faktów chronologiczno-osobowych, można traktować ją jako taką – sygnowana jest nazwiskiem Johna van Caneghema, twórcy serii Might & Magic.

Tym razem, jako ostatni z bohaterów zostaniemy przeteleportowani do krainy HAVEC, gdzie musimy wypłenić zło zasiane wcześniej przez Lorda Xeena. Jeżeli tego nie zrobimy, zło się rozlezie i zeżre także krainę XEEN – baaardzo "oryginalny" scenariusz!

Wygląda na to, że firma NWC zaczyna "odcinać kupony" od, z mozołem wykreowanego wcześniej, systemu fabularnego wydając kolejne

scenariusze. Ja nie mam nic przeciwko temu, tak działa rynek, ale jako miłośnik gier RPG sztych sobie z firmy, która robi swoich oddanych klientów w przysłowiowego balona, konia, czy innego kartofla. Najprawdopodobniej NWC opierając się na tzw. zasadzie bezwładności rynku, wyrzuciła nowy produkt, licząc na to, że zaślepieni rządzą kolejnych przygód gracze i tak kupią wszystko, co wyjdzie, wystarczy żeby nawiązywało do świata Xeenu – diaboliczna przebiegłość (he, he).

Co bym nie mówił i tak znajdzie się wielu takich, którzy z przyjemnością po raz kolejny "przeniosą się" w krainę Xeenu i im właśnie życzę miłej zabawy. Innym, którym nie wystarczy sama zmiana nazw i scenariusza, firma NWC nie dostarczyła niczego więcej – no chociaż gra-



fikę mogli zmienić na taką w wysokiej rozdzielczości!

**EMILUS**

# Tough Guy

HURRAAAA!!!

Chciałoby się powiedzieć, bo oto pojawiła się nowa bijatyka. Jednakże powiem tylko: a pojawiła się, i na tym skończę. Po prostu nowy produkt. Nie jest to rewolucja i przebój na miarę "Street Fighter" czy "Mortal Kombat". "Tough Guy" jest zrobiony na modłę tego pierwszego. Podobieństwa do ulicznego wojownika znajdziemy na każdym kroku. Też mamy ośmiu wojowników, którzy walczą ze sobą w różnych zakątkach świata – globus oczywiście jest – aby po pokonaniu dwóch "ukrytych" wojowników, przebrnąć przez etap dodatkowy (jedzenie makaronu pałeczkami na czas) i stanąć oko w oko z samym super-hiper-tajnym, świecącym na niebiesko dużym panem. Po załatwieniu go wyjątkowo kobiecym uderzeniem, możemy już tylko obejrzeć zdjęcie rodzinne wusztych zawodników, przeczytać listę tych, którzy za udział wzięli i pożegnać się z grą



na zawsze.

Nie za każdym razem pójdzie tak łatwo – istnieje możliwość ustawienia poziomu trudności i szybkości walki – jednak przejście gry nawet na najwyższym poziomie będzie tylko kwestią czasu (krótkiego zresztą). Podany wyżej sposób gry jest jednym z trzech dostępnych. Program oferuje nam jeszcze walkę na dwóch graczy sterowanych przez ludzi i walkę turniejową, w której może wziąć udział większa liczba ludzi.

Na razie po staremu. Przeglądając wojowników jak na dłoni widać ich streetfighterowskie pierwowzory: Yun mnich z Chin to Dhalsim; Stan z Rosji walczy jak Zangief; Sheana, Amerykanka należąca do komandosów, fryzurą i zachowaniem jest uderzająco podobna do Guile'a; a dziewczynka gimnastyczka Madiesha z Rumunii porusza się niczym Chun-Li; taka "Dynastia" – nic tylko domyślać się kto z kim i czym jest synem.

Ogólnie gra wygląda na kłona, kalkę "Street Fighter 2" i to rodzi niepokój, niechęć i żal –



w sumie nawet w samym "SF2" wprowadzono postęp, wszak powstał "SF2Turbo", a tutaj proszę nic tylko stanie w miejscu.

Z nowych rzeczy zostało wprowadzone tzw. zbliżenie akcji (powiększenie wybranej części ekranu), w momentach gdy dochodzi do walki w kontakcie – miłośnicy automatów znają ten efekt – poprawia to realizm walki, teraz można zaobserwować dokładnie jak są wyprowadzane ciosy. To rozwiązanie ma jednak swoje wady, poprzez powiększenie punktów na ekranie uzyskuje się czasami dosyć niewyraźny, mało czytelny obraz, co zamiast ułatwiać, utrudnia grę.

Oprócz tego dodano pasek mocy, dzięki której regenerujemy nasze obrażenia. Gdy masz mało sił witalnych, możesz przytrzymać na raz klawisze odpowiadające za którąś z nóg i rąk, aby w ten sposób skoncentrować się na odzyskiwaniu straconej siły – podczas tej czynności musimy stać w miejscu, przez co jesteśmy narażeni na ataki przeciwnika.

"Tough Guy" nie jest niczym nowym. Gra się tak, jakbyśmy oglądali kolejny raz ten sam odcinek "Dynastii". Nowa grafika, nowe plenery, nowe ciosy specjalne, ale czegoś w tym brak – chyba pomysłu.

**EMILUS**

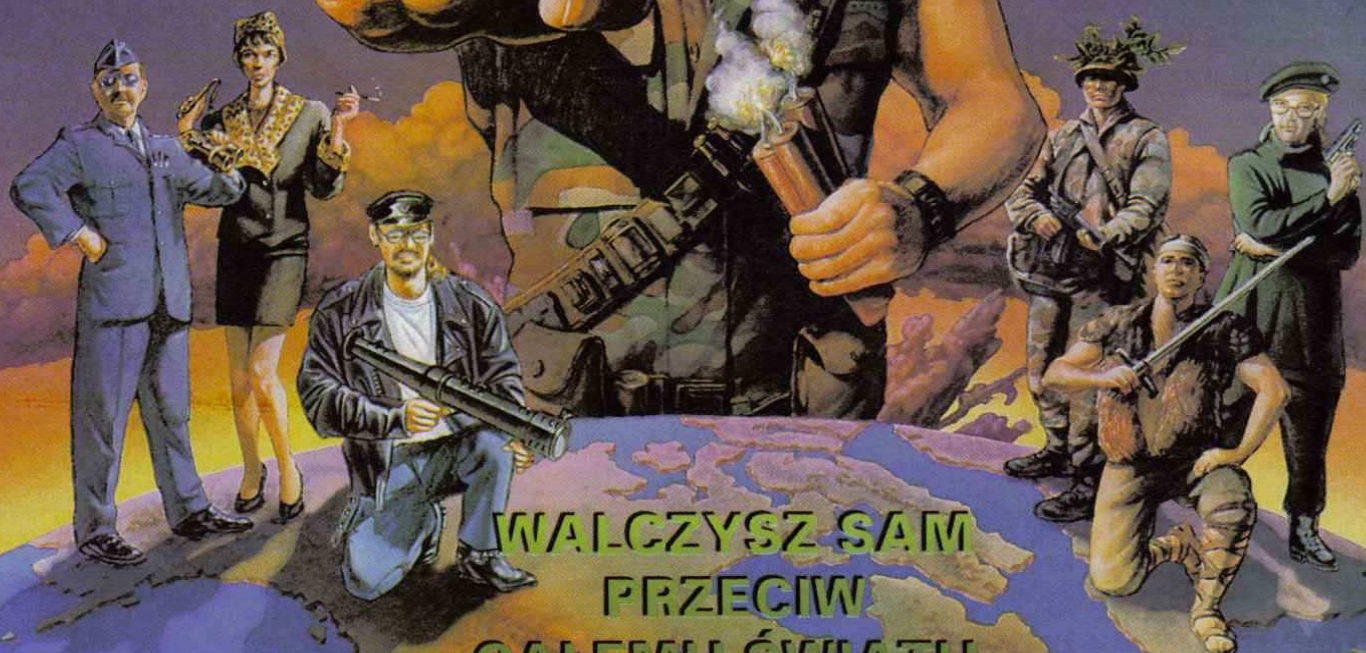
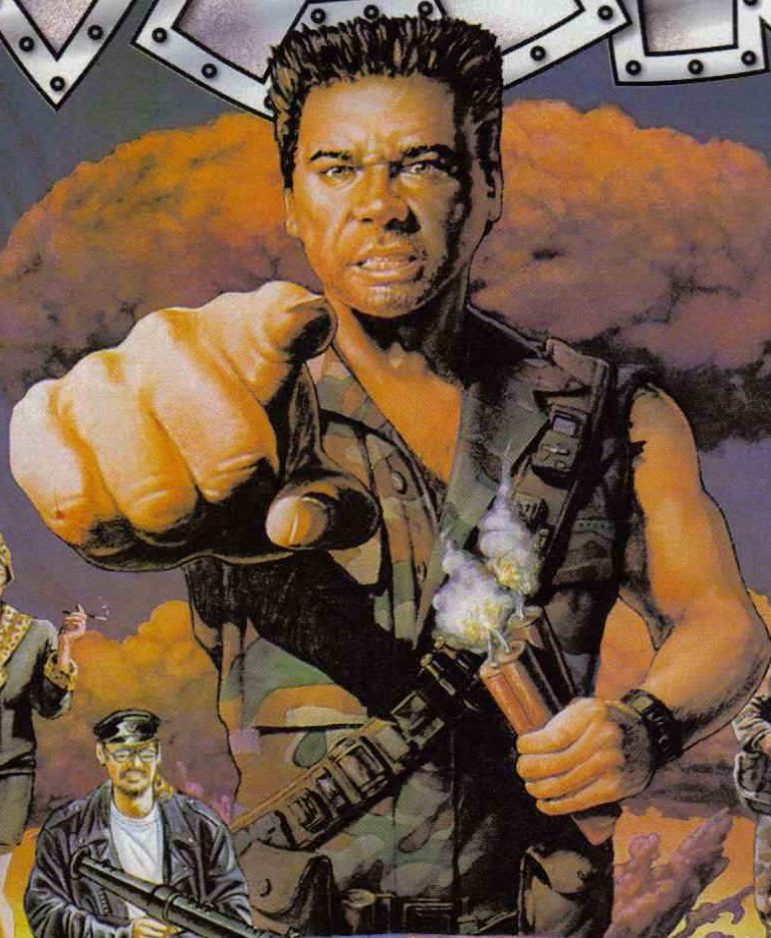


17



# THIS MEANS

# WAR!



**WALCZYSZ SAM  
PRZECIWIW  
CAŁEMU ŚWIATU,  
LUB PRZECIWIW TEMU  
CO Z NIEGO  
ZOSTAŁO.**

Dystrybucja na terenie RP:  Computer Group sp. z o.o.  
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66, fax 642 27 69  
Filia: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel./fax (0-3) 175 39 72

**MICROPROSE**





# WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:  
do domu, za zaliczeniem pocztowym.

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

## WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bojtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

PC	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
	1942 Pacific Air War	MicroProse	386	95,16 zł
	Armored Fist	NovaLogic	386	80,52 zł
	Batman Returns	Gametek	386	70,76 zł
	BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
	Big Red Adventure	Core Design	386	70,76 zł
	Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł
	Bureau 13	Gametek	386	85,40 zł
	Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
	Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł
	Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
	Comanche	NovaLogic	386	91,50 zł
	Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	67,10 zł
	Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	67,10 zł
	Desert Strike	Gremlin	386, 1 MB	61,00 zł
	Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
	F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł
	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł
	Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
	Fight Of Amazon Queen	Renegade	386	75,64 zł
	Football Glory	Black Legend	386	51,24 zł
	Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB	36,60 zł
	Guilty	Psygnosis	386	85,40 zł
	Hand of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł
	Hannibal /PL	Core Design	386	47,58 zł
	Harpoon II	Electronic Arts	386	79,30 zł
	Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB	36,60 zł
	Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
	IndyCar Racing	Virgin	386	56,12 zł
	Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł
	Ishar 2	Silmarils	386	39,04 zł
	KA-50 Hokum	Virgin	386	85,40 zł
	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł
	Kingmaker	US Gold	AT	61,00 zł
	King's Table	Gametek	386	66,00 zł
	Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
	Lamborghini	Titus	386	40,26 zł
	Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	85,40 zł
	Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	73,20 zł

Lilil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Manchester United PLC.	Krisalis	386	36,60 zł
Metal Mutant	Silmarils	386	24,40 zł
Mortal Komбат 2	Acclaim	386	140,30 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	386	85,40 zł
Nomad	Gametek	386	76,27 zł
Pacific Strike	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł
Piotrków 1939	IPS CG	386, 2 MB	56,73 zł
Privateer	Origin	386, 20 HDD	73,20 zł
Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Robinson's Requiem	Silmarils	386	58,56 zł
Sabre Team	Krisalis	386	47,58 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	61,00 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Starblade	Silmarils	386	24,40 zł
Storm Master	Silmarils	386	30,50 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	80,52 zł
Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	69,54 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	67,00 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesseract	Gametek	386	63,56 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Theme Park	Bullfrog	386, VESA, 18HDD	79,30 zł
UFO: Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	67,10 zł
Ultima Underworld II	Origin	386, 2 MB,	73,20 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Wing Commander Armada	Origin	386	67,10 zł
Wolfpack	NovaLogic	AT	50,02 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Amiga (wymagania 1 MB)	Team 17	Cena:
Apidyja	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiacc	Team 17	23,18 zł
Creatures	Kompart	19,52 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Dracula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Fire Force	ICE	25,62 zł
Furry of the Furies	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	28,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł

Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,36 zł

Amiga 1200	MicroProse	Cena:
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	85,40 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Roadkill	Mindscape	32,94 zł
Sideways	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ.	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

KLASYKA	MicroProse	Cena:
Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F-19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
Gunship 2000	MicroProse	30,50 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Road Rash	Electronic Arts	18,30 zł
Shadowlands	Domar	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł
Wing Commander	Orgin	18,30 zł

Kupon znajduje się na stronie 26.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:  
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaveTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.



# Listy



## APOKALIPSA

Ogólnie jestem bardzo cierpliwym człowiekiem. Znoszę co miesiąc bełkot zatytułowany „Uniwersytet gracza”, znoszę te kilkanaście stron z odzysku srajtaśmy (...). Ale żeby dać babie odpowiadać na listy! Ona Was zniszczy! Pierwsze efekty już widzimy – zachciało się jej zadbać o wartości – „żadnego oglądania gołych panienek”. Nawet się nie oglądniecie, jak jej TAJNA PARTIA FEMINISTEK przejmie kontrolę nad całym TS! Wszędzie cenzura, kontrola, służby specjalne. Wkrótce zlikwidują „Jest TAKTYCZNIE!” i całą resztę. W TS będziemy mogli poczytać tylko o grach typu „Kajko i Kokosz”, „Lion King”, może „Aladdin”. (choć trochę za bardzo wymachują nożem). TS zmienia się w kwartalnik, potem w półrocznik. Nakład spadnie czterokrotnie. Grupowe zwolnienia, bezrobocie. Potem zmiana nazwy, profilu pisma. Tak upadnie największa w Polsce gazeta o grach komputerowych. Wszystko zacznie się od przekazania seniorcie Clarze rubryki „Listy”! Zakładam JAWNĄ PARTIĘ WALKI Z TAJNĄ PARTIĄ FEMINISTEK O ODNOWĘ W TOP SECRET!

David II Cooperfield

Powiedzmy sobie szczerze, że gdybyś nie był naszym czytelnikiem, to nazwałabym Cię męską szowinistyczną świnią.

## CZY KTOŚ WIDZIAŁ

Czy na małego Commodore jest „Street Fighter II”?

Szymek

JEST!!! Na pewno w wersji dyskietkowej (o kasetowej nic nie wiemy).

## DOWNING STREET

Dlaczego Kopalny jest takim downem?

Vandam

Mieszka w piwnicy, a już Marks powiedział, że był określa świadomość.

## DURA LEX

Sprawa odnosi się do incydentu związanego z plagiatem, którego dopuścił się Marcin K. Czy ten uważam za wysoce naganny,

aczkolwiek umieszczenie pełnego imienia i nazwiska sprawcy oraz adresu zamieszkania to zbyt surowa kara i zbyt daleko idące naruszenie prywatności. Większe aniżeli to, którego dokonał Marcin K. Nie bronię Go, nie znam Go, ale po prostu bałem się podać adres zwrotny na kopercie. Incydent ten powinien być podany do wiadomości publicznej, jego sprawca ukarany surowo, ale nie aż tak.

NN

Przyznajemy Ci częściowo rację. Pisziesz bowiem, że powinniśmy ukarać surowo, ale innych surowych kar poza podaniem personaliów nie mamy (bomb nie wysyłałyśmy, grupy specjalnej nie wysłałyśmy, po sądach ciągnąć nie zamierzamy). Wydawało nam się, że zaufanie pokładane w Was, naszych Czytelnikach, zobowiązuje nadsyłających opisy gier do rzetelności. Tym bardziej, iż są one nagradzane prenumeratą. Nie uda nam się przeczytać wszystkich pism konkurencyjnych (choć Dean stara się to robić) i wychwycić, który z opisów został zerżnięty. My naruszyliśmy prywatność, zgoda. Ale nieuczciwy autor zniszczył zaufanie (na szczęście nie do końca), jakim darzyliśmy piszących do nas Czytelników i pośrednio naraził dobre imię naszego pisma. To dla nas bardzo wiele. Myślę, że opublikowanie jego personaliów zmusi kolejnych chcących popełnić nieuczciwość do zastanowienia. Wszyscy pozostali mogą spać spokojnie. Wielu Czytelników powierza nam swoje sekrety i adresy i jakoś nie bojąc się, że to wykorzystamy przeciw nim. Wszystkie bowiem adresy (poza adresami oszustów) są tajemnicą redakcji.

## FACHOWE PORADY

Czy trzeba posiadać oryginalnego Turbo Assemblera czy Turbo Pascala, aby wydać jakąś grę? Jakie książki (tytuł, autor) do nauki owych języków polecilibyście mi?

Glaca

Oczywiście aby napisać legalny program musisz mieć legalne narzędzia. Chyba nie widzialesz taksówkarza wożącego pasażerów

kradzionym samochodem? Na drugie pytanie Borek-zawodowiec odpowiedział dość wykrętnie – decyduje głowa na karku i praktyka, którą zdobywa się w praniu. Jedyna książka, jaką polecił, to „Algorytmy+struktury danych=programy” Niclausa Wirtha. Reszta wiadomości znajduje się w plikach tekstowych rozrzuconych po Internecie.

## FAST RAM

Do czego służy pamięć Fast? Czy jest wykorzystywana do gier? Bo ja mam 2 MB Chip RAM. Czy w każdej A1200 jest zawsze 2 MB Chip RAM, czy może niektóre mają fabrycznie 1 MB Chip i 1 MB Fast?

Miko

Wszystkie A1200 fabrycznie mają 2 MB Chip. Pamięć Fast jest to pamięć podręczna procesora przyspieszająca jego pracę. Wykorzystują ją głównie gry doo podobne i symulatory, które z Fastem działają 2-3 razy szybciej.

## HARBUZ

Sir Haszak jest żonaty, a ja nie, a z Ciebie musi być chyba fajna laska, to ja się z Tobą chętnie umówię!!! Prześlij mi swoje zdjęcie i adres, bo nie mam kasy, żeby do Warszawy jeździć.

(Twój) Jeleń

Nie obraź się, ale nie zawieram znajomości z rogaczami.

## HISZPANIE NIE GĘSI

Nie wiem czy zauważyłaś, ale po hiszpańsku nie pisze się zdań wykrzyknikowych w ten sposób:!..!, tylko w ten i...!. Tak samo z pytającymi:?...?

Caminoix Cracoviensis

Ty to wiesz, ja to wiem, ale studio komputerowe i korekta niekoniecznie. Po konwersji tekstu do Quarka porobiły się kalafiorzy i tak zostało.

## INWESTYCJE

Chciałbym kupić peceta. Tylko jakiego? Chciałbym kupić sobie 486 DX 60 MHz, 8 MB RAM, 2 GB twardego dysku, karta muzyczna GUS, karta graficzna SVGA. Mam na to kasę!!! Jednak rodzice nie pozwolą mi tego kupić. Mówią, że AT 2 MB RAM, 20 MHz, bez twardego dysku wystarczy mi do zabawy. Wygrałem w Pepsi Numeromanii 50 mln. Napiszcie, żeby ich przekonać. Mam dopiero 13 lat.

Macmaster

Drogi Macmasterze! Przyznaję, że jesteś w dość niezręcznej sytuacji. Sami, gdybyśmy mieli tyle ka-

sy, zaraz zakupilibyśmy Pentiumy z bajerami. Z drugiej jednak strony rodzice też mają trochę racji, bowiem nie ma gorszej inwestycji niż zakup peceta. Już po pół roku z wyłożonych 50 mln zostanie Ci w najlepszym razie 40.

## KŁOPOTY SPRZĘTOWE

Dalczego Emilus tak mało pisze.

Filozof

Bo mu długopis kulkuje.

## LISTA PRZEBOJÓW

Byłbym zapomniał o kolejnym komentarzu do „Listy przebojów”. Jego autor, który zresztą się nie podpisał (i może dobrze) niesłychanie mnie zadziwił – myślałem, że nie można mieć ujemnego ilorazu inteligencji. CHŁOPIE(?), PRZYSŁIJ MI SWOJE ZDJĘCIE, BO MI KROWA NIE CHCE ZDECHNAĆ!

Feud

Nie możemy wystać zdjęcia. Liga Ochrony Przyrody nie wybaczyłaby nam tego.

## ODBIÓR KODOWANY

Jak się dostać do kodów w grze „Goblii 2” na Amigę 500?

Wild Pig

Kupić oryginał

## ODLICZENIA

Co z obiecywaną od dawna obniżką ceny „TOPA”? Myślę, że 28.000 zł to jednak zbyt dużo. Chcecie wykończyć finansowo czytelników? Nie zapominajcie, że część forsy z kieszonkowego musi iść na ORYGINALNE gry!

Tymek z Jeżyc

Chwilowo nie udało nam się obniżyć ceny, ale ostecznie wydatki na TS możecie próbować sobie odpisać od podatku jako nakłady na oświatę lub darowiznę na szlachetny cel. Ostrzegam, że może to nie znaleźć uznania w oczach ministra finansów i zostaniecie wyzwani od szubrawców, krępaczy itp.

## OPTYMALNA KONFIGURACJA

Mam zamiar zmienić komputer. Czy konfiguracja 486 DX4/100 4 MB RAM i SVGA 512 KB wystar-



## Haszak już się nie mieści.



czy, aby popracować i pograć sobie w coś fajnego?

*Miłosz Romańczyc*

Popracować się da, ale pogarać już nie. Jeśli nie będziesz się upierał przy graniu w symulatory lotu, to procesor wystarczy. Musisz jednak wymienić kartę graficzną na 1 MB i dokupić 4 MB RAM.

### PINBALLE

Czy w Polsce można kupić grę typu pinball, a jeżeli tak to podajcie adres firmy rozprowadzającej te gry.

*Lukasz*

Dystrybutorem największego producenta pinballi, czyli 21st Century Entertainment jest firma MarkSoft tel. (022) 663 93 90

### POTRZEBA CIERPLIWOŚCI

Jak dobrze liczę, to już ósmy list do Was. Rozumiem, że macie nawał pracy (tj. korespondencji od Czytelników), ale ile trzeba czekać na wydrukowanie?! Ja już się niecierpliwie od pół roku (wtedy wysłałem swój pierwszy list).

*Maestro*

A co ma powiedzieć Arystoteles? On na wydrukowanie czekał aż do Gutenberga (niemal 2000 lat)!

### POTWIERDZENIE

Po ujrzaniu swojego malunku na jednej ze stron TS 45 wpadłem w szal, po którym musiałem posprzątać całe mieszkanie. Jednak w szkole niby mi uwierzyli, ale patrzyli tak jakoś krzywo... Dlaczego? Zabrakło króciutkiego napisu w stylu" RYS. TOMASZ „ŚLIWA” WIŚNIEWSKI.(...) Dzięki temu jednemu zdaniu będę sławny w szkole i w domu i będę kupował TS nawet jak przestaniecie go drukować.

*Tomasz „Śliwa” Wiśniewski*

Niestety, nie możemy spełnić Twojej prośby i zamieścić podpisu po wydrukowaniu numeru, choć potwierdzamy, że to Ty jesteś autorem niepodpisanego rysunku w TS 45.

### PÓLPOZYTYWNI

Czy gra „Kolony” (C-64) istnieje w wersji kasetowej?

*Mr.D alias Dańcik*

Chyba tak.

### POWIĄZANIA

Czy rubryka „BBS” nie istanieje? Czy została zlikwidowana przez jej powiązanie z aferą Oleksego?

*śp. Siano*

Nie widzę tu żadnego związku między rubryką a byłym premierem. W końcu rubryka zniknęła, a Oleksy nie.

### PROBLEMY KADROWE

Jeden z Waszych czytelników napisał, że ma dobry pomysł na drugą część „Piwem i mieczem”. Odpisaliście, że Wy też i od tej pory nie macie ani piwa, ani miecza. Jeśli to tylko prohibicja i brak pozwolenia na broń, to wydajcie „Mlekiem i moczem”.

*Xęplifg*

Mieliśmy pomysł, mieliśmy człowieka, człowiek nawet chciał, ale w ostatniej chwili został redaktorem naczelnym (nie, nie u nas) i było po sprawie. Na razie szukamy kogoś, kto umie pisać.

### „PRZENOSZNI

Czy da się przegrać grę z dyskiety na kasetę przy pomocy Atari, a jeśli tak, to jak?

*Druid*

Toż to piractwo!

### RÓŻNICE

W czym SEGA jest podobna do SNES-a?

*Daniel Stefański*

Na korzyść SEGI przemawiają: niższa cena konsoli (ok. 350 zł) i gier, brak legalnego dystrybutora. SNES i gry są droższe (cena konsoli 500-600 zł), ale zdaniem Tytusa jest systemem stabilniejszym, ma dźwięk stereo i nowości pojawiają się regularnie.

### SKURCZ ZIMOWY

Dlaczego rubryka „Dyskracicy” ta się skurczyła, a czasami jej w ogóle nie ma???

*Klemus von Gagulka – Debilograczus Wszystkojadus*

Jak wiadomo z zimna różne rzeczy się kurczą. Ponieważ „Dyskracicy” podlegają prawom fizyki, w ostatnich mroźnych miesiącach tak się skurczyli, że prawie zniknęli. Nic to, wiosna idzie.

### TYTAN PRACY

Kiedy wydrukujecie mój list, to ja wydam majątek na TS, koperty i znaczki i będę do was pisał bez przerwy.

*Klokierówna*

Będziesz tak zajęty, że, mamy nadzieję, nie będziesz sobie zawracał głowy wysyłaniem do nas tego, co napiszesz.

### VETO GOLIŹNIE

Co do roznegliżowanych panienek – wiesz, my (czyt. samce) płci przeciwnej (do Was, samic – przyp. własny) to lubimy. Jeśli zależy Ci na wartościach w TS, to kupuj (...) „Strażnicę – czasopismo świadków Jehowy”. Albo coś w tym stylu. Jak nakład spadnie do 6, to się nie zdziw. A z drugiej strony popatrz na „Cats”. Oni naprawdę nie narzekają na brak czytelników.

*Caminoix Cracoviensis*

„Cats” rzeczywiście nie narzeka na brak czytelników, bo pismu zależy na OGLĄDACZACH i tych ma sporo. A TS czytają dzieci, których rodzice nie koniecznie cieszą się widząc, że ich 10-letnie pociechy poznają w szczegółach anatomię człowieka, zamiast zgłębiać wiedzę o kwiatkach i motylkach. Z drugiej strony stare konie mogłyby skończyć z oglądactwem i wziąć się za żywe egzemplarze.

### WIECZÓR Z GWIAZDAMI

Chciałbym wiedzieć, kiedy w telewizji Canal+ będzie można zobaczyć Haszaka i Gawrona (podać dzień, godzinę, datę, czas trwania i dokładne położenie słońca lub księżycy względem emisji programu).

*Ktoś*

Oni też chcieliby wiedzieć. Na razie występują nieregularnie

średnio 2 razy w miesiącu.

### WYDA SIĘ

W TS sierpniowym 1995 był opis do gry „7 dni i 7 nocy”. Gdzie można tę grę kupić i za ile, i czy renta dziadka wystarczy.

*Marco Polo*

Lada chwila ukaże się (po nieprzewidzianych trudnościach) ta gra w firmie Mirage. Renta dziadka starczy.

### WYJAŚNIENIA

W TOP SECRECIE na listy odpisuje niejaka Clara, która na dodatek jest jakąś MEKSYKANKĄ (o co tu chodzi??).

*Master (Game)*

Nic w tym dziwnego. Kobiety pełnią coraz odpowiedzialniejsze funkcje, czego dowodem jest powierzenie mi rubryki „Listy”. A poza tym NIE JESTEM MEKSYKANKĄ!

### ZNÓW O AMIDZIE

Czym różni się Amiga 500 od Amigi 600? Czy gry z Amigi 500 zaskoczą na Amidzie 600 i odwrotnie? Czy obie Amigi różnią się możliwościami graficznymi?

*Zbychu*

Zdaniem BADJOYA Amiga 600 ma nowsze kości graficzne (ECS, ale nie ma to znaczącego wpływu na gry), ma złącze PCMCIA i Kickstart 2.0 (A500 – ma Kickstart 1.2, 1.3). Wszystkie nowe programy użytkowe wymagają Kickstartu 2.0. Jeśli przyjdzie jeszcze jeden, pocujemy się zobowiązani do napisania czym Amiga różni się od samej siebie.

Zgodnie z nowym kodeksem pracy, który wejdzie w życie 1.01.1997, na listy odpowiadała senorita Clara, co może się zmienić, ale nie koniecznie. No puedo decir, que yo sabo.



# CZYTELNICZY NADESŁALI

## 2 pages rulez!

Po pewnym zaciśnięciu pasa w poprzednim numerze, możemy wrócić na standardowe 2 strony CN oraz 4 TnT. Sprawa podobno była jednorazowa, tak przynajmniej twierdzi Pan Emil.

Jak wynika z rezultatów ankiety, mamy wśród czytelników całkiem pokaźną grupę commodorowców, także dziś w menu są przewidziane dla nich dwie pozycje. Dla komputerów >= 16 bitowych w jadłospisie pełne rozwiązanie "Kajka i Kokosza...". Opis był drukowany w TS, ale rozwiązania nie posiadał.

Autorowi tego opisu gratuluję dobrego wycucia czasu, gdyż ta rubryka może też służyć uzupełnianiu materiałów zgromadzonych na pozostałych stronach.

Dean, a może Dziekan

## Kajko i Kokosz

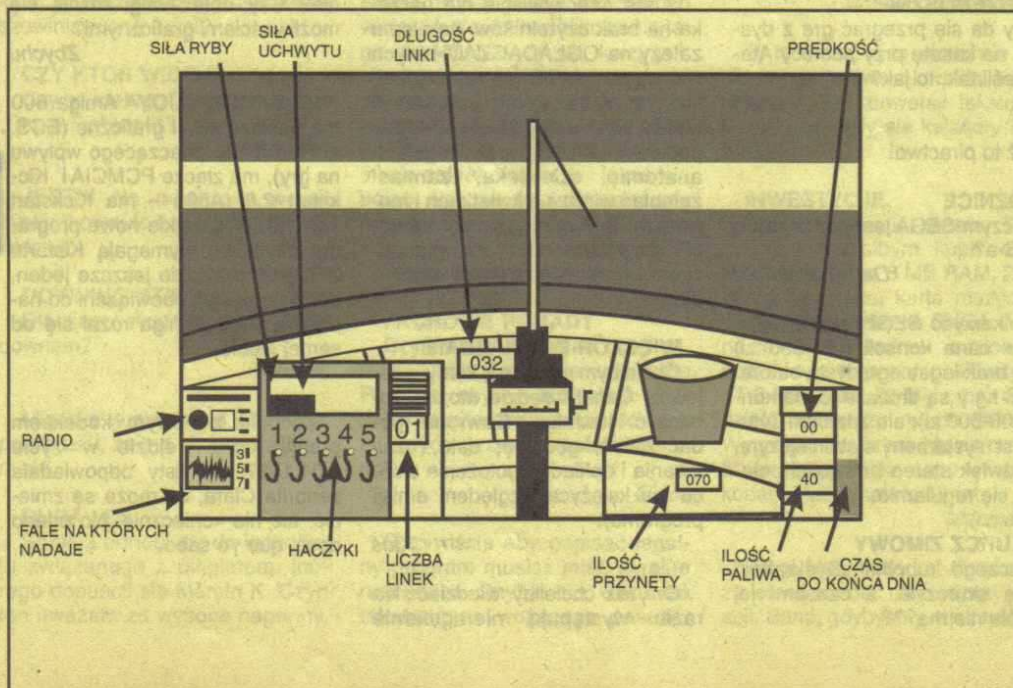
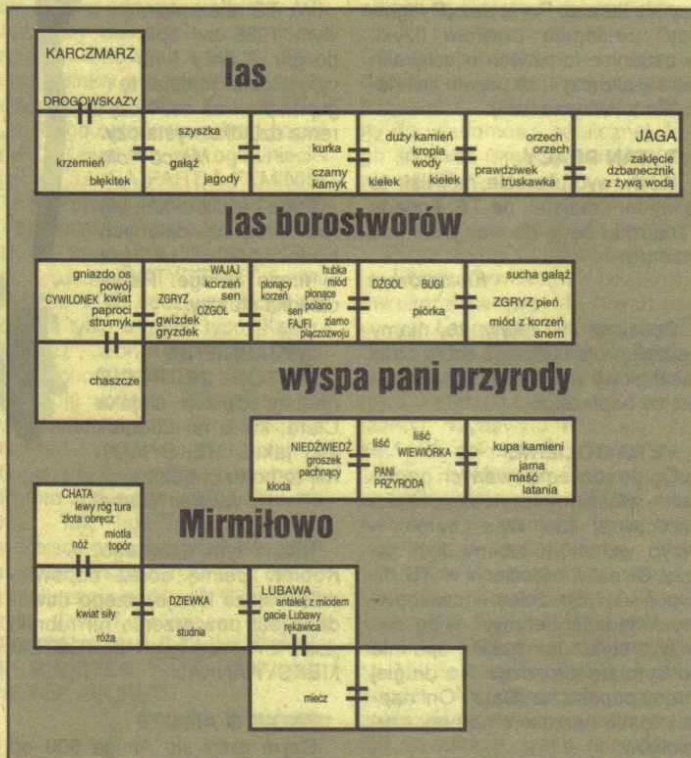
Sposób na przejście gry:

Wejź do chatki, weź nóż, Kokoszem weź topór, porąb miotłę, pęk gałęzi wrzuć do ognia, kijem zdejmij róg (lewy) i złotą obręcz ze lba tura. Wyjź na dwór, nożem zetnij kwiat siły, weź różę, dojdź do Lubawy, daj jej różę, weź gacie Lubawy i antalek z miodem oraz rękawicę. Idź do chatki, wrzuć do kotła kwiat siły i rękawicę. Powstanie rękawica siły, weź ją. Idź do bramy grodu, zagraj trzykrotnie na rogu i szybko daj strażnikowi antalek z miodem. Brama zostanie otwarta. Weź miecz. Wyjź z grodu. Zbójcerzy przegoni rękawicą siły. Idź do drogowskazów. Ofermie daj gacie Lubawy, weź kamień spod drogowskazu i błękitek i weź zakłęcie. Idź do karczmarza i daj mu złotą obręcz. Zawieź Cię do krainy Borostworów. Chaszczę rozetniesz toporem (Kokosz) lub mieczem (Kajko). Weź powój i wyciągnij z dziury krasnoludka Cywilonka, który da Ci w zamian kwiat paproci. Daj dwa jego płatki Kajkowi i Kokoszowi. Weź gniazdo os. Idź w prawo. Zgryzowi daj dzbanecznik z żywą wodą i weź gwizdek-gryzdek. Dźgolowi wyprostuj klujak rękawicą siły. Również Wkręczonego Wajaja wyciągnij z drzewa tym samym sposobem. Weź korzeń-sen. Idź w prawo. Na suchej gałęzi zawieś gniazdo os. Z dziupli wyciągnij plaster miodu, a kijem od miotły zdejmij hubkę, następnie wrzuć hubkę i kamień (w tej kolejności) do ogniska. Zapal płonącym polanem Fajfięgo i weź zostawione przez niego ziarno płaczoju. Przy strumyku (tam, gdzie kwiat paproci) napełnij dzbanecznik wodą, po czym idź do Bugiego, zapalając przedtem korzeń-sen przy ognisku. Daj Dźgalowi zapalony korzeń, który uśpi Bugiego. Zasadź na Bugim ziarno płaczoju i podlej je wodą z dzbanecznika. Z głowy Bugiego weź piórko. Idź na brzeg. Połącz miód z korzeniem-snem. Rękawicą siły ułam gałąź z pnia i zagwiźdź na gwizdku-gryzdku (Kajkiem). Wsiądź na kłodę i wiosłując gałęzią pływaj na wyspę Pani Przyrody. Weź groszek pachnący i przywiąż nim kłodę. Niedźwiedziowi daj miód z korzeń-snem, aby zasnął. Nabierz wodę z jeziora do dzbanecznika. Idź do Pani Przyrody, która jest drzewem i podlej ją wodą z dzbanecznika. Wiewiórcę daj dwa orzechy i weź opadnięte liście (dwa). Na drugim brzegu wygrzeb z jamy garnek z mazią. Do tego garnka nabierz wody. Otrzymasz maść latania. Wróć do kłody. Nasmaruj ją maścią latania i rzuć na nią zakłęcie. Odleć do lasu. Idź do Dziada Borowego. Połaskocz go piórkiem. Da Ci przepis na owoce przemiany. Weź gałąź usytuowaną obok Dziada Borowego. Połącz ją z gumakiem – powstanie proca. Obok nory kreta przy wodospadzie jest czarny kamyk – weź go. Szyszkę zestrzel z procy (Kajkiem). Składniki przepisu to: szyszka, jagody, kurka, prawdziwek. Przy chatce Jagi zawieś kij od miotły na palikach, wrzuć składniki, zalej wodą z dzbanecznika, płonącym polanem podpal palenisko. Weź niebieskie nasiono. Zasadź je w norze kreta koło wodospadu i podlej wodą z dzbanecznika (napełnij go). Weź dwa owoce przemiany i idź do drogowskazów, daj Ofermie nóż. Idź przed Mirmilowo i zjedz owoce przemiany. Wejź do Mirmilowa, rozkop toporem kupę ziemi i wrzuć jeden liść do dziury. Idź do studni i wrzuć do niej drugi liść. Wygrałeś!!!

Gra jest bardzo dobra, polecam ją każdemu.

Wojciech Spytek

Komputer: Amiga, PC.



## Big Fishing

Gra polega na łowieniu ryb (najczęściej są to tuńczyki), jednak nie tradycyjnym tj. na brzegu jeziora, tylko w łodzi motorowej (też z wędką). Grafika jest dobra, a nawet bardzo dobra.

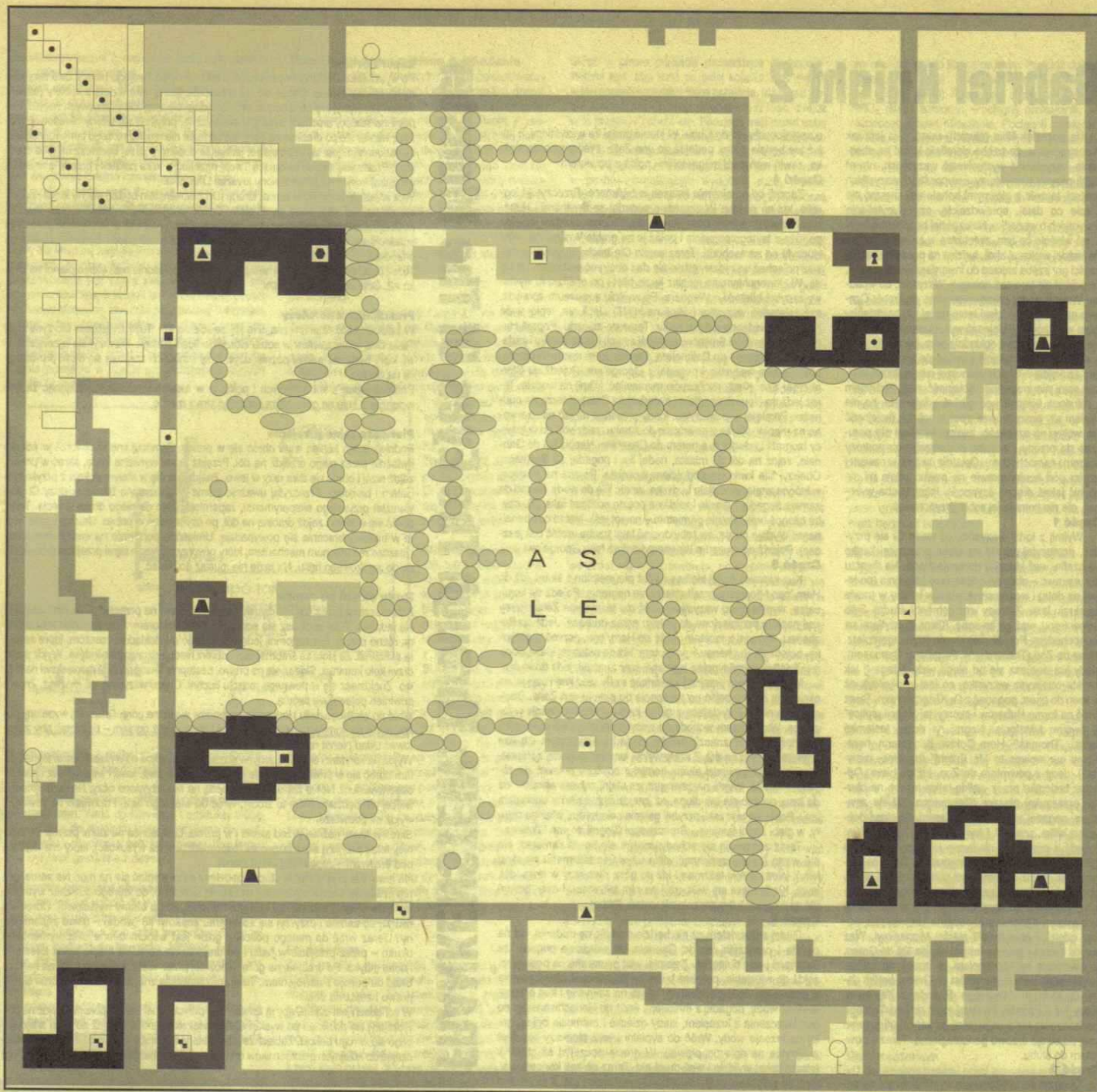
Przed rozpoczęciem mamy do wyboru cztery opcje:

- znaczek z kasetą lub dyskiem - wczytanie zapisanego stanu gry;
- znaczek z rybą - wybór stopnia trudności;
- znaczek z czymś w rodzaju łodzi - rozpoczęcie gry.

Po rozpoczęciu gry komputer informuje nas o cenie wynajęcia łodzi na jeden dzień (w każdym porcie jest inna) i czy dzisiejszy dzień jest dobrym dniem na ryby.

Po otrzymaniu tych informacji mamy do wyboru trzy opcje:





- wejście do łodzi;
- (znak z pucharem) - zapisanie stanu gry, jej zakończenie lub zobaczenie spisu swego inwentarza;
- sklep - można tu kupić flary, baterie do radia, nową linkę, paliwo do łodzi lub przynętę.

Po załatwieniu formalności możemy zacząć zabawę. Kiedy wejdziemy na łódź mamy znowu cztery opcje:

- wyjście na ląd lub, w przypadku pobytu na wodzie, rozpoczęcie połowu;
- ustalenie kursu;
- popłynięcie do zaznaczonego na mapie miejsca;
- wezwanie pomocy (tylko kiedy masz flary lub działające radio).

Kiedy dopłyniemy do porządanego miejsca zaczynamy łowić: najpierw trzeba założyć linkę na wędkę (klawisz F), potem haczyk (od 1 do 5). Ryby najlepiej łapie się na numer 4 lub 5. Potem należy rozwinąć linkę na odległość ok. 040 - 050 (fire + góra), wyrzucić przynętę (spacja) i ruszyć do przodu z prędkością 01 (prędkość zmienia się klawiszami +/-). W przypadku złapania ryby zwiększ siłę uchwytu na max (w prawo) i zacznij wyciągać linkę (fire + dół).

Kiedy dzień się skończy (komputer nas poinformuje) należy wrócić do jakiegokolwiek portu na noc. Niby nic specjalnego, ale za to jaka satysfakcja, gdy coś się złowi. Na tym kończy i taaakiej ryby życia

**Konrad Kurek**

Komputer: Commodore 64

## POVER PLAY

Jest rok 2064. Ludzkość została prawie zastąpiona cybernetycznymi maszynami. Ty i Twój kolega prowadzicie komisariat policji. Pewnego dnia, zły czarnocyborg zamknął Twoje miasto w wielkiej szklanej kapsule i opętał wszystkie cyborgi. Ty wraz ze swoim kompanem, musicie zdobyć potężny klucz, który składa się z pięciu części, aby otworzyć tę kapsułę. Dostęp do tych części jest bardzo trudny, dlatego Ty i Twój kompan wysyłacie swoje cyborgi do walki ze złem.

Przy wykonywaniu misji przeskakać Ci będą różnego rodzaju maszyny poruszające się jak bile

we flipperze. Możesz łatwo się ich pozbyć strzelając w nich. Po unieszkodliwieniu odpowiedniej liczby wrogów możesz sobie wybrać jedną z 11 broni.

Gra nie jest trudna. Zalecam zwłaszcza grę we dwójkę - o wiele większa zabawa i szybsze przejście gry.

**LIMAL**

Komputer: Commodore 64



# Gabriel Knight 2

Na początek kilka (głupich) uwag. Gra jest tak skonstruowana, że trzeba cierpliwie klikać na absolutnie wszystkim i wysłuchiwać wszystkich, nawet najlepszych komentarzy i wypowiedzi wszystkich postaci, łącznie z głównymi bohaterami. Ilekroć nie wiesz co dalej, sprawdzajcie, czy wypytałeś wszystkich o wszystko. Najczęściej będziecie się zaciąć właśnie na tym, zwłaszcza w czwartej części. Po każdej większej akcji, tudzież na początku każdej części gry trzeba zjechać do inwentarza – zdarza się, że pojawi się tam coś nowego. Wszystko, co wpadnie Wam w ręce, należy dokładnie obejrzeć. Czasem pojawiają się dzięki temu mniej lub bardziej istotne wskazówki. Kolejność wykonywania czynności nie zawsze musi być dokładnie taka, jak w tym solutionie. Najlepiej działajcie sami aż się zatniecie a potem szukajcie w tekście pierwszych rzeczy, który jescze sami nie zrobiliście. Kolejność akcji zerknijcie z solutiona ściągniętego gdzieś z Internetu, bo nie miałem siły porządkiem swoich notatek (kolejność ma wpływ na szybkość, z jaką będziecie się poruszało do przodu i z liczbą niepotrzebnych podróży metrem i samochodem). Ostatnia uwaga: w czwartej części pod koniec prawie na pewno udało mi się zgubić jakąś drobną czynność, którą trzeba wykonać, ale nie potrafię jej sobie przypomnieć.

## Część 1

Wyjmij z torby wszystko, co może Ci się przydać, przeczytaj gazetę ze stołu, przeczytaj kartkę na szafie, weź kluczyki do samochodu. Na dworcu idź w prawo – obejrzij odcisk łapy koło pnia (po lewej na dole) i weź kosmyk włosów leżący w trawie na skraju lasu. Z szopy weź cement i wiadro, zrób odlew tropu, weź go ze sobą. Kliknij kluczykami na samochodzie. Pojeźdź metrem do Prinzregentnami. Teraz do Zoo (Thalkirchen). Pogadaj z Thomasem, kiedy już dowiesz się od niego wszystkiego (i jak zwykle obejrzysz wszystko, co jest w okolicy) idź w lewo do biura, pogadaj z Dr Klingmannem. Teraz wróć na farmę Huberów i skorzystaj z opcji „splicze” w swoim dyktafonie. Nagraj na drugą taśmę tekst: „Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight” (banalna, prawda?). Jedź z powrotem do Zoo, idź do biura. Odwróć taśmę przez walkie-talkie leżące na biurku, przeszukaj piaseczek Klingmanna. Idź na zewnątrz, pogadaj znowu z Thomasem. Obejrzij dokładnie wilka, znaczek i wyrwij mu (jej) kilka kłaków. Pojeźdź z powrotem na farmę i obejrzij lustrowane odbicie kartki z płaszczka Klingmanna. Teraz na Marienplatz, wejdź do kancelarii prawniczej (po lewej, obok kawiarni sprzedającej mięso) i pogadaj z Harrym. Zapytaj o jakiegoś biologa i pokaż mu kartkę w płaszczka Klingmanna. Jedź na Uniwersytet, pokaż odcisk i obie próbki sierści Michasiowi. Weź wyniki badań i jedź na farmę, napisz list do Grace. Z powrotem na Marienplatz, w prawo do końca. Najpierw na poczcie nadeń list do Grace, potem dałej, do klubu myśliwskiego. Pogadaj z Xavierem, kiedy już Ci powie, że musi mieć dowód Twojego pochodzenia idź z powrotem do kancelarii prawniczej po swoje drzewo genealogiczne. Teraz z powrotem do klubu.

## Część 2

Obejrzij drzwi i kominek, wyjdź obejrzeć samochód, pogadaj z Gerdą. Zejdź na dół do miasta, pogadaj z Huberem w zajeździe, idź do kościoła obejrzeć katafalki w krypcie (zwłaszcza Wolfganga), pogadaj z księdzem. Wyjdź i idź pogadać z burmistrzem. Teraz z powrotem do sypialni, ze skrzynki z narzędziami weź szubrokret, wetknij go w dziurę w kominku. Kliknij Wejźdź do szafy, idź w prawo, w szafie Gerdy wisi klucz – weź go, zejdź na dół. Kluczem otwórz drzwi w sypialni Gabriela. Zdejmij z półki wszystkie książki, jakie się da, przeczytaj je (i list). Zadzwon do profesora Barclaya (kliknij wizytówkę na telefonie). Idź porozmawiać z burmistrzem, obejrzij więzienie, wyjrzyj przez okno i kliknij na kościele. Idź znowu do burmistrza, idź do księdza i z powrotem do burmistrza. Teraz pogadaj jeszcze chwilę z Huberem, idź do biblioteki, przejrzyj półki, przeczytaj nową książkę, napisz list do Gabriela, idź do Gerdy, weź od niej adres i wyślij list na pocztę (musisz zapłacić!).

## Część 3

Przeczytaj gazetę i obejrzij wizytówkę von Glowera. Jedź do Harry'ego, obejrzij i przeczytaj list i książki, wypytaj Harry'ego do sucha. Idź w stronę klubu, podejźdź do samochodów policyjnych, pokaż wyniki badań laboratoryjnych ekipie filmowej. Kup zegar z kukulką, idź do klubu, schowaj zegar w palnie na zapleczu, idź do Xaviera. Weź klucz z szufelady, otwórz zamknięte drzwi na zapleczu i powtórz całą operację, żeby schować klucz z powrotem. Wejdź do piwnicy, obejrzij wszystko łącznie z notosem von Zella. Pojeźdź do von Glowera i pogadaj z nim. Z powrotem do klubu i pogadaj z von Zellem (pytanie o trofea klubowe zadaj na końcu). Teraz pogadaj z Leberem w komisariacie, obejrzij mapę i spis telefon Grossberga (notes). Pojeźdź na farmę, zadzwon do Grossberga i napisz list do Grace. Pojeźdź do miasta, nadaj list, zapytaj Harry'ego

o zaginionych, idź do klubu. W klubie gadaj ze wszystkimi, a jak już nie będzie z kim, podejźdź do von Zella. Weź pismo ze stolika, zawiń weń swój magnetofon i połóż z powrotem.

## Część 4

Zacznij od przejrzania książek w bibliotece. Przeczytaj biografie, idź na pocztę. W zajeździe pogadaj ze Smithami i Huberem. W kościele znajdziesz Gerdę, ale nie przeszkadzaj jej – idź po różę z tajnego przejścia i połóż je na grobie Wolfganga. Weź kluczyki od samochodu. Teraz czeka Cię trochę turystyki – musisz pojechać wszędzie, gdzie się da i obejrzeć wszystko, co się da. W Herrenchiemsee musisz kupić bilet i po obejrzeniu wystawy zapytać bileterki o Wagnera. Po wyjściu z muzeum sprawdź, czy załatwiłeś wszystko (kliknij na HINT). Jeśli nie, lepiej wróć i zacznij zwiędzanie od początku. Teraz do zajazdu. Poproś Hubera, żeby zawiadził Smithów, pogadaj z nimi. Idź do zamku i zadzwon do Barclaya i do Dalmeiera. Pojeźdź do muzeum Wagnera, obejrzij tam wszystko i pogadaj z George'em. Pojeźdź do Starbinger See. Kiedy skończycie rozmawiać, kliknij na wodzie. Teraz jedź do Neuschwanstein i zwiędzaj aż Ci się zbierze na nudności. Pamiętaj – skończyłeś, kiedy przestaje migać na czerwono na mapie... Teraz z powrotem do zamku, zadzwon do wydawcy biografii Ludwika II, a potem do Chapillita. Napisz list do Gabriela, zejdź na dół do miasta, nadaj list i pogadaj ze Smithami. Obejrzij lilie kwitnące pod ścianą kościoła. Pojeźdź na miejsce, w którym znalezione ciało Ludwika, wrzuć lilie do wody. Nazad do zamku, pogadaj z Gerdą i zejdź na pocztę odebrać faks. (Tu chyba czegoś brak, ale nie pamiętam – nawet jeśli, jest to coś banalnego. Wydaje mi się, że byłeś dostać faks trzeba zrobić coś jeszcze). Pojeźdź do muzeum Wagnera i pokaż faks George'owi.

## Część 5

Kup kawałek białej kiełbasy. Weź magnetofon z klubu, idź do Harry'ego i poproś o przetłumaczenie nagrania. Pojeźdź do komisarza, wpytaj go o urządzenie i puść mu taśmę von Zella. Przejrzyj papiery przyniesione do pokoju przez grubasa. Jedź do Buchenau, pogadaj z facetem, wróć do Harry'ego, poproś o gotówkę, pojeźdź do Buchenau z powrotem. Idź do ostatniej klatki, obejrzij ściółkę, zajmij tygrysa kiełbasą, weź znaczkę, jedź do klubu.

W pokoju Price przejrzyj zawartość szafy, weź linę i użyj jej na oknie, tak żeby przejść po parapecie do pokoju von Zella. Obejrzij jego notes i wystającą z niego kartkę, potem dywanik w łazience. Wróć, potem wchodzić do wszystkich pokoi po kolei. Klingmannowi pokaż znaczkę wilków, pogadaj z kąpiącym się von Aignerem, zejdź na dół. Z szafy wyjmij lampkę, pogadaj z Henne-mannem. Na krawędzi okapu kominka powinien pojawić się zapalki – weź je. Wróćdź na zewnątrz, ze stajni zabierz sekator. Idź do lasu, pokręć się tak długo, aż znajdziesz blok z odciskiem łapy. Pchaj się w krzaki, przytnij gałęzie sekatorem, wiaź do dziury, w głębi zapal lampkę... Smacznego! Biegnij do von Glowera. Teraz zaczynają się schody, można się bawić samemu, ale nie warto (trzeba zepchnąć wilka używając talizmanu na skraj klifu). Weź do ręki talizman i idź do góry, dwa razy w lewo, dół, lewo. Kiedy zjawi się wilk, użyj na nim talizmanu i natychmiast idź za nim, jak tylko zacznie się cofać. Pif paf.

## Część 6

Gadaj z Gabriełem aż nie będzie miał nic do dodania. Idź na pocztę i przeczytaj list do Gabriela. W zajeździe pogadaj ze Smithami i weź bułeczkę. Z zamku weź poszewkę na poduszkę, zejdź do nadzieńia, pokręsz bułkę na parapecie i zawiń gołębia w poszewkę. Jedź do Allotting, wejdź na zakrytą i kup błogosławioną wodę, pogadaj z mnichem. Jedź do Neuschwanstein do pomieszczenia z krzesłem, kiedy dziecko i mamusia pójdą, na lewy krzesło wody. Wróć do sypialni i weź pierwszy akt (jest w skrytce na dole po prawej). W grocie poczekać aż strażnik (strażniczka) wyjdzie i weź drugi akt. Teraz do sali koncertowej, wypuść gołębia w przejściu z boku i weź trzeci akt. Z powrotem do Rittersburga do kościoła, kliknij na srebrnym sercu na nagrobku Wolfganga. Idź do Gerdy i z powrotem po serce. Teraz znowu do Allotting. Daj kartkę zakonnikowi, a kiedy wejdziecie do kaplicy wósz serce do koszyka. Uchyl drzwi po prawej. Przesuń krzesło i kliknij na umach. Poczekać dwa miesiące.

Weź ze stolika program, obejrzij plakat. Idź do biura (w prawo i do końca). Pogadaj z Gabriełem, weź lornetkę, plan miejsce i listę rzeczy do zrobienia. Idź na salę i pogadaj z Georgem. Pogadaj z rzemieślnikami robiącymi kandelabry. Obejrzij diagram teatru z muzeum Wagnera, kliknij na X. Idź do Mittel Loge i obejrzij ją. Teraz (na tym samym poziomie) w prawo i do końca. Włącz punktowca i nakieruj go na łożę. Zejdź na dół i pokaż portierowi plan miejsc. W prawo, w lewo – jesteś w kulisach. Obejrzij linę i weź mały kawałek. Zejdź na dół, pokręć się aż znajdziesz skrzynkę na ścianie – otwórz ją, weź kluczyki. Gdzieś w lewej części podziemi znajdziesz zamknięte drzwi – wejdź do środka, weź tabliczkę z napisem PRIVAT. Znajdź kotłownię, otwórz piec, wrzuć łopatkę węgla, naciśnij guzik i przesun wążkę do końca w prawo (drag and drop). Idź do biura, wyprowadź Gabriela, wróć się przebrać. Teraz do pokoju z reflektorem. Sprawdź, że von Glower siedzi w łożu, obwiąż klamki drzwi sznurem i przykryj tabliczką PRIVAT.

Odsuń paczkę po lewej, użyj sztyletu na kracie od wentylacji, wiaź do środka. Teraz do kulis, weź rolkę czarnej taśmy, do garderoby. Weź kostium śpiewaka, załóż go, weź puder i pomaż nim lewe lustro. Schowaj się za parawanem. Kiedy zjawi się śpiewak, zaknebluj go taśmą. Pozmieniąj płytki.

Teraz czeka Cię krótka rozgrywka logiczna. von Glower – jeśli może – ucieka przed Tobą. Klikając na dolnej części drzwi możesz je zamknąć. Najpierw zamknij pomieszczenie w lewym dolnym rogu, żeby odciąć możliwość ucieczki szybem wentylacyjnym, teraz tak kombinuj, żeby zagonić von Glowera do kotłowni. Kliknij na Grace, kliknij na kracie pieca, kliknij na Gabrie-le. Teraz skup się – musisz kliknąć na von Glowerze w momencie, w którym zacznie skok...

## Laboratorium

Po wysłuchaniu historyjki wprowadzającej i monologu Twojego twórcy, dwa razy kliknij na środku ekranu. Okaze się, że posiadasz jedną rękę wziętą z kobiety (aaaa!). Wstań i rozejrzyj się po laboratorium. Znajdujesz tutaj kilka ciekawych miejsc. Popatrz na tablicę, uruchom maszyny elektryczne, przyjrzyj się tablicy okresowej. Możesz wspiąć się po drabinie na górę, ale na razie nie musisz niczego tam uruchamiać. Za krademsem jest tajne przejście, jednakże dopiero później będziesz mógł je otworzyć. Przeczytaj gazetę opisyującą Twoją egzekucję, kilka notatek i przede wszystkim odszukaj leżący na półce zielony kryształ Lifestone.

Weź kryształ, obróć się w prawo stronę (Dr. Frankenstein będzie trochę kręcił nosem, ale nie daj mu się) i połóż go na stole. Z półki weź tkaninę i umieść ją obok kryształu. Zdejmij cztery kawałki liny i użyj na przedmiotach na stole, w ten sposób stworzysz spadochron. Wyrzuć go przez okno i zaobserwuj gdzie spadł. Będziesz musiał go odzyskać.

Jeżeli będziesz na górze, pamiętaj, aby zapisać dokładnie ustawienie planet na znanym #2. Odpowiada on za wiatry.

## Przechadzka po wieży

W podłożu laboratorium znajduje się zejście na dół. Tutaj znajdziesz olbrzymi zwłokę Tesla Coil, który zawiera w sobie olbrzymie ilości energii. Przyjrzyj się przełącznikowi, który będziesz musiał później użyć. Przy schodach znajdują się drzwi prowadzące na balkon.

Podnieś jedną z kul armatnich i połóż ją w metalowym koszyku. Ciągnąc za linę wciągniesz kulę na górę, która spadając strąci rzeźbę.

## Pierwsze tajne przejście

Podnieś jeden koniec liny i obróć się w prawo. Zamocuj linę w otworze w ścianie i właśnie przez niego przejdź na dół. Przejdź przez wyrwaną kratę, skręć w prawo, zejdź niżej i obróć się dwa razy w lewo. Znajdziesz się w małym pokoju z przykrytym ciałem i biurkiem. Przeczytaj uważnie pisma. Wspomniane biurko posłuży Ci jako warsztat przyszłego eksperymentu, zapamiętaj więc do niego drogę dojścia. Teraz obróć się w lewo i zejdź drabiną na dół, po czym skręć w prawo. Uruchom koła, które w trakcie obracania się powypadają. Umieść je ponownie na swoich miejscach i jeszcze raz uruchom mechanizm, który otworzy pierwsze tajne przejście prowadzące do zamkowego hallu. Na razie nie musisz go badać.

## Rzuty okiem po zamku

Przemaszeruj przez hall do dwuskrzydłowych drzwi na przeciwko. Za nimi znajduje się jadalnia. Tutaj spotkasz się poraz kolejny z doktorem. Przy kominku leży worek na różne rzeczy. Nie zapomnij jednak przyrzeć się dokładnie rzeczom, które zawierają aktualnie. Ze stołu ze srebrnej tacy zabierz niedojedzone udko indyka. Wyjdź przez drzwi kółka kominka. Skieruj się na prawo, następnie lewo i przejdź przez drzwi na prawo. Znajdziesz się w pewnego rodzaju kuchni. Czytaj wszystko, co możesz. Znowu, powinien pojawić się twórca.

Wróć do wielkiego hallu i jednymi ze schodów wejdź na górę. Odszukaj wypalony pokój, gdzie na kominku znajdziesz znak #1 związany z ogniem – pamiętaj, aby zanotować układ planet na nim się znajdujący.

Wyjdź na korytarz i odszukaj jedynę schody prowadzące na wyższe piętro. Będąc już tam obróć się w prawo, następnie idź do przodu, prawo, lewo i wejdź przez drzwi do obserwatorium. Nowe zapiski czekać będą na two bieżynię oczy. Na razie niczego więcej nie będziesz mógł tu zrobić. Wróć do wielkiego hallu i drzwiami na zewnątrz wyjdź na podwórze.

Skręć w lewo, później przed siebie i w prawo. Lina leżąca na ziemi przyda się później, teraz przyjrzyj się znakowi #4 (odpowiedzialny za wysokość), który znajduje się pod drzewem – zapamiętaj układ planet.

Na lewo, tuż przy zielonej studni, będziesz mógł wspiąć się na mur. Na samej górze czeka na Ciebie wyrzucony wcześniej Lifestone, do którego dotrzesz wybierając lewe drogi. Zejdź na dół i skieruj się dalej, aż do bramy wyjściowej. Obróć się twarzą do zamku i przyjrzyj się kolejnemu znakowi #3 (woda) – układ zapamiętaj? Teraz wróć do małego pokoiku, gdzie jest wspomniane eksperymentalne biurko – przez przejście i po drabinie na górę. Na białce połóż Lifestone i udko indyka. Po drabinie na górę, a później przez kratę dostaniesz się na balkon. Skąd do pokoju z uzwojeniem. Tutaj koło schodów znajdziesz belkę. Obróć się na prawo i zejdź na dół.

W schodach jest dziura, aby ją zalać użyj przytarganej belki i spokojnie zejdź na dół. Rozejrzyj się dookoła i po wysłuchaniu właściciela zamku, przejdź do stołu znajdującego się w rogu pokoju. Zabierz ze stołu baterię i wiszącą na gwoździu kabel. Podążając do kolejnych przełączników drut ze stołu uruchamiając wachy, będziesz mógł

FRANKENSTEIN: Through The Eyes Of The Monster









## Pole do popisu:

[Large empty rectangular area 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:**

[Empty box for XYWA]

SHITY


1 2 3 4 5 6 7



**LISTA PRZEBOJÓW  
KOMPUTERA TYPU:**

[Empty box for computer type]

HITY


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



### Lekcja Chińczyka nr 1

Znowu w tym miejscu trzeba było coś napisać. Jak tak dalej pójdzie zdecydujemy się na krzyżówkę lub skrócony kurs gry w Chińczyka. A w zasadzie dlaczego nie zacząć tego od zaraz? No właśnie dlaczego? W porządku zaczynamy mało oficjalny kurs gry w Chińczyka. Na pierwszych zajęciach proponujemy przygotować potrzebne przybory: planszę do gry, kostkę, conajmniej jeden komplet pionków, herbatę, szarlotkę i mnóstwo wolnego czasu. Wbrew pozorom nie jest to prosta gra. Są tacy, którzy naśmiewają się z grających chińczykomanów, pukając się w czoło i mówiąc: przecież to nie rozwija! Niestety takich dyletantów należy unikać i tylko czasami zapłakać nad nimi rzewnie. W całej prostocie Chińczyka zawarta jest kwintesencja Wszechświata, pionki są metaforą naszych żywotów ludzkich, a plansza przedstawia cykl życia. Na jedynkę lub szóstkę wychodzimy - narodziny. Później w zależności od wyrzuconej liczby oczek na kostce posuwamy się do przodu, tak jak w życiu dążąc nieraz na złamanie karku przed siebie. Aby na koniec osiągnąć kres naszej podróży, czyli Transcendencję. Niektórzy w trakcie podróży życiowej będą mieli szczęście i szybko przemierzą dzielący ich odcinek drogi ku celowi, analogicznie w grze wyrzucając szóstkę, na której powtarzamy rzut. Na dzisiaj wystarczy. Do przeczytania!

### SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 03/96

IMIĘ I NAZWISKO:.....

ADRES:.....

KOD:..... MIASTO:.....

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) .....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia niezbytne lub niekompletne nie będą realizowane.

# ODPOWIEDŹ NA KONKURS WING COMMANDER IV

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Odowiedzi prosimy przysłać do dnia 20.04.1996 roku





# DMG

## GENIPIER WARIB



### DMG donosi - WOJNA PŁCI rozpoczęta !...

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzeniła się w sposób niekontrolowany. Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu. Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego". Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw. Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.

#### Wyzwanie jest proste:

Mezczyźni vs. Kobiety lub Kobiety vs. Mezczyźni zależnie jak na to patrzeć, lub co ważniejsze jak chcesz w to grać i wygrać.

## Digital Multimedia Group

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



**KUPON RABATOWY** przy zakupie gry uprawnia do **10%** rabatu w sklepie przy UL. GRZYGOWSKIEJ 39 w WARSZAWIE

KUPIJĄC GRĘ BIERZESZ TAKŻE UDZIAŁ W KONKURSIE ZAJŹYJ DO INSTRUKCJI I ZAGŁOSUJ.



# Jest taktycznie

Stala rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniającego plutonowego od pułkownika

-  takie gry się nie zdarzają 96-100%
-  absolutna rewelacja 91-95%
-  wspaniała 86-90%
-  bardzo dobra 81-85%
-  dobra 71-80%
-  niezła 61-70%
-  przeciętna 51-60%
-  kiepska 41-50%
-  tragiczna 21-40%
-  aaaaaaaa! 1-20%

## RED GHOST

Zwinne palce i celność to przymioty zwykle nieprzydatne w grach strategicznych. „Red Ghost” nawiązuje jednak do tradycji „Campaign”. Można w nim nie tylko dowodzić oddziałami, ale także zasiąść za sterami wozu opancerzonego czy śmigłowca.

W grze zostajesz dowódcą STAG (Special Tactical Action Group) zorganizowanej przez mocarstwa do walki z organizacją REDGHOST. W trakcie kolejnych misji mamy za zadanie m.in. jedne budynki zdobywać, inne niszczyć, odbijać zakładników, ale przede wszystkim zdobywać broń. Mimo że mocarstwa finansują organizację, większość broni należy zdobyć podczas akcji. Przyda się w kolejnych.

Misje składają się z dwóch faz: planowania i realizacji. Jak to w życiu bywa obie fazy nigdy nie chcą do siebie pasować. A szkoda. Planowanie misji odbywa się bowiem z pruską precyzją. Możemy wydawać rozkazy złożone (np. zaatakuj



i idź naprzód, zniszcz bydynek i broń się), zdefiniować warunki otwarcia ognia (np. strzelaj, jeśli zobaczysz wroga) czy nawet wydawać rozkazy warunkowe (np. jeśli grupa druga osiągnie obiekt x, atakuj obiekt y). Do realizacji zadania dobieramy jednego z kilkunastu agentów, z których każdy ma niepowtarzalne cechy i własną biografię (można się z nią zapoznać).

Ponieważ w momencie lądowania w miejscu akcji wszystko przebiega dokładnie odwrotnie, niż to założyliśmy, możemy wykazać się zdolnościami dowódczymi kierując poczynaniami poszczególnych członków zespołu. Wydajemy wtedy proste komendy typu „zajmij budynek”, czy „zniszczy transporter przeciwnika”.

Wszystkim, którzy mają wstręt do wydawania rozkazów autorzy



przygotowali ułatwienie umożliwiając sterowanie dowodzonymi jednostkami i niszczenie siły żywej przeciwnika bezpośrednio na polu bitwy. Przyznam, że mnie ta część nie przypadła do gustu i to nie ze względu na jej wykonanie (to ujdzie), ale dynamikę akcji – jest szybka, przeciwników zazwyczaj mnóstwo, a ja, mówiąc szczerze, kiepsko czuję się w grach doomopodobnych bez GOD MODE.

„Redghost” nie jest moim zdaniem grą zwalającą z nóg (pierwszy znak to kursor systematycznie zdążający ku górze zaraz po uruchomieniu), ale ma co najmniej 2 zalety, o których należy wspomnieć: jako jedna z niewielu gier strategicznych pokazuje, że teoria kończy się dokładnie tam, gdzie się zaczyna praktyka oraz udowadnia, że ludzie na drzewach nie rosną (jak kogoś zabijają, to na amen; na wyzdrowienie rannych także trzeba czekać). Czysta żywa prawda.

Sir Haszak

Producent: Empire Interactive  
Rok wydania: 1995  
Dystrybutor: MarkSoft  
Cena: 109,80 zł  
Komputery, na których chadza: 486 DX, 8 MB, CD-ROM 2x

## Romance of the Three Kingdoms 4

Akcja gry, której tytuł wzięto z klasycznego dzieła chińskiego, toczy się na przełomie II i III wieku w Chinach u schyłku panowania Późniejszej Dynastii Han i na początku okresu Trzech Królestw (powstały w 221 roku), na które rozpadł się kraj po obaleniu dynastii przez Ts'ao Pi (wg gry Cao Pi). Czasy to niespokojne. Z jednej strony szaleje jeszcze antycesarskie powstanie Żółtych Turbanów, wszechmocni dotąd na dworze eunuhowie zostają wycięci przez żołnierzy zbulwersowanych zamordowaniem ich sławnego dowódcy, z drugiej cesarz nie ma już władzy, którą od pogromu eunuichów w 189 roku w jego imieniu sprawuje poeta Ts'ao Ts'ao (Cao Cao). Chaos i anarchia.

Nic lepszego nie mogło się oczywiście przytrafić twórcom gry niż taki galimatias. Wykorzystali go tworząc 9 scenariuszy (6 historycznych, 3 prawdopodobne), w których stajemy się przywódcami większych lub

mniejszych części kraju z zadaniem zjednoczenia go.

Kierowanie grą, podzieloną na tury, jest charakterystyczne dla Koei, producenta całej serii gier czerpiących głównie z historii Azji. Władca prowincji ma za zadanie dbać o pomyślność ekonomiczną zarządzanego regionu, co pozwala mu utrzymać w ryzach mieszkającą tam ludność i zwerbować, wyposażać i wyszkolić armię broniącą jego włości przed agresywnymi sąsiadami. Prócz działań ekonomicznych prowadzimy również akcje militarne (oddzielny ekran, gdzie rozgrywane są bitwy) oraz rozbudowane operacje dyplomatyczno-wywiadowcze (zwiad, rozpuszczanie plotek, inicjowanie rewolt, prowadzenie rozmów dyplomatycznych mających na celu nawiązanie przymierza z sąsiednim władcą lub zastraszanie go).

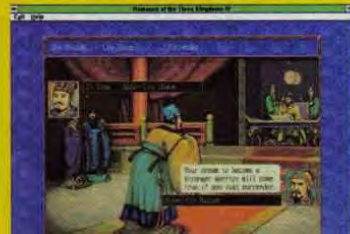
O wszystkim decydują jednak ludzie. Ty jako władca musisz skupić wokół siebie oficerów o określonych zdolnościach i cechach osobowości.

Każdy z oficerów występujących w grze opisany został przez kilkanaście współczynników (np. ambicje, zdolność podporządkowania się, oczekiwana długość życia) i kilkadziesiąt umiejętności (np. rekrutowanie żołnierzy, rozpuszczanie plotek, dowodzenie jeźdźcami), które umiejętnie wykorzystywane pozwolą skutecznie prowadzić politykę w czasie wojny i pokoju.

Przyznam, że mimo dość powolnie rozgrywanej się akcji z przyjemnością wziąłem udział w egzotycznej misji jednoczenia Chin, wymagającej nie lada intrygi i sprawnego zarządzania gospodarką. Rzadko bowiem można spotkać tak szeroki wachlarz zachowań kierowanych przez gracza postaci jak w „Romance of the Three Kingdoms 4”.

Sir Haszak

Producent: Koei  
Rok wydania: 1995  
Komputery, na których chadza: 486, 4 MB RAM, Windows 3.1

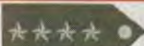




# 1 Red Ghost



# 2 Romance...



# 3 Civnet



„Civilization” Sida Meiera zaskoczyła nas tylko po raz pierwszy. Ani przeniesienie pomysłu pod Windows, ani odmiana fantasy pt. „Master of Magic”, ani „Colonization”, ani nawet przygotowywana właśnie „Civilization 2” nie były i nie będą (chyba) w stanie pobić pierwszej części pod względem świeżości. Jednak w oczekiwaniu na drugie wcielenie „Cywilizacji” Sid Meier, najwyraźniej nie przejęty oswojeniem się z pomysłem (skądinąd świetnym), stworzył produkt skierowany do miłośników gry grupowej, czyli wersję sieciową klasyki. Jak wiadomo, komputer głupi jest i już (zwłaszcza w „Civilization”), więc o wiele przyjemniej pokonać cywilizację kolegi niż czwórcięteligenta-komputera.

Zanim jednak zacznę o możliwościach sieciowych (właściwie powinien to zrobić Borek, ponieważ to on wydał w tym numerze miniskątkę o grach po drucie) opiszę pokrótce co się zmieniło w samym programie, bo niewielkie zmiany jednak wprowadzono.

#### Stara idea w prawie starej formie

Z pewnością nie zmieniło się nic w założeniach: zaczynamy od 4000 p.n.e. mając do dyspozycji osadników, którzy właśnie zeszli z drzewa (może trochę przesadzam) i budując cywilizację, która w końcu powinna wysłać ekspedycję na Alfa Centauri nie dając się po drodze zniszczyć innym ludom zamieszkującym ziemię.

Pierwszą zauważalną zmianą jest wydanie gry pod Windows 95 (no dobrze, na Windows 3.1 też istnieje, ale ja oglądałem grę przez zeszłoroczne okienka). Zniesmaczy to z pewnością wielu miłośników „Cywilizacji”, z natury nie wymagającej mocnego sprzętu, ale są dwa wyjścia: albo godzimy się z rzeczywistością i przejmujemy ją taką, jaka jest, albo nie godzimy się i zmieniamy nasze stałe miejsce pobytu na dom bez klamek. Sorry.

Z tego przeniesienia wynika kilka nowinek technicznych, z których jedną jest chociażby możliwość przesuwania mapy w tło przy otwartym oknie miasta. Można także nie męczyć się z wyszukiwaniem miast (elegancki wybór z menu głównego), czy wyszukiwaniem drogi do pożądanego wynalazku. Po jego wskazaniu doradca laboratoryjny pokaże, co mamy po kolei wynaleźć i podczas każdego zlecenia prac badawczych będzie nas instruował, który z wynalazków powinniśmy opracować, by zbliżyć się do upragnionego celu.

Jedno, kosmetyczne zresztą, ulepszenie fabuły to opcja wyboru własnego ludu (a nie po raz kolejny Greków, Niemców czy Amerykanów), nadania mu nazwy i zdefiniowania wizerunku jego króla (czyli siebie), co może, ale nie musi poprawić samopoczucie gracza.

Do właściwego programu dodano jeszcze dwa podprogramy: przewodnik po grze uczący jak się po niej poruszać, budować miasta i nimi zarządzać, atakować oddziały przeciwnika, skonstruowany na zasadzie krótkich lekcji poglądowych oraz edytor map, dzięki któremu można stworzyć swój niepowtarzalny świat.

godnego, ale jedynie słusznego w tej sytuacji trybu Hot Seat, czyli jeden wydaje rozkazy, reszta się nudzi (bądź prowadzi działania biologiczno-wywiadowcze zapuszczając żurawia).

Jeśli mamy więcej niż jeden komputer, otwierają się przed nami całkiem nowe możliwości. Przede

i skorzystanie z Game Connection Protocol. Jeśli nie mamy pod ręką BBS-u, możemy połączyć modemami 2 komputery. Również dwa komputery łączymy mając połączenie z Internetem (trzeba znać adres osoby, z którą chcemy grać). Ostatnia opcja to Total Entertainment Network, usługa on-line, której jeszcze w wersji gry przez nas posiadanej nie ma (Microprose wypuści specjalną dyskietkę). Będą z niej mogli korzystać tylko Ci, którzy oddzielnie wykupią tę usługę. Sporo tego!

#### Dlaczego się nie mogłem oderwać?

Gra nic nie straciła ze swego pierwotnego uroku (mimo, że chodzi dużo wolniej od wersji DOS). Jak tylko dopadłem gry, zniknąłem z grona aktywnych członków redakcji niemal na cały tydzień. Jedyne, co mi przeszkadzało, to naiwność komputera w rozmowach dyplomatycznych. Mogłem 100 razy złać rozjem i podczas 101 rozmów o przerwaniu wojny komputer godził się na pokój.



# Civnet



#### Kable, kable, kable

Pisanie o tak przyziemnych, technicznych rzeczach w recenzji gry strategicznej może budzić zdziwienie (w sumie o grach sieciowych jest pokazany artykuł kawałek dalej), ale należy sobie zdać sprawę, że jedyną prawdziwą nowością „Civnetu” jest właśnie możliwość gry w więcej niż jedną osobę. Nieprzyjęcie się więc tej części byłoby sponstrowaniem twórcy gry, a darzę go sporą atencją.

Warto o tej części gry napisać tym bardziej, że w dziedzinie wykorzystania sieci stanowi on szok niemal tak duży, jak ukazanie się pierwszej „Cywilizacji”. Uwzględniono chyba wszystkie możliwe rodzaje połączeń komputerów i graczy!

Zacznijmy od rzeczy prostych, czyli gry na jednym komputerze. Jeśli do gry mamy chętną więcej niż jedną osobę (maksymalnie 7), powinniśmy skorzystać z nieco niewy-



wszystkim typowa gra sieciowa dopuszczająca udział 7 osób. Mimo tego, że „Civnet” jest grą turową, w sieci gracze mogą ruszać się własnymi oddziałami w tym samym czasie. Gra w kilka osób przede wszystkim zwiększa możliwości dyplomatyczne (wymiana not „dyplomatycznych”, zawieranie przymierzy, wymiana wynalazków itp.); komputer zazwyczaj jest w tej dziedzinie monotematyczny. Podobnym rodzajem gry, nie wymagającym sieci, a udostępniającym te same opcje, to połączenie graczy przez BBS

Przede wszystkim pochwała należy się programistom za uwzględnienie wszystkich chyba dostępnych rodzajów połączeń między komputerami i uczynienie z gry podzielonej na tury produktu ciekawego dla strategów przedkładających grę twarzą w twarz nad grę twarzą w ekran.

**Sir Haszak**

Producent: Microprose  
Rok wydania: 1995  
Komputery, na których chadza: 486, CD-ROM, 8 MB RAM, Windows 3.1 lub Windows '95



# Jest taktycznie

„Warhammer – Shadow of the Horned Rat” jest pierwszą grą komputerową, której akcję osadzono w realiach Starego Świata. Kontynent ów jest znany polskim graczom z rodzimej edycji gry fabularnej, noszącej tytuł „Warhammer Fantasy Roleplay”. Opisywana gra nie jest jednak przeniesieniem na ekran monitora przygód grupy śmiałków, tak jak ma to miejsce w licznych komputerowych produktach, opatrzonych logiem Advanced Dungeons & Dragons. „Cień Rogatego Szczura” to gra taktyczna, polegająca na rozgrywaniu ciągu bitew, powiązanych ze sobą fabułą. A cóż to ma wspólnego z WFRP, mógłby ktoś zapytać. Wspólne jest jedynie miejsce akcji. Komputerowa gra jest bowiem oparta na założeniach tzw. gry bitewnej, noszącej zresztą nazwę „Warhammer”.

## Świat

Tysiące lat temu świat, w którym dzieje się akcja „Shadow of the Horned Rat”, dotknęła wielka katastrofa. Zapadły się umieszczone na biegunach planety gigantyczne bramy, prowadzące w międzygwiazdową przestrzeń. Używali ich Slannowie, kosmiczna rasa, odpowiedzialna za rozwój życia na całej planecie. Jej zdegenerowani potomkowie żyją do dziś dnia, ale są jedynie nikłym cieniem dawnej potęgi swych przodków. Załamanie się międzywymiarowych przejść spowodowało przeniknięcie do materialnego świata esencji czystej magii – Chaosu – który w tej postaci znany jest jako spazceń. W tej formie jest śmiertelnie niebezpieczny, wywołuje mutacje, szaleństwo i śmierć. Wraz z przeniknięciem do materialnego świata czystej magii, zjawily się w nim przerażające byty, znane jako bogowie Chaosu. Do życia powołały je nieświadome pragnienia i myśli milionów istot rozumnych. Potęgi Chaosu mają swe domeny w miejscach, gdzie spoczywają resztki bram. Terytoria te są znane jako Królestwa Chaosu i stanowią bazę wypadową dla licznych armii demonicznych najeźdźców, ogniem i magią łupiących północne granice Starego Świata.

Działanie spazceń wywołało liczne mutacje. Część dotknęła ludzi, w czego wyniku powstałi zwierzolidzie i mutanci, inne wywołały zmiany w zwierzętach i przyczynily się do zaistnienia fantastycznych bestii – mantikor, gryfów i im podobnych. Najgroźniejsza mutacja przydarzyła się jednak szczurom. W niedlu-

gim czasie, wskutek działania spazceń, powstała nowa inteligentna rasa – skaveni, budzący grozę szczuroludzie. Wrogowie wszystkich innych mieszkańców Starego Świata – największego kontynentu planety. Bezustannie planują sprowadzenie na świat swego potężnego boga – Rogatego Szczura. Jak się nietrudno domyśleć, skaveni odegrają w „Shadow of the Horned Rat” niepoślednią rolę... Ludy Starego Świata muszą stawiać czoła dwóm wielkim niebezpieczeństwom. Pierwszym z nich są opisane wyżej siły Chaosu, demony i ich śmiertelni wyznawcy, którzy zaprzędali swe dusze bogom zła. Drugie niebezpieczeństwo grozi ze strony goblinoidów – orków, goblinów i pomniejszego, zielonego pomiotu. Zajmują oni ziemie położone na południu i wschód od Starego Świata, a ich najazdy i rajdy są poważnym zagrożeniem dla mieszkańców całego kontynentu. W „Cieniu Rogatego Szczura” gracz stawia czoła armiom własnie orków i skavenów.

## Gra

Gracz wciela się w dowódcę niewielkiej formacji najemników. Jego zadaniem jest zabicie fortuny i zarobienie takiej ilości pieniędzy, by wystarczyło ich na spokojną starość. Ale przeżycie wcale nie jest łatwe.

Na początku mamy do swojej dyspozycji jedynie dwa oddziały: kawalerię i piechotę. Pierwszym zadaniem, jakie otrzymujemy do wykonania, jest obrona wioski przed napadem bandy goblinów. Praca nie jest specjalnie trudna, po krótkiej

stratach, o zdobytym doświadczeniu i o ewentualnych znaleziskach – podczas niektórych bitew można znaleźć przedmioty magiczne. Są one bardzo cenne i zazwyczaj znacznie ułatwiają walkę, ale o tym napiszę nieco później. Ekran gry podzielony jest na trzy główne części. Pierwsza – największa – to okno w których widzimy pole bitwy z lotu ptaka. Wszystkie oddziały i szczegóły terenu zostały przedstawione w trzech wymiarach. Drugim okienkiem jest mapa pola boju lub jego fragmentu, z zaznaczonymi na niej sztandarami oddziałów, podającymi ich położenie, kierunek ruchu i stan (walczy, porusza

piękną, gdyby nie fakt, że w ferworze walki zdarzało się, że zamiast rozkazu ataku, udawało mi się wydać rozkaz ucieczki, która zazwyczaj kończy się wycięciem oddziału uciekającego. Nieco wcześniej napisałem o przedmiotach magicznych. Na początku gry dowódca oddziału kawalerii posiada miecz, z którego może rzucać kule ogniste (oj przydaje się, przydaje...), a dowodzący piechotą sierzant eliksir, podnoszący na czas jednej bitwy siłę (dzięki czemu może on łatwiej zranić wroga).

się, ucieka). Ostatnią i chyba najważniejszą częścią jest ekran, dzięki któremu możemy wydawać swoim oddziałom rozkazy, kontrolować ich ruch, walkę itp. Tu również wydajemy polecenia swoim czarodziejom (o ile ich mamy) i korzystamy z przedmiotów magicznych. Wspomniałem już wcześniej, że irytował mnie sposób kierowania swymi wojskami. Przyjęty system opiera się na klikaniu w ikony, symbolizujące poszczególne czynności, takie jak rozwijanie sztyku, wydanie rozkazu szarży, zwrotów itd. Wszystko byłoby

Napoju starcza jednak jedynie na jedną bitwę, więc dobrze jest go zachować na naprawdę trudny bój. Kolejne przedmioty magiczne można znaleźć w czasie niektórych bitew. Są one widoczne jako niewielki, błyszczące gwiazdki i zazwyczaj leżą w pobliżu ruin lub zarośli. Przed rozpoczęciem bitwy dobrze jest obejrzeć całe pole boju, by odnaleźć ewentualne artefakty. Już w pierwszym scenariuszu możemy natknąć się na magiczny miecz.

Innym, wielokrotnie decydującym o wyniku boju czynnikiem są czarodzieje. Pierwszego dos-

# Warhammer:

walce niszczyliśmy uciekające zielone gobbosy. Tak naprawdę zadaniem pierwszego scenariusza jest nauczenie gracza sposobu, w jaki funkcjonuje gra. Muszę przyznać, że początkowo straszliwie irytował mnie przyjęty system wydawania rozkazów, choć po kilku godzinach przestało to być męczące – być może po prostu się przyzwyczaiłem.

Po zakończeniu bitwy kilka kolejnych plansz poinformuje nas o jej wyniku, o poniesionych przez nas i przez nieprzyjaciela





# 1 Warhammer: Shadow of the Horned Rat

☆☆☆

taniemy dość szybko. Choć z początku Allor (tak się nazywa) nie ma zbyt dobrych czarów, warto go intensywnie wykorzystywać, gdyż po zebraniu 1000 punktów doświadczenia otrzyma kolejny czar. Najlepszym zaklęciem z jego repertuaru jest Flock of Doom. Jeśli nasz magik ma go w swej księdze zaklęć, tym czarem możemy wygrać większość bitew. Opisy artefaktów, zaklęć i napotkanych przeciwników znajdują się w książkach leżących na stole, za którym siedzi Dietrich, nasz księgowy.

przekazuje orkowemu watażce – Urgutowi, który ma się zabić i zniszczenie na południowych rubieżach Imperium – największego państwa Starego Świata.

Po rozegraniu kilku początkowych scenariuszy zostajemy wynajęci do zabicia pewnego ludzkiego renegata, kontaktującego się ze skavenami. Po wykonaniu zadania zostajemy wciągnięci w wir wydarzeń. Miasto, którego władcą był nasz pracodawca zostało spalone, jego rodzina porwana. Ścigamy orków, bierzemy udział w odbijaniu jeńców, ochramiamy wioski przed napadami zielonoskórych lupieżców. A to dopiero początek. W górach gromadzi się armia orków i goblinów, która atakuje krasnoludzkie, górskie twierdze. W tym momencie poznajemy

## Kilka rad

Po pierwsze, warto jest kupić oryginalną grę, a nie posługiwać się wersją piracką. Pomijając kwestie prawne, instrukcja do gry jest naprawdę przydatna. Podręcznik jest opracowany rzetelnie i osobom, które nie grały w stolową wersję „Warhammera”, umożliwi zrozumienie niektórych zasad, przeniesionych na komputer, które nie są widoczne w sposób bezpośredni, a niejednokrotnie decydują o wygranej.

Po drugie, należy rozsądnie używać swoich oddziałów. Nie ma sensu wykorzystywać wszystkich sił przeciwko niewielkiej armii przeciwnika, gdyż zapłacimy swoim ludziom więcej, niż otrzymamy pieniędzy za wykonanie misji. Dobrze jest przyjąć zasadę, że większość bitew powinna nam przynosić zysk. Zdarzają się bitwy, w których jedynym zyskiem jest honor, ale niech was to nie zraża – zazwyczaj można w ich trakcie znaleźć jakiś magiczny przedmiot. Po trzecie, kolejność wykonywania misji powinna z grubsza wyglądać następująco.

Najpierw walki w pobliżu Wissenheim, potem obrona okolicy przed najazdem orków i goblinów, później podróż do Zhufbaru, walki w krasnoludzkiej twierdzy, marsz do Nuln, podróż do Loren i w końcu finałowa bitwa

w Athel Mataya. Możliwe jest rozgrywanie bitew w innej kolejności, ale wówczas może się nagle okazać, że pomimo pasma wygranych bojów, nasza armia jest zbyt mała, by dać sobie radę z kolejnym zadaniem. Wówczas nie pozostaje nic innego, jak rozpocząć dalej kampanii od nowa.

## Ocena

Grając w komputerowego „Warhammera” miałem początkowo dziwne wrażenie, że czegoś brakuje. Nie dostrzegałem w niej tej wspaniałej atmosfery mrocznej grozy i tajemnicy, strachu i zagrożenia, znanych mi z normalnych gier firmy Games Workshop. Prawdę mówiąc, byłem rozczarowany „Shadow of the Horned Rat”. Odradziłem ją nawet paru znajomym. Po kilku dniach przekonałem się jednak, że moje początkowe biadolenia nie do końca były słuszne. Okazało się, że fabuła gry wciągnęła mnie do tego stopnia, że z niecierpliwością oczekiwałem na kolejne wstawki fabularne, posuwające ją do przodu. Ostatecznie uważam, że gra jest dobra, a dla miłośników bitewnego, makietowego „Warhammera” nawet bardzo dobra. Choć można mieć zastrzeżenia do grafiki, to ogólnie prezentuje się ona bardzo przyzwoicie. Muzyka nie przeszkadza w czasie rozgrywki, a większość efektów dźwiękowych została opracowana znakomicie. Również kilka efektów graficznych wygląda wspaniale – leciutkie przysiadanie koni, spinanych przed szarżą, widok płonących przeciwników, czy obrazki, łączące poszczególne bitwy są bardzo przyjemne dla oka.

Niestety, mam przykre wrażenie, że gra będzie jednak zdecydowanie bardziej interesująca dla osób znających jej pierwowzór makietowy, a przynajmniej grę role playing. Ci gracze będą po prostu wiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi. Mam jednak nadzieję, że nie zrazi to nikogo do sięgnięcia po tę, w sumie bardzo przyzwoicie zrobioną grę.

Artmar

Producent: Mindscape  
Rok produkcji: 1995  
Dystrybutor: Digital Multimedia Group  
Cena: 165 zł  
Komputer: PC 486 DX66, 8 MB,  
Windows '95, CD-Rom

Ilmarina – elfiego doradcę naszego dotychczasowego pryncypala. Przekazuje on nam szczegóły kolejnych misji, a wkrótce dowiadujemy się, że tak naprawdę nosi imię Ceridan i ukrywa się przed skavenami. Jest bardzo tajemniczy i nie chce z początku zbyt wiele mówić o swojej misji. Wszystko rozpoczyna się na dobre, gdy udamy się na odsiecz Zhufbarowi – niezdobytej, krasnoludzkiej twierdzy. Nie będę zdradzał wszystkich szczegółów, powiem tylko, że dużą rolę odgrywa kryształ, który tak zawzięcie studiuje zamordowany we wstępie do gry czarodziej.

## Fabuła

Przez kilka początkowych scenariuszy dzieje się raczej mało. Atakują nas orki i gobliny, my atakujemy ich, ochramiamy kupiecki konwój (w jego trakcie przyłącza się do nas oddział kuszników). Jednym słowem prowadzimy normalne życie najemnika. Ale co jakiś czas pojawiają się obrazki, wprowadzające nas w fabułę gry. Widzimy zatem skaweńskiego Szarego Proroka (to taki czarodziej) Thanquola, który przygotowuje magiczny topór. Sączy w niego esencję zła, używając do tego celu spaczenia. Zaklętą bron

# Shadow of the Horned Rat

31





# Jest taktycznie

*Jesteśmy na torze Monza... a może Monte Carlo. Tu i tam jeździ się w kółko, więc jestem trochę skolowany. Nieważne. Sekundy do rozpoczęcia wyścigu. Jeden z naszych startuje z pole position, drugi ma pole pół długości wozu za nim. Zielone światło. Poszli!!! Poszli na piwo, ale przezornie przedtem zaparkowali w poprzek toru! Straszliwy karambol! Przewodnicy próbują się przerwać, ale nie mają prawa. Za wąsko. Nasi dopadają pit stopu, tankują do pełna (znakomity czas - 6,24 sekundy) i szybko wracają. Ruszyli!*

Takich i wielu innych atrakcji z pewnością nie zabraknie, gdy tylko zdecydujesz się na objęcie posady menedżera jednego z zespołów Formuły 1. Menedżera, którego zakres obowiązków jest szczególny, ale przez to pozwala wpływać w każdy istotny element życia zarządzanej ekipy.

rowcy i szefowie poszczególnych działów) negocjujesz warunki osobiście. Pozostali mają stałą gażę, której wysokość zależy od kwalifikacji.

Prócz personelu masz także wydatki rzeczowe. Należą do nich opłaty za korzystanie z części zapasowych, opon, paliwa, a jak się nie ma szczęścia to i silnika, zakup nowych samochodów na początku każdego sezonu (inaczej FIA, czyli Federation Internationale De L'Automobil zrobi nam sporą przykrość wlepiając słoną karę). Prócz tego należy opłacić jazdy testowe i personel podczas wyścigu, a także w kalkulować w koszty rozbudowę laboratorium, budowę tunelu powietrznego i paru innych obiektów, dzięki którym zaplecze będzie pracować szybciej i wydajniej. Od czasu do czasu warto wspomóc prace badawczo-rozwojowe i dać w łapę szefowi biura projektów któregoś z przodujących teamów, by dostarczył nam plany nowych rozwiązań konstrukcyj-

nych. Jeśli jego firma nie ma zbyt mocnej ochrony, powinno się udać. Jeśli ma, no cóż, od tego są save'y, by je wczytywać.

## Na torze

Przeszedłszy testy wytrzymałościowe, sprawdzivszy działanie nowo wyprodukowanych części możemy śmiało rzucić się w wir walki o prawdziwe punkty. Sam wyścig podzielony na 7 części. Spośród nich możemy wybrać tylko te, w których zamierzamy pokierować teamem osobiście, co znacznie skraca męki osób mających awersję do jeżdżenia kolejnych jazd próbnych czy parad.

Ustawiamy właściwy kąt spojlerów, zmieniamy gumy na twardsze lub bardzo miękkie, odpowiednio je pompujemy, wyznaczamy okrężenia, kiedy kierowcy mają zjechać do pit stopu i przydzielamy odpowiednią ilość paliwa (nie za dużo, by samochód nie był zbyt ciężki i nie za mało, by kierowca nie wypadł z wyścigu z braku pali-

wa) i wyrażamy zgodę na start.

Podczas jazdy możemy polecić kierowcy, by jechał ostro, nie zwał na paliwo czy zużycie opon, ale także dać pewne wskazówki taktyczne: powinien opóźnić wyścig (zwłaszcza gry partner zjechał do pit stopu), odpuścić sobie, dążyć do wygranej za wszelką cenę. Pozwala to kontrolować na bieżąco zmagania na torze i wpływać na ich bieg, oczywiście jeśli nie nawali radio.

Po wyścigu dokonuje się podział łupów. Miejsca w pierwszej dziesiątce są nagradzane premiami pieniężnymi FIA (to nie jedyny sposób zarabiania pieniędzy; masz jeszcze wpływy od sponsorów i ze sprzedaży firmowych gadżetów), a w pierwszej szóstce dodatkowo punktami zaliczanymi do klasyfikacji ogólnej.

## Jak dmuchać w oponki, czyli odrobina taktyki

1. Planowanie. O następcach (zwłaszcza kierowcach, bo są bar-

# Grand Prix Manager

## Przed startem

Człowiek znający Formułę 1 jedynie z telewizji nie zdaje sobie sprawy, jak duży sztab ludzi pracuje na końcowy sukces kierowcy. Od początku musisz więc znaleźć środki na opłacenie całej ich rzeszy (w porywach do 1000), której praca jest niezbędna dla prawidłowego funkcjonowania zespołu: projektantów, inżynierów, mechaników, kierowców, lekarzy, fachowców od reklamy, ochronę terenu, gdzie przebywa i pracuje ekipa (konkurencja nie śpi). Większość kontraktów zawierasz z początkiem nowego sezonu. Ze wszystkimi ważnymi ludźmi (kie-

Grand Prix Manager

J C Boullion

No Driver

- 1 J C Boullion
- 2 Nigel Mansell
- 3 H H Frentzen
- 4 JJ Lehto
- 5 Mark Blundell
- 6 David Coulthard

Fastest Lap: 01:31.824

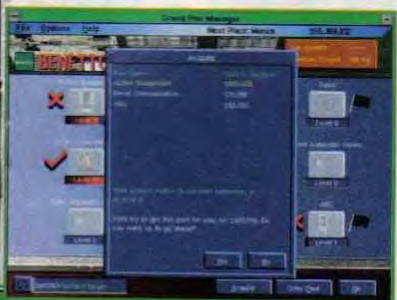
J C Boullion 51



32







dziej przewidywalni niż reszta personelu), należy myśleć na sezon lub dwa przed końcem kontraktu poprzedniego zawodnika. Inaczej będziesz zmuszony nająć w ostatniej chwili ludzi przypadkowych lub zapłacić podwójną cenę za markowych zawodników.

2. Badania. Warto się nastawić na część rzeczy, którą będziemy kupować i część, którą będziemy kraść (żeby nie robić roboty dwa razy). Na początku właściwie nie mają znaczenia ograniczenia konstrukcyjne FIA. Później należy skupić wysiłek konstruktorów na tych urządzeniach, na które nie ma nałożonych limitów.

3. Eksperci. W trybie ROOKIE słuchaj opinii ekspertów. Zazwyczaj mają rację (z wyjątkiem rad udzielanych na torach, które są standardowe i przez to bez sensu).

4. Części. Im bardziej zużyte masz części, tym częściej Twój kierowca będzie miał problemy z uruchomieniem samochodu (awarie, których przyczyn nie ustalono, są szczególnie bolesne podczas jazd kwalifikacyjnych i wyścigu, dobrze zatem sprawdzić stan samochodów przed udaniem się na tor, gdzie na wszelkie wymiany pozostaje niewiele czasu).

5. Jazda. Nie warto podczas wyścigu zbyt długo zalecać kierowcy ostrej jazdy, gdyż w 98% zakończy on przejazd przed czasem na którejś z band.

6. Taktyka. W przypadku zmiany pogody i zjazdu do pit stopu w celu zmiany ogumienia warto przy okazji przemodelować rozkład zjazdów (a nuż uda się jednego uniknąć). Przy zmianie nie zapomnij o odpowiednim dotankowaniu.

### Zielone światło

Trzeba przyznać, że firmie Microprose udało się w dużej części

odać atmosferę toru oraz warsztatów wielkich i małych stajni wyścigowych.

Nim jednak przejdę do zalet, wskażę najpierw wady, które najwyraźniej umknęły beta-testerom. Otóż mamy zbyt genialnych mechaników i zbyt leniwych projektantów. Wystarczy, że ukradniemy jakąś część, nad którą pracują mechanicy, np. wał korbowy. Mechanicy idą na piwo twierdząc, że dana część jest na magazynie i nie będą się forsować pracą fizyczną, skoro nie ma sytuacji. Jeśli teraz grzecznie zaproponujemy im powrót do warsztatu i dalsze prace nad wałem korbowym, tyle że wyższej generacji, okaże się, że zaawansowanie prac nad rzeczonym wałem równa się zaawansowaniu prac nad wałem poprzedniej generacji. Nie ma to jak zaczynać od "punktu wyjścia". Projektanci natomiast z lubością projektują dalej to, czego ulepszyć już się nie da (poziom 10). Nie ma żadnego komunikatu, że skończyli robotę nad danym usprawnieniem. Jak szef nie popatrzy, to szef się nie dowie.

Ostatnią wadą tkwiącą w samej filozofii programu jest zakres obowiązków. Czy ktoś widział menedżera pompującego oponki lub ustawiającego spoiler? Ale widać tak już musi być.

Dość jednak czepialstwa, bo wady z nadadkiem rekompensowane są przez zalety. Pierwszy to zbliżenie się w wielu miejscach do realizmu: przepisy zmieniane regularnie przez FIA, co znacznie ubarwia grę, rzadkie zmienianie zdania w przypadku orzeczenia winy zespołu i dyskwalifikacji po wyścigu (częściej zdarza się otrzymać surowszą karę), obrażanie się firm, z którymi postąpiło się niedelikatnie (Renault odmówił podpisania nowej umowy na dostawę silników, gdyż w porę nie

przedłużyłem poprzedniej), zmieniająca się jakość produktów poszczególnych firm w kolejnych sezonach, hojność sponsorów zależna od wyników zespołu.

Bardzo dobre wrażenie zrobiły na mnie statystyki i współczynniki. Gra nie jest nimi przeładowana, ale można uzyskać pełną informację o miejscach zawodników w poszczególnych wyścigach bieżącego sezonu, porównać wyniki osiągnięte teraz z wynikami sprzed 5, 13 czy 34 lat (w sumie jeździmy 40 sezonów), obejrzeć bieżącą klasyfikację łączną konstruktorów i kierowców, a na torze obejrzeć czasy czołówki, kierowców jadących parę miejsc przed i za naszymi zawodnikami, porównać prędkości uzyskiwane podczas najszybszego przejechanego okrążenia z osiąganymi na okrążeniu obecnie jedynym. W pełni zadowala także charakterystyka kierowców. Określeni są oni kilkunastoma cechami, a dodatkowo mamy pełny obraz ich dotychczasowej kariery (liczba wyścigów rozpoczętych i ukończonych, wywalczonych pole position i zwycięstw). Na pochwałę zasługuje także spora paleta możliwości wpływania na jazdę naszych kierowców w wyścigu wraz z uwzględnieniem czynników losowych.

Wszystkie te cechy "Grand Prix Managera" wzbogacone dźwiękami dochodzącymi z toru czy warsztatów i w większości statyczną, ale staranną grafiką (sekwencje filmowe są takie sobie) powodują, że po zasmakowaniu w prowadzeniu stajni wyścigowej trudno nam zrezygnować z kolejnych trofeów Formuły 1. A o to przecież chodzi.

**Sir Haszak**

Producent: Microprose  
Rok wydania: 1995  
Dystrybutor: IPS Computer Group  
Cena: 134,20 zł  
Komputery, na których chadza: PC486, Windows, 8 MB

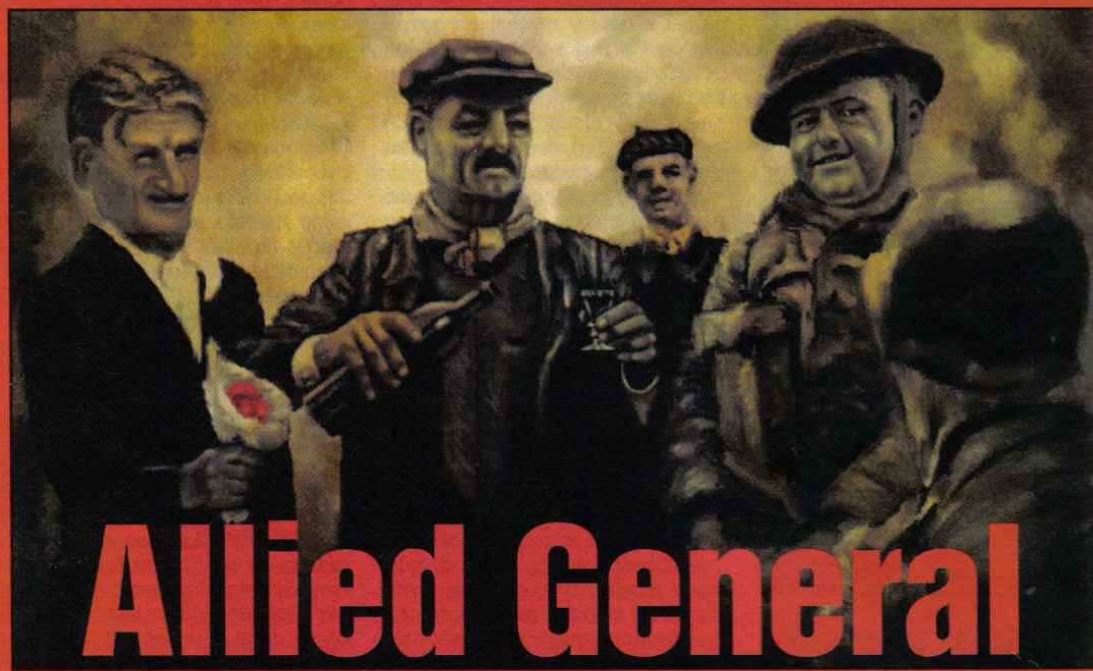
## Grand Prix Manager



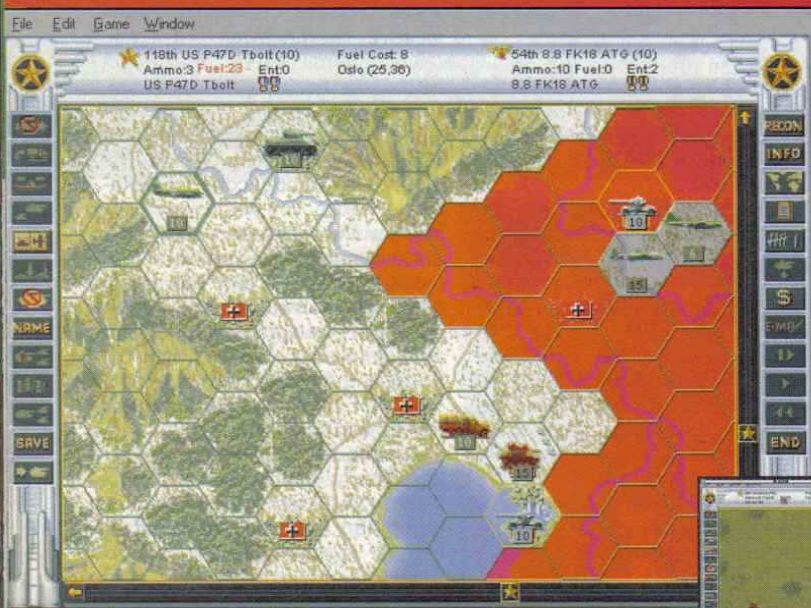


**N**areszcie! Następcą "Panzer Generala", znalazł się w moich rękach. Płytki siedzi już w CD-ROM-ie, wchodzę w setup... "This program must be run under Microsoft Windows". Czy to na pewno jest "Allied General"? A może Haszak zrobił mi głupi kawał? Nie, na płytce jest napis "Allied General", więc chyba jest OK. Uruchamiam Windows i instaluję AG. Za mało miejsca? Mam ponad 20 MB wolnego na dysku!

Kiedy uporalem się z wszystkimi problemami i uruchomiłem "AG" byłem już lekko wkurzony, a tandetny filmik na małym ekranie nie wpłynął lepiej na moje samopoczucie. Dalej także nie było lepiej: programiści z Mindscape nie przemęczyli się. Na pierwszy rzut oka "Allied General", nie różni się prawie niczym od "Panzer Generala...". Z pewnością największą różnicą, która od razu rzuca się w oczy, jest to, że tym razem kierujemy wojskami aliantów. Niestety,



# Allied General



nariusz możemy za przeciwnika wybrać sobie także człowieka (podobnie jak w „PG”).

Jako, że „Allied General” jest grą zaprojektowaną pod Windows, będzie w niej nam towarzyszyć wiele okienek. Niestety, wygląda na to, że autorzy i tym razem wykazali się brakiem logicznego myślenia. Komu na przykład przyszłoby do głowy użycie do przesuwania ekranu osobnego okna (nie wiedzieć czemu nazwanego „Recon Window”), skoro może zrobić to wiele szybciej z klawiatury. Znalazłem także dosyć śmieszne niedopatrzenie autorów „AG”. W jednym scenariuszu jest miasto, bynajmniej nie portowe, w którym udało mi się zwodować jednostki (które to miasto, odkryjcie sami).

Sama gra nie zmieniła się prawie wcale. Jej zasady są takie same jak w „PG”, trzeba w określonym czasie zająć wszystkie wskazane przez komputer punkty lub przed upływem tego czasu wszystkich przeciwników wysłać do krainy wiecznych łowów. Jeśli chodzi o taktykę walki, to też wiele się nie zmieniło. Jedynie bombowce poziome (level bombers) mają większe zastosowanie niż w „PG”. Wszystko wskazuje na to, że w „AG” został użyty ten sam „engine”, co w „PG” (nawet struktura savegame'ów jest taka sama).

Na zakończenie dla niedoświadczonych graczy zamieszczam parę wskazówek, jak grać, aby wygrać.

1. Zawsze pamiętaj o porządku ataku. Jednostki wroga atakuj na początku artylerią, bądź lotnictwem

(jeśli jednostka nie jest chroniona przez artylerię przeciwlotniczą lub myśliwce).

2. Koncentruj się na poszczególnych jednostkach, nie atakuj wszystkich naraz. Jednostki uszkodzone łatwo uzupełnić, znacznie gorzej jest odkupić stracone wojska.

3. Jednostki z dużym doświadczeniem (powyżej 10) atakuj z dystansu (artyleria, lotnictwo). Większość Twoich jednostek zginie w ataku na tak silnego przeciwnika nie wyrządzając mu żadnych strat.

4. Stosuj odpowiednio jednostki do odpowiednich zadań: np. nie próbuj nawet atakować czołgami miasta, w którym siedzi piechota.

5. Istnieje sposób na pozbycie się najtwardszych nawet jednostek wroga (chodzi mi o jednostki naziemne). Naloty dywanowe! Nawet jeśli nie niszczą jednostek wroga, to pozabawiają go paliwa i amunicji, a bezbronne jednostki można rozebrać na części nawet piechotą (nalotów dywanowych dokonuje się za pomocą „level bombers”).

Niestety muszę zaliczyć „AG”, do gier, które mnie rozczarowały. Wprowadzone ulepszenia nie rzucają się w oczy, a gra chodzi potwornie wolno nawet na 486 DX2/66. Szczerze mówiąc po następcy „Panzer Generala” spodziewałem się dużo więcej. Mimo wszystko jednak grałem w niego z przyjemnością, bo strategią jest nadal dobra.

**Aragorn**

Producent: Mindscape  
Rok produkcji: 1995  
Dystrybutor: Digital Multimedia Group  
Cena: 154 zł  
Komputer, na którym działa: PC 486 CD

dalsze zmiany w grze są małe i raczej nieistotne. Zostało wprowadzonych kilka nowych rodzajów jednostek (stare pozostały bez zmian). Aby dodać grze realizmu, autorzy dodali kilka narodowości, których nie było w „PG” (np. kampanię w Rosji rozpoczynamy nie spotykanym dotąd w grach wojennych scenariuszem z wojny radziecko-fińskiej). Tak na marginesie, to ciekawe, że Polacy używali tylko jednego rodzaju czołgów: Shermanów. Niektóre scenariusze rozgrywają się w pobliżu krajów neutralnych. W „AG”, tereny państw neutralnych oznaczone są niebieską obwódką. Żadne wojska nie mogą przebywać na tych terenach (ciekawą innowacją, choć moim zdaniem zupełnie zbędna, bo-



wiem nie wpływa na planowanie operacji wojennych).

Podobnie jak w „PG” mamy do wyboru grę w kampanii (Europa, Afryka, Rosja) lub w oddzielny scenariusz (jeden z 39). W kampanii możemy grać tylko jako przywódca aliantów, zaś w scenariuszu jak kto woli. Rozgrywając tylko jeden sce-



# THE DIG



Ze sporym, około dwumiesięcznym opóźnieniem ukazała się u nas najnowsza przygodówka Lucas Arts – „The Dig”. Prace nad tym projektem zaczęły się już dwa lata temu we współpracy ze słynnym reżyserem Stevenem Spielbergiem, który musiał zrezygnować z kręcenia filmu, kiedy scenariusz okazał się niemożliwy do zrealizowania ze względu na astronomiczne koszty scenografii i efektów specjalnych. Dobre pomysły nie powinny się jednak marnować, więc czego nie dało się pokazać na ekranie kinowym, postanowiono przenieść na monitor komputera. Z jakim efektem? O tym za chwilę.

„Wykopalisko” (w wolnym tłumaczeniu) zdążyło obrosnąć legendą, jak wiele innych spóźnionych gier (vide „Stonekeep”). Spodziewano się cudów – wysokorozdzielczej grafiki, filmowej akcji, oszałamiających efektów specjalnych, zapominając o rzeczy najważniejszej, fundamentalnej: fabule. „The Dig” nie jest najładniejszą przygodówką, jaką widziałem. Nie jest nawet najładniejszą przygodówką Lucas Arts. Ma jednak w sobie „coś” co powoduje, że gracz zostaje wessany w wir przygody i zapomina o realnym świecie, coś, co nie pozwa-

cyduje się na penetrację wnętrza tajemniczego obiektu. W tym momencie kamień zamienia się w krystaliczny statek, ponosząc ze sobą trójkę bohaterów do zupełnie nieznanego im świata...

Początek gry zapiera dech w piersiach. Ponura atmosfera kosmicznej pustki i wielka tajemnica zaklęta w skalnym gigancie sprawiają, że gracz czuje się wciągnięty w sam środek wielkiej przygody.

Dynamiczna początkowo akcja zwalnia trochę wraz z biegiem wydarzeń. Ludzie odkrywają kolejne



tajemnice obcego świata po kawalku, a całość powoli zaczyna nabierać wyraźnych kształtów. „Dig” nie jest grą, w której wystarczy dużo klikać, aby rozwiązywać zagadki. Tutaj trzeba zrozumieć, co dzieje się dookoła, odgadnąć znaczenie tajemniczych przedmiotów, inskrypcji w nieznanym języku, a dopiero wtedy zagadka ukaże się w pełni.

Mimo występowania w grze

trójki bohaterów, kierujemy poczynaniami tylko jednego z nich, Bostona Low, kosmonauty, który zjadł zęby na zwiedzaniu różnych zakątków naszego układu słonecznego. Maggie i Brink pozostają



przez większość czasu poza obszarem działania Bostona, ale wszyscy spotykają się znowu w dramatycznej końcówce.

Kilka słów o technice – „The Dig” nie wygląda lepiej niż „Full Throttle”. Postaci, choć perfekcyjnie animowane, są małe i niewyraźne. Z kolei tła to arcydzieła – można je podziwiać godzinami.

C z a s e m oglądamy animowa-

ne wstawki, które nie stanowią integralnej części gry jak w „FT”, ale są raczej „cukierkiem” dla oka.

Na wyróżnienie zasługuje dźwięk. Poza nieciekawym głosem Maggie, reszta aktorów czytających dialogi spisała się na medal. W tle cały czas słychać piękną, prawie symfoniczną muzykę. Została ona zdigitalizowana i dopiero wtedy zapisana na płycie, więc powinna brzmieć bardzo dobrze nawet na najtańszych klonach Blastera.

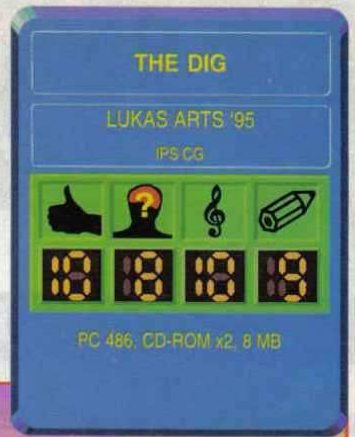
Zdecydowanie najmocniejszą stroną gry jest fabuła. Wielokrotnie widać tu rękę mistrza, a niektóre wątki są po prostu genialne. Do wad można zaliczyć dość niski stopień komplikacji zagadek. Dzięki nowemu interfejsowi wystarczy po prostu klikać na odpowiednich przedmiotach, nie martwiąc się o resztę. Doświadczeni gracze mogą skończyć „The Dig” w dwa-trzy dni.

Gry takie jak DIG nie powstają często, za to pamiętane są długo. Lucas Arts po raz kolejny potwierdził swoją klasę... Ze swej strony mogę powiedzieć tylko jedno – marsz do sklepu!



ła spokojnie rano zasnąć, kładąc wciąż wracać do obcego świata...

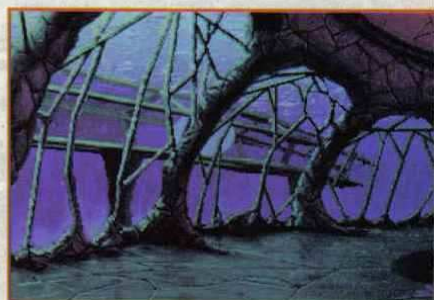
Asteroid „Attila” do niedawna zachowywał się spokojnie i nic nie wskazywało na to, żeby miał zacząć sprawiać kłopoty. Po wykryciu zmiany jego orbity, na Ziemi zapanował niepokój – ewentualne zderzenie mogłoby mieć katastrofalne skutki, gdyby głaz spadł na tereny zamieszkałe. NASA postanowiła wysłać w kosmos prom z pięcioposobową załogą, w celu detonacji dwóch ładunków nuklearnych, które mogłyby wprowadzić kolosa z powrotem na bezpieczny kurs. Załoga zostaje obrabana w pośpiechu – dziennikarka, archeolog, doświadczony kosmonauta oraz dwoje ludzi do obsługi promu. Po przybyciu na miejsce śmiało dokonują fantastycznego odkrycia – ładunki odsłaniają puste wnętrze asteroidu! Trójka ludzi, nie zważając na podstawowe zasady bezpieczeństwa, de-



ROOSHKEEN

35

P.S. XuX, TNX for support!





# ŚLEDZIOŃNA

MAGAZYN KOBIET MYŚLĄCYCH

HELLO TU UFOLUDKI

My pisać do wy po raz kolejny  
Chciałbym zauważyć, że dopuki ktoś mi nie naprawi komputera, my pisać do wy codziennie nasze rządania

- 1) więcej cukierku
- 2) wy do nas przyjechać i posprzątać po Kopalnym
- 3) więcej cukierku
- 4) wy nam nie przysłać gumy do żucia, czy wy kiedykolwiek widzieć ufoludka z gumą do żucia?!
- 5) więcej cukierku
- 6) stworzyć rubrykę „jest ufoludkowo“
- 7) 486DX 1003/4 twardziel 8x109GB 256megaramu SVGA
- 8) więcej cukierku

Jak wy nie spełnić nasze rządania my spełnić nasze rządania i wysłać do wy kolejny list my wykupić waszą gazetę i mianować krzysia kuceczko redaktorem naczelnym.  
Sorry za papier tak niskie jakości ale wasz nie jest lepszy

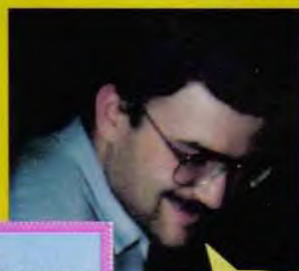
porwali śmy żonę  
Wujka SZWAGRA  
Facet a kłóRY  
ukradł scyzoryk  
sa siadów naczełNEgo  
jedk nam nie dacie  
cukierków To ja  
zastrzelimy przez  
Powie szenie!

NIE WIARZCIE  
UFOLUDKI KOM  
KOPALNEGO MA  
JA JEJ LEGIA  
Przytra, Uo  
Utopie KopałNEGO  
W PIVE!!!  
mouch

UTOPIE  
NACZEŁNO  
WIADZ DPA  
SI HASIAKOW  
f n l u

podpisano  
PREZYDET Ófoludków Marculionis  
MINISTER Kultury FIZYCZNEJ Mnietek Podm

Sir Haszak namawia w ramach  
służbowych obowiązków  
(7 godzin  
w miesiącu)  
magistra  
Michalskiego  
do robienia  
kurekty



No rób, rób...  
...cholerny magister



## MANIFEST tajno polityczny

Nie tak dawno, jakoś tak tuż przed referendum, jeden niezawisły sędzia zawyrokował, że jeden redaktor, którego nazwiska nie wymienimy (pięć liter, z uszami, raczej pozicmo, pierwsza U, ostatnia N, co jest równocześnie pierwszą literą tytułu wydanego przez NIEgo gazety) ujawnił. Za ujawnienie według kodeksu karnego można usiąść, można też siedzieć w zawieszaniu, co zdarzyło się temu redaktorowi. Temu samemu redaktorowi ten sam sędzia zakazał redagować, wprowadzając tym samym nową kategorię obywateli, pobierających na skutek wyroku sądowego zasilek dla bezrobotnych.

I za co to wszystko? Ano za wydrukowanie jakiegos dokumentu, który to dokument wysunął się z tajnejteczki jakimś urzędnikowi. Urzędnik jak się okazuje był w porządku, a przynaj-

mniej nikt go na razie nie zmusza do przyjęcia postawy „siedząc” za posianie dokumentu. Nic dziwnego. Że urzędnicy sięją dokumenty gdzie popadnie, wiadomo nie od dziś. Posiany dokument wypuszcza kiełki zazwyczaj dopiero po jego znalezieniu przez kogos innego, dlatego zapewne to nie urzędnicy są winni, a znajdujący.

Piszemy o tym wszystkim mocno wzburzeni, bo po raz kolejny poculiśmy się zagrożeni. Oto bowiem okazało się, że mimowolnie możemy się zawiesić, jeśli niechocący staniami się właścicielami informacji z kilkoma zeraami przed numerem. Im więcej zer - tym większy kłopot, jako że jedno zero oznacza materiał poufny, dwa zera ściśle tajny (np. James Bond), a trzy zera - tajny specjalnego znaczenia. Dwa zera mają również inne znaczenie, mniej tajne za to bardziej praktyczne, jednak nie o tym tu mowa.

Nasze wzburzenie ma bardzo poważne podstawy. Tak się składa, że jeżdżymy do pracy Alejami

Ujazdowskimi w Warszawie, po których to Alejach jeżdżą również między Sejmem, Senatem, Urzędem i Pałacem Pana Prezydenta Bardzo Ważne Samochody z Bardzo Ważnymi Osobami mającymi przy sobie Bardzo Ważne Dokumenty. Logicznym jest wniosek, że jeśli gdzieś te dokumenty gina, to właśnie na tej trasie. A jeżeli je znajdziemy, to co? Co zrobić, żeby się nie okazało że je ujawniliśmy i zostaliśmy bezrobotni? Jak je zaniesiemy do Urzędu Gminy i tam ujawnimy, że je mamy, to nas posadza, a iść do Urzędu, żeby w nim chwilę postać i nie ujawnić nie ma sensu. Równie dobrze można postać nie ujawniając w domu.

Na szczęście dla wszystkich mających podobne problemy wydaje nam się, że znaleźliśmy sposób na ominięcie wszelkich problemów związanych z ujawnianiem. Wystarczy w jakimś miejscu w Warszawie (najlepiej oczywiście w Alejach Ujazdowskich, albo na Placu Trzech Krzyży) postawić nie-

WC kwadrans  
(czyli wyjątki z instrukcji do Wing Commandera 4)

**OSTRZEŻENIE O EPILEPSKI**

UWAGA:  
OPISANYM W NINIEJSZEJ DOKUMENTACJI ZMIANY MOGĄ BYĆ DOKONANE  
W KAŻDEJ CHWILI I BEZ UPRZEDZENIA.

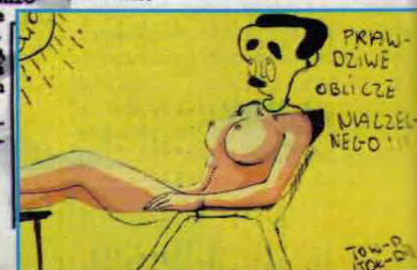
Serdeczne wyrazy współczucia z powodu dwójki z matematyki składa nielutofona w żalu redakcja śledczy Ruszkinie jesteśmy z tobą

## KONKURS!!!

Co to jest?  
Najlepszą odpowiedź zostanie opublikowana



No sami widzicie!!! Nikomu nie można wierzyć!!!  
Majorke podobno wybierał się email a przyłapał tam Naczelnego TOP LESS





# Możesz to kupić u nas!



**MYSZ DESKTOP (PC)**  
Nr kat. 99852 (sz), 99815 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))  
Cena: 49 zł

**MYSZ MINI (PC)**  
Nr kat. 99810 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))  
Cena: 88,10 zł

**MYSZ PIÓRO (PC)**  
Nr kat. 99850 (szara) - 103 zł  
99800 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))  
Cena: 79 zł

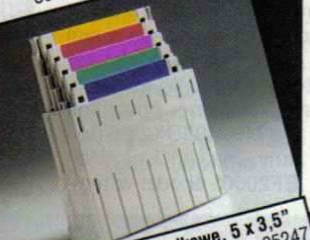


**Pudełko SOFTWARES 50 x 3,5"**  
Nr kat. 90612 (sz), 622 (gr), 632 (ci.n), 642 (ci.z), 652 (w)  
Cena: 15 zł

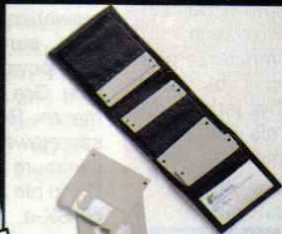
**Pudełko SOFTWARES 100 x 3,5"**  
Nr kat. 90712 (sz), 722 (gr), 732 (ci.n), 742 (ci.z), 752 (w)  
Cena: 19 zł



**MEDIABOX 40 x 3,5"**  
Nr kat. 90135 (sz), 136 (f), 137 (ci.n), 138(z), 139(w), 141(cza), 142(cze)  
Cena: 8 zł



**Pudełko JUNIOR schodkowe, 5 x 3,5"**  
Nr kat. 95240 (sz), 95246 (f), 95247 (ci.n), 95248 (z), 95249 (w)  
Cena: 13,50 zł



**Etui na dyskietki 6 x 3,5"**  
Nr kat. 28106 (f), 107 (c.n), 108 (z), 109 (w)  
Cena: 19,50 zł



**Podkładka ergonomiczna ERGO**  
Nr kat. 48102 (sz-cza), 202 (sz-cze), 203 (s-n), 204 (sz-z), 205 (cza-cza), 207 (cza-cze), 208 (cza-n), 209 (cza-z)  
Cena: 25,50 zł



**Pulpit**  
Nr kat. 21103 (sz), 106 (cza), 206 (f), 207 (ci.n), 208 (z), 209 (w)  
Cena: 23,60 zł

- ⇒ Aby złożyć zamówienie, należy wyciąć i wypełnić kupon znajdujący się poniżej.
- ⇒ Koszt wysyłki wynosi 3,50 zł
- ⇒ Kupon należy wysłać na adres:

**Wydawnictwo "Bajtek"**  
ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Nasze konto:  
**Wydawnictwo "Bajtek"**  
PBK S.A. IX Oddział w W-wie  
370031-534488-139-11



**ŚRODKI CZYSZCZĄCE**  
Płyn do ekranów - nr kat. 9970 - 19,50 zł,  
Płyn do obudów - nr kat. 99711 - 20,20 zł,  
Pianka antystatyczna - nr kat. 99714 - 12 zł  
Dyskietka czyszcząca 3,5"- nr kat. 99752 - 15,90 zł



**Filtr antyradiacyjny, szklany 14" - 15"**  
Nr kat. 92899, jasny  
Nr kat. 91899, ciemny  
Cena: 167 zł

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE M/03/96

IMIĘ I NAZWISKO:.....

ADRES:.....

KOD:..... MIASTO:.....

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących artykułów:

Nr kat.	Nazwa	Cena	Ilość	Wartość

**ŁĄCZNA KWOTA**

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego .....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) .....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

## Opis skrótów kolorów:

- (sz) - szary
- (w) - wiśnia
- (cza) - czarny
- (n) - niebieski
- (cze) - czerwony
- (gr) - grafitowy
- (z) - zielony
- (c) - ciemny
- (f) - fiolet

## "ZWARIOWANE MELODIE"

Podkładki pod mysz (LTM.), nadgarstki (LTS.) i przed klawiaturę (LTW..)

Nr katalogowy  
01 - Królik Bugs,  
02 - Wilk Tasmański,  
03 - Tweety i Sylvester,  
04 - Marvin Marsjanin,  
05 - Struś Pędziwiatr

Cena:  
LTM.. 13,50 zł,  
LTS.. 13,50 zł,  
LTW.. 19 zł,





**T**o co tu widać, to skrzyżowanie przeglądu (pamiętacie, była kiedyś taka rubryka) z raportem. Skrzyżowanie, bo na przegląd to trochę za poważne, a na raport – za mało kompletne. Postawiliśmy sobie

w pokoju dwa komputery, wzięliśmy dwie karty sieciowe, trochę drutów i wtyczek, kilkadziesiąt pudełek z grami i zamknęliśmy drzwi, prosząc żeby nam nie przeszkadzać. Wszystko, co wyszło po drodze, opisaliśmy, żeby dać Wam jak najsensowniejszy obraz sytuacji. Pomijając tego dużego gniota o wszystkim i o niczym, opisaliśmy jeszcze kilka tytułów chodzących po drucie. Nie jest to wszystko o czym wiemy, że daje się uruchomić, ale wszystko to, co rzeczywiście uruchomiliśmy na przestrzeni tych kilku dni. Każdy opis gry zawiera (w punktach) następujące informacje: 1. co to jest i jakie ma wymagania sprzętowe, 2. obsługiwane przez grę typy połączeń, 3. liczba graczy biorących równocześnie udział w zabawie, 4. liczba potrzebnych egzemplarzy gry, 5. uwagi. Enjoy!

### Raport o stanie

Grać samemu jest fajnie, ale jeszcze fajniej – możecie wierzyć, albo nie – jest grać w kilka osób. Choćby dwie. W ostatnim czasie pojawia się coraz więcej gier, które to umożliwiają. W pewnym stopniu jest to wykorzystanie mody na sieci w ogóle – Internet, te rzeczy, ale producenci również usiłują się podpiąć pod znany fakt – ludzie grywają nie tylko po domach, robią to również w pracy, gdzie zwykle komputery są w sieci. Od tego momentu sprawa zaczyna się nakręcać sama, bo jak już ktoś zasmakował gry w sieci w pracy, zechce i w domu, więc prędzej czy później doprowadzi do założenia u siebie (i u kumpi!) małej sieci lokalnej, pojawi się więc zapotrzebowanie na gry sieciowe... Zaden rasowy gracz nie może obok takiej gratki przejść obojętnie – my też nie mogliśmy, postanowiliśmy więc przyjrzeć się sytuacji.

O grach napiszemy osobno, więc zaczniemy od sposobów połączenia komputerów ze sobą. Najprostsze sposoby opierają się o wykorzystanie portów szeregowych, w które wyposażone są praktycznie wszystkie komputery. Na pecetach są to porty zgodne ze standardem RS 232 (COM1, COM2, czasem jeszcze 3 i 4) – zazwyczaj jeden z nich jest wykorzystany przez mysz, czasem do któregoś podłącza się jeszcze modem. Najprościej będzie w sytuacji, gdy wykorzystany będzie tylko jeden – potrzebny będzie wówczas wyłącznie kabel, który można sobie zrobić samemu (schemat – kopię kabla z którego korzystaliśmy przy tworzeniu raportu – znajdziecie na rysunku; kabel jest uniwersalny i z obu stron ma końcówki dziewięcio- i dwudziestopięciopinowe, można używać kabli prostszych, ale ten jest wyjątkowo dobry. Jeszcze nigdy się na nim nie zawiedliśmy). Jedyнным istotnym ograniczeniem takiego kabla jest jego długość – nie mogąca przekroczyć 15 metrów (standard został tak opracowany, że nie gwarantuje poprawnego działania łączy przy większej długości kabla). Piętnaście metrów to cztery piętra plus kawałek (krótki) na sięgnięcie do komputera – nie jest to dużo, ale często może zupełnie wystarczyć. Podstawową zaletą takiego kabla jest jego niska cena – razem z wtyczkami nie sposób przekroczyć kilkudziesięciu złotych.

Drugim, często spotykanym i popularnym spo-



## Descent

1. Strzelanina – taki trójwymiarowy „DOOM”. Pod pewnymi względami lepszy od „DOOMa”, pod innymi gorszy, ale oba mieszczą się w tej samej kategorii wagowej. Lata się małym stateczkiem po pozbawionych ciężenia kopalniach na asteroidach i wybijają się nastawione nieprzyjaźnie roboty. Teoretycznie powinno wystarczyć 386 z 4 MB RAM-u, ale w praktyce lepiej się nie ludzić – 8 MB i średnie 486 to optimum. Opis: TS 2/95.

2. Testowaliśmy tylko IPX, ale – przynajmniej według menu – można grać również po kabelku bezpośrednio i przez modem.

3. Równocześnie może współistnieć kilka równolegle prowadzonych rozgrywek, w każdej po ośmiu graczy. Przynajmniej tyle wynika z instrukcji i logicznego myślenia, bośmy nie sprawdzali inaczej, niż tłułąc się we trzech.

4. Na każdym komputerze podłączonym do sieci i biorącym udział w grze musi być jedna sztuka „Descenta”, co nie jest wielką sztuką. Gra nie sprawdza obecności CD.



5. Rewelacja. Jak już ma się dosyć „DOOMa” warto spróbować, bo gra jest naprawdę tego warta. Do dyspozycji są trzy różne typy gry, w których inaczej zdefiniowane jest kto jest wrogiem, a kto nie i czy w walce biorą udział roboty. Poza tym właściwie wszystko jak w „DOOM-ie”, tyle że można się kręcić dookoła wszystkich możliwych osi.



## Apache Longbow

1. „Apache” to bardzo solidny symulator śmigłowca, opisywany przez nas w TS 11/95. Do poprawnego działania wymaga minimum 486DX/33, 8 MB i SVGA VESA, ale to są naprawdę minimalne wymagania. Gra na CD. Opis: TS 11/95.

2. Testowaliśmy tylko IPX, ale według instrukcji i menu można

# Owijanie w druty

## EuroFighter 2000

1. Rewelacyjny symulator myśliwca, nad którym trwają prace prowadzone przez kilkanaście dużych, europejskich firm i konsorcjów powołanych specjalnie w tym celu. Grę opisał w poprzednim numerze Rooshkeen. Wymagania sprzętowe – kolosalne. Absolutne minimum to 8 MB, 486DX2/66 (ten DX to nie żarty – na UMC, czyli kopii SX-a, „EF2000” chodzi w tem-

pie mniej więcej jednej, dwóch klatek na sekundę praktycznie niezależnie od rozdzielczości!) Zalecane – 16 MB i Pentium 90. Na Pen-



## DogFight

1. Dość już stary, bo z 1993 roku, symulator kilku różnych samolotów (I i II Wojna Światowa, Korea, Wietnam i Falklandy, więc do wyboru są między innymi Fokker Triplane, Spitfire, Harrier – jest czym latać). Sterowanie samolotami banalne, choć każdy ma swoją charakterystykę i zachowuje się w powietrzu inaczej. Całość



zorientowana na walkę w powietrzu, więc poza karabinem maszynowym, działkami lub raketami powietrze-powietrze innego uzbrojenia nie będzie. Wymagań sprzętowych nie posiada, działa całkiem niezłe nawet na AT z 1 MB RAM-u (byle z kartą VGA). Opis: TS 4/93.

grać również korzystając z modemu i RS-a.

3. W sieci do 16 osób, jednak istnieją specjalne tryby gry dla dwóch graczy.

4. Każdy gracz musi mieć własny CD.  
5. Jedyńska znana nam gra umożliwiająca nie tylko grę przeciwko sobie albo jako dowódca skrzydła i skrzydłowy. Bardzo ciekawą opcją na dwóch graczy jest możli-

2. Sieci nie obsługuje w żadnej formie, jedynie modem albo połączenie bezpośrednie. Niestety, tylko na 2400.

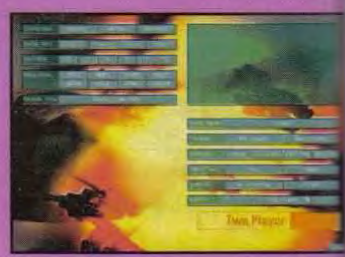
3. Jak to zwykle przy połączeniach bezpośrednich bywa, gra można tylko w dwie osoby.

4. Każdy musi mieć grę zainstalowaną u siebie z dyskieta.

5. Uwaga jest jedna, mocno krytyczna. Połączenie komputerów na 2400 jest zbyt wolne i samoloty poruszają się żabką, zamiast latać



jak trzeba. Kiedyś myślałem, że winna za wolnego komputera (latałem 386 przeciwko AT) – teraz było Pentium kontra UMC i samoloty w dalszym ciągu skakały po ekranie. Minimalnie, ale jednak. Poza tym gra się całkiem fajnie, choć gra ma już swoje lata.





## DOOM



2. Dostępne połączenia zmienia się z wersji na wersję i w dodatku nie zawsze chciały działać do końca prawidłowo, więc trudno o nich napisać w jednym zdaniu. „DOOM 1” dobrze chodził korzystając z IPX-a. „DOOM 2” na pewno chodzi poprawnie korzystając z IPX-a i bezpośrednio połączenia kablem RS-owym, wiem z opowiadań, że daje się również grać przez modem.

3. Zasadniczo gra się we czwórkę, choć nie jestem pewien, czy w sieci równocześnie nie może być prowadzonych kilku gier równoległe.

4. Każdy instaluje własną kopię „DOOM-a”, choć historia notuje przypadki grania w... jedną kopię, umieszczoną na serwerze.

5. Od „DOOMa” się to wszystko

1. Czy ktoś nie wie, co to jest „DOOM”? Jak tak, to znaczy że czyta „Top Secret” w poczekalni u dentysty albo u fryzjera. Wymagania sprzętowe – powszechnie znane, gra zaczyna się od 386 i 4 MB RAM-u, choć to taka sobie konfiguracja. Opis: TS 10/94 („DOOM 2”)

tium 133 i 8 MB chodzi całkiem znośnie. Gra na CD. Opis: TS 2/96.

2. Jedyne połączenie się, to IPX.

3. Według instrukcji – do 8 osób.

4. Każdy powinien mieć własną kopię, ale w praktyce gra nie sprawdza, czy płytka jest w czytniku.

5. Pomijając konieczność używania kilku bardzo mocnych komputerów, gra się znakomicie, choć mamy kilka uwag krytycznych.

## Hexen

1. Najmłodszy (no, może niezupełnie, miesiąc temu pojawił się wreszcie „Duke Nukem 3D”) z rodziny gier doomopodobnych. Było ich sporo – dwa „DOOMy” jako takie, potem „Heretic”, „Dark Forces” i jeszcze kilka innych, których nazwy przemilczę. „Hexen”, pojawił się stosunkowo niedawno, bo na jesieni 1995 roku. Najkrócej – „DO-



OM”, ale umieszczony w świecie fantasy. Wymagania sprzętowe – niżej 8 MB nie podskoczysz, poza tym nic szokującego. Opis: TS 12/95.

2. Podobnie jak „DOOM” – wszystkie trzy (IPX, RS, modem) wchodzi w grę. Testowaliśmy tylko IPX-a, za to długo i namiętnie. W redakcji Bajtka robili to jeszcze

Opcja Quick Combat daje szansę walki, ale wyłącznie za pomocą działka – po znalezieniu się w powietrzu rakiet nie stwierdziliśmy. Przy lataniu w zespole jest znacznie ciekawiej, ale i tak nie ma możliwości wspólnego wylatania całej kampanii – można co najwyżej polecić jakąś losowo wybraną misję. Ponieważ sama gra jest rewelacyjna warto spróbować i po drodze, ale dla gry po drodze kupować „EF2000” nie warto.

dłużej i jeszcze namiętniej. Nie jestem pewien, czy zamiast testować po prostu nie grali...

3. Cztery osoby, z podobnymi uwagami jak przy „DOOM-ie” i „Descendencie” – czyli bardzo możliwe, że da się równoległe odpalić kilka nie-



zależnych gier na tym samym kablu.

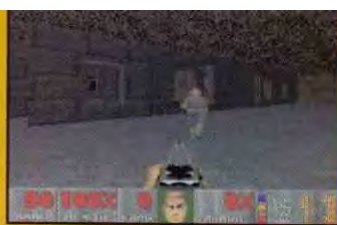
4. Na każdym komputerze jeden egzemplarz gry, zainstalowany z dyskietek.

5. W „Hexen” na samym początku można sobie wybrać, czy chce się być wojownikiem, magiem czy klerikiem, co urozmaica grę zespołową – można korzystać z umiejętności wszystkich trzech kast. Poza tym gra na dobrą sprawę nie różni się specjalnie od „DOOM-a”, bo to, że można zadrzeć głowę do góry albo spojrzeć w dół nie ma większego znaczenia.

wość latania w tandemie pilot-strzelec. Jeden steruje lotem, drugi obsługuje systemy broni. Byliśmy pod dużym wrażeniem, obserwując równocześnie na obu monitorach te same ruchy śmigłowca. Część klawiszy w tym wariantcie nie działa – nie można się przesiadać z jednego fotela do drugiego.

Z bliżej nieznanym przyczyn nie udało się „Apache” uruchomić

kiedyś w redakcji przy chodzącym dużym Novellu. W czasie prób działał bez zarzutu na dwóch komputerach nie podłączonych do niczego innego. Połączenie nastąpiło automatycznie po wybraniu po obu stronach tego samego kanału do połączeń (wystarczy kliknąć myszą na przycisku z odpowiednim numerem).



w pewnym sensie zaczęło. Grać można na dwa podstawowe sposoby – razem, wpięrając się nawzajem, i przeciwko sobie, strzelając ile razy przeciwnik pojawi się w polu widzenia. Ten drugi wariant – deathmatch – stał się swoistym standardem i pod niego właśnie zrobiono chyba najwięcej nowych poziomów. Ze względu na dużą popularność gry i jej stabilność (zwykle działa bez zarzutu niezależnie od dość nawet pokręconych konfiguracji) świetnie nadaje się do testowania świeżo połączonych w sieć komputerów.

## Hi Octane

1. Wyścigi niby-samochodowe, ze strzelaniem do siebie nawzajem. Potrzebne co najmniej 486 i 8 MB pamięci, do gry w SVGA wskazane Pentium (w VGA 320\*200\*256 gra się znakomicie na poziomie 486/50 MHz). Opis: TS 10/95.

2. Grać można wyłącznie korzystając z netbiosu. Po ciężkich przejściach przy uruchamianiu „Seawolfa” sprawdzałem tylko netbios z Novella i było dobrze.



3. Grać może równocześnie od dwu do ośmiu osób.

4. Każdy powinien mieć własną kopię gry, która jednak po zainstalowaniu na dysku nie sprawdza obecności płytki w CD ROM-ie.

5. Gra rozwiązana bardzo sensownie – po jednym kablu można grać w kilku zespołach, różniących się numerem. Po wybraniu parametrów gry (tor, liczba okrążeń) gra czeka trzydzieści sekund na wszystkich chętnych, którzy pojawiają się na linii startu. Potem – w drogę. Kiedy graliśmy, miałem wrażenie, że coś się zacięło, gdy mój komputer czekał na drugiego gracza.



soberem łączenia komputerów jest wykorzystanie modemów. Modemy do komputera podłącza się również korzystając z portów szeregowych, korzystając przy tym z kabla (modemy zewnętrzne) albo wkładając modem bezpośrednio do slotu na płycie głównej. Ponieważ modemy łączą się linią telefoniczną, właściwie nie ma ograniczenia odległości na jaką się łączy, jednak trzeba się liczyć z kosztami – godzina gry lokalnie kosztuje w tej chwili ponad trzy złote, że o cenie modemu (sensowne zaczynają się w okolicach trzystu-czterystu złotych) nie wspomnę. W pewnych sytuacjach można zrezygnować z łączenia się za pośrednictwem telekomunikacji i samemu połączyć dwa modemy przewodem – wtedy jego długość może osiągnąć nawet kilkanaście kilometrów. Większość modemów potrafi takie połączenie (tzw. leased line, czyli linię dzierżawioną) obsłużyć. Podstawowym problemem będzie to, że nie widziałem jeszcze gry, która takie rozwiązanie potrafilaby zaakceptować.

Istnieją jednak spore szanse na to, że przynajmniej część gier uda się oszukać i przekonać je do tego, że są połączone normalną linią telefoniczną. Oba problemy – gier i modemów – można obejść kupując za następne kilkadziesiąt złotych (bodajże około czterystu) małą centralkę, pozwalającą na podłączenie kilku aparatów telefonicznych. Koszty jednak rosną coraz bardziej...

Wszystkie rozwiązania oparte o łączenie szeregowo mają jedno, bardzo podstawowe ograniczenie – grać można tylko w dwie osoby. Jeśli chcemy, żeby w grze brało udział więcej osób, musimy już skorzystać z bardziej zaawansowanego rozwiązania. Najlepszym, jakie mogę zaproponować, jest sieć typu Ethernet o topologii magistrali, kompatybilna ze standardem IPX. No dobrze, zrobiłem już wrażenie zdaniem z którego większość z Was nic nie rozumiała – teraz zaczęło tłumaczyć na polski. Zaręczam, że sprawa wcale nie jest skomplikowana.

Sieć typu Ethernet oparta jest o karty sieciowe (nie zgadniecie – zgodne z Ethernetem) połączone kablem RG58U (to takie oznaczenie, jak pójdziecie do sklepu i powiecie że kabel ma być taki, sprzedawca zrozumie). Topologia magistrali znaczy tyle, że jest jeden długi drut, do którego co kilka lub kilkanaście metrów podłączony jest komputer (to czy komputer jest włączony, czy nie, nie ma żadnego znaczenia dla działania sieci i pozostałych komputerów). Co ważne, o ile nie macie zamiaru łączyć Łodzi ze Szczecinem, możecie się nie przejmować długością kabla – sto, dwieście, pięćset metrów, może nawet kilometr nie powinny sprawiać żadnych problemów. Co najwyżej dobrze jest sprawdzić (jeśli macie taką możliwość) czy wszystkie komputery są podłączone do tej samej fazy (zapytajcie jakiegoś elektryka, to Wam wyjaśni o co chodzi). A kompatybilność ze standardem IPX oznacza tyle, że zanim zacznie się grać, trzeba uruchomić program rezydentny, który będzie potrafił tę kompatybilność zapewnić.

Karta sieciowa Ethernet (jakby się dopytywali o szczegóły, mówcie że NE2000) z wyjściem BNC kosztuje średnio kilkadziesiąt złotych (używana da się kupić poniżej pięciu złotych, na nową trzeba wyłożyć do stu złotych). Do tego dojdzie kabel, którego metr kosztuje około złotówki, końcówki (BNC) po jakieś trzy złote (na każdą





kartę będą potrzebne dwie) i dwa terminatory (na każdym końcu kabla jeden) po złotych sześć (taki terminator można sobie zrobić samemu z normalnej wtyczki BNC, zwierając ją opornikiem 50 omów). Do kompletu połączeń potrzebne są jeszcze trójniki (po jednym na każdy komputer), ale te zazwyczaj są sprzedawane w komplecie z kartą sieciową, więc nie trzeba ich liczyć osobno. Jak powinny wyglądać połączone ze sobą karty widać na zdjęciu. Każdą następną dołącza się dokładnie tak samo – potrzebny będzie kawałek kabla z końcówkami na obu końcach. Trochę problemów może sprawić założenie końcówek – od biedy można je przylutować, choć najlepsze są zaciskane – niestety, specjalne narzędzie do ich zaciskania kosztuje blisko sto złotych, najlepiej więc rozzejrzeć się za kimś, kto zajmuje się instalacjami sieciowymi i już takie narzędzie posiada.

Teraz trzeba zainstalować karty w komputerach wybierając im odpowiednie porty i przerwania – wbrew pozorom nie jest to bardziej skomplikowane niż instalacja karty dźwiękowej. Czasem do konfigurowania służy specjalny program, czasem trzeba się posłużyć zworkami. Konfigurując kartę najlepiej nie ruszać ustawień fabrycznych i zmienić tylko (o ile w ogóle okaże się to niezbędne) numer przerwania i port na takie, których nie wykorzystuje jeszcze żadne urządzenie w komputerze.

Ostatni problem to ten nieszczęsny program do IPX-a. Przyznam szczerze, że nie znam żadnego legalnego sposobu jego zdobycia – poza kupnem albo dużego Novella albo... Windows. W tym drugim programie IPX zapewniają trzy programiki, uruchamiane w pliku wsadowym (u mnie nazywa się on ipx.bat):

```
isl
ne2000
ipxodi
```

Żeby to poprawnie działało, potrzebny jest jeszcze tekstowy plik net.cfg, o na przykład takiej zawartości:

```
# Setup the NE2000 card
Link driver NE2000
INT 10
PORT 360
```

Oczywiście przerwanie (INT) i numer portu (PORT) musicie podać takie, jakie ustawiliście u siebie. W przypadku korzystania ze sterowników z Novella najlepiej pogadajcie z jakimś administratorem tego typu sieci. Powie Wam, w jaki sposób generuje się tam sterowniki. Dobrze jeszcze doposażyć się w program zapewniający zgodność z jeszcze jednym standardem – netbios. Znowu można go znaleźć w dużym Novellu, choć akurat ta wersja wymaga najpierw zainstalowania driverów do IPX-a. Żeby zaoszczędzić pamięci komputera można skorzystać z driverów netbiosu będących częścią małych sieci typu peer-to-peer (na przykład Novel Lite, Lantastic).

Po zapewnieniu sobie połączenia między komputerami można zacząć grać. Do testów najlepszy jest „DOOM” – głównie ze względu na jego łatwą dostępność. Oczywiście trzeba się zawsze liczyć z tym, że nie wszystkie gry potrafią korzystać ze wszystkich typów połączeń, może się więc zdarzyć tak, że mimo najszczerzej chęci nie będziecie mogli w coś zagrać. W czasie naszych testów okazało się na przykład, że „688” nie chce się łączyć w ogóle, „Seawolf” i „Warlords 2” nie potrafiły skorzystać z driverów netbiosu wziętych z pakietu SilverNet, „1942” z kolei potrafi ko-



## PERFECT GENERAL

1. Gra strategiczna. Prowadzi się do boju całą armię (nie mającą nic wspólnego z rzeczywistością). Wystarczy 386 i 4 MB pamięci, konieczna SVGA. Opis: TS 9/95.



2. Modem albo RS, w odróżnieniu od innych gier istnieje możliwość ustawienia portu i numeru przerwania, z którego chcemy korzystać (można też ustawiać parametry działania – liczba bitów danych, bit stopu, bit parzystości...)

3. Ze względu na typ połączenia – można grać wyłącznie w dwie osoby.

4. Jedna płytkę wystarczy na grę dwóch osób – gra sięga do płytki tylko podczas zaglądania do głównego menu, potem można CD wyjąć i włożyć (na chwilę) do drugiego komputera, co zresztą jest proponowane podczas instalacji.



5. Gra się niezbyt ciekawie, bo na ruch przeciwnika trzeba czekać (podobnie jak to ma miejsce w „Warlords”). W efekcie nie ma wielkiej różnicy między grą na jednym komputerze w dwie osoby, a grą w dwie osoby na dwóch komputerach.

## Seawolf

1. Symulator okrętu podwodnego klasy Seawolf (pierwszy został zwodowany latem zeszłego roku, drugi jesienią, w Kongresie trwają przepychanki na temat budowy trzeciego). Kiedy się pojawił, bardzo mi się podobał, potem mi powoli przeszło. Potrzebne 4 MB i 386, wskazana (choć nie niezbędna) karta dźwiękowa. Opis: TS 5/94.

2. Modem, bezpośrednio RS-em, albo po kablu sieciowym, ale nie jest mu potrzebny IPX a netbios. Ten z SilverNetu mu nie pasował i musielimy zainstalować netbios z dużego Novella.

3. Można grać wyłącznie po dwie osoby wspomagające się nawzajem. Takich równoległych gier może być cztery (oczywiście na kablu sieciowym, przy innych ty-

## Screamer

1. Wyścigi samochodowe. Wymagania – spore, 8 MB (gołe, nawet smartdrv większy niż 128 kilo niewskazany) i szybki komputer. U Rooshkeena działało chyba lepiej (na 486). Opis: TS 1/96.

2. Jedyne obsługiwany protokół to IPX.

3. Grać można w dwie do ośmiu osób.

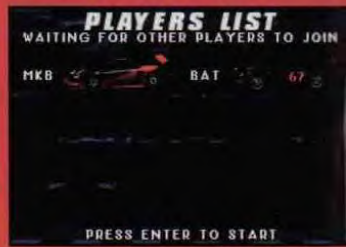
4. Na pudełku jest napisane, że każdy gracz musi mieć własną kopię gry – to nieprawda. Prawda jest w instrukcji – co najmniej jeden z graczy musi mieć u siebie



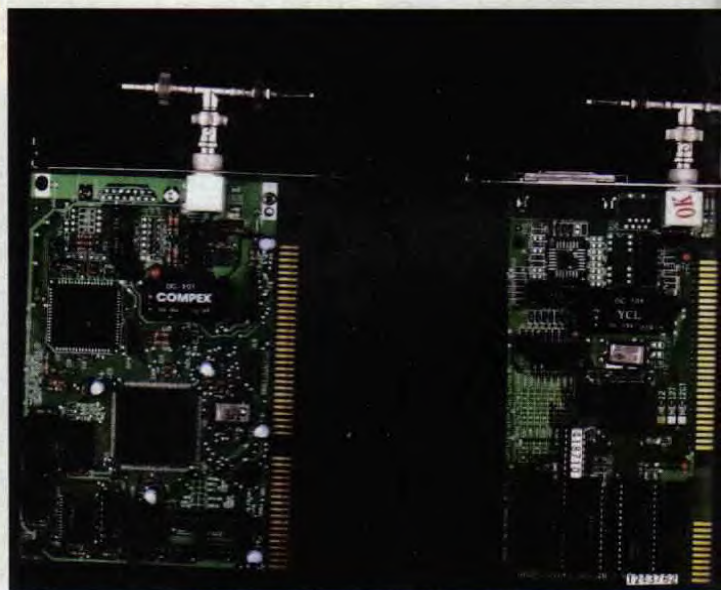
na dysku pełną instalację i CD w czytniku. U reszty wystarczy in-

stalacja do gry w sieci (tak się nazywa, można ją sobie wybrać). W tym wariancie gra wychodzi stosunkowo tanio – w krótkowym przypadku jej cenę można podzielić na osiem.

5. Mieliśmy poważne kłopoty



z grą we dwóch – z jakiegoś powodu jeden komputer miał źle rozpoznawaną szybkość działania, a potem w efekcie gra wlokła się niemiłosiernie... Pentium czekał na UMC-a i nie udało nam się skończyć ani razu wyścigu (odpędziliśmy z gry ze względu na przekroczenie czasu).



pach połączeń gra się we dwójkę).

4. Każdy instaluje grę u siebie z dyskietek.

5. „Seawolf” jest trochę wymagający – bywają kłopoty z uruchomieniem go, kiedy jest mało pamięci podstawowej. Jednak uwagi na jego temat dotyczą przede wszystkim nie strony technicznej, a samej gry. Niestety, nie można grać przeciwko sobie (to znaczy można, ale jest to wbrew grze), co kasuje istotny element zabawy.

Również, niestety, okręt, którym płyniemy, jest tak zwrotny, że nie sposób trafić go torpedą. W efekcie po opanowaniu przez obu graczy sztuki uników, walka trwa do remisu związanego ze skończeniem się torped. Zawsze jednak można spróbować zagrać zwłaszcza, że chyba nie ma żadnego innego symulatora okrętu działającego w sieci (688 nie udało nam się uruchomić mimo licznych prób).







## Werewolf vs Comanche

1. W jednym pudełku dwie gry na dwóch płytkach CD – dwa niezależne symulatory (właściwie strzelanki oparte o śmigłowce), jeden to Werewolf (Kamow Ka-50) drugi to Comanche (RAH-66). Wymagania sprzętowe – 8 MB, jakieś 486 i już. Opis: TS 3/96 (czyli gdzieś w tym numerze).

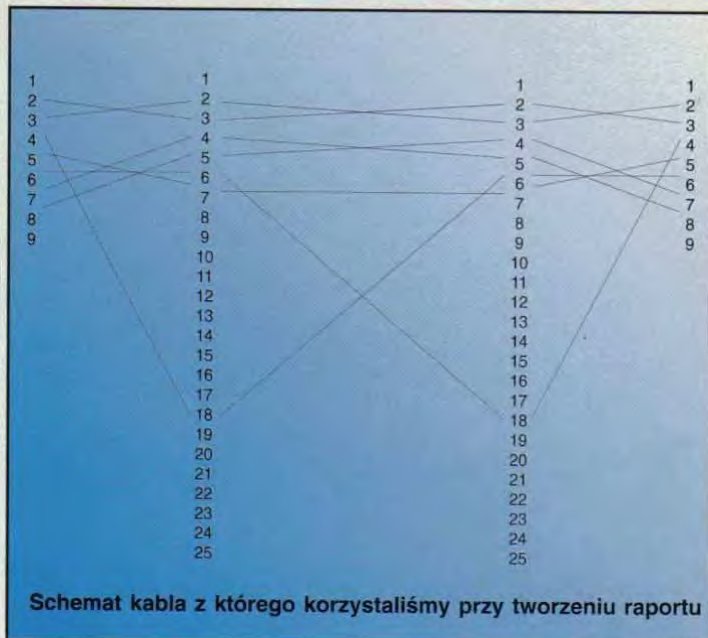
2. Łączyć się można na wszystkie trzy sposoby, wypróbowaliśmy dwa – IPX i bezpośrednio po RS-ie. Oba działały bez zarzutu.

3. Według instrukcji grać naraz może do ośmiu osób, ale na mój gust to by była przesada; już przy dwóch robi się ciasno.

4. Każdy musi mieć swoją płytkę, ale kupuje się od razu dwie, więc w sklepie

dostajesz do ręki zestaw gotowy do gry.

5. Uwag mam bardzo dużo. Po pierwsze i najważniejsze, Nova Logic już sama nie wie, co ze sobą zrobić i sprzedaje ciągle ten sam program owijając go w coraz to nowe papierki. Pierwszy raz latałem Comanchem w 1992 roku (opis TS 1/93) i wtedy było to coś niesamowitego. Od tamtego czasu dorobiliem się ponad dwanaście razy szybszego komputera, a Comanche jak chodził w rozdzielczości 320\*240 (a tak naprawdę 160\*240) tak dalej chodzi. Po drugie, mniej może ważne, obszar, nad którym się lata, jest stosunkowo mały, więc gdy latają dwie osoby właściwie nie sposób przed sobą uciec. Wprawdzie walka nie polega na uciekaniu, ale jeżeli po zestrzeleniu przeciwnika ma się go w ciągu dwudziestu-trzydziestu sekund z powrotem na ogniu, nie sposób zrealizować swojej misji i wytluc celów naziemnych. Poł biedy, gdy misje są wspólne (mogą być wspólne, takie w których jest się wobec siebie neutralnym i można się zdecydować na konfrontację albo współpracę, i takie w których celem jest eksterminacja przeciwnika). Po trzecie wreszcie, nie udało mi się doprowadzić do tego, żeby uruchomić grę z Gravisem.



Schemat kabla z którego korzystaliśmy przy tworzeniu raportu

## Transport Tycoon

1. Strategia ekonomiczna, w której podstawowym zadaniem gracza jest zbudowanie imperium środków transportu bez oglądania się na konkurencję, albo nawet wbrew niej. Do gry wystarczy 386 i 4 MB pamięci, choć wskazana jest lepsza konfiguracja. Opis: TS 1/95.

2. Pod względem typów oferowanych połączeń „Transport Tycoon” jest cieniutki – obsługuje wyłącznie połączenia kablem RS. Jak w większości gier nie ma możliwości zdefiniowania parametrów portu szeregowego – mogą być tylko standardowe, COM1 lub COM2.

3. Ze względu na typ połączenia można grać tylko w dwie osoby, a szkoda, aż się prosi o to, żeby do gry mogło usiąść więcej ludzi naraz...

4. Na każdym komputerze instaluje się grę na dysku twardym z dyskietek (albo z CD, IPS ostatnio wydaje serię „the essential selection”, można w niej

## Warlords 2 DeLuxe

1. „Warlords 2 DeLuxe” to czysta strategia w najklasycznej postaci, z walką podzieloną na tury. Podbijając miasta i tworząc w nich nowe armie dążysz do podbicia całej mapy. Wymagania nie są szokujące, 386 i 4 MB powinno wystarczyć. Opis: TS 6/93 i TS 8/94.

2. Można grać w trzech (a właściwie czterech) wariantach. Połączenie bezpośrednie albo modemowe pozwalają na grę we dwie osoby. Połączenie sieciowe (netbios) pozwala na grę albo we dwóch, albo w 3 do 8 graczy. Nie wiem dlaczego tak dziwnie, ale tak jest.

3. Kombinacje alpejskie związane z liczbą graczy opisane powyżej. Testowaliśmy tylko warianty dwuosobowe (netbios i RS).

4. Każdy powinien mieć własny egzemplarz gry, ale po uruchomieniu nie jest potrzebny CD w stacji.

5. Gramy według schematu „ja się ru-

## Warcraft II

1. Strategia – w oparciu o złoto, drewno i ropę, tudzież siłę kończyn górnych, stawiasz kolejne budynki stanowiące o rozwoju możliwości produkcyjnych; wszystko po to, żeby wybić armię przeciwnika, postępującego dokładnie w ten sam sposób dokładnie nie w tym samym celu. Komputer nie musi być bardzo szybki, ale niezbędne jest 8 megabajtów pamięci. Opis: TS 1/96 (warto też zajrzeć do TS 2/95).

2. Połączenia bezpośrednie i modemowe, albo IPX. Testowaliśmy tylko to ostatnie.

3. Przy połączeniach opartych o RS-a grać można tylko w dwie osoby, przy IPX-ie nawet w ośmkę, choć na planszy robi się wtedy tłoczno.

4. Bardzo przywoita gra. Mając jedną legalną kopię (czyli jedną płytkę CD) można grać we trójkę, wystarczy,

➡ rzącać wyłącznie z modemu – a i to opcja sprawia wrażenie dodanej w ostatniej chwili, bo nie ma o niej ani słowa w instrukcji (nie ma jej nawet na wydrukowanych w instrukcji screenach).

Przy odrobinie wysiłku organizacyjnego taka sieć do gry może się stać podstawą późniejszej sieci osiedlowej, dającej na przykład wszystkim jej użytkownikom adresy do korzystania z poczty elektronicznej – ale to już zupełnie inna historia, którą nie będziemy się zajmować na naszych łamach.

Na koniec jeszcze jedna uwaga: niektóre firmy oferujące dostęp do Internetu, oferują możliwość grania za ich pośrednictwem w gry sieciowe. Być może tym tematem też się zajmiemy.

**Borek**

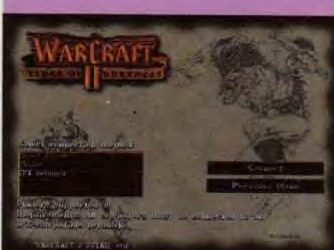
Uwaga sieciowa: warto zajrzeć na:  
<http://www.teleport.com/~caustic>  
 i  
<http://www.stack.urc.tue.nl/~borrelan-game.htm>



kupić „Transport Tycoona” razem z „Theme Park” na jednej płytce).

5. Właściwie nie mam żadnych specjalnych uwag – gra się bardzo fajnie. Połączenie nie wymaga żadnego zachodu, po połączeniu komputerów kablem wybiera się grę w dwie osoby i opcję „próba połączenia”, potem wszystko dzieje się samo. Jedyna uwaga to ta już umieszczona powyżej – brak opcji grania w więcej osób.

szam, Ty się nudzisz, a potem następuje zmiana”. Tak, tak, „Warlords 2 DeLuxe” w sieci jest grą turową! W efekcie gra się tak sobie, na szczęście podczas tury przeciwnika (albo przeciwników) można podglądać miasta, bohaterów i armie, co ułatwia planowanie i późniejsze szybkie wydanie rozkazów. Całość oparta jest o te same drivery komunikacyjne co „Sawolf”, w dodatku do uruchamiania służy pokrętny system plików wsadowych.



że płytkę widzi jeden z biorących udział w rozgrywce programów. Dwie płytki pozwalają na sześciu graczy, trzy – na ośmiu. To jedyny znany nam wypadek tego typu.

5. Rewelacja – o ile gra z komputerem jest taka sobie (bo komputer gra jak ostatni dziad), gra z żywym przeciwnikiem dostarcza prawdziwych emocji. Co ważne, „Warcraft” nie jest grą z czasem podzielonym na tury – wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, więc nie sposób się nudzić. Wszystko co pisaliśmy, dotyczy bezpośrednio „Warcrafta II”, ale „Warcraft I” też dawał możliwość gry w sieci i specjalnie się nie różnił koncepcyjnie od swojego następcy.

Skrócona lista gier, o których chodzą słuchy, że daje się grać po kablu (IPX, netbios, modem, RS, a w kilku wypadkach jeszcze inaczej). Skrócona, bo mamy dłuższą, chodzą słuchy – bo nie byliśmy w stanie dotrzeć do wszystkich i sprawdzić:

„Advanced Tactical Fighters”, „Air Warrior”, „Battle of the Eras”, „Battledrome”, „Bridge Crew”, „Car & Driver”, „Chuck Yeager's Air Combat”, „CivNet”, „Command & Conquer”, „Conquest of the New World”, „CyberBykes”, „Descent”, „Doom 1 & 2”, „Duke Nukem 3D”, „Empire Deluxe”, „Empire II”, „Fighter Wing”, „Falcon 3.0”, „Flight Commander 2”, „Grandest Fleet”, „Hardball IV”, „Heretic”, „Heroes of Might and Magic”, „IndyCar”, „Legions”, „Linewars II” (są na naszej dyskietce shareware), „Machiavelli the Prince” (e-mail), „Magic Carpet”, „Mech Warrior II”, „Megatron VGA”, „Mortal Combat III”, „Nascar Racing v1.2”, „Netrek”, „NetWars”, „One Must Fall 2097 v2.0”, „Operation Crusader”, „Pacific Air War Gold”, „Panzer General” (e-mail), „PC Bolo”, „Populous II”, „Proving Grounds”, „Quake”, „Radix: Beyond the Void”, „Rise of the Triad v1.2”, „Spaceward Ho!”, „Spectre VR”, „Speed Haste”, „Stalingrad”, „Stars! v1.00”, „Super Karts”, „Syndicate: American Revolt”, „Tank Commander”, „TekWars”, „Terminal Velocity v1.2”, „The Big 3”, „Tyrian”, „Virtua Chess”, „Virtual Poof”, „Wacky Wheels”, „WarBirds”, „Wing Commander Armada”, „Witchaven”, „World Circuit”, „X-29 Retaliator”



# Lista przebojów

## Klęska żółwiowa

W niedzielne przedpołudnie feldmarszałek floty Jego Świątowlności Henryka VI króla żółwi Karnaby siedział sobie bujając się z wolna w ulubionym fotelu na biegunach. I nie byłoby w tym nic dziwnego, zawsze to robił o tej porze roku, gdyby nie fakt, że tym razem dokuczał mu wyraźny brak chęci robienia czegokolwiek.

Pamiętał jak rok temu z podkomendnym Bystrzakiem zdobywali odległe lądy morderczych plemion oślizłych kanibali Winniczków. Jeszcze wcześniej,

bo dwa lata temu udało im się wspaniała wyprawa na Anatol wojowniczych koralowców, które nawet nie zauważyły jak zostały otoczone, po czym błyskawicznym czterodniowym atakiem frontalnym podbite i już za tydzień wzięte do niewoli. Feldmarszałek Karnaby ze swoim osobistym podkomendnym byli w pełni świadomi wygranej, a będąc znani ze swojego sprytu i diabolicznej wręcz przebiegłości zaczęli snuć podejrzenia. Po burzliwej debacie obydwaj doszli do wniosku, że koralowce coś knują oddając im swoje tereny tak szybko i bez jednego nawet wystrzału. Pos-

tanowili wziąć ich głodem. Po trzech miesiącach waleczni Karnaby i Bystrzak nie wytrzymali i odeszli z Anatolu, aby w końcu coś zjeść. Wydawać by się mogło, że uznają się za pokonanych, ale historia potoczyła się inaczej. Po obfitym posiłku obydwaj zapadli w drzemkę poobiednią i zaczęli snuć o tym, jak podbite koralowce pękają z wycieńczenia patrząc na dwóch wojowników mierznie głodujących już przeszło czterdzieści i czwarty rok okupacji. Piękne sny zapadły im mocno w pamięci zacierając smutną porażkę i zmieniając prawdę na piękniejszą.

W ten sposób w swoim fotelu na biegunach feldmarszałek Karnaby wspominał przeszłość. Cały czas nie wiedział, co tym razem zrobić, jaką teraz zaplanować wyprawę. Jego umysł był tak zaabsorbowany tą myślą, że nie zauważył nawet jak pokrzepiony wcześniej wypitym piwem salacianym zapadł w drzemkę. W jego umyśle pojawiły się przepiękne bitwy, zwycięstwa, ordery, medale, gratulacje, gratyfikacje, dzemy i tantiemy. Niestety podczas jego snu nastąpił atak wielce szlachetnych i honorowych wojowniczych Krabów Ninja, które przewróciły królestwo i zapanowały nad skorumpowanym systemem żółwiej arystokracji (brawa, owacje i oklaski!).

Po dziś dzień nowy ustrój wprowadzony przez Kraby wspaniale funkcjonuje ku ucieście i radości zaopatrzonego w kleszcze społeczeństwa. Jednakże feldmarszałek Karnaby nie został odnaleziony, a o nim samym powstała legenda, że gdy tylko obudzi się ze swego pięknego snu, to przywróci na okupowane ziemie dawny porządek – ale do tej pory wszyscy już będą mieli kleszcze i nawet koralowce będą kleszczać jak im zagrali!

KRABY

## AMIGA 1200

1. ALIEN BREED 3D
2. PLAYER MAN. 2
3. FEARS
4. ROADKILL
5. GLOOM
6. SUBWAR 2050
7. SOCCER STARS 96
8. ULT. SOC. MAN.
9. COALA
10. R. OF T. ROBOTS

## CD-32

1. IMPOS. MISSION
2. PINBALL FANT.
3. WORMS
4. POWERDRIVE
5. SPEEDBALL 2
6. R. OF T. ROBOTS
7. SLEEPWALKER
8. SUBWAR 2050
9. S. SKIDMARKS
10. ALIEN BREED SPEC.

## AMIGA

1. S.W.O.S.
2. WORMS
3. SOCCER STARS '96
4. PREM. MAN. 3
5. S. SKIDMARKS
6. COMBAT CLASSICS 3
7. TURBO TRAX
8. ULT. SOC. MAN.
9. FL. O. T. A. QUEEN
10. COLONIZATION

## PC CD-ROM

1. SCREAMER
2. REBEL ASSAULT 2
3. C&C
4. FIFA
5. WORMS
6. REBEL ASSAULT
7. DESTR. DERBY
8. ACTUA SOCCER
9. CHAMP. MAN. 2
10. THE 7TH GUEST

## PC

1. DOOM II
2. WORMS
3. THE JUNGLE BOOK
4. ALADDIN
5. POWERDRIVE
6. SIMCITY 2000
7. THE LION KING
8. ULTIMATE DOOM
9. S.W.O.S.
10. F. SIMUL. 5.0

## NINTENDO

1. JURASSIC PARK
2. HOME ALONE II
3. LEMMINGS
4. STREET FIGHTER III
5. CAPTAIN PLANET
6. WORLD HEROES
7. BIG NOSE CAVEMAN
8. BATMAN II
9. BATMAN RETURNS
10. FANT. ADV. DIZZY

## COMMODORE

1. LASER SQUAD II
2. FRED'S BACK 3
3. MAN. PIŁKARSKI
4. WŁADCA
5. BURMISTRZ
6. ELVIRA II
7. MICRO. SOCCER
8. IRON LORD
9. PIRATES
10. MIECZE VALDGIRA II

## AMIGA

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

## PC

1. C&C
2. MORTAL KOMBAT 3
3. DOOM II
4. SIM CITY 2000
5. THEME PARK
6. NEED FOR SPEED
7. FIFA 96
8. CIVILIZATION
9. THE SETTLERS
10. TEENAGENT

## ATARI XL/XE

1. GLOBAL WAR
2. AD 2044
3. PATROL
4. RIOT
5. CYWILIZACJA
6. INNY ŚWIAT
7. INSPEKTOR
8. MIECZE VALDGIRA
9. KOLONA
10. NAJEMNIK II

## PEGASUS

1. BATMAN RETURNS
2. GOAL 3
3. NORTH&SOUTH
4. STREET FIGHTER II
5. ROBIN HOOD
6. MONOPOLY
7. FANT. ADV. OF DIZZY
8. GHOSTBUSTERS II
9. SILENT SERVICE
10. JURASSIC PARK

## NINTENDO

1. SLICK WORMS
2. CONTRA
3. GYRODINE
4. GALAXIAN
5. THE SOCCER

## COMMODORE

1. CARNAGE
2. HANS KLOSS
3. BLUE BARON
4. TRIADA
5. GWIEZDNY MAN.

## AMIGA

1. BANZAI
2. KAJKO I KOKOSZ
3. AGENT CZESIO
4. CARNAGE
5. JANOSIK

## PC

1. ZOOŁ
2. COLORADO
3. KAJKO I KOKOSZ
4. UTOPIA
5. ŻMIJA

## ATARI XL/XE

1. LIGA POLSKA
2. BOP'N'WRESTLE
3. REBOUND
4. PHANTOM
5. TECHNUS

## PEGASUS

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







Potwierzenie dla wpłacającego

Zi .....

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

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zi .....

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

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zi .....

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

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zi .....

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

podpis przyjmującego

# DRUID solution

## THE COMMON GROUND

Dzięki manipulacjom druidów przy zielonym stoliku zostaniesz przywołany do krainy zwanej Common Ground. Po niewiele mówiącym wyjaśnieniu z ich strony, znajdziesz się w pokoju bez klamek. Zbierz wszystkie możliwe przedmioty, a wyjdiesz na wolność. Na lewo od wyjścia z siedziby druidów znajdziesz trupa. Zabierz od niego klucz i 2 sztuki złota. W kratach znajduje się jeden słabszy pręt. Wyjmij go i otwórz zamek. Koło leżącego znajdziesz bransoletę i kamień potrzebny do kręgu menhirów. Wróć do ogrodu. Skręć w lewo i zajmij się strażnikiem. Jego pieniądze przydadzą Ci się do kupna karty wejścia do czytelnicy. Dostaniesz ją od Ondina – strażnika obserwatorium druidów za 15 sztuk złota. Na tyłach obserwatorium kolejny corpus delicti kryje skarby – dokładnie papier świadczący o zdolnościach wojowniczych właściciela. Oczywiście certyfikat jest na okaziciela... Pokaż strażnikowi przy wejściu dla wojowników papier i zwycięż w 5 walkach; drugi symboliczny kamień w rękę. Teraz możesz poszperać w Archiwach. Zabierz wszystko, co Ci tylko wpadnie w ręce i nie wnikaj w treść książek (chyba że zdecydowałeś sam rozwiązać grę). Po powrocie na drogę pójź na górę i obroń właściciela wozu. Daj mu Relics Book, a w zamian otrzymasz trzeci kamień. W oczach kręgu umieść wszystkie cztery kamienie i ustaw je zgodnie z różą wiatrów.

## KEOWN – HAREM ASTORA

Wybierz się najpierw do lasu i zabierz stamtąd żywicę z drzewa. Na plaży znajdziesz "FIDO-netowy netmail". Za monetę plażowicz da Ci wiadro. Napełnij go piaskiem. W Duir za 12 sztuk złota zdobędziesz kilof. Na placu znowu będziesz musiał walczyć. Trzy nokauty i kamień do kręgu. W jednym z pokoiw znajdziesz dwie butelki wina. Mam nadzieję, że nie wypłes ich od razu. Zanies je starcowi z lasu, a on wymie zza lady prawdziwe, wystarczająco długie leżakowane trunki. Pałac Astora nie będzie zbyt gościnnie. Po dotarciu do komnaty druida, wręcz mu kartkę z butelki. W krypcie polej stół winem – najpierw czerwonym, potem białym. Przejdź do komnaty Astora, skieruj się do hallu z lewej strony. Na stole znajduje się wskazówka zegara. W sali z wocią wóź ją do zegara. Wejź w prawe drzwi i zdejmij z półki flakon z miksaturą i chochlę. Teraz wróć i wejź w lewe drzwi. Używając łyżki wyjmij klejnot spod krat. Włóż go do swego amuletu. Z łodzi zabierz nóż wraz z kartką. W powrotnej drodze, wyłów z basenu kamień. Kartkę z łodzi i nóż pokaż człowiekowi z Duir – wpuści Cię do pokoju. Zabierz stamtąd linę. W Czarnych Górach pogadaj z inżynierami i wykop kilofem kawałek węgla. Wróć do pałacu Astora. W sali z basenem wejź do ostatniego pokoju i znajdź klucz. Teraz biegnij do łodzi, załaduj linę żywicą i włóż ją do otworu w pokładzie. Astor podaruje Ci ostatni kamień. Krąg nie powinien sprawić Ci trudności.

## KONAN BIBLIOTEKARZ KONTRATAKUJE

W siedzibie druidów skieruj się do pokoju z kufrem. Kluczem Astora otwórz go i wyjmij zawartość. Wyjdź na światło dzienne. Jeśli nurtował Cię gład niedaleko Common Ground z wystającą częścią metalową – ulżyj sobie (a raczej jemu) kilofem. W kręgu już czekają na Ciebie...

## ANELI – CZYLI W TA I Z POWROTEM BEZ PAPACHY

W drodze do kilfu natkniesz się na denata. Ma przy sobie Elder Root. Na miejscu leży zmrożony śledź i sople. Człowiekowi stojącemu przed jaskinią daj Elder Root. Kilof do kucia w lodzie zdobędziesz, jeśli sypniesz groszem w jaskini. Kiedy znajdziesz się w zamku Havnara, skręć w lewo. W sali za studnią podnieś pustą fiolkę i napełnij ją nektarem z kwiatów. Idź dalej, a w sali z gobelinem użyj sopla, aby dostać się do sali Havnara. Na prawo od głównej sali znajduje się biblioteka, a w jednej z książek klucz. Wróć do kilfu i wykop fiolkę. W drodze do kręgu znajdziesz

umierającego strażnika jaskini. Weź Elder Root, notatkę i fiolkę.

## AGAIN, AND AGAIN...

Zlustruj kolejny pokój w Common Ground. Weź metalową skrzynkę i książkę "Notes on Missions 1-5". Do kręgu!

## RUMI, WYSPA JAK WULKAN GORAÇA...

W wiosce znajdziesz baziową gałązkę. Marivonnickowi wręcz bransoletkę, a w zamian dostaniesz wiadomość do przekazania Ferghusowi. W Sulphur Caves poszukaj stołu na zakrwawionej podstawie (w sali z malowidłem przedstawiającym Curaka). Zgarnij pergamin i tygiel. Za statuetką w sali poprzedzającej pomieszczenie naukowca będzie helm hutniczy. Brynowi (naukowcowi) daj skrzynkę. Nasyp piasku z wiadra do tygiela. Załóż helm i wejź ostrożnie do sali z wulkanem. Zanurz tygiel w lawie, a otrzymasz szkło. Teraz idź na plażę i wyjmij trupowi papier. Starcowi koło łodzi wręcz wiadomość od Marivonnicka i Brema. Otrzymałszy sztylet zanieś Curakowi. Zabierz pojemnik i wróć do Bryna – obdaruj go na czterech fiolkami formuły Aktram. Wróć tylko do wioski i pokaż szkliwko człowiekowi opowiadającemu o festynie. Kiedy już skończysz podziwiać oszlifowane szkło, wybierz się do kręgu.

## KOCHAMY COMMON GROUND...

Zejdź do ostatniego pokoju. Wyjmij z kominika przypalony papier. Skieruj się do więzienia. Sierżantowi pokaż pachnącą morzem przepustkę. Wejź do następnego sali, zabij strażnika i zabierz miedziany klucz. Wróć do wejścia i włóż go do zegara. Teraz możesz wejść do części więzienia z celami. W jednej z celi znajduje się Kreitzer, który z wdzięczności za pomoc da przepustkę do tajnego laboratorium naukowca. Na Anell!

## A COŚ SIĘ PAN TAK OPATULIŁ?!!

Fiolkę z kilfu zapakuj do pojemnika, a następnie wóź tam również Aktram – powstanie odczynnik potrzebny do produkcji paliwa rakietowego (sic!). Zasyfrowaną informację pokaż bibliotekarzowi. Wróć na Common Ground.

## AND THE WINNER IS...

Wybierz się do obserwatorium druidów i napraw teleskop za pomocą soczewki. Zabierz mapę ze ścian obok teleskopu. Wejdź do Restricted Area. Przepustkę od Kreitzera daj strażnikowi. Skręć w lewo. Pod jednym z materacy będzie klucz, którym otworzysz szafkę przylegającą do pobliskiej przycy. Papier wręcz strażnikowi w następnym sali. Przyjacielowi stojącemu koło rakiety daj odczynnik. Wejź do rakiety. W środku wóź metalową część do pulpitu jako dźwignię startową. Węgiel namagnetyzuj za pomocą noża i wsadź na puste miejsce (jako system nawigacyjny). Przyjaciel przy rakiety wręczy Ci kamień do... kręgu. Tylko jakiego, pytasz? A no właśnie. Idź do więzienia. Przejdź po pomoście i... uważaj! Zanim zejdiesz po schodach, weź do ręki flakon z aromatycznym nektarem. To Cię uratuje przed niechybną śmiercią (dla ciekawskich: zapisz przed zejściem i postaw kroki na stopniach bez wyjęcia flakonu). Oto i krąg. Do pustego menhira włóż kamień (Strength), a przeniesiesz się do legendarnej krainy – wyspy Powietrza, której właścicielem jest... Lawson. O dziwo ostatni druid czuje się dobrze, ale będzie potrzebował pomocy. Odbierz od niego magiczną kość. Jeśli w swoim amulecie masz czarny kamień, zamień go koniecznie na biały. Teraz wchodź przez otwór do tajnej sali narad druidów. Nie oszczędzaj obłudników. Wróć do rakiety. W odpowiednim miejscu umieść mapę gwiazdną. Reszta jest milczeniem...

krak

P.S. Podziękowania dla Agnieszki Prokopiuk z "Computer Studio".







## Spodziewajcie się niespodziewanego!

Tak się właśnie zastanawiałem, czy ktoś te komentarze w ogóle czyta. Czy na przykład nie wystarczyłoby napisać "ksadfjnhldkfjnsi", i tak by nikt tego nie zauważył. Albo też zastosować programik Borka, tworzący kilogramy tekstów, bazując na prawdopodobieństwie występowania po sobie kolejnych wyrazów. I tak wpadłem na pomysł zamieszczenia w dwóch kolejnych numerach tego samego kawału. W efekcie oczekiwałem listów protestacyjnych. Jeżeli takie się pojawiły, to wśród nich przeprowadzę losowanie nagrody-niespodzianki. Rozwiązanie tego mini konkursu za miesiąc.

Nie bierzcie sobie tego za bardzo do serca, ten konkurs był jedyny w swoim rodzaju. Następne na pewno nie będą na tym polegać, więc nie ma sensu przysyłać co miesiąc listy "dziwnych", rzeczy pojawiających się w TS.

Uwaga: Żadna część tego komentarza nie odnosi się do rzeczywistości w jakikolwiek sposób. Zbieżność zdarzeń i postaci z universum będącym zewnętrzem tego komentarza jest czysto przypadkowa, wyliczalna za pomocą metod probabilistycznych (służę wzorami!).

**Dean, może być Dziekan**

### Autentyk z FIDO:

"Gdy byłem jeszcze w ogólniaku, mnie i paru kumpi opanowała mania gry na szachy. Spotykaliśmy się popołudniami i graliśmy, graliśmy, graliśmy..."

Pewnego razu grając z kumplem, bawiłem się pionkiem kręcąc go w palcach. A że sytuacja była napięta, mimowolnie wypstryknąłem go z palców... Ale to tak nieszczęśliwie, że trafiłem kumpla w okulary. On wtedy powoli je zdjął, popatrzył na pęknięte szkło i powiedział:

- I co ja w domu powiem? Że grałem w szachy?!

## KOMPUTERY 16 BITOWE

### AMIGA

**EMPIRE SOCCER / B.** Sokółski  
Gdy grasz z komputerem i w Twoim posiadaniu jest piłka, to trzymaj cały czas Fire, a potem szybko zwróć się do swego pilkarsza. Podasz mu piłkę, ale trzymaj przez cały czas Fire. Przeciwnik (komputerowy) na pewno Cię sfauluje i, jeśli dopisze Ci szczęście, zejdzie z boiska.

**FURY OF THE FURRIES / keroteF**  
Na pierwszym levelu w PYRAMID, na jednej z polek znajduje się maska z wiszącym nieopodal łańcuchem. Uderz z rozpędu w maskę, a znajdziesz się pomiędzy nimi. Uruchomiony teleport przeniesie Cię od razu do MOUNTAIN.

**LIGA POLSKA MANAGER '96 / Złoty**  
W miejscu, gdzie ustalasz ceny biletów wklep „99999” – dużo pieniędzy po 1 meczu.

**LOST VIKING, THE / VReDy**  
Gdy jesteś przy dziwnej beczce, naciśnij „S” – teleportujesz się.

**MOONSTONE / „SIR” Rafal – Moeller**  
**SCROLL OF HAWK** – zamieniasz się w jastrzębia.  
**SCROLL OF HASTE** – siedmiomilowe buty.

**SCROLL OF WYRM** – możesz zerkać w cudze przedmioty.  
**SCROLL OF PROTECTION** – możesz uniknąć walki.

**SCROLL OF AQVISATION** – możesz ukraść przedmioty.  
**GEM OF SEEING** – możesz podpatrzeć, co się dzieje w budynkach.

**RING OF PROTECTION** – zwiększa HIT o 20.

**POTION OF HEALING** – leczy rany. Aby użyć przedmiotów naciśnij spację, kierując kursor na przedmiot i naciśnij Fire.

**MOTORHEAD / VReDy**  
Naciśnij F1 i wpisz BOMBER. Teraz wciśnięcie ESC – przechodzenie po levelach. Enter, a później spacja – zabija przeciwników.

**PLATOON / Przemysław Kozak**  
Po wczytaniu gry napisz HAMBURGER HILL, używając znaku – z klawiatury numerycznej. Odtąd F1..F4 zmiana levelu.

**PORTS OF CALL / keroteF**  
Aby szybko zostać miliarderm, wy-

bierz korzystny port macierzysty (np. Marselles) i płyn przeciętnie drugim (PRE-OWNED) statkiem stałym kursem, np. Marselles – Buenos Aires. Uciulaj kilka milioników, ratuj rozbitków, utrzymuj statek w dobrej kondycji i nie wpadaj na szmuglowaniu – status będzie Ci systematycznie rość. Wreszcie będziesz miał okazję stać się armatorem z prawdziwego zdarzenia.

W tym celu pilnie obserwuj ceny statków w SHIP BROKER. Zmieniają się one codziennie! Największe różnice, dochodzące do kilkunastu milionów można zaobserwować przy tych najdroższych – HIGH – TECH SHIPS. I to jest klucz do tej gry. Teraz pozostaje Ci dokonać zakupu po jak najniższych cenach taniach statków. Następnie w poczet ich hipoteki zaciągnij maksymalne kredyty (wysoki status = wysoka hojność banku). Staniesz się właścicielem pokaźnej sumki, za którą kup najdroższy statek po możliwie najniższej cenie (np. 40 mln\$). Sprzedaj go w czasie prosperity, a kiedy ceny statków znowu spadną, postępuj, jak wcześniej. Nie zapomnij spłacić długów! Z czasem stan Twojego konta będzie wyrażony w miliardach, a status w setkach (!) punktów. Będziesz mógł otrzymywać niebotyczne kredyty, by operować jeszcze większymi sumami i zyskać tytuł magnata wśród armatorów.

**SILK WORM / „SIR” Rafal – Moeller**  
Na Control Screen wpisz SCRAP28 – nieskończenie życia. Podczas gry F1 do F10 – zwolnienie gry. 1 do 9 – przenosi po etapach.

**UNIVERSE / Przemysław Kozak**  
Sekwencja 87764 uruchamia samochód stojący na parkingu.

**ZANY GOLF / keroteF**  
Poziom 9 (Energy): Zapal niebieski prostokąt i elipsę obok, potem wyceluj w trójkątną „łapkę”, która przenosi piłkę na poziom z chorągiewką. Teraz najważniejsze: jeżeli od tej pory nie wykonałeś więcej, jak 26 uderzeń (sprawdź klawiszem S), załaduje się dziesiąty stół, Mystery. Jest tam zabawny Arkanoid (trzeba schować wszystkie „bramki”) oraz szachownica z migającymi niektórymi polami, które trzeba ominąć. Jeżeli kończące uderzenie do dolka nie przekroczy limitu 31, będzie można zobaczyć... sam nie wiem co, usilnie pracując nad tym wieczorami!

## ATARI ST

**GARFIELD / PIOTREK (monSTer)**  
Chyba umiesz kopać psa i w ten sposób zdobywać dodatkowe punkty? Możesz zdobyć ich znacznie więcej, wskazując na fotel i wykonując takie same ruchy, jak przy kopaniu „zaplonego”. Fotel ulegnie zniszczeniu, ale Ty osiągniesz swój cel.

**LOTUS 3 / PIOTREK (monSTer)**  
Jako imiona obu graczy wpisz BAKTOTHEFISH [może powinno być BACKTOTHEFISH – Dean]. Daje Ci to możliwość przejścia do następnego etapu, bez jego ukończenia. W CODE wpisz GAMESMASTER, a w rubryce ustaw na okrażenia – wyścig z mistrzami.

**NAVY SEALS / PIOTREK (monSTer)**  
1. Podczas pierwszego komunikatu naciśnij T. Teraz odpowiadaj klawiszem „Z” na wszystkie pytania. Podczas gry: W – zmiana uzbrojenia, masz nieograniczone kontynuacje, nielimitowany czas.

2. Gdy masz wiele uzbrojenia (klawisz „W”), to po rozpoczęciu gry przytrzymaj FIRE i zmień je aż do ognia. Teraz jeszcze raz „W” i ogień jest ciągle (cały czas musisz trzymać FIRE). Oprócz tego po zabiciu Araba dostajesz bardzo dużo punktów!!!

**RICK DANGEROUS II / Patrick Walczyk**  
Poradnik majsterkowicza:

1. DRUT + PATYK = SIDŁA  
2. PATYK + BANDAŻ = LUBKI  
3. LIANA + PATYK = LUK  
4. PATYK + ORLE PIÓRA = STRZAŁA  
5. ŻYWICA + PATYK = POCHODNIA  
6. LIŚCIE + IGLA & NITKA = NAKRYCIE GŁOWY  
7. IGLA & NITKA + SKÓRY TYGRYSA = BUTY, RĘKAWICE  
8. IGLA & NITKA + SKÓRY JASZCZURY = KURTKA, SPODNIE  
9. AGRAFKA + PATYK + WAŻ (LIANA) = WĘDKA  
10. WĘDKA + EARTHWORM = GOTOWA WĘDKA DO ŁOWIENIA  
11. ZJEDZ ŻÓŁWIA = HELM

**ROBINSON'S REQUIEM / Patrick Walczyk**

Poradnik majsterkowicza:  
1. DRUT + PATYK = SIDŁA  
2. PATYK + BANDAŻ = LUBKI  
3. LIANA + PATYK = LUK  
4. PATYK + ORLE PIÓRA = STRZAŁA  
5. ŻYWICA + PATYK = POCHODNIA  
6. LIŚCIE + IGLA & NITKA = NAKRYCIE GŁOWY  
7. IGLA & NITKA + SKÓRY TYGRYSA = BUTY, RĘKAWICE  
8. IGLA & NITKA + SKÓRY JASZCZURY = KURTKA, SPODNIE  
9. AGRAFKA + PATYK + WAŻ (LIANA) = WĘDKA  
10. WĘDKA + EARTHWORM = GOTOWA WĘDKA DO ŁOWIENIA  
11. ZJEDZ ŻÓŁWIA = HELM

# Tipsy i kody

12. SALETRA + BANDAŻ + BUTELKA + WĘGIEL + SIARKA = KOKTAIL MOŁOTOWA

Kilka porad:

1. Duże rany należy najpierw dezynfekować (uprzednio można odessać trochę krwi), zszyc igłą i nitką oraz ponownie dezynfekować i obandażować.

2. Wodę, aby była nadająca do picia, należy albo ogrzać nad paleniskiem, albo oczyścić specjalną tabletką.

3. Zanim położysz się spać, rozpal ognisko i ustaw budzik.  
4. Na bawoły można polować na dwa sposoby:  
– strzelać z łuku z pewnej odległości,  
– podczołgać się jak najbliżej i zaatakować dzidą.

**ROLAND / Patrick Walczyk**  
Aby być nieśmiertelnym, spauzuj grę i 5 razy wduś „HELP”. Teraz wduś „O” lub spację – skipper level.

**R-TYPE / PIOTREK (monSTer)**  
Gdy pojawi się komunikat INSERT DISK B, wciśnij HELP i napisz ME. Teraz:

F1 – nikt Cię nie skrzywdzi,  
F2 – nic łatwiejszego jak przechodzenie przez ślony,  
F3 – 99 żyć,  
F4 – lubisz grać myszką?  
Przytrzymaj klawisz HELP + DELETE – następny poziom.

**STARGLIDER 2 / Patrick Walczyk**  
„Mr. personality”  
Zatrzymaj statek (joy w dół). Wduś „F” i „DELETE”. Wpisz „were on a mission from gods”. Twoja energia dźwignie się o połowę. Teraz „K” da Ci super broń.

**SUPER CARS 2 / Patrick Walczyk**  
W rozmowach z gliniarzem trzeba być ostrożnym. Gdy np. spyta o to, czy to prawda, że niektórzy kierowcy wożą karabiny maszynowe i rakiety bezwzględnie odpowiedz, że na pewno nie Ty, bo jesteś miłym gościem. Gdy poprosi Cię o małą dotację na rzecz POLICJII od razu wypisz czek, gdyż inne odpowiedzi zostaną ukarane kwotą nawet 10.000\$.

**ULTIMATE ARENA / Patrick Walczyk**  
Można używać ciosów specjalnych, ale wtedy, gdy Twój wojownik jest dobrze obity i rozszoszczony. Wówczas obok ramki ukaze się odpowiedni znak. Wystarczy przez chwilę przytrzymać „fire”.

## PC

**7TH GUEST / Conrad Hart**  
Zdania, które trzeba ułożyć z maków w pokoju pani BURDEN: THE+SKY+IS+RUDDY+YOUR oraz: \*FATE+IS+BLUDDY!  
A „SKIPPING THREES AND SKIPPING FIVES” oznacza: „SKAKAĆ TRÓJKI I SKAKAĆ PIĄTKI!”.

ALONE IN THE DARK 2 WOLF/AREK

Jeżeli podczas walki będziesz dostawał w kość, to zbliż się do swojego przeciwnika na minimalną odległość (możesz się z nim stykać). Dzięki temu będziesz mógł spokojnie go załatwić, ponieważ Twój wróg nie ma możliwości uderzenia Cię.

**BATTLE BUGS / Maciek Wiktor**  
W BATTLE BUGS nie należy walczyć z białą nad wodą – powinien on zakończyć swój żywot.

2. Gdy zabijesz jakiś transporter motocyklowy (MOTH), która przewozi pluskwę (PILL BUG) zanim ona zdasz się rozładować, oba robale zginą.  
3. Pluskwa jest odporna na materiały wybuchowe. Karaluch jest odporny na trucizny.

**CANNON FODDER / Sebastian Chymski**  
W BOOT Hill kliknij na ikonę SAVE. Jako nazwę pliku podaj JABUL. I wciśnij ENTER. Pojawi się napis CHEAT MODE. Teraz w czasie gry F10 to następny level.

**CENTURION / Michael „THUNDERBOLT” BORUTA jr.**  
Oto jak można rozwiązać pokojowe konflikty:

1. AEGYPTUS:  
a: FRIENDLY  
b: FRIENDLY  
c: OFFER ALLIANCE  
d: LOW

A potem:  
a: WARM  
b: GENTLE  
c: APPROACH

2. ARABIA:  
a: DIPLOMATIC  
b: AGGRESSIVE  
c: OFFER ALLIANCE  
d: LOW

3. ARMENIA:  
a: DIPLOMATIC  
b: DIPLOMATIC  
c: OFFER ALLIANCE  
d: LOW

4. BRITANIA:  
a: AGGRESSIVE  
b: OFFER ALLIANCE  
c: LOW

5. MAVRETANIA:  
a: DIPLOMATIC  
b: AGGRESSIVE  
c: OFFER ALLIANCE  
d: LOW

6. SICILIA:  
a: DIPLOMATIC  
b: AGGRESSIVE  
c: OFFER ALLIANCE  
d: LOW

7. THRACIA:  
a: DIPLOMATIC



b: DIPLOMATIC  
c: OFFER ALIANCE  
d: LOW

Armenia może zgodzić się na pokój, ale trzeba najechać ją 6000 armią. Sicylie 4000 kawalerii, a THRACIE mając podbite minimum 7 krain.

Reszta krain nie zgadza się na pokój.

**CORRIDOR 7 / Sebastian Jachymski**  
Uruchom grę przez CORR7 LEVEL1DIAGNOSTIC [ew. wokół jedynek spacje - Dean]. W czasie gry wcisnij TAB, lewy SHIFT i CTRL. Kombinacją BACKSPACE + <litera> uzyskujesz efekty jak w Wolfensteinie 3-D.

**CRUSADER: NO REMORSE / Sebastian Jachymski**  
W dowolnym momencie gry wpisz JASSICA16. Teraz F10 daje wszystkie rodzaje broni, amunicję i przedmioty specjalne. CTRL + F10 czyni Cię niezwyciężonym.

**DESCENT / Rzadki**  
W numerze 6/95 były podane tipsy do sharewarowej wersji DESCENT'a. Teraz małe uzupełnienie do pełnej wersji gry:  
Tricki uruchamia wpisanie GABBA-GABBAHEY.  
BIGRED - WSZYSTKIE bronie do pełnej wersji.  
FLASH - gwiazdki z Energy Boost pokażą Ci drogę do EXIT'u.  
BUGGUN - Twój pojazd uruchamia dopalacza.  
AHIMSA - wszystkie roboty są bezbronne,  
alt + F - pełna mapa.

**EYE OF THE BOHOLDER / Tomek**  
W tej grze jednym z problemów jest niski poziom doświadczenia, które na dodatek wolno się powiększa. Jest to bardzo istotne przy przenoszeniu bohaterów do następnych części oraz ma wpływ na czas grania w pierwszą. Powyższy problem można rozwiązać w części pierwszej na dwa sposoby:

1. Na poziomie, gdzie są krasnoludy, znajduje się komnata z kenku oraz z ich jankami. Po jej znalezieniu należy zabić kenku. Oni odradzają się, ale nie od razu. Jeden rodzi się co około czterdziści kroków. Tą metodą można „nabić” sobie dowolną liczbę punktów i związane z tym poziomy. Należy zwrócić uwagę na to, aby po walce pozamykać wszystkie drzwi od komnaty. Kenku nie będą się wtedy rozlażyły po korytarzach na poziomie.  
2. Ten sposób jest znacznie prostszy. Na tym samym poziomie z krasnoludami, wystarczy dojść w okolice komnaty, gdzie odradzają się kenku i... nie otwierając żadnych drzwi chodzić tam i z powrotem. Co pewien czas będą nam rosły punkty i doświadczenie.

Oba te sposoby można stosować w praktyce aż do zawieszenia się programu lub do momentu, gdy postacie staną się nieaktywne (martwe?).

**FATAL RACING / Kriss K**  
Wejść do CONFIGURATION, wybierz NAMES i wpisz któryś z tych kodów: SUICYCO, MAYTE, LOVEBUN, 2x4B523P, TINKLE - sekretne samochody lub:  
SUPERMAN - musisz zobaczyć, FORMULA1 - nowe samochody, DUEL - natarczywi napastnicy, CINEMA - sprawdź to sami, DR DEATH - totalny czad, I WON - końcówka trasy, CUP WON - końcówka mistrzostw, TOPTUNES - nowe efekty, ROLL EM - credits, REMOVE - wyłączenie cheatów.

**HEXEN / Kriss K**  
Kody:  
GREEDY - czary, dużo czarów,  
CONAN - wszystkie bronie i amunicja,  
GATExx - w miejsce xx wpisz nu-

mer levelu do którego chcesz się przenieść.  
HEXEN / Sebastian Jachymski  
Wpisz poniższe hasła (WERSJA DEMO):  
BGOKEY - nieśmiertelność,  
CRHINEHART - masz wszystkie bronie i pancerz,  
SGURNO - zdrowko na max,  
BRAFFEL - wszystkie przedmioty,  
MRAYMONDJUDY - klucze,  
RJOHNSON - przechodzenie przez ściany,  
BPELLETIERxx (xx - ilczyby od 01 do 04) - przeskakiwanie poziomów,  
REVEAL - cała mapa,  
CSTIKA - zabicie potworów,  
EBIESSMAN - świnią.

**WERSJA KOMERCYJNA:**  
SATAN - nieśmiertelność,  
NRA - wszystkie rodzaje broni i pełen pancerz,  
CLUMBED - max zdrowia,  
Indiana - wszystkie przedmioty,  
LOCKSMITH - klucze,  
CASPER - przechodzenie przez ściany,  
VISITxx - xx to poziom do którego chcesz przejść,  
SHADOWCASTERx - za x: 0 - Fighter, 1 - Cleric, 2 - Mage.  
MAPSCO - cała mapa,  
BUTCheR - zabicie wszystkich potworów,  
DELIVERANCE - świnią,  
SHERLOCK - wszystkie części zagadki,  
INIT - restart poziomu,  
PUKExx - za xx numery od 01 do 99.

**LAND OF LORE / Wojtek i Jędrzek Burakiewicz**

1. Martwą postać można ożywić rzucając na nią czar Heal.  
2. W pliku save###.dat cztery pierwsze zapisane ofiary po imieniu bohatera to: energia, maks. energia, mana i mana maks. Wpisz FF.

**LITIL DIVIL / Sebastian Jachymski**  
Uruchom grę przez:  
DIVIL Nicole - Shift + P chodzenie po pokojach.  
DIVIL MEANING - Shift + T dodaje energii.  
DIVIL KmCnIpOckKeT - F1 zmienia plansze.  
DIVIL Donkey - 1 daje więcej skarbów.  
DIVIL Grumpy - K daje klucze.

**MAGIC AND SWORD / Conrad Hart**

Tuż przed każdym rzutem kostką przytrzymaj ALT + CTRL + M + S - teraz wpisz liczbę, którą chciałbyś wyrzucić (1 - 6 lub 1 - 12 lub 1 - 18...).

**MEGA MARINES 2 / Conrad Hart**  
Na planszy tytułowej wpisz:

1. „MARINASGAMES”  
I teraz:  
Z - życie,  
F - super broń,  
C - paliwo do odrzutków,  
I - odrzutki,  
S - nieśmiertelność,  
P - nieskończona ilość strzałów.  
2. „STONEDASALASA”  
I teraz:  
F - wszystkie bronie,  
4 - wszystkie klucze,  
W - nieśmiertelność,  
S - odrzutki z nieskończonym paliwem,  
I - nieskończona ilość naboju,  
R - następny etap,  
H - 20 granatów,  
P - seppuku,  
L - niespodzianka,  
D - smok,  
Z - wódka,  
B - sami sobie sprawdzicie!  
A poza tym w czasie gry wstukaj: WAXWORKABOUTNOME - teraz wcisnij R + A + I + T i wybierz etap (0 - 28) lub „29” - końcówka.

**POWERBALL / Wojciech Bauman**  
Kiedy zobaczysz logo, naciśnij

i przytrzymaj oba SHIFT-y. Najpierw lewy, potem prawy. Jeśli Ci się udało, usłyszysz specyficzny dźwięk. Jeśli nie, będziesz musiał zacząć od początku.

W czasie gry działają kombinacje:  
BACKSPACE + B - kolor ramki,  
BACKSPACE + C - statystyki,  
BACKSPACE + E - przeskoczenie do następnego levelu,  
BACKSPACE + F - wyświetla położenie X, Y różnych przedmiotów,  
BACKSPACE + G - nieśmiertelność,  
BACKSPACE + H - odejmuje 1% energii,  
BACKSPACE + T - energia, amunicja, broń (max),  
BACKSPACE + W - wybór poziomu.  
Opcja radaru:  
- pokazuje w dolnym lewym rogu ekranu mapkę. Gra chodzi bardzo wolno, ale opcja działa. Żeby ją uzyskać wpisz przy wchodzeniu do gry BSTONE RADAR.  
Oprócz tego dostępne parametry:  
POWERBALL - wiadomo co,  
MUSIC - możliwość testu muzycznego (BACKSPACE + kursory),  
RADAR - wspomniane wcześniej uruchomienie radaru.

**SETTLERS, THE / Michał Kluz**

1. Kod do 16 levelu (nie publikowany): RIVAL.  
2. Na początku levelu postaw zamek blisko gór. Nie martw się, że nie ma tu lasu. Zapasy drzewa z zamku wystarczą na początek. Później zasada las budując chatę leśniczego.  
3. Nigdy nie staraj się zdobyć na początku levelu rozległych terytoriów - oddaj inicjatywę przeciwnikowi. Wytocz sobie teren minimum i nastaw się na produkcję broni. Wróg zawiadnie ogromnym terytorium, lecz zabezpieczy go słabo (minimalne stany rycerzy na posterunkach), bo nie zdąży wyszkolić pełnego stanu rycerzy. Ty, po wyszkoleniu drużyny zaatakuj go i potnisz jego państwo jak szwajcarski ser.  
4. Jeśli po ścieżkach pęta się dużo belek drzewa i przeskakują tragarzom to odetnij drogę od domu drwa - on będzie składał drewno na kupie, a Ty, jeśli będziesz go potrzebował, to dorobisz ścieżkę i towar zostanie rozprowadzony do właściwych miejsc.  
5. Jeśli wróg atakuje jakiś obiekt wojskowy znajdujący się blisko zamku, to wypuść rycerzy z zamku - pomogą obleganym.

**SIM CITY / DINO Z ŁODZI**

1. Gdy uzyskasz pierwszą informację o podatkach (TAX), ustal ich wysokość na 10%. Potem, co jakiś czas, zmieniaj na 9% i znowu na 10%, aż do osiągnięcia poziomu TOWN. Zaraz po tej informacji ustal podatek na 7% i utrzymaj go do końca gry.  
2. Można dobudowywać ład - ustaw na skrzyżowanie dróg. Po jakimś czasie zrobi się z tego kwadratowy kawałek łąd.  
3. Wyjaśnienia niektórych terminów o zagrożeniach:  
- HOUSING COSTS (komorne) - zaradzić temu można stawiając dużo domków (nie biurów).  
- CRIMES (przestępczość) - zorientuj się gdzie jest największa i postaw tam posterunek policji.  
- TAXES (podatki) - patrz punkt 1.  
- TRANSPORT - zobacz, gdzie jest najmniej dróg i tam je wkomponuj.  
4. Po lewej stronie rzeki buduj fabryki, a po prawej osiedla mieszkaniowe - spore zadowolenie.

**SIM CITY 2000 / WOLF/AREK**

1. Jeżeli chcesz szybko ugasić pożar, to zatrzymaj grę (ALT - P) i OPUŚĆ TEREN na miejscu pożaru - wtedy ogień nie będzie miał się na czym palić i zniknie nie powodując większych strat w ludziach. Nie

radzę stosować tego tipsu, jeżeli pożar ogarnia większą ilość terenu. Można stracić dużo kasy obniżając i podwyższając teren.  
2. Po roku 3000 przestępczość bardzo wzrasta. A mieszkańcy Kochają tylko wtedy Twoje miasto, kiedy CRIME wacha się od 6% do 8% [Ciekawe, nie mniej niż 6% - Dean]. Bazując na mapie przestępczości trzeba tworzyć nowe posterunki policji.

**SYNDICATE / Wojtek i Jędrzek Burakiewicz**

Jeśli wystrzelasz cały magazynek, to po misji sprzedasz broń za cenę naładowanej.

**TIE FIGHTER / Wojtek i Jędrzek Burakiewicz**  
W pliku [imię].thr zmień wartość w offsecie 2 na 05h i w 10 (dzies.) na 06h. Jesteś generałem i ręką Imperatora.

**TYRIAN / Kriss K**  
Kody do statków (wpisz w głównym menu):  
TECHNO - (PQ 2 Fighter),  
STORMWIND - (STORMWIND),  
UNKNOWN - (TX Silvercloud),  
ENEMY - (U Fighter).

**UFO - ENEMY UNKNOWN / FF Kuzkin**

Sposób na szybkie dogonienie UFO-ii w rozwoju:  
Zapisz aktualny stan gry w dwóch save'ach (niech będą to numery 1 i 2). Następnie zatrudnij dużo naukowców i wynajduj po kolei, co się tylko da. Ignoruj łądzące UFO i nie zajmuj się niczym oprócz wynalazków. Gdy uznasz, że masz już dość, zapisz stan gry na SAVE nr 2. Teraz wyjdź z gry i w katalogu UFO\_1 skasuj pliki project.dat i product.dat, a na ich miejsce skopij te same pliki z katalogu UFO\_2. Po załadowaniu gry 1 przekonasz się, że masz identyczną sytuację, jak na początku, ale dysponujesz dużą ilością wynalazków gotowych do produkcji.

**ULTIMA UNDERWORLD 2 / Wojtek i Jędrzek Burakiewicz**

1. W wieży goblinów zabij gościa we wncę na 3 poziomie i zabierz mu klucze. Na poziomie 5 otwórz drzwi z napisem „Danger...” i pogadaj z trollem. Teraz idź spać. Kiedy się obudzisz, wszystkie gobliny będą martwe.  
2. Czar Smite Foe (VAS JUX MANI) - zabija wroga. Czar Summon demon (KAL AN MANI) - robisz demona, który Cię atakuje.

**UTOPIA / Sir Tomciu**  
W plikach \*.SAV offset 586h to Twoja kasa (zajmuje 3 bajty).

**WORMS / Maciek Wiktor**  
Wybierz SHOTGUN i skocz (ENTER) na minę lub z takiej wysokości, aby robał stracił równowagę. Gdy robał po skoku będzie 1 cm nad ziemią strzel. Działa też na: BAZOOKA i GRANADE. M - cale pole bitwy.

## KOMPUTERY 8 BITOWE

### ATARI

**DIGI DUCK / Konrad Dębski**  
Napisz DE JET - nieśmiertelność. Na pierwszej planszy zbierz kolejno cyfry: 8, 2, 7, 3, 5, 0.

**DRACONUS / Konrad Dębski**  
Jeśli zostaniesz zabity podczas przemiany, będziesz nieśmiertelny.

**KARATEKA / Julcio (Gify)**  
Kiedy grasz sterując joystickiem, to nie masz kilku super ciosów. Wpisz na tytułowej planszy (scena 1) KA-

**RATEKA**, a otrzymasz sterowanie klawiaturą.  
Q - wysoka pięść,  
W - wysoki kop,  
A - średni kop,  
S - niska pięść,  
X - niski kop,  
Z - średnia pięść,  
Space + prawo - bieg,  
Space + Z - uklon.  
[Nie podałeś swojego adresu - Dean]

**KOLONY / Konrad Dębski**  
Po wczytaniu gry, gdy komputer spyta Cię, czy wczytać zapisany stan gry, nadsuś CONTROL i 3. W 85 linii zmień wartość BANK.

**NUCLEAR NICK / Konrad Dębski**  
Wcisnij START, a po chwili SELECT - skipper leveli.

**THINKER / Konrad Dębski**  
Kod do ostatniej planszy: ATARI 130 XE.

## COMMODORE

1942 / Artur Smacki  
POKE 52212, 128 - życie  
SYS 51945

**BASKETBALL PLAY OFF / Przemek Martynowski**  
Krótka charakterystyka Twojej drużyny:

1. FERRY - powolny, słabo rzuca
2. KALASH - szybki, średnio rzuca
3. DARBY - średnio biega, dobrze rzuca
4. MCHOLS - najwolniejszy, najlepiej rzuca
5. POWER - najszybszy, średnio rzuca
6. MURPHY - cienko biega, cienko rzuca
7. GLOVER - raczej wolny, rzuty extra
8. KING - najlepszy zawodnik, dobrze rzuca, dobrze biega
9. DE VILLE - szybki, średnio rzuca
10. BANJO - prawie równy z Kingiem

**BIONIC NINJA / Devil**  
Na planszy tytułowej poczekaj trochę, później patrz - mapy sektorów.

**BOPN'RUMBLE / Artur Smacki**  
„POKE 2452, 165” - życie  
„POKE 4261, x + 48” - x = poziom startu  
„SYS 2204”

**CAMELOT WARRIORS / Piotr Ozóg**

Znajdź żarówkę i przynieś ją czarownikowi - zostaniesz zamieniony w żabę. Teraz możesz poruszać się w wodzie. Wskocz do jeziora i znajdź telewizor. Udaj się do króla jeziora - zostaniesz zamieniony w rybcza. Poszukaj puszkę Coca-Cola i udaj się z nią do smoka - zostaniesz przeniesiony do zamku. Znajdź telefon i oddaj go królowi.

**CRAZY CARS / Piotr Ozóg**  
Jeśli straciłeś wszystkie życia i chcesz grać dalej od tego samego miejsca, to naciśnij Fire w drugim Joju.

**CRYPT, THE / Piotr Ozóg**  
Klucz do prawej trumny znajduje się w lewej trumnie. Żeby dostać się do ukrytej komnaty należy wpełznąć szklany blok w ścianę.

**DATER 2 / ZYGRYF**  
Aby włączyć CHEAT MENU, wpisz na planszy tytułowej SLIME!

**DECTION / Devil**  
„Control” + „Q” - przeniesienie do następnego poziomu.

**DETECTIVE / A. Biczysko**  
W swoim pokoju znajdziesz 10 kopert (PADDED ENVELOPES) do których musisz włożyć 10 dowodów (EVIDENCE) oznaczonych małą li-



terka E. Butelecza w pokoju Doktora (DOCTOR'S ROOM) to trucizna (A SMALL BOTTLE). Po dłuższym czasie prowadzenia śledztwa znajdziesz w łóżku bombę (BOMB). Wynieś ją ze swojego pokoju (YOUR ROOM), i pod żadnym pozorem nie przeszukuj jej (będzie booom!). Nie przebywaj nigdy zbyt długo w pokoju ze stojącym zegarem wskazującym godzinę 16.45. Ktoś Cię może zastrzelić. W bibliotece jest książka (101 DETECTIVE STORIES). W niej znajduje się kopia testamentu (FOLDER DOCUMENT). Mordercą (którego musisz wskazać) jest ... [Nie, tego już nie wydrukuję - Dean].

ELVIRA / Kate  
Pierwszy klucz jest schowany za żelaznym pierścieniem w stajni.

EQUALIZER / Kate  
Wciśnij C+ „RESTORE” - następna plansza.

GARFIELD IN FAT HAIRY DEAL / Skorpion z Klaja

1. Na stół wskakuj tylko wtedy gdy John patrzy w prawo.  
2. Gdy zdobędziesz lampę zjedź do kanałów. Znajdziesz tam Nermal (mały bury kot), którego musisz kopnąć w pysk i natychmiast wziąć to co zostawił. Nieszczęsny, kociać wźmie ze sobą lampę i ucieknie. Teraz musisz wyjść z kanałów po ciemku lub poczekać aż Nermal przybiegnie z powrotem i wymierzysz mu celnego kopa.  
3. Nakręcaną myszą postrasz sprzedawcę w sklepie, a otrzymasz szpinakowego pączka (SPINACH PONUT).

GAUNTLET / Sergio  
1. Jeżeli przez 30 sek. będziesz stał i się nie ruszał otworzą się wszystkie drzwi.  
2. W wersji na dwóch graczy po śmierci swej postaci (druga musi żyć) naciśnij FIRE, a odrodzisz się.

GOLDEN TALIZMAN / Piotr Prasolek  
Na niższych poziomach smoki mogą na przejść pod skrzydłem.

HERO / JNGER  
POKE 13865, 0 - nieśmiertelność  
POKE 14652, 25 - brak przeciwników

KICK OFF 2 / Piotr Prasolek  
Po gwizdku sędziego, aby grać musisz naciśnąć Fire. Jeśli nie wciśniesz, możesz się ruszać jednym zawodnikiem, a wszyscy inni będą stać. Wtedy też możesz strzelić gola poruszając tylko joystickiem (nie wciskając Fire).

LASER STIKE / JNGER  
POKE 16475, 173 - nieśmiertelność

LAZARUS / Sergio  
Jeżeli strzelając będziesz szybko naciskał FIRE, nie będziesz tracił amunicji.

MICKIE / Przemek Martynowski  
Jeśli po klasie goni Cię nauczyciel, to zwab go do tablicy i szybko wróć do swojej ławki.

MICROPROSE SOCCER / ZYGRYF  
Wykonaj rzut różny „Fire”, gdy bramkarz będzie zmierzał w kierunku piłki drugi raz „Fire”, bramkarz rzuci się w bok, a Ty będziesz mógł strzelić gola.

MOONFALL / GvyVey  
Koordynaty baz ludzkich:  
1. x - 605, y - 1205  
2. x - 1804, y - 901  
3. x - 1105, y - 2305  
Pozostałe misje (lokalizacje):  
1. Power Plant 2 \$1000  
2. Power Plant 5 lub 4 (pod Moon-Base 2) \$5000  
3. Human Colony 1 Śnic (pokazują się na mapie wszystkie ludzkie bazy)

4. Moon Base 1 - \$8000  
5. Moon Base 2 - \$25000  
6. Moon Base 5 - \$150000 (musisz mieć status IRON SUN)  
7. Remus Base 1 - \$1000 (po wykonaniu zrobisz na Ciebie obławę)  
8. Moon Base 3 - \$1000 + 200 kryształów (musisz mieć pustą ładownię)

MONTEZUMA REVENGE / Przemek Martynowski  
Wciśnij C= (Commodore) + SHIFT - obraz się ściemni.

MOVIE BUSINESS / B. Sokółski  
Jeśli chcesz mieć dużo gotówki, to na samym początku gry (bez żadnych pożyczek) zrób film pt. „Blown away”. Jako aktora wż Mickey Rourke, a jako reżysera Johna G. Alvidsona, studio nagrań „High Tech Fields”. Reklamy filmów są zbędne.

OLLI & LISA / Artur Smacki  
POKE 8513,0 - wyłączona kolizja duszków  
SYS 7424

PIRATES / Piotr Ożóg  
FLOTA SKARBÓW 1560 będzie w CUMANIA na początku października, w PUERTO CABELLO w końcu października, w MARACAIBO na początku listopada, w RIO DE LA HACHA w końcu listopada, w NOMBRE DEDIOS na początku grudnia, w CARTAGENIE w końcu grudnia, w CAMPECHE w końcu stycznia, w VERA CRUZ na początku lutego, w HAVANIE na początku marca, w SANTIAGO w końcu marca, w FLORIDA CHANNEL w końcu kwietnia.

SREBRNY POCIĄG 1560 będzie w CUMANIA na początku kwietnia, w BURBORUTA w końcu kwietnia, w PUERTO CABELLO na początku maja, w CORO w końcu maja. W GIBRALTARZE na początku czerwca, w MARACAIBO w końcu czerwca, w RIO DE LA HACHA na początku lipca, w SANTA MARTA w końcu lipca, w CARTAGENIE na początku sierpnia, w PANAMA w końcu sierpnia, w NOBRE DE DIOS na początku października.

FLOTA SKARBÓW 1600 będzie w CUMANIA na początku października, w CARACAS w końcu października, w MARACAIBO na początku listopada, w RIO DE LA HACHA w końcu listopada, w SANTA MARTA na początku grudnia, w PUERTO BELLO w końcu grudnia, w CARTAGENIE na początku stycznia, w CAMPECHE na początku lutego, w VERA CRUZ w końcu lutego, w HAVANIE w końcu marca, w FLORIDA CHANNEL w końcu kwietnia.

SREBRNY POCIĄG 1600 będzie w ST. THOME na początku kwietnia, w CUMANIA w końcu kwietnia, w CARACAS na początku maja, w PUERTO BELLO w końcu maja, w CORO na początku czerwca, w GIBRALTARZE w końcu czerwca, w MARACAIBO na początku lipca, w RIO DE LA HACHA w końcu lipca, w SANTA MARTA na początku sierpnia, w CARTAGENIE w końcu sierpnia, w PANAMIE na początku września, w PUERTO CABELLO w końcu października.

FLOTA SKARBÓW 1660 będzie w CARACAS na początku września, w MARACAIBO w końcu września, w RIO DE LA HACHA na początku października, w SANTA MARTA w końcu października, w PUERTO BELLO na początku listopada, w CARTAGENIE na początku grudnia, w CAMPECHE na początku stycznia, w VERA CRUZ w końcu stycznia, w HAVANIE w końcu lutego, w FLORIDA CHANNEL w końcu marca.

SREBRNY POCIĄG 1660 będzie w CUMANIA na początku marca, a w CARACAS w końcu marca. W GIBRALTARZE na początku kwietnia, w MARACAIBO w końcu kwietnia, w RIO DE LA HACHA na

początku maja, a w SANTA MARTA na początku czerwca. W PANAMIE w końcu lipca, w PUERTO BELLO na początku września.

PREDATOR 2 / JNGER  
Podczas gry wciśnij: BACKSPACE. Zacznieś od początku, ale każde naciśnięcie Fire będzie powodowało wybuch, a nie strzał.

RAMBO 2 / Devil  
Gdy złapięś coś w kształcie czarnej broni, wciśnij zaraz „W” - teraz masz 99 superstrzałów.

ROBIN OF THE WOOD / Sub Zero  
Kiedy w lesie znajdziesz Enta (Enty to ludzie-drzewa) możesz kupić miecz, potem luk płaćąc po trzy sakiewki złota za każdy. Gdy już to masz, także po trzy sakiewki złota możesz kupić strzałę, niezbędne by dostać się do turnieju luczniczego, który musisz wygrać, aby pozytywnie skończyć grę.

Gdy spotkasz dziadka w białym wdzianku idź za nim. Doprowadzi Cię do chatki, gdzie odzyskasz energię.

SCOOBY DOO / Kate  
Aby nabić punktów stań pod ścianą i trzymaj ciągle Fire.

STRIP POKER 2.1, 2.2 / Przemek Martynowski

Gdy paniąka będzie miała zdjęć którąś z części ubrania, pod sam koniec muzyki (w momencie, w którym obraz zrobi się chwilowo żółty) wciśnij szybko kilka razy spację - zamiast jednej części stroju, zdejmie dwie (nie zawsze się udaje).

SUPER MARIO BROTHERS / Dominierek  
Słodki dzbanek

Na trzecim poziomie na początku jest dziura, a za nią wysoko wiszące skrzynki z do kolejnej dziury (już dużej). Pod ostatnią skrzynką jest przenośnik. Stań pod nim (jest niewidzialny) i podskocz najwyżej jak można - uaktywni się i zabierze Cię do 6 levelu. Znaczenie kolejno zdobywanych bonusów:  
grzyb - możesz rozwałować mur, jedna błyskawica - strzelanie na oślep, dwie błyskawice - szybsze strzelanie na oślep, ananas - kulka zawsze trafia we wroga.

budzik - zatrzymanie na chwilę czasu, bomba i lezka - punkty, magiczna paleczka - dodatkowe życie, ale można je też zdobyć, gdy uzbierasz 100 monet.

Poziomy ze smokiem i pajakiem na końcu odróżnia się po innej melodii. Smoka przechodzi się tak: wskakuj się na półkę nad nim, czeka, aż będzie blisko miejsca, na które spadniemy z półki. Gdy zacznie się cofać, zeskakujemy i czekamy, aż ten zacznie lecieć w górę. Wtedy czmychamy pod nim i level ukończony. Jest taki level, gdzie przed smokiem jest jeziorko. W nim skacze pirania. Kiedy przejdziemy piranie, wskakujemy na półkę, zbieramy monety i idziemy w prawo (nie zeskakując z półki) - w scianie jest dziura, którą kończymy etap. Do wpisania się na listę rekordów wystarczy zdobyć 6 punktów (właściwie tylko 0 punktów nie kwalifikuje do listy rekordów, ale na pierwsze miejsce w tabeli „today's greatest” wystarczy 6).

TAI CHI TORTOISE / Przemek Martynowski  
Aby pod wodą nie ubywało Ci energii, wż ze sobą gogle.

VENDETTA / Przemek Martynowski  
Kable bomby przetrnij w kolejności:  
1. czerwony  
2. żółty  
3. niebieski

WINTER GAMES / Przemek Martynowski  
W akrobatyce na nartach najwyższe noty dostaniesz robiąc dwa salta w przód.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Blue Fox  
W numerze z październikiem pojawił się sposób na przewiezienie trzech zwierząt na drugą stronę rzeki. Nie uwzględniona tam jednej ważnej rzeczy. Gdy pies, kot i mysz będą przewiezione, wż kota i wróc na drugą stronę rzeki, rozbił kamień i wż osiołka, a zostaw kota. Potem wróc po kota. Przewiezienie osiołka jest niezbędne do ukończenia gry.

ZAC MC KRACKEN / Przemek Martynowski  
Kombinacja otwierająca drzwi w piramidzie na Marsie: wciskaj - raz lewy, dwa razy prawy, raz środkowy, raz prawy i raz środkowy.

## KONSOLE

### 3DO

STARBLADE / DJ FOX  
Na obrazku tytułowym nadz: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, A, A, B, B, C, C. Teraz sprawdź swoją siłę ognia.

## ATARI JAGUAR

IRON SOLDIER / MR SIMON vel SUB-ZERO  
W options wpisz:  
6824 - wszystkie typy broni.  
272837 - nieskończona ilość amunicji.  
3766824 - możesz wybierać misje.

### CD 32

JET STRIKE / KALI  
Klawiszologia dla włączanego ARCADE CONTROL:  
Czerwony - strzał z działka  
Żółty - użycie broni z lewego skrzydła  
Niebieski - użycie broni z prawego skrzydła  
Zielony + Czerwony - pauza  
Zielony + Niebieski - włączenie/wyłączenie automatycznego ciągu  
Zielony + Prawo - briefing misji  
Zielony + Góra - wysuwanie/chowanie podwozia  
Zielony + Lewo - wypuszczanie dymu i użycie dopalacza (jeśli jest)  
Zielony + Dół - przejście w tryb HOVER/AGILE (tylko niektóre helikoptery oraz Harrier)  
Zielony + Prawy przedni + kierunek - rozglądanie się  
Zielony + Lewy przedni - obserwacja wystrzelonego pocisku / bomby  
Pause / Play - katapulta  
Lewy przedni - zmniejszenie ciągu (samoloty), obrót w lewo (tylko helikoptery i HARRIER w trybie HOVER)  
Prawy przedni - zwiększenie ciągu (samoloty), obrót w prawo (tylko helikoptery i HARRIER w trybie HOVER)

## GAME BOY

ASTERIX & OBELIX / Game Boy Man  
1. W options, w języku Gaulois, czyli francuskim, na „niveau” daj w lewo i ukaże się „facile” - oznacza to grę łatwiejszą  
2. Asterix i Obelix mają superciś. Wykonuje się go przytrzymując B, zabija to wszystkich od razu.  
3. W Brytanii, na poziomie 2 jest ukryte życie. Wskocz na beczkę drugiego rzucającego nimi i idź na prawo po najwyższym parapacie. Przeskocz na niższy parapet, tam znajdziesz życie.  
4. Aby dostać bonusu, trzeba zdobyć 10 gwiazdek na jednej planszy.  
5. Na drugiej planszy bonusu w Bry-

tanii i na 2 planszy w Grecji są ukryte życia.

LION KING, THE / JELI  
W czasie gry włącz pauzę i wklej BAABAA - przeskakujesz levela.

STAR TREK - THE NEXT GENERATION / MR SIMON vel SUB-ZERO  
Jako hasło wpisz „Q”.

## NINTENDO

DARKWING DUCK 2 / Janusz Fiś  
Na planszy tytułowej wciśnij jednocześnie: Turbo A, Turbo B, dół i start - pojawi się Sound Mode.

DARKWING DUCK 2 / Ronald Koeman  
W AREA 3, gdy wejdiesz do wody schyl się - dół - przeciwnicy nie wdadzą Cię i nic Ci nie mogą zrobić.

FOX'S PETER PAN AND THE PIRATES / R. Koeman & DOKTOR LIZA  
Gdy weźmiesz latającego stworzenie będzie on leciał za Tobą. Gdy spotkasz pirata (a jest to pewne), wciśnij równocześnie góra + A Turbo B Turbo - pirat zginie. Tę czynność możesz wykonać, gdy leci za Tobą stworek.

INDIANA JONES / R. Koeman & ARNOLD

W kopalni szukaj tajnych komnat. Wejścia do nich są małe - trzeba się czołgać. We Francji, jadąc na motocyklu, żeby zabić przeciwnika, musisz na niego najechać. W Niemczech, cąc samolotem, możesz wlatywać w skały, nie Ci się nie stanie.

SUPER CONTRA / Janusz Fiś  
Na planszy tytułowej wciśnij na raz Turbo A, Turbo B, dół i start - pojawi się Sound Mode.

SUPER SPY HUNTER / Piotr Kossak  
Na planszy tytułowej góra + start = 24 życia. Góra start w czasie gry = odnowa energii. Gdy stracił wszystkie życie, wż na continue i ustaw działkę pionowo do dołu. Grasz w tenisa, jeśli wygrasz, zwycięzca dużo żyć.  
P - ulepszenie pojazdu,  
L - energia,  
T - ostre koła,  
O - olej na drodze,  
C - kontrola działek.

TURTLES III / Damian Wołański  
1. W czwartej planszy, na jej końcu musisz pokonać górnika, który przyjedzie na stację metra wagonem. Zaalatwisz go. Leonarodem wbią go w róg ekranu i cały czas stosując cios specjalny (A turbo turbo).

2. Gdy zginiesz, to wciskając „góra” lub „dół” możesz wybrać inną rolę.

## PEGASUS

DOUBLE DRAGON 3 / Piotr Kossak  
Jeżeli wciśniesz TURBO A i dwa razy start przejdiesz każdą scenę bez walki. Możesz to wykorzystać do samego końca.

JOGGING MARIO BROS / SUPER MACIOR  
W świecie 4-2, zaraz za „windą” jest pod sufitem poziomy mur (jeszcze przed pierwszą rurą). Stań dokładnie pod jego prawym końcem, skocz - ukaże się ukryty schodek. Wskocz na niego od prawej strony (było nie od lewej). Zeskocz na dół, stań między wcześniejszym ukrytym schodkiem, a ostatnim kawałkiem murka. Skocz - ukaże się drugi schodek. Gdy wejdiesz na niego od prawej strony i uderzysz w ostatni kawałek murka, ukaże się lodowisko, po której możesz wejść. Jeśli zrobiłeś wszystko zgodnie z op-







**TOMsoft**

ul. Kłczywa 4  
05-077 Wesola 4  
k/Warszawy  
tel./fax: (0-22) 773-19-82  
tel. (0-90) 29-71-65

## Sprzedż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

Termin realizacji:

Czynne 7 dni w tygodniu! **TYLKO 5 DNI !!!** Najniższe ceny!

Przedstawiamy fragment naszej oferty:

Gry Komputerowe:

IBM PC	Ceny w zł.
7 dni 7 nocy	39,00
Blade of Destiny	24,00
Football Glory	51,00
Harold's Mission	49,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	44,00
Ka-50 Hockum PL	39,00
Kajko i Kokosz	48,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Prawo Krwi	35,00
Ramon's Speel	35,00
Skaut Kwaternaster	35,00
Softys	34,00
Ufo:Enemy Unknown	38,00
Vinyl - Bogini z Marsa	29,00
Worms	110,00

### IBM PC-CD ROM

Actua Soccer	119,00
Alied General	140,00
Aliens (2CD)	140,00
Apache	119,00
Asterix	131,00
Battle Isle III	155,00
Buried in Time (3CD)	155,00
Capitalizm	122,00
Clock Werx	145,00
Crusader-No Remorse	130,00
Cyber Speed	149,00
Daedalus Encounter (3CD)	131,00
Dragon's Lore	49,00
Druid	143,00
Euro Morph	155,00
Entom Fighter 2000	183,00
Expert no Mercy	153,00
Extreme Pinball	105,00
Fifa Soccer '96	130,00
Football Limited	165,00
Frankenstein	153,00
Game Gun - Crime Patrol	183,00
Grand Prix Manager	130,00
Great Naval Battle IV	162,00
Hellfire Zone	96,00
Heros of Might and Magic	155,00
Hexen	173,00
Hi-Octane	44,00
Klik and Play PL	105,00
Knight's Chase (Time Gate)	134,00
McKenzie & C (6CD)	121,00
Megarace	24,00
Mortal Kombat III	173,00
Marco Polo	134,00
Master Lu	145,00
NBA Jam	163,00
NBA Live '96	tel.
Need for Speed	130,00
Phantasmagoria (7CD)	161,00
Prisoner of Ice	125,00
Raven Project	145,00
Rebel Assault II (2CD)	183,00
Road Warrior (Quarantine II)	108,00
Shockwave Assault	130,00
Screamers	130,00
Sea Legends	153,00
Sensible World of Soccer	119,00
Silent Steel	179,00
Steel Panthers	142,00
Soccer Stars '96	105,00
Stonekeep	164,00
Strip Poker Pro	130,00
Street Fighter II Turbo	94,00
Su-27 Flanker	161,00
Teenagent PL	66,00
Tekwar ("William Shanter's")	142,00
Thunderhawk II	154,00
The Dig	153,00
Ultimate Domain	27,00
Warchammer	163,00
Warcraft II (2CD)	142,00
Warewolf (Comanche II)	119,00
Wetlands	141,00
Wing Commander IV	tel.
Witchaven	145,00
Worms	133,00

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszt wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsol oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowny.

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

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Gry Komputerowe:

CD-32	Ceny w zł.
Alfred Chicken	29,00
Alien Breed Tower Assault	81,00
Alien Breed 3D	117,00
All Terrain Racing	72,00
Arcade Pool	51,00
Dangerous Streets	45,00
Fire & Ice	71,00
Gloom	71,00
Gloom II	71,00
Glorier Encyklopedia	88,00
Guardian	45,00
Gunship 2000	137,00
Kingpin	49,00
Microcosm	67,00
Pinball Illusions	59,00
Roadkill	50,00
Soccer Superstars	57,00
Speris Legacy	106,00
Subware 2050	93,00
Summer Olympix	45,00
Super Memo PL	78,00
Super Skidmarks	68,00
Trolls	45,00
Ultimate Body Blows & Project X	47,00
Worms	110,00

Programy Użytkowe:

IBM PC	Ceny w zł.
MS-Dos 6.22 Retail Upgrade	172,00
Windows 95 PL 3.5*	498,00
Windows PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3.5*	376,00
Windows 3.11 AddOn PL 3.5*	140,00
Word for Windows 6.0 PL 3.5*	848,00
Word for Windows 95 PL 3.5*	852,00
Word Translator for Windows 3.0	143,00
Excel for Windows 5.0 PL 3.5*	848,00
Excel for Windows 95 PL 3.5*	852,00
Works for Windows 3.0 PL	298,00
Office for Windows 4.2 PL	1288,00
Office Professional for Windows 4.3 PL	1544,00
Super Memo 7.5	170,00
Euro Plus+Pro (3CD - nauka j. angiel.)	480,00

Już w sprzedaży:

konsola

# SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: Air Combat, Assault Rings, Cyber Sled, Cyber Speed, Destruction Derby, Discworld, Doom, Extreme Sports, Fifa '96, Goal Storm, Hi-Octane, Johnny Bazookatone, Jumping Flash, Jupiter Strike, Kleiak the Blood Krazy Iwan, Lemmings 3D, Loaded, Lone Soldier, Mortal Kombat III, NBA Jam, Novastorm, Parodius, PGA Tour Golf '96, Raiden Project, Rayman, Ridge Racer, Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken, Theme Park, Thunderhawk II, Toshinden, Total Eclipse Turbo, Twisted Metal, Warhawk, Wipeout, Worms, WWF Wrestlemania, X-Com Enemy Unknown i wiele innych ...

# TIME GATE - KNIGHT'S CHASE solution

Z głównego holu skręć w lewo (z pomieszczenia na prawo wyrzuci Cię japońska telewizja), obejrzyj obraz (cut-scene) i weź miecz z tarczą przy zbroi po lewej stronie drzwi. W następnym pokoju odnajdź pośrodku katapultę i płytę kompaktową, a w biurze przeskakuj szuflady biurka (gazeta, klucz i karta magnetyczna). Teraz przeczołgaj się do sieni przez lasery: podążaj prosto z prawej strony centralnej gąbłoty, a potem do drzwi, cały czas przy ścianie. W sieni zabierz z toby śrubokręt i otwórz nim prawe drzwi: w komnacie w odległych rogach znajdują się dwie gaśnice - jedna z wodą, druga z pianą, otwórz kluczem znajdującą się w sieni szafkę zarządzaniem kontrolnym i posłuż się gaśnicą pianową. Rozwal rycerza. Magnetycznej karty użyj na szafce i wyjmij pociski do katapulty. Uruchom ją i steruj zdalnie poprzez promienie laserów bacznie uważając, by nie najechać zbyt blisko miejsc, gdzie stykają się one z podłogą. Kiedy podjedziesz odpowiednio blisko celu program powiadomi Cię, że możesz strzelać. Zrób to, zabierz katapultę i kolejny miecz. Wykończ rycerza, podnieś hologram i biegnij w kółko, aż zostaniesz złapany i wrzucony do studni.

Podnieś lutnie Berawia i rzuc mu ją. Gdy przyjdzie wartownik, sprzedaj mu porządny kopek... weź klucz i otwórz nim swoją celę. Podnieś miecz. Z celi Berawia możesz wziąć dzban wody. Zabij wartownika i podnieś klucze. Uśmierć jego kolegę z kuszą i z zajmowanego przez straż pokoju weź wino (regeneracja). Otwórz kluczkami kratę i wejdź po schodach na górę i prośąc o pomoc Berawia. Skręć w lewo i idź prosto do znajomej sali tortów. Zaczaj się z siekierą na strażnika i po zakończeniu sukcesem akcji podnieś klucz. Otwórz nim celę z lette, przyjrzy się narzeczonej, a potem zwiń przez drzwi, którymi tu przyszedłeś. Dojdź do końca, gdzie spotkałeś Gallois, unieszkodliw diabła i przez bibliotekę dostarń na dziedzińcu. Skup w prawo, strażnika zabij lub nie i zniknij za otwartymi drzwiami. Znajdziesz się w dużej kaplicy. Gdybyś podniósł siedzenia w krzesłach za ołtarzem w rzybszy liczy 1, II i IV, które podpowiadają, że należy pchnąć stację numer VII. Uczyń to. Rozwal czarne rycerza. Przy kolorowym witrażu z łacinskim napisem możesz używać diamentów sprawdzających, który z nich jest tym prawdziwym. Wejdź po schodach i z trzech znalezionych odważników wybierz ten średniej wielkości i użyj go. Znajdziesz się w opodal grobu Huguesa de Payns - użyj własnego diamentu (jeśli nie korzystałeś z prawdomówności witrażu, próbuj do skutku). Znajdziesz się, a potem Cię zaaresztują.

Wybiegnij z klatki, chwyc bulawę, podpadnij stół i podnieś krzyż oraz zdobądź przez Ciebie wiele trudach róg. Zadmiń, a następnie, przypakowany, rozwal kłosa. Udaj się do kaplicy, gdzie stanielisz uleczony z ewentualnie poniesionych ran i pchnij krzyż, co otworzy drzwi prowadzące na górę. Wyjdź przez rozbite okno. Przeciwnika musisz zepchnąć z blanków. Taktyka walki: rozpocznij tam, gdzie nie ma balustrady, a potem cios, sekundę, cios. Pchnij zgazoną pochodnię po prawej stronie i lewnych zamkniętych drzwi. Na górze Huguesa de Payns wsadź drewniany krzyż, a potem pchnij małą chrzcielnicę. Zejdź do podziemi, gdzie odsłoniła przesunięta duża chrzcielnica. Po przeskakaniu półek w dwóch pomieszczeniach poniesiesz posiadacz: nieco wody, linę, trochę spróskowanej cyny, wiadro, proszek antymonowy, olej i próbowkę. Z pięca wyjmij pochodnię. Jest zgodnie z instrukcją w książce, która leży na stole należy sporządzić eliksir otworzenia. Najpierw oliw, potem cyna, woda i proszek antymonowy. Teraz podejdz do statuy z lewej strony i wylej wartość próbki. Jeśli zmieszasz składniki w tej kolejności - zgliniesz.

Połącz wiadro z liną i zaczerpnij wody ze studni (postaraj się nie wpaść do środka). Chwyc wiadrem na narzeczoną... Zabij diabełka. Zrępiec i ruszaj na górę. Przejdz obok zbitego na, aż zauważysz drewniany krzyż. Popchnij go w kierunku krzyża wyrzytego w podłodze... Wzrękawicę po umieszczeniu na niej pieczęć...

Bujnij się, aby spalić krępujące Cię więzy. Następnie zabij rycerza. Ze stołu weź pierścien i czer-

wony kamień. Pozamięniaj miejscami pochodnię i wyjdź ukrytym przejściem. Na skrzyżowaniu skur w lewo, a dojdiesz do kaplicy, gdzie czeka na Ciebie Gallois. Pokaż mu pierścien. Z kielicha zabierz kamienie, z podłogi miecz, rękawicę i krzyż, zaś skrzyni mniszą szatę, worek i hologram. Aby Wfram nie mógł Cię śpiegować, otwórz worek i schowaj do środka kamień. Otwórz pierścieniem drzwi ukryte w niszy, włóż habit i wspinaj się po schodach. Po wykończeniu dwóch diabełków (polecam, z uwagi na wzrost przeciwników, technicznie-nożne) odkryj groby Champagne i Roland - na pierwszym użyj kryształ - otrzymasz eliksir (do regeneracji sił), na drugim rubin - znajdziesz noż. Otwórz drzwi do jadalni. Zanim zapuścisz się w głąb pomieszczenia zabierz ze stołu talerze i łyżki. W kuchni możesz je odłożyć. Weź tacę z zatluc kolejnego diabełka. Na grobie Geoffroia z Saint Omer użyj szmaragd - znajdziesz gwiazd poranna, zaś na mogile Archambaud de Saint Amand posłuż się onyksiem - otrzymasz klucz do plekta, czyli do najbliższych zamkniętych drzwi. Pojdz do grobów. Joffroi Bisotowi należy się opadostaniez kolczugę, którą niegłupio jest włożyć. Po użyciu ametystu na grobie Payena Tributau i Mondidieu otrzymasz topór. Wznosząc drewniany krzyż przed ghoulem (ten zielony z żółtą czupryną unieszkodliwisz go i będziesz mógł podnieść za który otworzy kolejne drzwi.

Przyjrzy się figurce i pchnij ją, a rozstąpi się mur (ten sam efekt uzyskasz wspinając się po schodach na górę i prośąc o pomoc Berawia). Skręć w lewo i idź prosto do znajomej sali tortów. Zaczaj się z siekierą na strażnika i po zakończeniu sukcesem akcji podnieś klucz. Otwórz nim celę z lette, przyjrzy się narzeczonej, a potem zwiń przez drzwi, którymi tu przyszedłeś. Dojdź do końca, gdzie spotkałeś Gallois, unieszkodliw diabła i przez bibliotekę dostarń na dziedzińcu. Skup w prawo, strażnika zabij lub nie i zniknij za otwartymi drzwiami. Znajdziesz się w dużej kaplicy. Gdybyś podniósł siedzenia w krzesłach za ołtarzem w rzybszy liczy 1, II i IV, które podpowiadają, że należy pchnąć stację numer VII. Uczyń to. Rozwal czarne rycerza. Przy kolorowym witrażu z łacinskim napisem możesz używać diamentów sprawdzających, który z nich jest tym prawdziwym. Wejdź po schodach i z trzech znalezionych odważników wybierz ten średniej wielkości i użyj go. Znajdziesz się w opodal grobu Huguesa de Payns - użyj własnego diamentu (jeśli nie korzystałeś z prawdomówności witrażu, próbuj do skutku). Znajdziesz się, a potem Cię zaaresztują.

Wybiegnij z klatki, chwyc bulawę, podpadnij stół i podnieś krzyż oraz zdobądź przez Ciebie wiele trudach róg. Zadmiń, a następnie, przypakowany, rozwal kłosa. Udaj się do kaplicy, gdzie stanielisz uleczony z ewentualnie poniesionych ran i pchnij krzyż, co otworzy drzwi prowadzące na górę. Wyjdź przez rozbite okno. Przeciwnika musisz zepchnąć z blanków. Taktyka walki: rozpocznij tam, gdzie nie ma balustrady, a potem cios, sekundę, cios. Pchnij zgazoną pochodnię po prawej stronie i lewnych zamkniętych drzwi. Na górze Huguesa de Payns wsadź drewniany krzyż, a potem pchnij małą chrzcielnicę. Zejdź do podziemi, gdzie odsłoniła przesunięta duża chrzcielnica. Po przeskakaniu półek w dwóch pomieszczeniach poniesiesz posiadacz: nieco wody, linę, trochę spróskowanej cyny, wiadro, proszek antymonowy, olej i próbowkę. Z pięca wyjmij pochodnię. Jest zgodnie z instrukcją w książce, która leży na stole należy sporządzić eliksir otworzenia. Najpierw oliw, potem cyna, woda i proszek antymonowy. Teraz podejdz do statuy z lewej strony i wylej wartość próbki. Jeśli zmieszasz składniki w tej kolejności - zgliniesz.

Połącz wiadro z liną i zaczerpnij wody ze studni (postaraj się nie wpaść do środka). Chwyc wiadrem na narzeczoną... Zabij diabełka. Zrępiec i ruszaj na górę. Przejdz obok zbitego na, aż zauważysz drewniany krzyż. Popchnij go w kierunku krzyża wyrzytego w podłodze... Wzrękawicę po umieszczeniu na niej pieczęć...





### SKAUT-KWATERMASTER

nowa polska gra przygodowa  
AMIGA - 23.60  
PC - 36.30



### LIGA POLSKA

manager piłkarski - 19.90



### BASTION

gra strategiczna inspirowana  
powieściami Tolkiena - 36.30



### TYRIAN

"niebiańska" strzelanka - 36.30



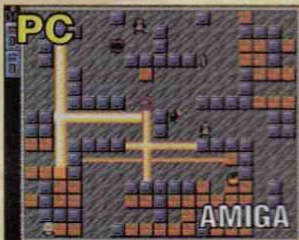
### KOSMOS

rozbudowana gra handlowo  
managerska - 36.30



### SKARB TEMPLARIUSZY

przygodówka z digitalizowanymi  
ekranami - 23.60



### MEGA BLAST

gra zręcznościowo logiczna  
(max 4 osoby) - AMIGA - 19.90  
PC - 23.60



### FOREST DUMB

superszybka zręcznościówka  
(konkurent Super Frog) - 23.60

# LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

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

## Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) tel. (094) 402-541

Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



## Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



CENA 29,90 zł

### KUPIEC

- ✓ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzczłej przeszłości,
- ✓ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbrojcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- ✓ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✓ bogata oprawa graficzna,
- ✓ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!



CENA 29,90 zł

### LAZARUS

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

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!



CENA 29,90 zł

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!

### SLATERMAN

- ✓ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✓ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✓ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,

- ✓ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✓ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✓ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S., S.B.).

## A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64	Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Teo	15,00 zł
Chemia	Miecze Valdgiro II	6,90 zł	Kolo Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	Deutsch Tester	6,90 zł	Magik Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	English Tester	6,90 zł	Molowniki	12,50 zł	IBM PC:	
Orlatris	Hardtrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Dr. Mad	AMIGA (1MB):		Miecze Valdgiro II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Drip	Ami Puzzle (2 dyski)	12,50 zł	Orlatris	12,50 zł	Ortomonia	24,90 zł
Eternals	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Klems	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Poker	Coch Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Later	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24,90 zł
Lazarus	English Tester	12,50 zł	Zenek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Triada	Geografia	12,50 zł	Mnematron	16,90 zł		

## ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem T.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

**KUPONY RABATOWE** - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

**WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:** 15,00 zł do 29,90 zł 30,00 zł do 59,90 zł 60,00 zł do 89,90 zł ponad 90,00 zł

**WARTOŚĆ KUPONU:** 1,00 zł 3,00 zł 5,00 zł 6,00 zł 10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odejta od należności do zapłaty.

**KATALOG** - Przedzwon, przysyłaj do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znacznikiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

**NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541**





# Wing Commander 4 KONKURS IPS CG

„Wing Commander” to już gra z tradycjami, obrośnięta na przestrzeni kilku lat kilkunastoma (!) zestawami wersji i misji. Gdzieś w numerze opisujemy czwartą już część WC, z racji skromnego jubileuszu czwartowersjacja dogadaliśmy się z IPS CG, że zrobimy taki malutki konkursik dla miłośników latania przeciwko Kilrathi i nie tylko. Odpowiedzieć trzeba na kilka prostych (?) pytań, odpowiedzi wypisać na kartce pocztowej i wysłać do nas do redakcji. My tu wszystkie odpowiedzi zbierzemy, damy Haszakowi, żeby zgubił, a kiedy będzie się już zdawało, że sytuacja jest beznadziejna, Haszak znajdzie je w kapturze swojej kurtki, w którym nosił je od dwóch tygodni i jak zwykle wszystko skończy się wesołym oberkiem. Spośród osób, które nadeślą prawidłowe odpowiedzi wylosujemy małą grupkę szczęśliwców, z których zostanie wyłoniony zdobywca:

oryginalnego i jeszcze ciepłego „Wing Commandera IV”, a pozostałych pięciu otrzyma po barwnym plakacie z gry. Wszystkie nagrody funduje dystrybutor gry w Polsce, firma IPS CG

## A oto i pytania:

1. Kiedy odbyła się światowa premiera WC IV?
2. Na jakim statku zaczyna się karierę w WC I?
3. W którym roku zaczyna się akcja WC III?
4. W którym roku ukazał się WC I?
5. Jak nazywał się największy statek kosmiczny, pojawiający się w WC III?

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na kuponach (str. 26) do dnia 20.04.1996. Rozwiązanie konkursu zostanie ogłoszone w T 5/96.







# Software Club

## DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

# CD-ROM

### IBM PC, AMIGA CD32 AMIGA CDTV, A570

### WARUNKI UCZESTNICTWA :

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

Wszystkie zakupy w SC są sumowane. Po przekroczeniu pierwszego progu, klubowicz otrzymuje kartę członkowską. Są trzy rodzaje kart.



#### karta BIAŁA 5 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.



#### karta SREBRNA 10 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.



#### karta ŻŁOTA 15 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

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

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :

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

Każdego miesiąca wśród członków SC odbywać się będzie losowanie nowości.

Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

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

### W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-250 tytułów CD ROM  
PC Shareware

-50 tytułów CD ROM  
użytkowych na IBM PC np.

- 3D ATLAS (wersja PL) 146 zł
- ATLAS EUROPY 99 zł
- EURO PLUS tel.
- AUTO ALMANAC 1996 80 zł
- SUPER MEMO 7.4 i 7.5
- NAPOLION ENC. 99 zł
- MULTIMEDIA LANG.
- SYSTEM z mikrofonem 99 zł

### I WIELE INNYCH ...

### IBM PC wybrane tytuły:

A4 NETWORK	B,P	128 zł
ACROSS THE RHINE : 1944	B,P	134 zł
ACTION SOCCER	B,P	76 zł
ACTUA SOCCER	B,P	122 zł
ALUNSER JR.ARCADE RACING	B	79 zł
ALLIED GENERAL	2CD,B	145 zł
APACHE	B	160 zł
ASTERIX	B,P	136 zł
BATTLE BEAST	B	139 zł
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	169 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BIZNES (TRANSPORT TYKON,THEME PARK)	B,P	110 zł
BLOODWINGS	B,P	49 zł
BRAIN DEAD	B,P	110 zł
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157 zł
CADDILLACS DINOSAUR	3CD,B	140 zł
CAESAR II	B,P	134 zł
CAPITALISM	B,P	122 zł
COMANCHE	B,P	61 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146 zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134 zł
CYBERIA	B	99 zł
CYBERMAGE	B,P	134 zł
DAGGER'S RAGE	B	105 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DESTRUCTION DERBY	TEL.	
DIG	B,P	159 zł
DISCOWORLD	B,P	104 zł
DOOMSDAY	B	55 zł
DRAGON LORE	2CD,B	60 zł
DRUG WARS	B,P	99 zł
ECSTATICA	B,P	79 zł
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P	188 zł
EXTREME PINBALL	B,P	110 zł
F1 GP 2	TEL.	
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FATAL RACING	B,P	98 zł
FIFA 96	B,P	134 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FRANKENSTEIN	B,P	159 zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110 zł
FULL TROTTLE	B,P	183 zł
GABRIEL KNIGHT	6CD	TEL.
GAME GUN	B,P	189 zł
GP MANAGER	B,P	134 zł
GUILTY	B,P	85 zł
HELL	B,P	104 zł
HELL FIRE ZONE	B,P	98 zł
HEXEN	B	179 zł
HI-OCTANE	B,P	49 zł
JAGGED ALIANCE	B	179 zł
KING'S QUEST VII	B,P	98 zł
KING'S TABLE	B,P	66 zł
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110 zł
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72 zł
LITIL DIVIL	B,P	70 zł
LOST EDEN	B,P	134 zł
MACHIAVELLI (wersja PL)	B,P	110 zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134 zł
MARCO-POLO	B,P	136 zł

### IBM PC wybrane tytuły:

MC KENZIE & CO	5CD,B	125 zł
MEGA PACK 3	12CD,B	150 zł
MEGA PACK 4	11CD,B	139 zł
MEGARACE	B	46 zł
MEGATRIPAK	3CD,B	65 zł
MILLENNIA	B,P	98 zł
MORTAL KOMBAT III	B,P	179 zł
NBA JAM	B,P	133 zł
NBA LIVE '96	TEL.	
NEED FOR SPEED	B,P	134 zł
NOCTROPOLICE	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129 zł
PERECT GENERAL II	B	119 zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164 zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101 zł
PRISONER ON ICE	B,P	128 zł
PRO PINBALL THE WEB	B,P	99 zł
PSYCHO PINBALL	B	169 zł
REBEL ASSAULT II	2CD,B,P	189 zł
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2	B	79 zł
ROAD WARRIOR	B,P	110 zł
SAVAGE WARRIORS	B	79 zł
SCREAMER	B,P	134 zł
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P	129 zł
SHIVERS	B,P	134 zł
SHOCKWAVE	B,P	134 zł
SILENT STEEL	4CD,B	183 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł
SOCCER STARS'96	B,P	110 zł
SPACE QUEST VI	B,P	108 zł
STONEKEEP	B,P	169 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	B,P	97 zł
SYMULATORY (1942.WINGS OF GLORY.F.14)	3CD,B,P	110 zł
TEENAGENT (wersja PL)	B,P	69 zł
TEKWAR	B,P	145 zł
THE DAY OF DARK FORCES	B	67 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
THUNDERHAWK II	B,P	158 zł
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136 zł
UNDER A KILLING MOON	4CD,B	159 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	158 zł
WAR AT SEA COLLECTION	B	69 zł
WARCRAFT 2	B,P	145 zł
WEREWOLF VS COMMANCHE	2CD,B,P	122 zł
WETLANDS	B,P	145 zł
WHIZZ	B,P	39 zł
WING COMMANDER IV	5CD,B,P	189 zł
WITCHEVEN	B,P	145 zł
WOODROFF	B,P	98 zł
WWF WRESTLEMANIA	B	119 zł

### AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREAD 3D	B,P	119 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BATTLETOADS	B	25 zł
BEAVERS	B	60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
CLOCKWISER	B	83 zł
D'GENERATION	B	25 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE	B	60 zł
DEFENDER OF THE CROWN II	B	70 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
EXILE	B	58 zł
FIELDS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE	B	60 zł
FIRE FORCE	B	44 zł
FLY HARDER	B	51 zł
GLOOM	P	73 zł
JET STRIKENICK FALDOBUMP'NBURN	B	90 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	B	58 zł
JAMES POND 3	B	57 zł
JOHN BARNES	B	54 zł
KINGPIN	B,P	51 zł
LABYRINTH OF TIME	B	116 zł
LAMBORGHINI	B	40 zł
LAST NINJA 3	B	50 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LITIL DIVIL	B	136 zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60 zł
MEAN ARENAS	B	50 zł
MICROCOSM	B	70 zł
MYTH	B	60 zł
NAUGHTY ONES	B	60 zł
NICK FALDO GOLF	B	83 zł
CUT TO LUNCH	B	25 zł
OVERKILL & LUNARC	B	25 zł
PINBALL ILLUSION	B,P	61 zł
POWER GAMES	B	41 zł
PREMIERE	B	25 zł
PROJECT XULTIMATE BODY BLOWS	P	30 zł
QUICK THE THUNDER RABBIT	B	98 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	51 zł
ROAD KILL	B	43 zł
SENSIBLE SOCCER	B	52 zł
SKELETON KREW	B	58 zł
SLEEPWALKER	B,P	58 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	110 zł
SPERIS LEGACY	B,P	95 zł
SUPER 2000	B,P	39 zł
SUPER LEAGUE MANAGER	B	58 zł
SUPER SKIDMARKS	B,P	71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
THE CHAOS ENGINE	B	25 zł
THE GUINNESS DISC RECORDS	B,P	100 zł
THE SPERIS LEGACY	B	110 zł
THEME PARK	B	104 zł
VIDEO CREATOR	B	130 zł
VITAL LIGHT	B	30 zł
WING COMMANDER	B	60 zł
WORMS	B,P	116 zł

### AMIGA CDTV wybrane tytuły :

ALL DOGS GO TO HAVEN		15 zł
AMINET 7,8,9,10		50 zł
AMINET SET	4CD	135 zł
AMINET SET 2	4CD	135 zł
C64 SENSATION		68 zł
CD EXCHANGE 1		71 zł
CD NETWORK		74 zł
CD NETWORK 2		80 zł
CDPPD PL	P	50 zł
DEMOMANIA		50 zł
DZWIĘKI I MODULY		50 zł
GAMERS DELIGHT 1		41 zł
GAMERS DELIGHT 2		41 zł
GIGANTIC GAMES 2		74 zł
HUTCHINSONS ENC.		20 zł
MEETING PEARLS 1		39 zł
MEETING PEARLS 2		39 zł
MEETING PEARLS 3		39 zł
PANDORA		30 zł
POWER GAMES		41 zł
SCENA PL	P	50 zł
SPECY 2		104 zł

### ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):  
(022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.114

-listownie :

CLOCK BIURO HANDLOWE  
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12



### SKLEP FIRMOWY

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



620-42-48  
wew. 114

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.  
**PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !**

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

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ  
100 zł REALIZUJEMY  
NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA  
PL - polska instrukcja  
B - wersja pudełkowa



# GRACZA Uniwersytet

## Co w Niej takiego jest?

Serdecznie witam wszystkich słuchaczy, a w zasadzie czytelników Uniwersytetu Gracza. Moja obecność dzisiaj jest w pewnym sensie zdarzeniem losowym. Wykładowca Borek wyjechał na urlop naukowy, a żeby nie tracić zajęć poproszono mnie o zastępstwo. Nie znam dokładnie planu tematów mojego kolegi, dlatego proszę dzisiejszy wykład potraktować trochę luźniej – spróbuję w nim nawiązać do tego czym aktualnie zajmuję się w swoim IBSZ (Instytut Badań Sensu Życia). Dzisiejszy temat to: dlaczego gry komputerowe nas tak fascynują i co w nich znajdujemy takiego absorbującego?

Moim zamiarem będzie poruszenie i zarysowanie pewnych cech tego zjawiska. Przedstawiając poniższe przemyslenia, zamierzam pobudzić do zastanowienia się nad tą kwestią, bez uprzedniego wykładania przysłowiowej kawy na ławę.

Czy zastanawialiście się kiedyś, siadając do kolejnej gry, co takiego jest w niej, co nas przyciąga, zabiera nam czas i po zmęczeniu nią każe znowu wrócić? Prawdopodobnie nie, albo przypadkowo, a jednak jest to ważna kwestia, warta chociażby kilkunastu minut skupienia, po to aby dojść do jakichś wniosków. Od razu mówię, że nie ma jednej uniwersalnej odpowiedzi, bo dotyczy ona rzeczy osobistych dla każdego z nas. Jednak warto przyjrzeć się zagadnieniu, aby móc po zebraniu osobistych spostrzeżeń, przeprowadzić analizę i stworzyć własną odpowiedź.

Odpowiedź na to pytanie pozwoli określić to czego szukamy w grach i skoncentrować się na tych, które spełniają te zapotrzebowania. Także pozwoli postrzegać pewne zjawiska związane z grami. Pomoże gry klasyfikować pod względem przydatności i stopnia zaspokajania oczekiwań odbiorcy, co w prostej linii pozwala na ich ocenę. Mając takie dane, będzie można stworzyć wizję gry trafiającej w gusta graczy, tzw. hit – taki obraz jest dobrym początkiem tego, aby poziomy produkt stworzyć. Czasami może okazać się, że po określeniu naszych potrzeb, które próbowaliśmy zaspokoić grając w gry komputerowe, uświadamiamy sobie, że gdzie in-

dzie, w innych mediach, możemy doświadczyć tego pełniej.

Podstawową cechą gier komputerowych ma być ich rozrywkowy charakter. Ze względu jednak na osobiste interpretowanie pojęcia rozrywka – mówiąc je, każdy co innego ma na myśli – warto przytoczyć grupy powodów, dla których ludzie po produkty rozrywkowe sięgają.

Rozrywka dla ludzi może być: ucieczką od rzeczywistości lub odwracaniem uwagi od problemów; relaksem; uzyskiwaniem wewnętrznego zadowolenia kulturalnego

tutaj można zacząć się zastanawiać nad stopniem tej zamiany, ale w każdym przypadku będziemy mieli z nią do czynienia.

To ważny czynnik, wpływający na fascynację grami komputerowymi. W nich dostarczane i zarazem zastępowane są, wyobrażane, ale nie istniejące w rzeczywistym świecie rzeczy. Muszą one spełniać warunek aktywności i istnienia pomiędzy nimi a graczem tzw. sprzężenia zwrotnego. W filmie fantastycznym mamy zastępowany świat, jednak my go tylko odbieramy – nie ma sprzężenia

iny, a jeszcze innym razem gumową piłką, która leci i strzela do baloników. Za każdym razem następuje moment, w którym dochodzi do utożsamienia się z zastępczym bohaterem-przedstawicielem poprzez którego pojawiamy się w wymyślonym świecie.

Czy to wystarczy do fascynacji? Może. Ale jest jeszcze coś co sprawia, że gry komputerowe są uwielbiane. Aby świat przedstawiony w grze był pasjonujący, poza warunkami dobrej rozrywki musi spełniać jeszcze jeden warunek: być lepszym niż rzeczywistość – komputerowe światy taki warunek spełniają.

Zauważmy, że komputerowe krainy obdarzone są niesłychaną cechą: bardzo tanich błędów. Jeżeli popełnimy jakiś błąd, mamy zawsze kolejne życie, kolejną próbę. Drugą cechą jest możliwość szybkiego wyłączenia się z nie odpowiadającego świata. Gra się nie podoba, to trzask „RESET” i możemy pójść na spacer, zapominając o wszystkim – w życiu nie ma tak łatwo. Oczywiście wszelkiego rodzaju łatwe zagadki, słabi przeciwnicy, niski poziom trudności, bezproblemowy postęp, to kolejne rzeczy cieszące i dające wiele satysfakcji – a wszystko po to, żeby gracz-odbiorca był zafascynowany i chciał wrócić tutaj ponownie.

Podsumowując, przyczynam z jakich gry komputerowe są uwielbiane są: możliwość otrzymania rozrywki ulubionego rodzaju; interakcja ze światem przedstawionym; zastępowanie nie spełniających naszych oczekiwań, z którym mamy do czynienia w życiu codziennym; oraz „piękniejszy”, bardziej odpowiadający naszym oczekiwaniom komputerowy świat.

To tyle. Mam nadzieję, że udało mi się zwrócić uwagę na sprawę fascynacji grami. Jeżeli kolejny raz siadając do gry, zastanowisz się na ile spełniane są Twoje zamierzenia, co faktycznie Cię fascynuje i czy przypadkiem nie czas już przestać zastępować sobie prawdziwy świat i wkroczyć w niego – to oznaczać będzie, że nadajesz się do mojego Instytutu IBSZ, serdecznie zapraszam, zwłaszcza korespondencyjnie.

Emil Leszczyński



lub estetycznego; seksualnym pobudzeniem.

W zasadzie odpowiedzią na pytanie: „co nas fascynuje w nich?“, jest właśnie dostarczanie rozrywki, jednak to nie wystarczy. Przecież książka, telewizja, radio, kino, także ją dostarczają, a jednak gry komputerowe robią to inaczej i właśnie ten odmienny sposób jest sednem sprawy.

Gry komputerowe, jak żadne inne media rozrywkowe, dostarczają nam możliwości aktywnego odbioru treści rozrywkowych bez potrzeby uczestniczenia w niej innych osób. Innymi słowami, gry komputerowe zastępują drugą stronę, która potrzebna jest do naszego równoczesnego biernego i aktywnego uczestniczenia w rozrywce.

Ważną cechą gier komputerowych jest to, że są one zawsze zastępstwem czegoś. Jeżeli chcemy zagrać w szachy, to gra komputerowa zastąpi nam przeciwnika. Jeżeli chcemy przeżywać przygody w innym świecie, to właśnie w niej znajdziemy ten świat. Oczywiście

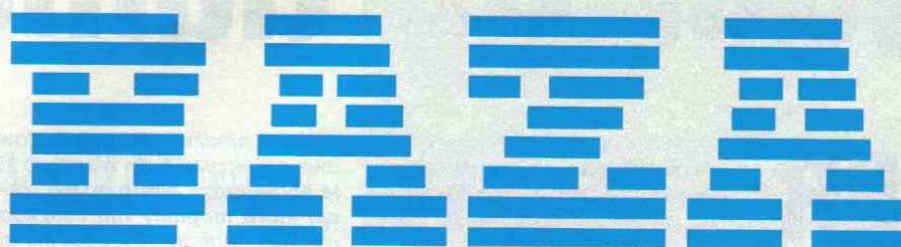
zwrotnego, nie możemy w niego ingerować, na niego wpływać.

Zastępowane-dostarczane może być wszystko: druga osoba, świat, przeżycia, emocje, problemy, sytuacje, zdarzenia, itd. Stopień udawania określa twórca gry, wybiera i ocenia odbiorca-gracz. Cały problem polega na tym, żeby dobrze określić co gracz chce, aby zostało zastąpione i do jakiego stopnia.

Takim uniwersalnym warunkiem, jaki każdy gracz chce, żeby był spełniany, jest dostarczanie pewnego rodzaju wymyślowanego świata, który jest odbiciem tego, w którym żyjemy. Każdy z tych przedstawionych światów spełnia warunek interakcji z graczem. Jednak nasza osoba istniejąca w nim, także jest w jakiś sposób podmieniana. Zawsze musimy wyobrazić sobie, że stajemy się bohaterem – wczuć się w niego. To warunek nieodzowny, aby doszło do ingerencji zastąpionego świata na nas. Raz jesteśmy pilotem myśliwca, czy drużyną śmielców przemierzających dzienne kra-



# KOMPUTERY



- **intel**. Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- **Microsoft** legalne oprogramowanie
- **Niezawodne, Tanie**

✓ 2 lata gwarancji, ✓ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✓ telefoniczny support techniczny

## Komputer BAZA

<i>dla ucznia</i>	<i>multimedia</i>	<i>profesjonalny</i>
486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB monitor color 14" LR, SVGA, klawiatura, DOS 6,22	486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, CD-ROM, karta dźwiękowa, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB LB, klawiatura, DOS 6,22	Intel Pentium 90, 8 MB RAM, PCI, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB PCI, klawiatura, DOS 6,22

2354,- 2934,- 3977,-

## RATY!

	<i>dla ucznia</i>	<i>multimedia</i>
<b>1 wpłata</b>	861,-	1455,-
<b>12 rat po</b>	222,-	375,-

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

**Białystok**  
ul. Bema 102  
tel. 42 88 92

**Bielsko-Biała**  
ul. Wyzwolenia 7  
tel. 14 74 42

**Bydgoszcz**  
ul. Karłowicza 26  
tel. 41 72 87

**Gdańsk**  
ul. Grunwaldzka 481  
tel. 52 50 11 w. 285

**Gdynia**  
ul. Śląska 35/37 p. 319  
tel. 21 18 08

**Katowice**  
ul. Jesionowa 9A  
tel. 58 20 62

**Kielce**  
ul. Leśna 1  
tel. 42 972

**Kraków**  
ul. Raclawicka 56  
tel. 34 32 17

**Lublin**  
ul. Narutowicza 62  
tel. 20 317

**Łódź**  
ul. Jaracza 19  
tel. 30 21 74

**Olsztyn**  
al. Warszawska 79/81  
tel. 27 01 73

**Poznań**  
Osiedle na Murawie 3  
tel. 21 32 57

**Rzeszów**  
ul. Staszica 15B  
tel. 42 722

**Szczecin**  
ul. Konopnickiej 25  
tel. 87 83 05

**Toruń**  
Szosa Chelmińska 128  
tel. 266 51

**Wrocław**  
ul. Jedn. Narod. 43/45A  
tel. 21 31 94

**Warszawa**  
ul. Powsińska 22A  
tel. 642 19 14  
ul. Popieluski 19/21  
tel. 33 90 30

**Zielona Góra**  
ul. Sikorskiego 60/1  
tel. 27 02 23



# Jaguar CD

## HOVER STRIKE

Niedobrze. Od kilku miesięcy najważniejsze kolonie Federacji nie dawały znaku życia. Zwiad potwierdził najgorsze domysły – skolonizowane planety zostały zajęte przez Terrakian, paskudnych kosmicznych piratów. Terrakianie szybko zbudowali na zagrabionych światach potężne fabryki, których produkcja służyć ma tylko jednej sprawie – zagładzie ludzkości. Federacja błyskawicznie wysłała potężną armadę w stronę swoich byłych kolonii. Niestety, frontalny atak okazał się niemożli-



56

wy z powodu doskonałych zabezpieczeń, jakie piraci zainstalowali na planetach. Czułe radary mógł ominąć tylko jeden malutki statek transportowy z bojowym poduszkwowcem na pokładzie.

Właśnie. To Ty będziesz siedział za sterami poduszkwowca. Twoim zadaniem jest zniszczenie systemów bezpieczeństwa Terrakian. Najpierw musisz to zrobić na pierwszych ośmiu planetach. Gdy znajdziesz się już na powierzchni którejś z nich, Twoja obecność zostaje natychmiast wykryta. Proponuję od razu wcisnąć gaz do dechy i zaszyć się gdzieś, gdzie nie strzelają. Przejrzyj teraz swoje uzbrojenie (klawisz options): rakiety, rakiety samonaprowadzające, rakiety

ziemia-ziemia i to wszystko. W niektórych misjach dostępne są również flary oświetlające niebo i teren przed poduszkwowcem. Gdy wszystkie magazynki wyczerpią się, pozostaje jedynie małe pokładowe działko plazmowe. Na szczęście na planetach pozostały porzucone przez kolonistów zasobniki z amunicją i paliwem. Poszukaj ich na radarze – będą to małe niebieskie punkty. Powoli rób rozpoznanie i ustal miejsca pobytu wroga. Najlepiej prowadzić wojnę podjazdową, tzn. podjechać w okolice nieprzyjacielskich maszyn, oznaczyć je jako cel (klawisz 5) i jeżeli nie stoi na przeszkodzie żadna góra lub coś w tym rodzaju, odpalić rakietę samonaprowadzającą i sprawa załatwiona. Cele misji są oznaczane na radarze jako duże punkty. Będą to radary, elektrownie, transportery, itp. Po ośmiu udanych misjach przechodzimy dalej, na wyższy, trudniejszy poziom.

Sterowanie poduszkwowcem jest trochę pogmatwane. Klawisz A jest przyspieszaczem, C - hamulcem. Zmiana kierunku jazdy zależy od powierzchni planety. Na jednej nasz pojazd będzie się doskonale prowadził, na innej – kręcił jak karuzela. Całość do opanowania w ciągu jednego dnia.

Atmosfera gry jest dość mroczna. Znajdujemy się na zimnych, nieprzyjaznych planetach, gdzie trudno dostrzec choćby skrawek błękitnego nieba. Przeważnie planety są otoczone wiecznym mrokiem, który jest tylko po części rozpraszany przez dalekie słońca. Podłoże jest wypełniane zimnymi teksturami. Jedynymi ciepłymi miejscami są jeziora lawy wydostającej się spod powierzchni. Można się też natknąć na kanciasto-industrialny krajobraz z betonu i stali. Trochę to wszystko jest monotonne, ale gra się całkiem nieźle – trudno ustalić pozycję wroga inaczej niż za pomocą radaru. Gdy złapiemy kontakt wzrokowy, może być już za późno. Do tego przygrywa muzyka z płytki – też dość posępna. Nie wiem, czy jest to zaleta czy wada – jak kto woli.

Reasumując (śliczne słowo), „Hover Strike” przeznaczony jest dla ludzi lubujących się w tajemniczych światach i mrocznej dezorientacji. Można pograć, chociaż jak dla mnie gra jest zbyt monotonna.

**TYTUS**

PS. Dla tych, co lubią sobie od czasu do czasu trochę postrzelać: nieskończona ilość amunicji, energii i osłon (wpisz na planszy z wyborem misji) – dół+3+4+6+7

# Game Boy

*Hełol niedźwiadki gejbojowe wy moje kochane! Dzisiaj tyk dwa opisy gier do Waszych konsolek. GB w Polsce całkiem nie le sobie radzi, tym bardziej, że nie ma żadnej poważnej konkurencji, która mogłaby mu zaszkodzić. No i bardzo dobrze. Acha, za miesiąc konkurs. Oj, posypią się nagrody, posypią...*

**TYTUS**

## KILLER INSTINCT

W początkowym zamysle gra ta była produkowana dla konsoli ULTRA 64. Stało się inaczej. „Killer Instinct” tworzony na komputerach Silicon Graphics wylądował w końcu na SNES-ie i Game Boyu. Nowością jest tutaj (a może powrotem do tradycji) brak jakichkolwiek tajnych ciosów – wszystko podane w instrukcji. Utajnione są jedynie Combosy, czyli zestawy szybkich ciosów. W tym cała zagwozdka, żeby je odkryć, więc nie będę wam psuł zabawy.

Muszę przyznać, że postacie skaczące po małym ekranie wyglądają i ruszają się całkiem nieźle, jak na konsolę ręczną. Co prawda zestaw ciosów jest troszkę okrojony SNES-em, ale i tak jest nieźle. Muzyczka też jest trochę „zminiaturyzowana”, taka że można ją wyłączyć z powodzeniem. Oczywiście w menu znajdziemy też opcję Link, pozwalającą na grę w dwie osoby. Wygodna jest też



funkcja Practice, dzięki której można się bezkarnie powyżywać na przeciwniku.

Co mogę powiedzieć? Na pewno jest to jedna z lepszych gier, jaka pokazała się w ostatnim czasie na GB (w klasyfikacji ogólnej). Polecam jak najbardziej.

**TYTUS**

Ocena: **★★★★**

## KRÓL LEW



No i stało się. Gra, która bardzo mi się podobała na SNES-ie zupełnie nie przypadła mi do gustu. Co prawda graficznie Disney się postarał, ale nie do końca. Lekko przesadzie uległa tu miniaturyzacja, albo raczej próba oddania wiernie szczegółów. Skończyło się



totalnym brakiem orientacji na ekranie. Nie jest łatwe rozpoznanie gatunku zwierzątka zagrażającego naszemu bohaterowi, znaleźć nie energii itp. Wydaje mi się, że gra ta jest za mało uproszczona i przez to nieczytelna, przynajmniej na tyle, że trzeba mocno wstężyć wzrok, aby się połapać w sytuacji. Powiem szczerze, że przeszedłem tylko pierwszy level, drugi nie starczyło mi cierpliwości. Z tym się wiąże druga sprawa. Zsynchronizowanie skoków z kierunkami jest dość kłopotliwe i przy drugiej próbie skoczenia gdzieś tam spadamy w zupełnie inne miejsce.

Poza tym gra jest naprawdę bardzo przyjemna. Świetnie by się w nią grało, gdyby nie niepotrzebne utrudnienia. Z muzyką też troszkę przedobrzyli. To znaczy może by jest dobra, ale trochę za bardzo wyciągana na doskonałą. W efekcie wyszło coś mało ciekawego. Cóż, taką mam pracę, że muszę trochę pomarudzić...

**TYTUS**

Ocena: **★★★**



# Jaguar

## PITFALL

Ejże, kiedy to było? Siedem, osiem lat temu? Wtedy po raz pierwszy ujrzałem „Pitfalla” bodajże na Atari 800XL. Oj, fajnie się grało. Teraz pojawiła się nowa, odmłodzona wersja tej gry firmy Activision. Nowy „Pitfall” prawie równocześnie pojawił się na peccie i Jaguarze. Wersja peccetowa przystosowana pod Windows 95 jest prawie tak samo dobra jak ta jaguarowa. Na szczęście jaguarowicze mogą grać na całym ekranie z o wiele lepszym skutkiem, to znaczy obraz nie skacze, a piksele nie zamieniają się w stopy kolorowych kwadracików.

Akcja gry toczy się gdzieś w środku południowoamerykańskiej dżungli. Bohater gry, osiemnastoletni Harry Pitfall jr, wyrusza na poszukiwania swojego ojca, niejakiego Pitfalla Har-



ry'ego. Oczywiście czeka na niego sporo niespodzianek i kilkadziesiąt poziomów do przejścia. Na monotonię nie można tu narzekać. Bardzo ładnie zrobione poszczególne poziomy, dużo różnych paskudnych gadzin, trochę tajemnic do odkrycia i kilka innych podobnych spraw. Harry'ego czeka wędrówka przez dżunglę, jazda kolejką w kopalni, odkrywanie tajemnic świątyni, szukanie drogi w labiryntach zagubionego miasta... Nieźle jest także zrobiona sama animacja bohatera: bieg, strzelanie batem, skoki, wspinaczka po lianach itp. Czasami trzeba też troszkę pomysleć. Na przykład – do czego może służyć rozpięta pajęczyna? Tylko i wyłącznie do długich skoków. Po drodze należy zbierać różne rzeczy: złoto, energię życiową i oczywiście broń. Bronią standardową jest pejcz – dobry do bezpośredniej walki. Poza tym można znaleźć woreczki z kamieniami, bumerangi i wybuchające kamienie, które zabijają wszystko w obrębie ekranu. Jednak powodzenie w grze można uzyskać tylko i wyłącznie dzięki zręczności swoich palców i wytrzymałości joysticka.

Muzyka i dźwięki – całkiem niezłe. Co prawda nie chce mi się wierzyć, że odgłosy są naturalne, ale i tak prezentują się świetnie. Graficznie też bez zarzutu – żadnej topornej oprawy, wszystko cacy. Grywalnie – można poszaleć. Na szczęście nie jest to gra prosta, ale z drugiej strony nie jest też supertrudna. Polecam ją miłośnikom starego „Pitfalla”, i nie tylko.

**TYTUS**

## RAYMAN

Pewnego razu... O nie, tak nie będę zaczynał. Do każdej gry dopasowana jest jakaś historyjka mniej lub bardziej sensowna, ale i tak wszystkie są do siebie podobne. W tym wypadku chodzi o uwalnianie swoich pobratymców z klatek poustawianych przez takiego jednego w czarnym płaszczu... To nie jest istotne. Istotne jest to, że firma Ubi Soft wypuściła na rynek „Raymana”. Przyznam, że bardzo dawno nie widziałem tak doskonałej platformówki.

### A to dlaczego?

Glupie pytanie. Wystarczy spojrzeć: 65000 kolorów, bardzo przyjemne cieniowania, super rysunek i śmieszna animacja. Mało? Dodajmy jeszcze do tego ponad pięćdziesiąt rodzajów różnych stworków, możliwość powrotu do zaliczonych poziomów oraz konieczność główkowania (od czasu do czasu). Co prawda świat naszego bohatera jest kolorowy, ale trudno w nim przeżyć. Kiedy za-

siadłem przed grą po raz pierwszy i przeszedłem kilka pierwszych poziomów – spodobało mi się. Po kilku dniach „Rayman” stał się moją grą miesiąca, a może nawet dwóch miesięcy.

Pochodzenie tego osobnika nie jest mi znane. Po raz pierwszy spotykamy się z nim w lesie – jeden łatwiutki poziom treningowy. Można sobie popatrzeć na skaczące muchomorki, tańczące kwiatki itp., itd. Na następnym poziomie pojawia się coś w rodzaju wodnika. Należy go ominąć (jeszcze). Teraz dostajemy od dobrej wróżki magiczną moc bicia pięścią na odległość. Kolejny poziom jest już poważniejszy. Oprócz dużych wodników pojawiają się również małe wodniczki – paskudne i agresywne. Dalej zaczyna się już tragedia...

Wielką wadą tej gry jest to, że nie można jej ukończyć w ciągu dwóch godzin. Można grać, grać, grać, coś zjeść, a potem grać, grać... Nieuniknione są powroty na wcześniej zaliczone levele. Nasz bohater w kolejnych poziomach dostaje nowe specjalizacje (np. bieg, chwytywanie się półek, itp.). Jasne jest, że bez tych umiejętności nie zrobi się wszystkiego.

Aby zdobyć więc klatkę z drugiego albo trzeciego poziomu, musimy przejść do następnych, a potem się wrócić.

W sumie gra jest na tyle prosta (chodzi o myślenie), że wielkich instrukcji obsługi nie trzeba pisać. Wszystko widać jak na dłoni: gdzie trzeba iść, co wziąć. Natomiast nie jest łatwo dojść tam, gdzie chcemy, bowiem pułapki (też doskonale widoczne) nie są łatwe do przejścia. Duże pole do popisu dla łamaczy joypadów.

**TYTUS**

P.S. I jeszcze jeden mały kodzik. 50 żyć – wpisz na początkowym demku 515253 (o ile dobrze pamiętam).



## WHITE MAN CAN'T JUMP

Ostatnio trudno znaleźć porządną grę z prawdziwego zdarzenia. Podobnie jest z filmami. Nakręcono dzieło (?) pod tytułem „White Man Can't Jump” – typowy film klasy B. Wypruci z pomysłów faceci od robienia gier coraz częściej sięgają po nie (czyli pomysły) do obrazów filmowych. Cóż, dobrego kina jest coraz mniej – tak samo jest z grami.

„WMCJ” jest próbą odzwierciedlenia prawdziwej koszykówki ulicznej na nieprawdziwym telewizorowym boisku. Tym, co mało orientują się w streetballu, powiem, że gra się dwoma drużynami po dwie osoby i rzuca do jednego kosza. Rzuty oczywiście są punktowane w zależności od odległości od kosza itd. Na początku trochę marudziłem. Teraz będzie ciąg dalszy.

### Tragedia

rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia gry. Najpierw latają jakieś napisy, potem ktoś zaczyna gadać. W momencie gdy orientujemy się, iż są to krzyki zawodników, boisko zaczyna nieprzyjem-

nie się przybliżać, potem leci w lewo, w dół, oddala się. I tak w kółko. Kiedy wydaje się, że sytuacja jest opanowana, nagle cały ekran przysłania nam np. zadek gościa, powstaje małe zamieszanie, bum, bum, lup i nasi przeciwnicy mają już parę punktów więcej na swoim koncie. Z zoomingami zdecydowanie przesadzono. Nie wiem, może miało to w jakiś sposób utrudnić grę? Raczej drażni i nie pozwala się skupić na rzeczy najważniejszej – rzucaniu do kosza.

Poza tym człowiek często gubi się w klawiszach. Raz podajemy, chwilę potem chcemy zrobić to samo i okazuje się, że przewróciliśmy jakiegoś człowieka – strasznie namotane.

### Dobre strony

oczywiście też są, ale nie mają, niestety, istotnego wpływu na komfort gry. Dużo opcji, z których najciekawszą jest możliwość grania w cztery osoby. Do gry dodany jest adapter o nazwie TEAM TAP, pozwalający na przyłączenie właśnie czterech joysticków i wtedy każdy ma swojego zawodnika na boisku. Można też ustawiać dowolnie czas gry, punktację

i kupę różnych koszykarskich udziwnień.

Do dobrych stron zaliczę również to, co bezpośrednio działa na nasze zmysły. Graficznie całkiem dobrze (oczywiście oprócz wyżej wspomnianej tragedii) chociaż bywa monotonna, a zresztą sami popatrzcie obok. Muzyka, jak to muzyka w „średnich” grach. Jakby ktoś na płycie wydał, to i tak by nikt nie kupił. Podczas meczu praktycznie cały czas ktoś krzyczy: „Watch out!” oraz „Hey, man!”. W sumie to nie przeszkadza – ot taki bajerek.

Naprawdę chciałbym Wam udzielić paru rad dotyczących strategii itp, ale na wgrzylenie się w sam środek gry zabrakło mi cierpliwości. Jak ktoś będzie miał styczność z „White Man Can't Jump”, to niech się wgrza na własną odpowiedzialność.

**TYTUS**





Muszę przyznać, iż zostałem niezwykle miło zaskoczony przez snesową wersję „Mortala”. Porównywanie SNES-a do peceta jest według mnie trochę bezsensowne (inna kategoria wagowa!), ale zrobię to na niekorzyść tego ostatniego. Nienajmłodsza już konstrukcja konsoli doskonale sobie poradziła z wielkim wyzwaniem pod tytułem MK3. Różnice są niewielkie i przejawiają się przeważnie w sposobie sterowania. Zresztą, nie ma co tu dużo gadać – „Mortal” potęgą jest i basta. W skali tylko i wyłącznie snesowej dałbym 98% (na 100). Po prostu warto to mieć.

### To, co najważniejsze

Czyli ciosy, czyli jak wciskać, aby krew wyciskać, czyli klawiszologia: G - góra, D - dół, P - do przodu, T - do tyłu, WP - wysoka pięść, NP - niska pięść, WK - wysokie kopnięcie, NK - niskie kopnięcie, BL - blok, B - bieg.

**TYTUS**



# MORTAL KOMBAT 3

58





**SONYA**

Bicycle kick – T-T-D-WK  
 Rings – T-T+P-P-NP  
 Fatality – T-P-D-D-B  
 Fatality 2 – trzymaj BL+B (G-G-T-D)  
 Combo – WK-WK-WP-WP-NP-T+WP

**SHANG TSUNG**

Volcano – P-T-T-NK  
 Fireballs 1 – T-T-WP  
 Fireballs 2 – T-T-P-WP  
 Fireballs 3 – T-T-P-P-WP  
 Fatality – trzymaj NP (D-P-P-D)  
 Animality – trzymaj B (D-D-D-D)  
 Tsung's Animality trzymaj WP (B-B-B)  
 Combo – WK-WP-WP-NP-T+WK

**SINDEL**

Fireball – P-P-NP  
 Midair Fireball – D-D+P-P-NK  
 Hair Whip – podejź blisko i próbuj NP  
 Fatality – (blisko) B-BL-BL-B-BL  
 Fatality w metrze – D-D-D-NP  
 Combo – WK-WP-WP-NP-WK

**KANO**

Knife Throw – D-T-WP  
 Grab & Bite – D-D+P-PNP  
 Fatality 1 – trzymaj NP (P-D-D-P)  
 Fatality 2 – szybko naciskaj NP-BL-BL-WP  
 Combo – WP-WP-WK-NK-T+WK

**JAX**

Missile – T-P-WP  
 Double Missile – P-P-T-T-WP  
 Shoulder Slam – T-T-WP  
 Fatality – trzymaj BL (G-D-P-G)  
 Friendship – NK-B-B-NK  
 Combo – WP-WP-BL-NP-T+WP

**LIU KANG**

Bicycle Kick – trzymaj 3 sekundy blisko przeciwnika NK  
 Fireball – P-P-WP  
 Fatality – P-P-D-D-NK  
 Combo – WP-WP-B-NK-NK-WK-T+WK

**STRYKER**

High Grenade – D-D+T-T-WP  
 Low Grenade – D-D+T-T-NP  
 Club Toss – P-P-WK  
 Fatality – (całokranowa odległość) P-P-P-NK  
 Friendship – NP-B-B-NP  
 Combo – WK-WP-WP-NK

**SUB ZERO**

Ice Shower – D-P-T-WP  
 Ice Statue – D-D-T-T-NP  
 Fatality – BL-BL-B-BL-B  
 Friendship – NK-B-B-G  
 Combo – WP-WP-NP-NK-WK-T+WK

**CYRAX**

Net Capture – T-T-NK  
 Long Bomb – trzymaj NK (P-P-WK)  
 Short Bomb – Trzymaj NK (T-T-WK)  
 Babality – P-P-T-WP  
 Combo – WP-WP-WK-WP-WK-T+WK

**SEKTOR**

Missile – P-P-NP  
 Missile – D-D+T-T-WP  
 Teleport Uppercut – P-P-NK  
 Fatality 1 – NP-B-B-BL  
 Fatality 2 – P-P-P-T-BL  
 Combo – WP-WP-WK-WK-T+WK

**NIGHT WOLF**

Axe Uppercut – D-D+P-P-WP  
 Arrow Shot – D-D+T-T-NP  
 Fatality – T-T-D-WP  
 Combo 1 – WK-WK-T+WK  
 Combo 2 – NK-WP-WP-NP-Axe Uppercut-AxeUppercut-WK

**SHEEVA**

Mega Stomp – blisko przeciwnika G-D  
 Fireball – D-D+P-P-WP  
 Fatality 1 – trzymaj WK (P-T-P-P)  
 Fatality 2 – P-D-D-P-NP  
 Combo – WP-WP-NP-WK-WK-NK-T+WK

**KUNG LAO**

Hat Throw – T-P-WK  
 Dive Kick – w powietrzu D+WK  
 Fatality 1 – B-BL-D  
 Fatality 2 – P-P-T-D-WP  
 Combo – WP-NP-WP-NP-NK-NK-T+WK

**KABAL**

Tornado Spin – T-P-NK  
 Ground Blade – T-T-T-B  
 Fatality – B-BL-BL-BL-BL-WK  
 Combo 1 – NK-NK-WP-WP-WK-T+WK

Generalny Importer Nintendo:  
 American Computer&Games  
 01-646 Warszawa, ul. Jelitka 27,  
 tel./fax 33-86-01

# Jaguar CD



W roku 1996 coraz więcej gier będzie się kręcić na srebrnych krążkach CD – nie obronimy się przed tym. Wszystkie nowe konsole wyposażone są w czytnik płyt kompaktowych – Jaguar również. W tej chwili zestaw Jaguar + czytnik jest najtańszą maszynką „multimedialną” dostępną na naszym rynku.

Po otwarciu pudełka i wyjęciu jego zawartości oczom naszym ukazuje się czarny przedmiot podobny nieco do futurystycznej muszli kłozetowej. Po dokładnym przyjrzeniu się temu urządzeniu niepokój mój wzbudziła trochę rachityczna klapka zamykająca płytę w napędzie. Radzę na nią uważać, bo prawdopodobnie nie wytrzymałaby większego szarpnięcia. Poza tym reszta wygląda solidnie, rzekłbym nawet – topornie. Sam napęd to produkcja Philipsa, co pozwala przypuszczać, iż zabawka będzie długo i bezawaryjnie pracować. Montaż jest niezwykle prosty. Czytnik mocno osadzamy w słoje cartridge'owym konsoli, podłączamy zasilacz i... to wszystko.

Jakie są możliwości Jaguara CD? Mniej więcej takie, jak średnie Pentium w pecie. Podwójny napęd – nie jest to super prędkość, ale wystarczy, aby oglądać filmy bez żadnych nieprzyjemnych zgrzytów. Oczywiście można też odtwarzać normalne płyty audio (trzeba tylko sobie dokupić jaguarowy kabelek do wzmacniacza – he, he). We wnętrzu konsoli siedzi specjalny programik do odtwarzania dźwięku, przy okazji oferując 81 algorytmów

rysujących przeróżne wzory w rytm muzyki. Oprócz tego można jeszcze odtwarzać płyty w standardzie CD+G... i to by było na tyle.

Gry, które zobaczyłem nie rzuciły mnie na kolana. Nieźle prezentuje się „Hover Strike”, jak również „Vid Grid”, który właściwie nie jest grą, ale zestawem teledysków, i został umieszczony w pudełku razem z czytnikiem. W pudełku znajdowało się także demo do „MYST-a” (super!), gra prosto z ulicznych automatów Blue Lightning, oraz soundtrack z gry „Tempest 2000”. Oczywiście produkcje te nie wykorzystują wszystkich możliwości Jaguara CD. Powiedziałbym raczej, że te możliwości nie są w ogóle wykorzystane – jak na razie. W prosty sposób został rozwiązany problem save'ów. Za odpowiednią dopłatą można zaopatrzyć się w specjalny cartridge zwany Memory Trackiem i na nim przechowywać save'y.

Dla właścicieli gołego Jaguara napęd CD jest zakupem na pewno opłacalnym. Jednak przed zakupem całego zestawu radziłbym się trochę zastanowić i przyjrzeć bliżej ruchom na rynku konsolowym.

**TYTUS**

Dystrybutor: **Mirage Software**  
 03-982 Warszawa  
 ul. Gen. Abrahama 4  
 tel. 671-77-77  
 Cena: 545 zł (konsola)  
 + 595 zł (napęd CD)

## SUPER NINTENDO, GAME BOY SEGA MEGADRIVE, GAME GEAR, JAGUAR, SONY P.S., AMIGA, CD 32, PC, C - 64, ATARI

### Największy wybór gier w Warszawie

COMAT D.T. „SMYK” 2 piętro w Warszawie,  
 ul. Krucza 50 tel. 27 72 11, 27 90 21 wew. 356  
 pon.-pt. 8.30-20.00, sob. 9.00-16.00

COMAT paw.12 Przejście podziemne  
 u zbiegu ulic: Al. Jerozolimskie i Jan Pawła II  
 (zielone pawilony) w Warszawie tel/fax (0-22) 630-29-73  
 pon.-pt. 11.00-19.00 sob. 10.00-15.00

Gry do komputerów, akcesoria

Gry do komputerów, gry TV, akcesoria

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową (nie dotyczy gier do komputerów). Katalogi można otrzymać po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem i z zaznaczeniem rodzaju konsoli na adres: 03-214 Warszawa ul. Krasnobrodzka 15/20.

Prowadzimy także sprzedaż hurtową produktów NINTENDO (atrakcyjne ceny dla sklepów)



# Przeżyjemy to jeszcze raz

## Arcade Pack

Dzięki wspaniałej instytucji recydingu mamy dzisiaj szansę jeszcze raz, a może nawet po raz pierwszy, zagrać w dwie gierki Team 17: „Arcade Pool” i „Overdrive”. Wraz z demkami innych programów tej firmy, znalazły się one na jednym krążku CD.

„Arcade Pool” to dwuwymiarowy bilard. Otrzymujemy możliwość zagrania w wiele typów tej fascynującej zabawy, stosując się, wedle wyboru, do reguł amerykańskich lub angielskich. Możemy się zmierzyć z komputerowym przeciwnikiem na przykład w „8 z 15” lub też być swoim własnym oponentem w naj-

szybszym wpakowaniu wszystkich bil do luzu, czy też w grze na punkty w zaliczaniu kolejnych kul. Mamy też okazję ustalić własne reguły.

Podczas gry możemy wybrać spośród wielu podkładów dźwiękowych, zapisanych jako ścieżki audio na CD. Może to być gwar pubu, odgłosy uderzających o siebie bil z salonu bilardowego, czy też przyjemne kawałki bluesa. Razem z toczącą się walką na ekranie, tworzy to wspaniałą atmosferę.

Rzeczywiście, cała gra przypomina bardziej koleżeńską partyjkę w pubie, niż jakieś wysokiej rangi zawody.

„Overdrive” to wyścigi żelazniaków po perfekcyjnie wykonanych makietach torów. Dysponujemy widokiem wyłącz-

nie z góry, więc tę gierkę też można nazwać dwuwymiarową. Sposób zachowywania się samochodzików oraz ich sterowanie jest znacznie uproszczone.

Jeździmy po terenach zarówno pustynnych, arktycznych, jak też w centrum miast. Konsekwencją tego są różne warunki drogowe i sposoby zachowywania się pojazdów. A tych z kolei też jest kilka. Po trudnych terenach najlepiej się jeździ tymi z napędem 4x4, a w miastach, po ulicach o dobrej przyczepności, samochodami typu Grand Prix.

Jak to z żelazniakami bywa, zderzenia dla nich nie są groźne, więc możemy sobie pozwolić na przeróżne przepychanki. I właśnie to jest w tej grze najbardziej wciągające – umiejętność

wchodzenia w zakręty z poślizgiem oraz spychanie przeciwnika na pobocze.

Obie gierki na pewno nie dorównują „Virtual Pool”, czy też „The Need for Speed”, ale myślę, że po latach nic nie straciły ze swej grywalności. Nowe wydanie dostarczyło trochę nowych elementów, także gierki przechodzą swoją drugą młodość. Muszę stwierdzić, iż zestaw ten jest jednak dobrze dobrany i będzie stanowić dobrą rozrywkę. Wydaje się jedynie zbyt drogi.

Dean

Komputer: PC-CD  
Dystrybutor: MarkSoft  
Cena: 86,62 zł



## MEGAPAK 4

I oto mamy kolejną, już czwartą, część Megapacka. Jego zawartość prezentuje się całkiem niezłe. Z pudełka wysypuje się nam 11 CD, a na tym 10 gier. Jest tak ponieważ gra „Dragon Lore”, zajmuje 2 płytki. A teraz krótki opis zawartości pakietu:

### DRAGON LORE –

przygodówka z bardzo dobrą grafiką, animacją i dźwiękiem, której akcja toczy się w świecie fantasy. Nazywasz się Werner i byłeś synem jednego z 14 smoczych wojowników sprawujących władzę w krainie zwanej „Snem”. Byłeś, ponieważ w niemowlęctwie baron von Diakonov opanował zamek i zabił Twego ojca. Ty zostałeś cudem uratowany przez wiernego sługę. Gdy dorosłeś i prawda wyszła na jaw, postanowiłeś pomścić śmierć ojca i zdemaskować podłego barona.



### EMPIRE SOCCER –

mistrzostwa świata '94 w piłce nożnej. Niespotykaną rzeczą są tajne „cioty”, czyli np. Super Speed, Banana Shot, itp.



### SPACE ACE –

gra przygodowo-zręcznościowa z komiksową grafiką. Wcielasz się w niej w postać kapitana ACE-a, który musi uratować swoją dziewczynę i planetę Ziemię przed diabelskim komandorem Borfem.

### SAVAGE WARRIORS –

mordobicie z niezłą grafiką i dźwiękiem. Do wyboru mamy 10 postaci oraz dodatkowo 5 ukrytych przeciwników i sporą liczbę ciosów.

### ORION CONSPIRACY –

przygodówka pod SVGA. Naszym zadaniem jest rozwiązać zagadkę międzygwiazdnej konspiracji. W grze występuje oczywiście synteza mowy oraz przerywniki w postaci animowanych filmików.

### DAWN PATROL –

symulator lotu, w którym wypełniamy misje z okresu I wojny światowej. Jest to bardziej gra edukacyjno-zręcznościowa, ponieważ zawiera bardzo dużo wiadomości o I wojnie światowej, a my misję rozpoczynamy od razu w powietrzu i musimy zestrzelić kilka samolotów.



### TORNADO:

**OPERATION DESERT STORM –** Symulator samolotu Panavia Tornado IDS. Operujemy arsenałem nie spotykanym dotąd w innych grach (pociski Sky Flash, bomby BL 755). Dodatkowym plusem gry jest strona strategiczna gry, polegająca na możliwości planowania misji bądź całych kampanii.

### BLACK NIGHT:

**MARINE STRIKE FIGHTER –** symulator F-18. Do wypełnienia mamy 50 misji nawiązujących do operacji DESERT STORM.



### AGIS:

**GUARDIAN OF THE FLEET –** symulator krążownika rakietowego klasy TICONDEROGA, nafaszerowanego na Maxa elektroniką. Naszym zadaniem jest po prostu zniszczyć przeciwnika.

### PANZER GENERAL –

jest to strategia w której wcielasz się w postać niemieckiego generała, walczącego w Europie i Afryce Płn. podczas II wojny światowej. Celem każdej z kilkudziesięciu misji składających się na kampanię jest zajęcie w określonym czasie wyznaczonych obiektów (portów, baz lotniczych, itp) lub ich obrona.

Ze względu na dość niską cenę (ok. 140 zł) za tyle programów, i to dość ciekawych uważam, że „MEGAPAK 4” jest produktem godnym polecenia.

SIMON

Komputer: PC-CD  
Dystrybutor: CD Projekt  
Cena: 140 zł



# WRESZCIE TOTALNY ODJAZD

## Najlepsze ceny!

Wydajemy bez zezwolenia  
broń i encyklopedie

Konsole: Nintendo,  
SEGA, Sony, ATARI,  
Pegasus

Wszystkie najlepsze  
gry dla IBM PC,  
Nintendo, Sega,  
Sony PS, Pegasus,  
Macintosh itp.

Największy wybór pro-  
gramów edukacyjnych.

Przyjdź do nas!  
Zagraj, zostań mistrzem!

## Genialny sklep!

Przyjdź z kumplami  
albo z rodzicami.

Nie masz kasy?  
U nas kupisz na raty

Joysticki i myszy  
najlepszych firm

Komputery:  
IBM, Compaq, Tulip,  
Optimus, Adax

Drukarki:  
Hewlett-Packard,  
Canon, Epson

Wymieniamy gry

## Uzbroimy Cię po zęby

# Komputerlandia

Świat nauki i wirtualnej przygody

Al. Armii Ludowej 15 (przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25 51 86



by LEYO

# THE VERY TOP SECRET CAPANY



Brat Marcin

Poczta w okolicach redakcji działa niezbyt sprawnie, zazwyczaj z miesięcznym opóźnieniem. Ale największym problemem jest to, że doręcza wszystko z napisem TOP SECRET, niezależnie od adresata...



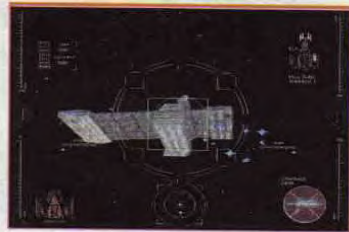
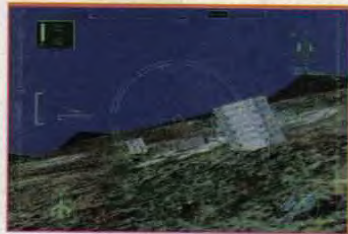
GAME OVER



**P**o kolejnym roku mamy kolejną wersję „Wing Commandera”. Poprzednia miała być ostatnią, ale sprzedawała się na tyle dobrze, że ostatnią nie została. Dokręcono kolejną część filmu, przygotowano kolejne misje, zapakowano to wszystko na sześć płytek i puszczono w świat, tym razem bez szumu i reklamy tak głośnych jak pod koniec 1994 roku.

Tym razem – pokrótce – historia ma następujący przebieg. Choć wojna z Kilrathi zakończyła się jakiś czas temu definitywnie, od jakiegoś czasu w kosmosie ktoś atakuje bezbronne konwoje. Nie wiadomo kto to robi, ale podejrzenie pada na Światy Graniczne – nie będące częścią Konfederacji, ale luźno z nią sprzymierzone. Takie podejrzenie może zaowocować bratobójczą wojną ludzi z ludźmi – jak się jednak w trakcie gry okazuje, podejrzenie nie jest słuszne i naszym zadaniem staje się udowodnienie Konfederacji kto za tym wszystkim stoi. Oczywiście może nam się to udać, ale może się nie udać, w zależności od tego jak potoczą się losy kampanii, w której weźmiemy udział i od tego, po której stronie się opowiemy. Nie będę rozpisywał się bardziej szczegółowo, żeby nie psuć Wam zabawy, dodam tylko, że na ostateczne rozwiązanie będzie miał wpływ nie tyle od wyniku ostatniej misji w kosmosie, ile to jak uda nam się rozegrać pewną dyskusję w obecności sporej liczby słuchaczy. Czyli – zamiast zręcznościówki – przygodówka.

Tak się złożyło, że grywam sobie w Wing Commandery parzyste – jak na razie miałem do czynienia



głównie z dwójką i czórką, jedynką i trójką w mniejszym lub większym stopniu mnie ominęły. Żeby wiedzieć o czym piszę sięgnąłem więc do tekstu Rooshkeena z TS 4/95 o „WC3”, żeby móc porównać swoje doznania z jego sprzed roku. Przyznam, że srodze się zawiodłem. Nie tekstem Rooshkeena, ale grą – bo z porównania jego doświadczeń i wrażeń z moimi jasno wynika, że nie zrobiono praktycznie żadnych zmian w części zręcznościowej. Symulator (?) potrafi dokładnie tyle samo, co rok temu. Misje też niczym się nie różnią i w 90% wypadków sprowadzają się do wystrzelenia wszystkiego, co się rusza. Grafika jest dobra, ale po „Air Power”, „EF2000” i „Flight Unlimited” nie robi już żadnego wrażenia. A scenariusz i film – nie są złe, lecz po obejrzeniu tych kilkudziesięciu scen wcale nie mam ochoty na obejrzenie zmontowanego z nich filmu pełnometrażowego, jak to było przy „Silent Steel”.

Zresztą to, że film nie jest zły też jest względne, bo niektóre jego elementy wydają mi się fatalne, bądź po prostu śmieszne gdy im się bliżej przyjrzeć. Mark Hamil wygląda tak, jakby mundur pił go pod pachami, zresztą większość kostiumów jest cokol-

wiek bezsensowna, bo po co na pokładzie statku kosmicznego wysokie, czarne oficerki? W wojkach lądowych mają one swoje uzasadnienie, w marynarce i lotnictwie nie bardzo. Śmieszy mnie też Maniak z lekko wystającym brzuskiem – jak na pilota myśliwca jest trochę za bardzo podtatuśnięty z wyglądu. Gdyby się jeszcze przynajmniej nie chwalił swoją odpornością na przeciążenia w rozmowie z marines... Kiedy zjawiamy się na pokładzie Intrepida, oglądamy przez kilka minut ciągle tych samych dwóch facetów gaszących pół litra płonącej benzyny w beczce, co ma dać nam do zrozumienia, że statek jest mocno pokiereszowany. I tak dalej... Nie ukrywam, że widziałem znacznie gorsze filmy, ale w niczym nie zmienia to mojej oceny „WC4”.

Mimo wszystko gra się całkiem nieźle, a stopień rozbudowania gry gwarantuje kilkaset godzin zabawy. W miarę upływu misji pojawiają się nowe typy statków, którymi możemy się posługiwać, pojawiają się fakty zmieniające naszą ocenę osób z którymi mieliśmy wcześniej do czynienia, wreszcie kilkakrotnie to my mamy podejmować decyzję o tym, jaka akcja powinna być wykonana, czy wolno nam w imię szybszego zakończenia walki poświęcić życie tysięcy cywilów, co jest ważniejsze: zdobycie nowych myśliwców czy odbicie słabo broniętego krążownika. W praktyce decyzję podejmuje się wróżąc z fusów, bo nie mamy dostępu do żadnych danych taktycz-

**WING COMMANDER IV**

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS '96

IPS

18
18
18
18

PC 486 DX 4 LUB P75, 8 MB, SVGA,  
LB LUB PCI

CENA: 189,10 zł

nych które pozwoliłyby na uznanie którejś akcji za istotniejszą, jednak przynajmniej przez chwilę ma się poczucie własnej ważności. W kosmosie zaś trzeba wylatać setki godzin, zanim dotrze się do końca, jako że w niektórych misjach przychodzi nam potykać się praktycznie w pojedynkę ze stadem pilotów na maszynach znacznie lepszych od tego, czym w danej chwili dysponujemy.

Podsumowując (żeby nie znęcać się nad grą dalej) „Wing Commander 4” jest grą albo średnią, albo niezłą, ale na pewno nie ląduje w grupie gier świetnych. Szkoda, że cały wysiłek przy jego tworzeniu poszedł w nakręcenie filmu, a nie w dopracowanie symulatora i zadań stawianych przed nami w kolejnych misjach, bo z tematyki kosmicznej można jeszcze sporo wycisnąć, zwłaszcza pakując w nią pieniądze ciężarówkami, jak to miało miejsce w przypadku dwu ostatnich (?) wydań „Wing Commandera”.

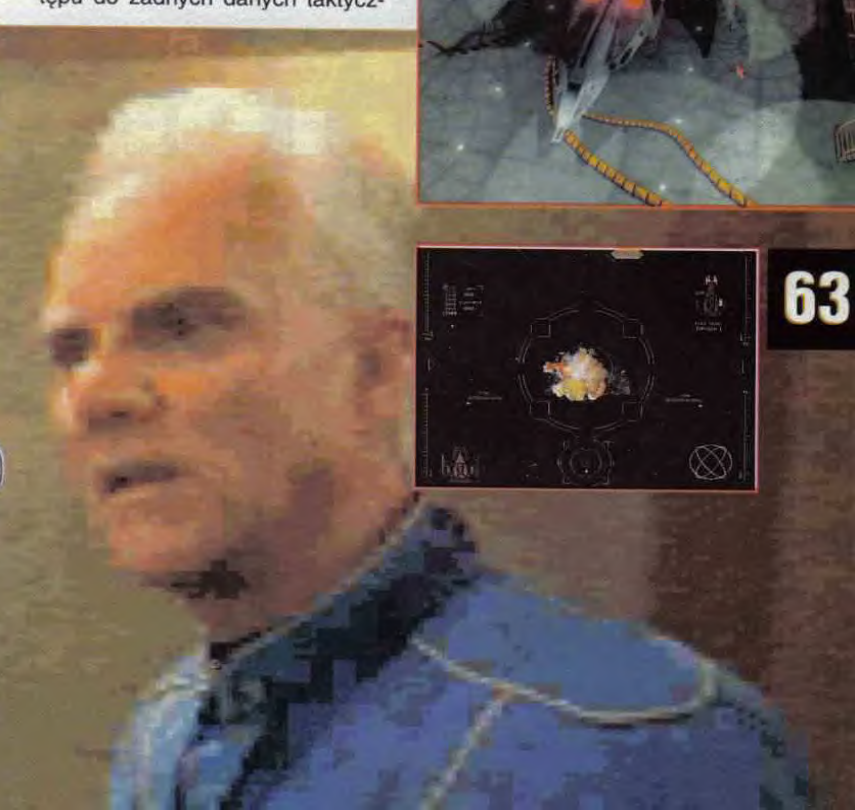
**Borek**



**63**

The  
Price of  
Freedom

# Wing Commander IV





**O**d czasu „DOOM-a” wiele firm podjęło próby wydania czegoś równie dobrego, co zyskałoby popularność i przyniosło duże pieniądze. Wszystkie dotychczas wydane produkcje, nawiązujące do tamtego hitu, wrzucano kolejno do tego samego wora z napisem „doomowate”, krzywiąc się z przejedzenia gatunkiem.

Na początku tego roku powstały dwa produkty z tego gatunku: „DUKE NUKEM 3D”, którego innowacyjność zawarta jest w części graficznej gry oraz „CYBERMAGE”, którego wyjątkowość leży w części fabularnej. Czas pokaże, czym będzie zapowiadany na trzeci kwartał roku 1996 „QUAKE”, na razie nie możemy go ocenić (sieciowa wersja alfa właśnie się ciągnie z Internetu).

Cała fascynacja „DOOM-em” polega na połączeniu w nim zręcznościowych elementów (strzelanki) z wątkiem fabularnym (przygodówka) i przypominającą rzeczywisty obraz (z oczu osoby, którą kieruje gracz) grafiką. Właściwe dobranie proporcji między nimi dostarcza graczowi rozrywki łatwej, pasjonującej i dynamicznej – przy okazji mocno brutalnej, co też, o dziwo, pobudza wolę gry.

W „Cybermage'u” wykorzystano te trzy elementy, jednakże dobierając inne proporcje niż w „DOOM-ie”. Graficznie gra zrobiona jest wyśmienicie, wysoka rozdzielczość, rzeczywiste plenery, zaułki, podziemia, opuszczone dzielnice, wyjątkowo rzetelnie wykonane sylwetki spotykanych postaci – szczegółowość i różnorodność.

Zmniejszono nieznacznie stopień zręcznościowy gry, jednakże opcjonalna możliwość ustawienia poziomu trudności pozwala nam na odpowiednie dobranie dynamizmu akcji – po-

czynając od spokojnej strzelanki, a kończąc na gorącej atmosferze centrum wojennej zawieruchy.

Ostatni element fabularny w grze zdecydowanie dominuje i za jego wykonanie autorom należą się premie i uznanie. Historia opowiedziana w grze napisana została przez twórcę całego projektu pana Davida W. Bradley'a, któremu dobrych pomysłów nie brakuje – kolejny raz chyłę głowę – a który miał już okazję zabłysnąć przy projekcie słynnej serii „Wizardry”.

Oto na Ziemi XXI wieku sytuacja przedstawia się tragicznie. Olbrzymie korporacje walczą ze sobą o dominację nad całą populacją, zarówno na drodze militarnej jak i naukowej. Trwa wyścig w poszukiwaniu nowych technologii, pozwalających na ostateczne sięgnięcie po laur jedynego zwycięzcy. Jednej z takich organizacji udało się wynaleźć rzecz deklasującą pozostałych oponentów, jednak dopiero przyszłe wydarzenia miały zdecydować o faktycznym rozstrzygnięciu.

Nasz bohater był dotychczas zwykłym obywatelem, próbującym odnaleźć się w tym zwariowanym świecie. Dostał zatrudnienie jako osobisty ochroniarz niejakiego M. Katta, jednego z potentatów korporacyjnych. Sytuacja wokół M. Katta zaczęła robić się gorąca, a dla ratowania sytuacji olbrzymia tajemnica korporacyjna przekazana zostaje niewyodróżniającej się osobie: TOBIE. Sekretem jest cudowny kryształ, który wszczepiono w czoło naszego bohatera. Rodowód tego cacka pochodzi od Obcych, a jego właściwości umożliwiają właścicielowi posługiwać się mocą tajemną, która manifestuje się w różnorodnych efektach pirotechnicznych. Mówiąc krótko: ten kto

potrafi się nim posługiwać, staje się wszechmocny. Ty, jako bohater gry, posiadasz go, ale zanim nauczysz się wykorzystywać jego pełną moc, upłynie jeszcze trochę czasu.

Do laboratorium, w którym wszczepiono kryształ, a gdzie aktualnie przebywamy, aby dojść do siebie po zaaplikowaniu nam całej masy dodatkowych cybernetycznych wszczepów, włamują się siły niejakiego NeCroma, który zyskał olbrzymie wpływy w świecie. Cel tego wtargnięcia jest niejasny, ale jak później się okaże, ściśle związany z naszą osobą. W trakcie gry dowiemy się o złych zamiarach NeCroma i o naszej misji zniszczenia go.

Spotkamy wiele postaci. Jedni będą chcieli nam pomóc, inni nam zaszkodzić, a jeszcze inni wykorzystają nasz niewiarygodnie rosnący potencjał. Rozmowa z Earth Mother wyjaśni nam czym jest posiadana przez nas moc i kryształ umieszczony w naszym czołe, a który wykazuje pewne podobieństwo do tego na czole NeCroma. Cała fabuła jest dobrze zbudowana, bez błędów logicznych.

Charakter świata wykreowanego w grze przypomina ten zbudowany w takich filmach jak: „Blade Runner”, „Judge Dredd”, czy w bardzo popularnej grze komputerowej „Syndicate”. Jest jednak wielokrotnie bliższy ze względu na pseudoosobiste doświadczanie przygody, które zbliża grę gatunkowo do RPG.

Będziemy musieli rozmawiać z tymi, którzy będą skłonni z nami rozmawiać. Mniej rozmownych trzeba będzie unikać, a uzbrojonych nawańców eliminować za pomocą dostępnej broni. Postacie pojawiające się

w komputerowym świecie będą zachowywać się dosyć naturalnie, będą krzyczeć do nas, będą zabijać się między sobą, jak i kombinować, co tu zrobić, aby było im lepiej – są bardziej ożywione. Cała masa przedmiotów, które znajdziemy lub kupimy w sklepach, odegra swoją rolę w trakcie naszej podróży.

Nowością w grze jest możliwość poruszania się nie tylko na własnych nogach, ale także czolgami, czy latającym policyjnym pojazdem – tego jeszcze nie było w grach doomowatych.

Rozszerzono także wskaźniki. Oprócz dotychczasowych energii i tarczy, wprowadzono trzeci odpowiadający mocy jaką możemy wydobyc z kryształu. Natomiast poziom osłon, rozdzielono na poszczególne lokacje ciała.

Gra wciążą swoją opowieścią, pozwalając nam na wypełnianie poszczególnych rozdziałów scenariusza. Zachwyca dobrze zrobioną grafiką, muzyką wypełniającą rzeczywistość komputerowej rzeczywistości. Całość prezentuje się wyśmienicie, a wykorzystanie popularnego na całym świecie sposobu rozgrywki rodem z „DOOM-a” pozwala na dynamiczne prowadzenie akcji. Połączenie doomowatej strzelanki z dobrą przygodą osadzoną w futurystycznym świecie to właśnie „Cybermage” – gra bardzo dobra i warta wydanych pieniędzy.

**EMILUS**

**Gra uzyskała rekomendację!!!**

Rekomendował **Emilus**,  
potwierdził **Voyager**.



ARMOR



# CYBERMAGE: Darklight Awakening

POLIER  
F

64



CYBERMAGE:  
DARKLIGHT AWAKENING

ORIGIN '96

IPS OS



PC-486 DX '33, 6 MB, CD-ROM, GUS



**W**ycie silników zagłuszyło absolutnie wszystko. Z czterech stron ruszyły w swoją stronę cztery pojazdy. Jeden z nich po drodze zdobył granat – rzucił go tam, gdzie za chwile mieli znaleźć się jego przeciwnicy. Potężny wybuch targnął powietrzem. Gong! Następna runda. Po treningu i eliminacjach, po których niewiele było do zbierania po zawodnikach; przynajmniej po tych, którzy przegrali. Zwycięzcy, w swoich wspaniałych, acz nieco połączonych maszynach stanęli przed jeszcze trudniejszym zadaniem – ośmiu wytypowanych śmiaków zmierzy się w śmiertelnych potyczkach na 12 trasach rozrzuconych po sześciu planetach. Poczynając od zasiedlonego przez duchy Zapomnianego Zamku, poprzez trasy wśród traw, Toksyczną Rafinerię, Pływające Miasto, trasy wyścigowe, a skończywszy na tropikalnych wyspach, gdzie owych tras zupełnie brak.

Zacznijmy od tego, że wreszcie nadeszła długo oczekiwana chwila – pojawiły się pierwsze, z prawdziwego zdarzenia gry, wykorzystując możliwości A1200. Przykładem na to jest „Gloom DeLuxe” i właśnie „XTreme racing”. Kiedy pierwszy raz uruchomiłem tę gierkę (bez zaglądania do instrukcji) pomyślałem, że to jakiś kawał – na ekranie zobaczyłem sporo rozrzuconych gdzieś tam punktów. Wyglądało to mniej więcej tak beznadziejnie, jak pierwsza edycja „Glooma” na Amidze. Poirytowany poszedłem grać w nowego „Glooma”, tudzież męczyć „Galagę” (też DeLuxe). Od niechętnego spojrzałem na opakowanie od „XTreme racing”, na którym ktoś zamieścił kilka zdjęć tej gry, tylko że na zdjęciach prezentowała się ona o niebo lepiej, od tego, co mogłem oglądać na ekranie. Eee, pewnie robią ludziom smaczku tymi zdjęciami, albo też narobili screenshotów z wersji pecetowej działającej na Pentiumie, albo czymś szybszym. Nagle w oczy rzucił mi się charakterystyczny dla Black Magic symbol czaszki, wytłoczony na opakowaniu. Olsniono mnie – zaraz, zaraz, przecież ci goście nigdy nie pisali gier na peceta! Odpaliłem jeszcze raz XTR-a, pokombinowałem trochę i oniemiałem. Dlaczego? Zaraz Wam wytłumaczę, tylko pojdę sobie zrobić coś do picia.

Dobra, już jestem. Trzecia w nocy, a ja gram w XTR, zamiast skończyć ten tekst i wymigiwać się przzerwami na picie. Dobra, kilka słów o tym, dlaczego XTR jest taki niesamowity. Gierka ta, to połączenie wyścigów i strzelaniny. Po torze ściga się 8 samochodów różnej marki (od garbusa, przez policyjne wyjce, półciężarówkę, skończywszy



na zgrabnych konstrukcjach wyścigowych). Grę można toczyć na kilka sposobów, począwszy od wyścigów, w których to na 12 znakomicie wykonanych trasach maksymalnie 8 graczy walczy o zwycięstwo, przez wyścigi pucharowe (trzy zestawy tras), sezonowe (jeden zestaw), skończywszy na odlotowych death-matchach (5 tras do wyboru). Na jednym komputerze, wykorzystując 2 joysticki i dzieląc klawiaturę na pół, mogą grać jednocześnie 4 osoby. Ot, po prostu – ekran dzielony jest na cztery, niezależne części. Dodatkowych 4 graczy można dokoptować poprzez modem lub kabel łączący dwie Amigi. Karkołomne trasy wyścigów o ustalonej wcześniej liczbie okrążeń obfitują w różnorodne przeszkody i specjalne dodatki. Symbole migających strzałek rozpędzają samochodzik do niesamowitych prędkości, pod znakami zapytania kryją się bonusy. Mniej przyjemne dodatki to beczki, na które lepiej nie najeżdżać, bo grożą wybuchem (samochodu też), różnorodne przeszkody wprawiające pojazd w małą wirówkę, stworkitłuki, które z przyjemnością rozniciąją samochodziki, poślizgowe plamy oleju, oskocznice. Nie mniej

pokaźna jest galeria stworków, które albo wytrącają nas z trasy, ginąc przy tym w chmurze krwi (ludziki i nieśmiertelne lemmingi), albo zakręcają nam krajobraz (ośmiornice, rekiny). Na niektórych trasach zdarzają się także przykre niespodzianki w postaci jezierek i przepaści, w których łatwo zgubić się na wieki. Podczas śmiertelnych pojedynków podstawową

nającą – powoduje to kiepska rozdzielczość (piksela 2x2) i na dokładkę dithering rozmazujący i tak już niewyraźny obraz. Za to wystarczy dodać nawet 1 MB pamięci FAST i już jakość grafiki jest taka jak trzeba. Możemy wyłączyć lub wyłączyć dithering, wybrać jeden z trybów wyświetlania (pixele 1x1, 2x1, 1x2, 2x2), wymiary okienka, w którym wyświetlana jest gra, us-



## XTreme racing



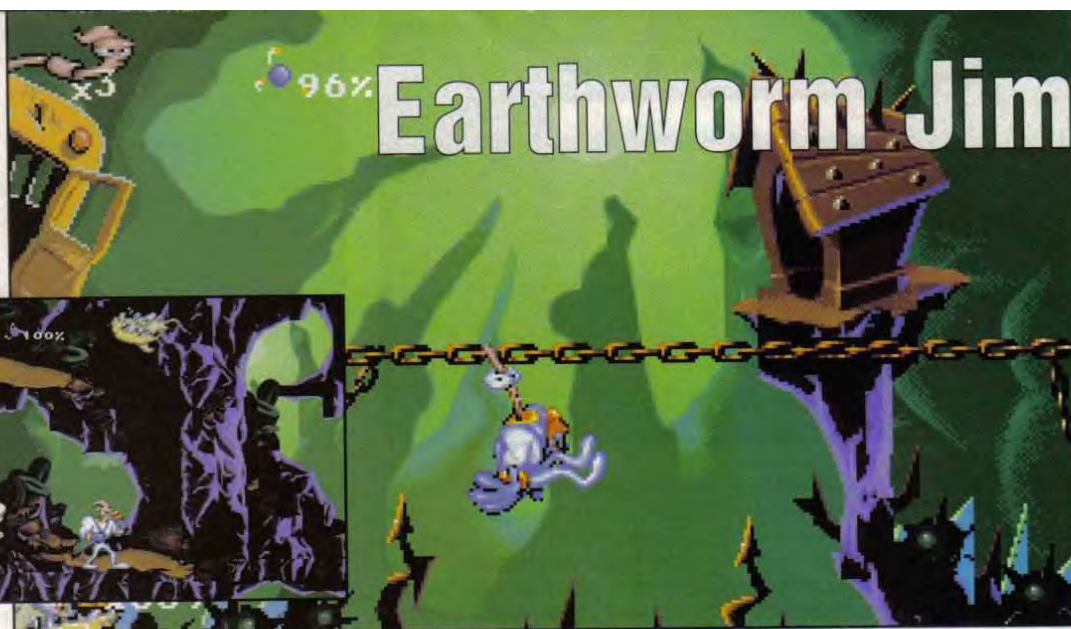
bronią jest zderzak – wprawne wepchnięcie przeciwnika do wody, wrzucenie do przepaści lub nakierowanie go na rozrywkową beczkę to jeden punkt do przodu. Galeria innych broni kryje się pod znakami zapytania rozmieszczonymi na trasie, w jej poczet można zaliczyć wszelkiej maści miny, działka, pociski, bomby z opóźnionym zapłonem, a także ośmiornice i rozrywkowe owce, z którymi lepiej nie utrzymywać zbyt bliskich kontaktów. Niemniej przydatne są sprężynki, dzięki którym możemy naskoczyć na wroga i kompletnie go roznieść, tudzież osłony, dzięki którym przeciwnik będzie przez chwilę bezradny.

„XTreme Racing” oferuje także szereg opcji, dzięki którym możemy dostosować grę do sprzętu, który posiadamy. Jeśli uruchomimy tę grę na zwykłej A1200, to, niestety, jakość obrazu nie będzie impo-

tawic widok z kamery, a także w osobnym oknie śledzić poczynania innego samochodu, z prawie dowolnego ujęcia. Właściwie przy pełnoekranowym widoku 1x1 na A1200 z fastem „XTreme racing” działa zupełnie płynnie. Dopiero przy dwóch okienkach wyświetlanych na ekranie obraz zaczyna skakać. Wystarczy wtedy przełączyć tryb wyświetlania z 1x1 na 2x1 (przy minimalnej stracie jakości) i już wszystko gra.

W „XTreme Racing” nie radzę grać na gołej A1200. Dopiero rozszerzenie pamięci ujawnia prawdziwe możliwości tej gry. Zarówno jej pomysł, jak i wykonanie jest bez zarzutu. Szczególnie godne polecenia wydają się być pojedynki, których w wykonaniu rajdowym jeszcze nie było. Także dźwięk w grze został wykonany na poziomie. Nie brak tu szeregu odgłosów ilustrujących dokładnie to, co dzieje się na ekranie. Gorzej z muzykami – choć niezłej jakości, to dobór nieco ciężkawy dla ucha melodyjek z gatunku techno, rave, trance i jungle niewielu może zachwycić.





# Earthworm Jim



Najnowszym produktem brytyjskiej firmy ACTIVISION jest cudowna platformówka zatytułowana „Earthworm Jim”. Bohater tytułowy – czyli „Ziemski Robak Jim” (w skrócie ZRJ) ma do przejścia wiele różnorodnych etapów, z czego jeden to – NEW JUNK CITY (czyżby aluzja do wizerunku NY?).

Grafika gry rzuciła mnie na kolana. Ludziom z ACTIVISION udało się stworzyć coś, co przewyższa o głowę takie hity obrazu i animacji, jak „The Lion King”, czy dotychczas uważanego przeze mnie za najlepszą platformówkę „Aladdina”. Wszelakiego rodzaju półki, po których nasz dzielny bohater przemierza kolejne etapy, okraszone są np. stertami zużytych opon, wiszącymi lodówkami i klozetami! W powietrzu krążą niezliczone kruki, osy i ciekawe monstra, nato-

miast po ziemi nieustannie ganiają straszliwie krwiożercze i zębate bestie. Wszystkie postacie są genialnie naturalnie animowane. Nawet do głowy mi nie przyszło liczenie setek klatek ruchów i zachowań wszystkich postaci. Główny bohater naturalnie wspina się, chodzi, skacze. Jim uzbrojony jest w specyficzny typ broni palnej, czasem pistolet plazmowy lub działko raketowe oraz własną głowę, którą potrafi wymachiwać niczym batem, a także z ogromną wprawą wisieć na linie, łańcuchu, czy też huśtać się na wystających hakach. Autorzy pomyśleli także o innych atrakcjach. Nie raz zatrzymamy się na kilkanaście minut w miejscu myśląc jak pokonać tę czy ową przeszkodę. Wszędzie roi się od koleców, pułapek, buchających ogniem wulkanów oraz oczy-

wiście wielkich ilości kreatur wszelkiej maści. Cel gry: dotrzeć do księżniczki Jak-Jej-Na-Imię i pokonać złą królową Slug-For-A-Butt. Podczas wędrówek po 20 rozbudowanych i w pełni zróżnicowanych etapach Jim przemierzy NEW JUNK CITY, krainę wulkanów, podwodną bazę. Czekają go też wyścigi pomiędzy asteroidami, BUNGEE-JUMPING z ciekawym zielonym stworkiem i wiele innych bardzo oryginalnych atrakcji.

Stronę dźwiękową tworzą śmieszne efekty specjalne oraz bardzo dobra, dopasowana do przebiegu akcji ścieżka audio na kompaktce. Muzyka jaką oferuje nam CD obejmuje: techno, ragtime, country i wiele innych motywów. Krótko mówiąc – jest rewelacyjna.

Na koniec kilka słów o grze i sprzęcie. „EARTHWORM JIM”

EARTHWORM JIM

ACTIVISION '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



PC 486 DX33, 8 MB, WINDOWS '95, CD-ROM x2, SB

chodzi doskonale na 486DX40. Ma typowe, jak na obecne czasy wymagania: SB, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, oraz WIN 95. Na komputerach, których okienka wyposażone są w AUTOPLAY gra uruchomi się automatycznie, a co ważne – w ogóle nie instaluje się na dysku twardym! Jestem pewien, że „EARTHWORM JIM” wciągnie na wiele dni maniaków platformówek, ale może też zapewnić doskonałą odmianę w rozrywce jaką jest np. wybijanie wrogów w „MK3”, czy też nieustanne kampanie wojenne w „Allied Panzer”.

Jednym słowem ACTIVISION wydal produkt, który z pewnością zasługuje na miano hitu w świecie platformówek. Gorąco polecam Wam przzygotowywać JIM-a, a przy tym zachęcam do kupna okularów, gdyż kiedy już uruchomicie grę, to na pewno nie oderwiecie oczu od monitora.

SZATAN

„Brain Dead 13” to tytuł nowej gry firmy ReadySoft, o komiksowej grafice, podobnej do disneyowskiej.

Wcielasz się w niej w postać Lancea, chłopaczka w trampkach i czapeczce założonej daszkiem do tyłu. Pewnej nocy dostajesz wezwanie do naprawy w mrocznym i tajemniczym zamku. Po włączeniu naprawionego sprzętu (komputera) dowiadujesz się o podstępnych planach dra Neurosisa polegających na opanowaniu Ziemi. Na Twoje nieszczęście szalony doktor postanawia Cię wyeliminować, jako jedyną osobę mogącą mu przeszkodzić. I w tym momencie zaczyna się gra...

Twoim zadaniem jest wydosłać Lancea żywego z tej mrocznej i pełnej pułapek posiadłości oraz zniszczyć doktora i jego podopiecznych. Sterowanie polega na wskazywaniu kierunku, w którym nasz bohater ma podążyć lub naciskaniu spacji, aby wykonał jakąś czynność np. skoczył, rzucił czymś, itp. Głównymi postaciami w grze są: Lance – czyli Ty, dr Neurosis – inaczej mózg po operacji, Vivi – wampi-

## Brain Dead 13

rzyca „extraordinaire”, Moose – skrzyżowanie żaby z małpą (duża głowa, mało rozumu), coś przypominającego łosia (nie wiem dlaczego, ale jednak) i Fritz – coś w stylu nietoperza; z nim będziemy mieli najwięcej do



bardzo dużą różnorodność śmierci. Po jakimś czasie sam specjalnie próbowałem doprowadzić do śmierci Lance'a chcąc obejrzeć kolejne sceny mordu, a są one ciekawe: od zjadania w całości przez żabę poprzez gołenie w salonie pogrzebowym VI-VI, aż po posiekanie na plasterki. Tę dużą śmiertelność ułatwia nieskończona liczba żyć.

„Brain Dead 13” jest grą dobrą z dużą porcją płynnej i starannie wykonanej grafiki oraz sporą dawką świetnego humoru. Jej przejście nie wymaga łamania głowy, a tylko odrobiny zręczności, więc „BD13” powinien być przeznaczona dla młodszych użytkowników komputera lub dresniopalcych. Młodszy gracz może jednak zostać nie do-

czynienia. Czekają nas wędrówki przez korytarze zamku, ogród, piwnice itp. W grze na pierwszy rzut oka widać bardzo dobrą i płynną grafikę. Jest ona według mnie (i nie tylko) lepsza od poprzednich tego typu gier np. „Space Ace” czy „Dragon's Lair”. Dodatkowym plusem według mnie jest

BRAIN BEAD 13

READSOFT '95

MARKSOFT



CENA: 109,90 zł

puszczeni przed monitor przez wzgląd na liczne brutalne sceny.

W „Brain Dead 13” warto zagrać. Zręcznościówki z takim poczuciem humoru i tak sprawną animacją dawno nie było.

SIMON





# Jest er♥tycznie

## Cyberstrip Poker

W wielu grach poruszany jest temat przyszłego wyglądu świata. W produkcjach czysto rozrywkowych najczęściej polega on na najeździe obcej rasy i walce o przetrwanie, czy apokaliptycznym obrazie zrujnowanego przez nas samych świata. W komputerowych produkcjach erotycznych o zabarwieniu zdecydowanie cieplejszym od obrazów zagłady przyszłość nie była do tej pory poruszana. Jednak

do dzisiaj, gdyż oto wyszła gra, której akcja – jeżeli o takiej można mówić – osadzona jest w cybernetycznym świecie rozrywki.

„Cyberstrip Poker” pozwala nam na wejście do klubu przyszłości, w którym będziemy mogli zagrać w pokera z jedną z pięknych pań. Gra będzie toczyć się o najwyższą stawkę, o doprowadzenie do całkowitego rozebrania milej pani. Rozgrzywka standardo-



wa w Pokera bez żadnych uduwnień. Po wyczerpaniu funduszy nasza oponentka sprzedaje jedną z części garderoby, aby zdobyte pieniądze przeznaczyć na następną partię. Jeżeli odzyska fundusze, to bezlitośnie wykupi wcześniej zdjętą zastonę ciała.

Wystrój wnętrza, ubiór pani, jak i cała gra ma charakter cybernetycznego kasyna gry. Wysoka rozdzielczość pozwala na dokładne przedstawienie digitalizowanych obrazów naszych oponentek, które w trakcie gry uroczo kręcą tym i owym w rytm jednostajnej muzy-

ki. Nowością jest wprowadzenie sekwencji filmowych zdejmovania danych części garderoby przez grające z nami panie, co w dotychczasowych produkcjach sprowadzało się do zmiany obrazka z ubranej na mniej ubraną.

Gra się bez problemów. Przeciwniczki, jeżeli coś mają w kartach, wyraźnie podnoszą stawkę – łatwe do „wybadania”. Ogląda i gra się miło zwłaszcza, że tym razem zamiast statycznych zdjęć mamy ruchome filmowane panie.

**EMILUS**



## Picture Blackjack: Penthouse Edition

Powiedzenie: jakie piękne ma pani oczy, używane jest w wielu znaczeniach i przy różnych okazjach. Natomiast stwierdzenie: jakie piękne ma pani oko, grającym w karty zasugeruje, że dana przedstawicielka płci pięknej gra w tzw. „OKO” i właśnie zebrała dokładnie 21 punktów, czyli wygrała. „Black Jack” to angielska nazwa tej

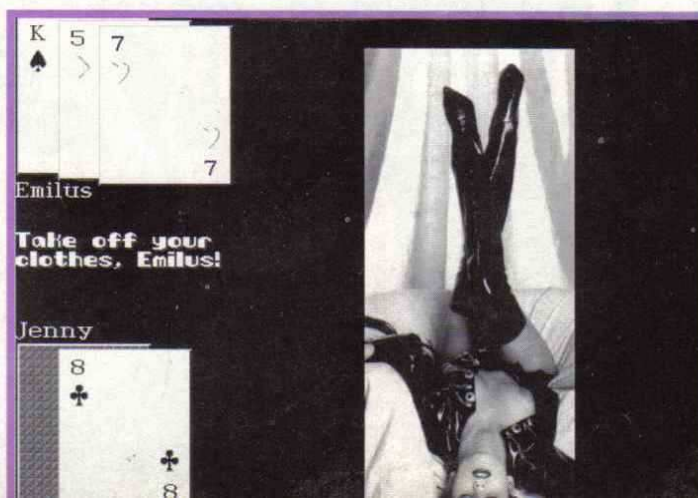
samej gry hazardowej u nas nazywanej oko, czy oczko, której zasady są tak banalne, że sprowadzają się do trzech zdań: dobierasz karty, aż uzyskasz 21 punktów lub jeżeli wcześniej przerwiesz dobieranie. Przekroczenie tego progu oznacza automatyczną przegraną. Gdy oboje grających przerwie dobieranie, porównuje się zebrane punkty i ten kto jest bliżej 21 wygrywa.

W omawianej grze zostały zachowane powyższe zasady, a co najlepsze po naszej wygranej jedna z wybranych przez nas wcześniej modelek pokazuje nam swoje wdzięki zmieniając pozycję i poziom nieskromności ubioru.

Zdjęcia pięciu pań wykonane zostały przez profesjonalnego fotografa magazynu „Penthouse” Franka Newmana, a panienki, których boskie ciała przyjdzie nam oglądać na ekranie, są profesjonalnymi modelkami. Każda z nich prezentuje inny styl: Mindy jest egzotyczna, Jenny wyjątkowo ostra, a Teri romantyczna. W ten sposób stworzono obrazy w myśl zasady: dla każdego coś milego.

Podczas rozgrywki, gdy przyjdzie nam wygrać lub przegrać, nasze oponentki odpowiednio barwnie skomentują zaistniałą sytuację, nieraz bardzo zabawnie. Jednak ich wypowiedzi po jakimś czasie zaczynają się powtarzać i, niestety, wszystkie korzystają z tego samego zbioru zdań. Każdej przydzielono inny charakter obrazu, dlatego nie różnicowano też sposobu wypowiedzi? – tego się nigdy chyba nie dowiemy. W każdym bądź razie panie wyglądają uroczo, co wpływa na dobrą zabawę.

**EMILUS**



Emilus

Take off your clothes, Emilus!

Jenny





**K**iedy w roku 1992 pojawił się „Alone in the Dark” publiczność oniemiała. Oto gracz dostał możliwość kierowania trójwymiarową postacią w środowisku, w którym oglądać ją można było z ciągle zmieniających się rzutów kamery. Dzięki tej technice mogliśmy poczuć się jak na w kinie, praca kamer budowała bowiem wspaniałą atmosferę. Fakt że „AITD” był horrorem, potęgował wrażenie, gdyż każdy bliski plan sugerował, że coś ogromnego ze straszliwym wyciem rzuci nam się zaraz przed oczy. Mamy rok 1996 i możliwość stwierdzenia jak czuje się pomysł w kolejnym dziele

#### Infogrames.

...Stal uderza o stal, a iskry powstałe od mocarnego uderzenia wędrują po obu ostrzach. Gallois, ostatni templariusz, potyka się w sekretnym podziemnym pomieszczeniu komanderii swego zakonu z jednym z czarnych rycerzy. Ciężko ranny, wykorzystuje moment nieuwagi swego adwer-

i przysięga żyć tak długo, aż odnajdzie go niejaki William Tibbs.

Po chwili akcja przenosi się do pokoju w Paryżu, gdzie młody Amerykanin czyta gazetę. Nagle słyszy on brzęk tłuczonego szkła i w błat jego biurka wbija się topór, zaś w ślad za nim materializuje się kolejny czarny rycerz wymachując mieczem i oznajmiając: „Williamie Tibbs, Sokole Światła, przygotuj się na utratę swego życia”. Po zarabaniu go wspomnianym toporkiem my-William-gracz próbujemy odnaleźć porwaną przez swego szefa naszą ukochaną Juliette. Wkrótce zostaniemy przeniesieni w czasie, by narzeczona szukać w roku 1329 w siedzibie zakonu templariuszy! Sama gra pozostaje niestety w tradycyjnej VGA, choć owszem, poziom detali wzrasta i mamy do czynienia z postaciami zbudowanymi z ponad trzystu wieloboków, zaś 1517 plików lght.grd zdradza system cieniowania Gourarda.

Gdy bohater nasz ląduje w średniowieczu, gra znakomicie zyskuje atmosferę pełną niepew-

ności i zaintrygowania bardzo niejasną przyszłością, co wynika z naszej skromnej wiedzy o celu całej intrygi i niskiego rozumienia spraw dokoła się dziejących. Atmosfera jest ekstra, a to, że na koniec czujemy się nieco nabici w butelkę to już sprawa osobna. Nie będę zdradzał zakończenia, lecz odczuciem gracza jest zdziwienie i myśl po linii: „to już koniec, tak po prostu? dziwne”. Na koniec okazuje się, że całą historię wahać się można nazwać szampową tylko dlatego, iż jawi się ona idiotyczną i niezrozumiałą. Albo właśnie taka jest: superplaska, zrobiona od niechcenia, po prostu pretekst do realizacji gry lub, miejmy nadzieję, jest w niej głębia, którą projektanci zechcą odsłonić



(względnie dopisać) w następnych częściach „Timegate”.

Gra cierpi również z powodu nienaturalnych miejscami zachowań bohaterów – chodzi mi tu o nieco niezgrabne ruchy wielobokowych postaci, które pasowały do zombie z „AITD”, lecz nie licują nieco z poczynaniami rycerzy Wolframa. Psygnosis potrafiła w „Ecstatic” wyposażyć zwierzęta w przekonywającą naturalność ruchów, tam człowiek był g o n i o n y, w „Knight’s Chase” możemy często ujrzeć komiczną sytuację gdzie ścigający i ścigany idą sobie jeden za drugim spacerkiem. Szokujący był dla mnie również śmiech Juliet-

### TIMEGATE: KNIGHT'S CHASE

INFOGRAMES '95

MIRAGE SOFTWARE



PC 486 DX 33MHz, CD-ROM, 8 MB

te, którym ta wita nas po dość długiej rozłące – nie radosny i pełen euforii pomieszanej ze łzami, lecz o odcieniu

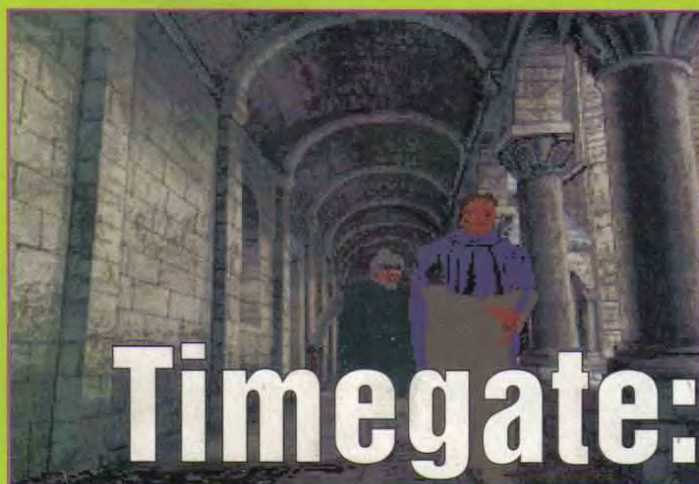
#### diabelsko-histerycznym.

Zagadki – tutaj tradycyjnie dla serii „AITD” poziom średnio-przyzwolity, choć bardziej niż w poprzednich tytułach liniowa struktura gry powoduje, że nie są one zbyt kompleksowe.

„Knight’s Chase” to jednak, mimo pewnych wad, bardzo solidny i godny polecenia produkt. Rozlicznym, ożywiającym akcję cutscenem, ilustrującym co dramatyczniejsze wydarzenia, towarzyszy odpowiednia oprawa muzyczna. Wysocę profesjonalna współpraca dźwięku z obrazem najwspanialej widoczna jest w sekwencji intra, które pokazują, że wektorowa grafika w samej grze może wiele zyskać w trybie SVGA.

Z drugiej strony gra nie jest niczym rewolucyjnym. To raczej powolny krok naprzód. Twórczki bohaterów mniej kanciaste (więcej wieloboków), większa jest dbałość o szczegóły, ale nie ma to nic wspólnego z szokiem wywołanym przez „AITD”. Jest to po prostu trzecie (po „AITD” 2 i 3) wykorzystanie sprawdzonego pomysłu, który okazał się przynosić niezłe pieniądze. Od zakończenia serii „AITD”, która nieco się przejadła, był tylko krok do stworzenia nowej – „Timegate”. Być może w następnej edycji wysoka rozdzielczość przeniesie się również do gry. Może wtedy stary dobry „AITD” numer jeden zostanie pobity...?

Dixie



# Timegate:

sarza i pogrzeża swój długi, dwuręczny miecz w jego trzewiach. Jeszcze jedno pchnięcie, a potem wyciągnięcie oręza ociekającego teraz czarną posoką. Jak na razie niezłe. Postacie prześlicznie zrealizowane w SVGA, wspaniała muzyka i oto nagle, dość karygodny, mały zgrzyt – kamery skierowane są na Gallois, słyszymy jego głos w pierwszej chwili odnosząc wrażenie, że przemawia czarny rycerz, bowiem templariusz w ogóle nie porusza wargami!

Nic to, Gallois podbiega do spoczywającej na stole rękawicy



# Knight's Chase

