

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

51

6

**DUKE
NUKEM 3D
PEŁNY!**

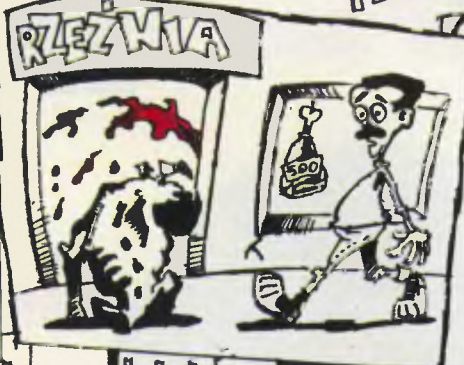
**SILENT
HUNTER**

**THIS
MEANS
WAR**

**Bad
Mojo**



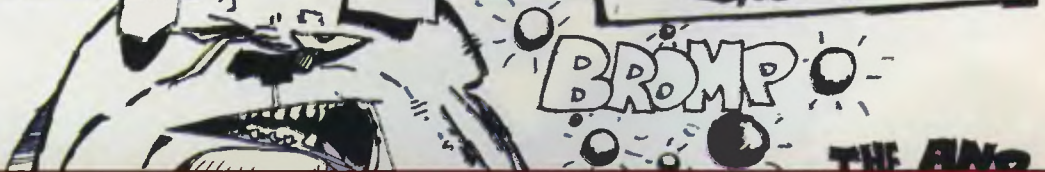
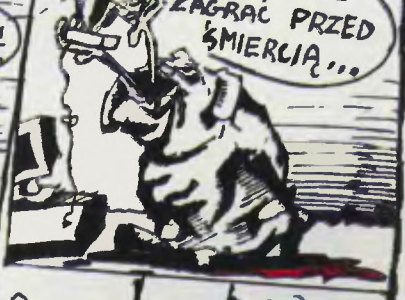
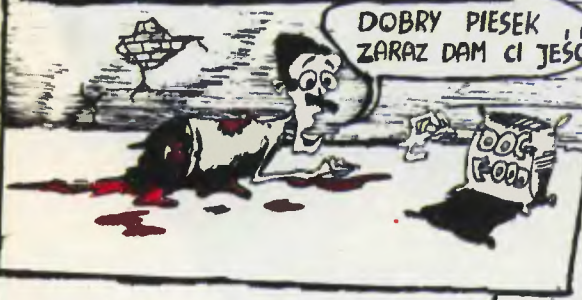
JAK BOREK MIAŁ PISA A POTEM PIES BORKA



CIC PUP



PUP





menu

DUKE NUKEM 3D - przedzierając się przez mroczne korytarze bazy kosmicznej czy opustoszałe ulice miasta, mroząc, rozdeptując i rozsmarowując Obcych po ścianach, Emilus doszedł do wniosku, że nie może powstrzymać się, od przyznania REKOMENDACJI!!!

ADDAMS FAMILY	SNES	40
ANVIL OF THE DAWN	PC	14
BAD MOJO		23
BAD MOJO	PC	13
BATTLE ARENA TOSHINDEN		25
BATTLE GROUND GETTYSBURG	PC	29
BATTLE MORPH	JAGUAR CD	40
BIG RED RACING	PC	55
BURAGO RALLY	C64	64
CHRONICLES OF THE SWORD		24
CHRONICLES OF THE SWORD	PC	12
CHWAT		48
COMIX		2
CZYTELNICY NADESŁALI		48
DAYTONA USA	SATURN	38
DESCENT 2	PC	17
DOGZ	PC	52
DUKE NUKEM	PC	15
ECTS		6
EXTREME PINBALL	PC	57
FEVER PITCH	JAGUAR	41
FIRST SAMURAI	PC	62
FRED'S IN TROUBLE	C64	64
GAMBLERIADA		5
GEAR HEADS	PC	52
GLOOM DELUXE	AMIGA	56
GRACZA KĄCIK INTERNETOWY	PC	34
INFO		36
KONGDOM O'MAGIC		23
LAS VEGAS	C64	64
LISTA PRZEBOJÓW		42
LISTY		46
6 MEGA GAMES	MEGA DRIVE	36
METAL KOMBAT	AMIGA	59
NOWOŚCI		4
ODYSSEY	AMIGA	57
OPERATION CRUSADER	PC	27
PEPE ŚRUBOKRĘCIK	AMIGA	56
PLUG & PLAY		36
POWER DOLLS	PC	28
PREMIER MANAGER III DELUXE		27
PRO TENNIS TOUR 2	AMIGA	59
RESURRECTION RISE 2	PC	67
REVOLUTION X	PC	61
SAVE GAME		63
SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD		48
SHINOBI-X	SATURN	36
SILENT HUNTER	PC	8
SOLUTIONY		23
SONY PLAY STATION	PSX	36
SPACEBUCKS	PC	30
SPEEDWAY MENAGER	PC	10
SPORT ESENTIAL COLLECTION	PC	62
STARE ALE JARE		62
SUPER TAEKWONDO MASTER	AMIGA	58
SUPER TENNIS CHAMPS	AMIGA	62
THE RIPPER		24
THE RIPPER	PC	68
THIS MEANS WAR	PC	32
TIPSY I KODY		19
TOP GUN	PC	16
UNIwersYTET GRACZA		49
VIRTUA COP	SATURN	39
VIRTUAL HYDLIDE	SATURN	36
WING COMMANDER IV		15
WORECZEK ŻÓŁCIOWY		60
WORMS REINFORCEMENTS	PC	61
WSTĘPNIAK		4
WYWIAD Z GRZEGORZEM ONICHIMOWSKIM		5
ZORH NEMESIS		25
ZORK NEMESIS	PC	11



SILENT HUNTER - pierwszy od dłuższego czasu symulator łodzi podwodnej o bardzo dobrej grafice. Czytając opis będzie można się dowiedzieć jak można udawać umarłego na morzu, czyli jak z Borka zakpił przeciwnik (a może producent?).



DESCENT 2 - Czy „Descent” może być jeszcze bardziej trójwymiarowy? Chyba nie, ale z pewnością może być lepszy. O przewagach sequela nad oryginałem informuje krótko i zwięźle LUX.

„Conquest of the New World”
- Sir Haszak opíše przygody towarzyszące odkrywaniu ZUPEŁNIE Nowego Świata;

„She!shock”
- Borek przedstawi współczesną wersję czterech pancernych bez psa przyobleczoną w postać strzelanki;

„Normality” - Dixie przybliży nienormalny świat, z nienormalnym bohaterem, walczącym o odejście świata, w którym żyje, od nienormalnej normalności;

„Witchaven !!!” - Aragorn zda relację z zagłębienia się w labiryntach pełnych przykrych stworów

„D” - Emilus odda mroczny klimat pierwszej chyba przygodówki ze stajni firmy Acclaim, dotąd zajmującej się twarzobiciami

2	COMIX – SPÓJZ NA LEWO
3	SPIS TREŚCI – WŁAŚNIE GO CZYTASZ
4	WSTĘPNIAK – KRÓTKI TEKST NIE NA TEMAT
4	NOWOŚCI
5	GAMBLERIADA
5	WYWIAD Z GRZEGORZEM ONICHIMOWSKIM
6	ECTS – LONDŃSKIE TARGI ODSŁONA DRUGA
8	SILENT HUNTER
10	SPEEDWAY MENAGER
11	ZORK NEMESIS
12	CHRONICLES OF THE SWORD
13	BAD MOJO – CZYLI JAK TO JEST BYC KARALUCHEM
14	ANVIL OF THE DAWN
15	DUKE NUKEM – KĄCIK ! NIE TYLKO!
15	WING COMMANDER IV – ROZWIĄZANIE KONKURSU
16	TOP GUN
17	DESCENT 2
19	TIPSY I KODY – TOP SECRET YELLOW PAGES
23	SOLUTIONY – TOP SECRET YELLOW PAGES CIĄG DALSZY
23	BAD MOJO
23	CHRONICLES OF THE SWORD
23	KONGDOM O'MAGIC
24	THE RIPPER
25	ZORH NEMESIS
25	GATTLE ARENA TOSHINDEN
27	OPERATION CRUSADER
27	PREMIER MANAGER III DELUXE
28	POWER DOLLS – WRESZCIE MANGA!
29	BATTLE GROUND GETTYSBURG
30	SPACEBUCKS – HANDEL NA WIELKA SKALE
32	THIS MEANS WAR – ARAGORN NA WOJNIE
34	GRACZA KĄCIK INTERNETOWY – W KĄCIKU STO! BBS
36	PLUG & PLAY – CAŁKIEM NOWY DZIAŁ O KONSOLACH
36	INFO – CO NOWEGO W KONSOLOWYM ŚWIECIE
36	SONY PLAY STATION – PIERWSZE WRAŻENIE
36	6 MEGA GAMES
36	DAYTONA USA
36	VIRTUAL HYDLIDE
36	SHINOBI-X
36	VIRTUA COP
40	ADDAMS FAMILY
40	BATTLE MORPH
41	FEVER PITCH
42	LISTA PRZEBOJÓW
46	LISTY
48	CZYTELNICY NADESŁALI
48	SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD
48	CHWAT
48	UNIwersYTET GRACZA – PODWODNY ŚWIAT BORKA
52	DOGZ – CHCIAŁEŚ MIEĆ KIEDYŚ PSA?
52	GEAR HEADS
55	BIG RED RACING
56	GLOOM DELUXE
57	EXTREME PINBALL
57	ODYSSEY
56	PEPE ŚRUBOKRĘCIK
58	SUPER TAEKWONDO MASTER
56	METAL KOMBAT
56	PRO TENNIS TOUR 2
60	WORECZEK ŻÓŁCIOWY – O STOSUNKACH MIĘDZYLUZKICH SŁÓW KILKA
61	WORMS REINFORCEMENTS – ROBAKI SIĘ ROZLAŻĄ
61	REVOLUTION X
62	STARE ALE JARE
62	FIRST SAMURAI
62	SPORT ESENTIAL COLLECTION
63	TENNIS
62	SAVE GAME
64	BURAGO RALLY
64	FRED'S IN TROUBLE
64	LAS VEGAS
67	RESURRECTION RISE 2
60	THE RIPPER

Jest TAKTYCZNIEM!
solutiony

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne- inne.
Na górze
spis alfabetyczny,
a po prawej nie.

**Za miesiąc
wyda się:**
„Legion” - Badjoy przedstawi prawdziwą gratkę (rodzimej produkcji) dla miłośników strategii i RPG;

Sześciokrotnie dzięki

Koniec maja upłynął pod znakiem serii dziwnych wydarzeń. Zainaugurowała je bodajże Dobrochna piorąc dyskię w pralce automatycznej. Później tłumaczyła, że chciała sprawdzić czy uda się w ten sposób usunąć dane. Drugą osobą był Emil, szalejący reporter telewizyjny. Na jednym z targów zaczął robić wywiady z członkami redakcji, co pozwalało przyszczać, że wkrótce ukaże się jego program autor-ski w Polsce 1 (szczegóły w kąciku firmowym). Potem jako przerywnik przeżyliśmy powódź, więc przez tydzień śmierdziało stęchlizną. Jednak pomimo tak urozmaiconego końca miesiąca największym zaskoczeniem była konferencja prasowa firmy Karma zwiastująca nową erę w pracy dziennikarzy. Podobno dostaliśmy na nią zaproszenie, które jednak dziwnym trafem nie dotarło do redakcji. Po konferencji (o której ze zrozumiałych względów nie mieliśmy pojęcia), wpadł goniec zostawiając list. W liście, jak to w tego rodzaju oficjalnych enuncjacjach, kierownictwo firmy wyrażało szczerą żal z powodu naszej absencji i chcąc mimo wszystko przybliżyć profil firmy pozostawiało materiały reklamowe i POCZĘSTUNEK! Z początku popukaliśmy się w głowę, bo do redakcji jak dotąd dowieziono pizzę, względnie kurczaki. O firmie wożącej poczęstunki nic nie słyszeliśmy. Po chwili goniec pojawił się po raz drugi trzymając w jednej ręce materiały reklamowe, wśród których znalazł się napęd CD 6x, a w drugiej olbrzymi półmisek z rybami w galarecie, mięsikiem (schab w brzoskwinia), pleczywem i pojemniczką z dwiema sałatkami oraz delikatnym sosem chrzanowym. Wrażenie było ogromne. W ten sposób nie odrywając się od pracy zostaliśmy szybko i skutecznie zaznajomieni z działalnością firmy Karma (choć z początku nazwa kojarzyła nam się z gastronomią). Biorąc pod uwagę liczbę tytułów prasowych ukazujących się na naszym rynku proponujemy dystrybutorom gier organizowanie właśnie takich konferencji (Jeśli w ogóle zaczną je robić) – tanie, oszczędne, wypełnione treścią. Nikt nic nie traci, wszyscy zyskują.

Zgłaszając ten racjonalizatorski wniosek pozdrawiamy serdecznie wszystkich wybierających się na wakacje, przypominając, że my podczas tych wakacji nie będziemy leżeć do góry brzuchem tylko pracować, pracować, pracować...

Do druku zatwierdził Triumwirat w składzie

**Emilius
&
Sir Haszak
(100% normy)**

ESCAPE. Już wkrótce (dokładnie 20.06.96.) zajął się nowa gwiazda na firmamencie Polonii 1. Będzie nią nie kto inny jak Emilus, który tego dnia o godzinie 21.50 poprowadzi pierwsze wydanie autorskiego programu pod tytułem „Escape”. Znajdą się w nim informacje o oprogramowaniu komputerowym, konsolach do gier, Internecie (od 3-4 odcinka), gadżetów komputerowych (w tym o hełmach i okularach VR), imprezach branżowych, czyli wszystkim co interesujące w komputerowym świecie.

Program będzie emitowany co tydzień w godzinach 21.50 w czwartki, 10.45 w niedziele, 2.20 w poniedziałki (specjalnie dla cierpiących na bezsenność). Producentem jest Filmowa Agencja Konrada Kwiatkowskiego.

GO NOWEGO?

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

REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski (borek@mi.com.pl)

REDAGUJE ZEPSÓŁ

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński – sekret. stanu (emilus@mi.com.pl), Piotr Leszczyński, Darek Michalski – kurekta (haszak@mi.com.pl), Rafał Piasek – sekret. redakcji (piasek@mi.com.pl), Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graficzne)

WYDAWCWA:
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.

Dyżur 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

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Tę grę opisywaliśmy już w wersji dla PC, jednak znowu zagościła ona na łamach nowości, a to za sprawą firmy Mirage która wydała jej amigową wersję. W „Amazońską Królową”, która od wersji PC różni się tylko grafiką, będzie można

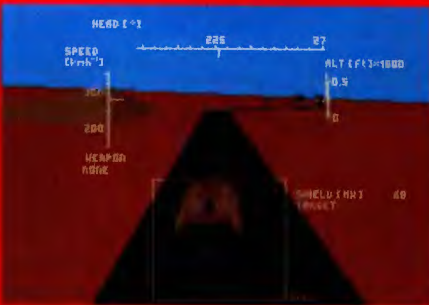


nagrać na każdej Amidze z 1MB pamięci, a posiadacze twardych dysków będą ją mogli zainstalować i uniknąć wachlowania dyskami. Myślę, że gra ta zadowoli wszystkich amigowych miłośników przygodówek.

BADJOY

DESERT WOLF

Desert Wolf to wydany przez firmę Seven Stars pierwszy polski symulator myśliwca



wojskowego. Właściwie symulator to trochę za dużo powiedziane – jest to raczej strzelanka lotnicza. Wszyscy którzy ją widzieli twierdzą, że przypomina do złudzenia „Retaliatora”. Trzeba przyznać że nawet na zwykłej Amidze 500 (z 1MB oczywiście) gra chudzi płynnie.

BADJOY

W czerwcu ukazał się ma „Hind” sequel symulatora „Apache Longbow”. Prócz tego, że będziemy mogli latać rosyjskim helikopterem Mi-24 Hind-E czekają nas 3 scenariusze (w Korei, Kazachstanie i Afganistanie). Nowością w stosunku do pierwszej części będzie ściśle współdziałanie z oddziałami naziemnymi (zrzucenie oddziałów, misje ratunkowe, osłona ewakuacji) oraz aktywność wojsk naziemnych przeciwnika (można będzie łatwo dostać rakieta od mudżahedinów). Gra pozwala na pojedynki w sieci do 16 osób. Będzie można także zmierzyć się w sieci z posiadaczem „Apache Longbow”.

Od czerwca grę przeznaczoną na PC-CD rozprawdzać będzie w Polsce hurtownia USER.

Sir. Haszak

The Hind



LEGION

Legion to produkt nowej polskiej firmy GOBI. W grę tą można grać jak w strategię, podbijając całą krajną za pomocą wielu legionów lub jak w roleplay – podróżując różnymi śmiałków przez wielką krajną rozwiązując różne zadania, walcząc z potworami i zdobywając informacje od mieszkańców miast i wiosek. W grę jest także wpleciony element handlowy. Grafika i dźwięk są całkiem niezłe, choć autorzy mogli się trochę bardziej postarać. Pomimo tego gra jest wciągająca o czym przekonać się mogą posiadacze Amig z 2 MB pamięci CHIP.

BADJOY



Ta gra w wersji dla PC cieszyła się dużym uznaniem graczy, a także recenzentów wszystkich polskich pism komputerowych. Tym razem firma Metropolis software wydała „Teenagenta” w trzech nowych wersjach dla Amigi 500, 1200 i Amig wyposażonych w czytelnik CD-ROM. Grafika jest poprawiona w stosunku do wersji PC (na 1200 i CD32). Nic dodać nic ująć. Wygląda na to, że i my, amigowcy, będziemy mieli kupę zabawy.

BADJOY



TEENAGENT

Gambleriada '96

W dniach 10 – 12 maja w warszawskiej hali Torwar odbyła się zorganizowana przez Agencję Wydawniczo-Reklamową Greit „Gambleriada”.

Na brak wystawców zdecydowanie nie można było narzekać. Swoje oferty przedstawiło około 50 firm. Nie zabrakło stoisk czasopism komputerowych – pojawiły się „Gambler”, „Świat Gier Komputerowych”, „Gry komputerowe” i - oczywiście – my.

Dość dużą część targów zajmowały firmy związane z Amigą, prezentując oprócz gier pokazną ilość sprzętu do tego komputera. Były to pierwsze targi w Polsce, na których Amiga była naprawdę widoczna. Hasło reklamowe głosiło „Amiga – back to the future”. Czas pokaże, czy pieniądze przeznaczone na promocję dadzą jakiś efekt.

Nie dało się nie zauważyć konsol, które rosną na naszym rynku jak grzyby po deszczu. Na targach rządziły Sony PlayStation i Sega Saturn. Na PSX można było pociąć w przedpremierową wersję „Tekken 2” oraz „Battle Arena Toshinden”, zaś na SS (bez skojarzeń) królował „Virtua Fighter”.

Wszyscy wystawcy starali się dogodzić klientom i opuszczali ceny swoich produktów jak mogli. Cennik CD Projektu przeszedł chyba jednak wszelkie oczekiwania. Pełne wersje gier można było dostać za 25, 35 i 45 nowych polskich złotych.

W sobotę odbyły się eliminacje do drugiego turnieju „Mortal Kombat”. W niedzielę odbył się finał tur-



nieju. Zwycięzca otrzymał Segę Saturn i klawiaturę do Windows '95 ufundowaną przez firmę Microsoft.

Pecetowym hitem na Gambleriadzie był „DukeNukem 3D”. Grali w niego wszyscy. Jedni w wersję shareware, inni w nieoficjalną pełną wersję. Na stoisku IPS Compu-

ter Group można było kupić przedpremierową wersję „Duke'a” za ok 200 zł.

Targi zaskoczyły swoją wielkością i rozmachem, okazało się, że ta nienajbogatsza przez piratów i ludzką mentalność gałąź rynku komputerowego nie jest tak mała, jak mogło się wcześniej wydawać. To cieszy.

Grzegorza O. impresje z E3

Redakcja: Właśnie wrócił Pan z Los Angeles, gdzie od 15 do 17 maja odbywały się targi komputerowego przemysłu rozrywkowego o nieskomplikowanej nazwie E3. Czym różnią się amerykańskie targi od londyńskiego ECTS-u?

Grzegorz Onichimowski: Przede wszystkim wielkością odwiedzającą różnicę między rynkiem amerykańskim a europejskim. Gazeta targowa E3 podała, iż komputerowa rozrywka stanowi „najdynamiczniej rozwijającą się gałąź gospodarki amerykańskiej o wartości sprzedaży rocznej szacowanej na 8 mld dolarów”.

Z tej wielkości rynku wynika po części prestiż targów. Największe firmy miały stoiska o tej samej powierzchni wymierzone z dokładnością do cala. W konsolach konkurowały Nintendo, Sega i Sony, które, jeśli wierzyć plotkom, wydały na organizację stoisk po 6 mln \$, wśród producentów PC CD-ROM królowały zaś Electronic Arts i Virgin (po 3 mln \$).

Druga różnica – nikt nie udaje, że robi biznes. Oczywiście są wydzielone pokoje, gdzie można w spokoju porozmawiać, ale nie prowadzi się tam rozmów dotyczących konkretnego zakupu. Brak na to czasu i całej rzeszy prawników niezbędnych przy negocjowaniu kontraktów. Na E3 jedzie się by skonfrontować się z konkurencją, spotkać z ludźmi z branży. W odróżnieniu od naszego kraju środowisko to liczy kilkadziesiąt tysięcy osób. Nie ma także żadnego handlu detalicznego. Jedyne firmy, które coś sprzedawały, były firmy developerskie.

R.: Czy wyróżniły się jakieś gry?

G.O.: Trzeba zacząć od tego, że dobrych gier powstaje tysiące. Wiele barzych gier pokazało produktyty bardzo zaawansowane graficznie. Nie można więc powiedzieć, że dwie czy trzy firmy są w stanie samym produktem pokonać konkurencję. Jedyne co się teraz liczy to marketing, reklama i public relations, czyli cała otoczka gry. W tym rzeczywiście wielkie firmy są zdecydowanie lepsze od małych.

Wśród gier, które mają szansę stać się przebojami, widziałbym „Red Alert”, „zerową” część „Command & Conquer” produkcji Westwood Studios, „Grand Prix 2” z Microprose, przy którym mającą odpowiedni zestaw Thrust Mastera można się nauczyć jazdy samochodem, „The Darkening” bardzo dobre choć nieco wtórne w stosunku do „Wing Commandera IV”. Świetnie zapowiadają się także „Heart of Darkness” Virginu i „Dungeon Keeper” Electronic Arts.

(dokończenie na stronie 6)

Spring '96 c.d.

Jowisza (ma być rewelacyjna sztuczna inteligencja i nieliniowy wybór misji); „Sand Warriors” będący strzelanką nawiązującą do mitologii egipskiej, w której przechodząc kolejne misje musisz znaleźć drogę na Ziemię i uciec z umierającej planety; grę strategiczną „Fragile Allegiance”, która ukazując pozaziemską egzystencję ludzi przyszłości łączyć będzie w sobie dyplomację, walkę i zarządzanie gospodarką.

GT Interactive

Na stoisku przypominającym korytarze z „Quake’a” można było zobaczyć przede wszystkim „Quake’a”. Z doomopodobnych pokazano także 20 nowych poziomów do „Hexena” („Hexen: Deathkings of the World Citadel” oraz strategię „Vikings – The Strategy of Ultimate Conquest”, która na pierwszy rzut stanowi rozbudowaną wersję „Pirates” wzbogaconych o rozgrywanie bitew.

Interactive Magic

Firma niewiele pokazywała, ale miała za to dokładnie opisane to, co by pokazała, gdyby miała gdzie pokazać. Najżywiej była promowana gra sportowa „Daley Thompson’s World Class Decathlon” (pojawił się sam Daley i bawił się w showmana”), znana kiedyś z komputerów 8-bitowych. W postaci materiałów prasowych i plakatów były tam także obecne gry strategiczne „Destiny” i „American Civil War”. Pierwsza daje okazję pokierowania podporządkowanym ludem od epoki kamienia łupanego po erę lotów kosmicznych, druga to kolejna relacja z tego jak bili się Amerykanie między sobą. Ostatnią nowością był symulator lotu „Air Warrior II”, w którym będziemy mieli do dyspozycji 25 samolotów z obu wojen światowych i wojny w Korei, co nieodmiennie kojarzy się z grą „Dog Fight”.

Millenium

Na stoisku były dwie interesujące rzeczy: gra strategiczna „Deadline” z izometrycznym polem bitwy i irytacja z jaką obsłużył nas pan na stoisku, gdy przerwał nam mu uporczywe wpatrywanie się w jakiś bliżej niezdefiniowany punkt przestrzeni znajdujący się w okolicy wejścia na stoisko.

Philips Media

Firma miała jedno z bardziej wyróżniających się stoisk. A na nim sporo tytułów. Przeważały

przygodówki. Pierwszą godną wymienienia jest „Down in the



Dumps” (październik; PC-CD), świetnie animowana (prace trwają od 2 lat) gra przygodowa dla dorosłych, opowiadająca przygody niezwykle ekscentrycznej rodziny Blumbów, kosmitów wielkości kciuka, podczas ich powrotu z wakacji. Druga to film interaktywny „The Dumb Was Loaded” (miała być w maju; PC-CD), którego akcja rozgrywa się w 1940 roku. Jako detektyw bierzesz się za odnalezienie brata pewnej wartę grze-



chu dziewczyny. Autorzy obiecują sporo trupów i zwrotów akcji. Trzecią z tego gatunku jest „Secret Mission” (miała ukazać się w maju; PC-CD). Jako amerykański szpieg zostajesz wysłany do azjatyckiego królestwa Opalii podczas zimnej wojny. Twym zadaniem będzie odzyskać pamięć po przymusowym skorzystaniu z narkotyków, dostarczyć tajne papiery swemu konsulowi i zapobiec zamordowaniu króla Opalii.

Gracze lubiący wykazywać się zręcznością nie powinni zawiesić się na takich tytułach jak „Bloodlust” (walka karate; grudzień; PC-CD), „The Last Ninja” (współczesna wersja popularnej niegdyś gry 8-bitowej; początek 1997; PC-CD), „Demon Driver” (wyścigi w przyszłości; grudzień; PC-CD), czy wreszcie „QAD” (strzelanka 3D; jesień; PC-CD).

Sales Curve Interactive

Królowały tu w zasadzie dwa

tytuły: przygodówka „Kingdom of Magic”, o której już pisaliśmy w poprzednim TS oraz „Gender Wars”, dynamiczna, składająca się z 28 rozbudowanych misji wojna płci w trójwymiarowym świecie (ta gra ma już za sobą mały skandal, bowiem zabroniono jej dystrybucji w Niemczech jako produktu szerzącego nienawiść między płciami). Przed wakacjami planuje się ukazanie się strzelanki 3D pod tytułem „XS”.

Później w kolejności chronologicznej zostaną wydane „Nemesis” (tytuł roboczy; III kwartał 96; PC-CD), rozgrywającej się w 2040 roku na Marsie grze strategicznej, w której jako dowódca najemników musisz obronić laboratorium przed atakami Obcych lub jako Obcy zniszczyć życie na Marsie; strzelanka 3D „SWIV” (IV kwartał 96; PC-CD), w której jako były żołnierz jednostki specjalnej ruszysz na ratunek swej córki złapanej przez rebeliantów; przygodówka „Hopkins FBI” (tytuł roboczy; termin ukazania się jeszcze nieznany; PC-CD), gdzie jako agent FBI będzie trzeba rozprawić się z terrorystą, który nie dość, że zaatakował Kalifornię dwoma pociskami nuklearnymi, to jeszcze więzi dziewczynę bohatera.

Warner Interactive International

Na stoisku Warnera było kilka naprawdę dobrych rzeczy. Jedną z nich, świetna dune'opodobna gra „Z” chodząca w wysokiej rozdzielczości, wkrótce po ECTSie została sprzedana do firmy Virgin.



Z tytułów, które nie zdążyły jeszcze zostać sprzedane ciekawie zapowiadają się „Deadlock” będący symulacją zarządzania koloniami na odległych planetach z wplecionym w to wątkiem wojennym.



Dla fanów symulatorów szykuje się „M.I.A.” (III kwartał; PC-CD), w której to grze można będzie za-



siąść za sterami Hueya. Loacha czy Chinooka podczas jednej z pięciu kampanii opartych na faktach z wojny wietnamkiej.



Na miłośników przygodówek czekał „Safe Craker”. Wcielasz się w nim w kasjara, który musi udowodnić swe mistrzostwo otwierając sejf ukryty w kwaterze głównej. Zaletą gry ma być także



grafika (płynne przejścia od lokacji do lokacji i płynny ruch kamery dzięki zastosowaniu QuickTime'a jako platformy gry).

Dla zręcznościowkowiczów przygotowano strzelankę w stylu „Desert Storm” pod tytułem „Return Fire”, baseball przyszłości o nazwie „Pitball” oraz symulację motocrossu zaopatrzoną w edytor tras – „International Moto-X”

(dokończenie ze strony 5)

R.: A spoza firm reprezentowanych w Polsce przez Pana firmę?

G.O.: Największe wrażenie zrobił na mnie „Diablo” Blizzarda.

R.: To wszystko produkty pece-towe. Co z konsolami?

G.O.: Na rynku konsolowym największym wydarzeniem było pojawienie się Ultry 64 Nintendo. Prócz konsoli pokazywano 8 mocno zaawansowanych gier. Jakość animacji nie daje się porównać z niczym, co dotąd można było zobaczyć i na konsolach, i na komputerach. Tematycznie gry są jednak dość ubogie: albo bijatyka, albo manga. Ogłoszono także cenę konsoli – 350 \$. Odpowiedzią Sony i Segi było obniżenie cen ich konsol do 190 \$. Nie należy się jednak spodziewać, że ceny te zobaczymy w Polsce.

Drogi będzie jednak software do Ultry. Polityka Nintendo ma gwarantować sukces firmom, które zaczną pisać aplikacje na ich nową konsolę, więc Development Pack kosztuje kilka milionów dolarów. Ma to zapewnić luz na rynku. Na wysoką cenę gier wpłynie także prawdopodobnie nośnik, na jakim będą sprzedawane – jest to jakiś nowy typ kartridża, zapewne znacznie droższy od płyt CD.

R.: Jakie trendy zaobserwował Pan podczas targów?

G.O.: Skala targów dokonanie jakichś syntetycznych ocen w pojedynkę. Choć można mówić o próbach przelamania wizerunku konsol jako maszynki do bijatyki i strzelanin. Na Sony PlayStation i Sega Saturn pojawiło się sporo tytułów referencyjnych, strategii i quasi symulatorów w stylu „GunShipa”.

Wśród produkcji pecetowych większość przestrzega konserwatywnego podziału na gatunki, choć nie ustają próby łączenia strategii ze zręcznościówką, czy przygodówki z RPG.

R.: Zakończymy dwoma dość drażliwymi pytaniami: co z Amigą i grami na Windows 95?

G.O.: W Ameryce wszystko ukazuje się na Windows 95. Dzięki temu łatwiej będzie w pełni lokalizować zachodnie produkty. Liczba gier na Windows 95 najprawdopodobniej wkrótce doprowadzi do tego, że system ten stanie się w Polsce kolejnym nieoficjalnym programem Public Domain. Amigi na E3 nie było w ogóle.

Grzegorza Onichimowskiego, prezesa firmy IPS Computer Group, odpytywali Marcin Borkowski i Dariusz Michalski.

21 Century Entertainment

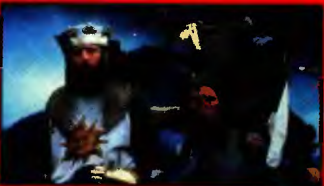
Jak zwykle znalazły się na stoisku 2 pinballe: dobry – „Slam Tilt” na Amigę 1200 i zły – „Pinball 3D VCR”. Poza tym można



było obejrzeć bardziej zaawansowane stadium przygodówki „Synnergist”, nad którą pracują programiści firmy.

7th Level

Firma ta najwyraźniej lubuje się w produktach wywodzących się z hitów telewizyjnych i kinowych.



Po „Monthly Python's Complete Waste of Time” zapowiadana jest niby-strategia „Monthly Python's Quest for the Holy Grail” (PC-CD; Mac-CD czerwiec), w której będzie można znaleźć smakowite fragmenty filmu. Do tego gatunku zaliczają się także przygodówka „Ace Ventura: Pet Detective” (PC-CD Win, Mac-CD; wczesna jesień) oraz „Take Your Best Shot”, będący czymś pomiędzy grą i screen saverem. Na czwarty kwartał zapowiadany jest RPG pod znaczącym tytułem „Return to Kronдор: Tear of the Gods” (PC-CD, Mac-CD). W trzecim kwartale mają się ponadto ukazać „G-Nome Dominion” (PC-CD), będąca grą strategiczną 3D, natomiast jeszcze przed świętami powinna się ukazać gra „G-Nome” (PC-CD), będąca według producenta „3D action adventure”, czyli mówiąc prosto czymś doomopodobnym.



Codemasters

Codemasters pokazali niewiele. Na stoisku można było dowie-

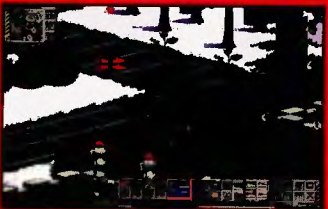


dzieć się czegoś o „Brian Lara Cricket” i „Sampras Extreme Tennis”. Dzięki rozdawnictwu gustownych zielonych worków z materiałami reklamowymi, stoisko częściej się jednak sporym powodzeniem zwiedzających.

Domark

Na stoisku firmy znaleźć można było zapowiadane na maj „Total Manię” (PC-CD) i „Total Football” (Amiga 1 MB). Pierwsza z nich to połączenie strzelanki z grą strategiczną, z planszą w rzucie izometrycznym, 65 typami przeciwników i grą po sieci na 8 osób. „Total Football” ma za to być symulacją piłkarską, która ma skończyć prymat „Sensible Soccer”. Prócz perspektywy 3D nowością ma być załamywanie psychiczne przeciwnika (komputera?) dobermanymi przez gracza objawami żywiołowej radości. Drugim produktem na Amigę ma być „Championship Manager 2”. Do tej gry, tyle że w wersji PC ukażą się wkrótce (lub już się ukazały) kolejne ligi: belgijska, hiszpańska, holenderska, niemiecka i chyba włoska.

Zaraz po wakacjach ma ukazać się doomopodobna gra „Deathtrap Dungeon” (PC-CD), której scenariusz oparty został na serii książek „Fighting Fantasy” Iana Livingstone'a. W zamkowych



komnatach czyhać na Ciebie będą zapadnie, orki, zombie, szkielety, ogromne pająki i inne stworzenia przykre dla życia kierowanego przez gracza bohatera. Towarzyszyć mu będzie inteligentna kamera, sama dobierająca kąt, pod którym pokazywana będzie akcja. W pracach nad grą uczestniczył Richard Halliwell, autor takich przebojów jak „Warhammer” czy „Space Hulk”.



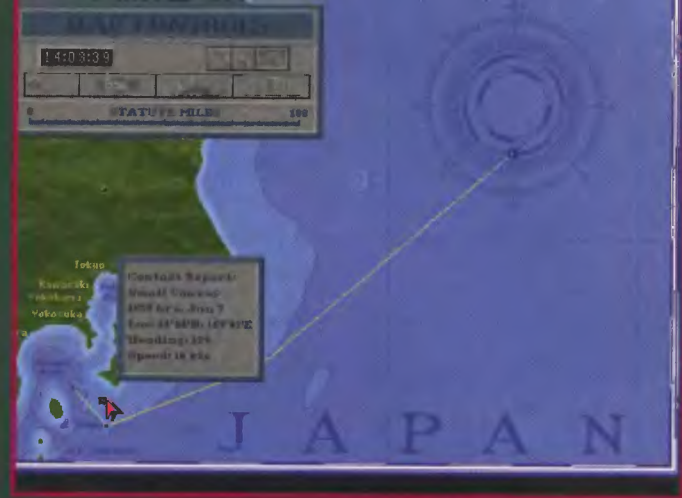
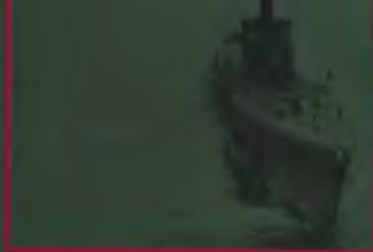
Gremlin Interactive

Na stoisku Gremlinów królowały dwa produkty: przygodówka „Normality” (już powinna być w sklepach; PC-CD) i symulator piłki nożnej „Euro 96”. Akcja przygodówki nawiązuje do „1984” Orwell'a. Jako dwudziestolatek Kent odbiegający od normy mamy za zadanie odrodzić miasto Neutropolis, którego mieszkańcy stali się „normalni”, pozbawieni wszelkich idei. Cechą wyróżniającą tę grę spośród innych będzie z pewnością luzacka atmosfera, tworzona przez grafitti, stopy śmieci, brud i inne rzeczy zazwyczaj omijane we wszystkich produkcjach przedstawiających cukierkowe światy.

„Euro 96” będzie symulacją piłki nożnej, która pokazać ma mistrzostwa Europy odbywające się w Anglii. Gra oparta została na engine z „Actua Soccer”.

Pozostałe tytuły (mowa wyłącznie o tych na PC-CD) ukażą się po wakacjach. Jeśli nic się nie zmieni, będą to rozgrywająca się w mrocznych scenariach przygodówka 3D „Realms of the Haunting”, wykorzystująca engine „Normality”; futurystyczna strzelanka „Hardwar”, przenoszący nas na Tytana, jeden z księżyców





Od jakiegoś czasu nie było symulatora okrętu podwodnego z prawdziwego zdarzenia. Ostatnie w miarę sensowne podejście do tematu jakie pamiętam, to był „Seawolf”. Wszystko inne albo nie wytrzymało krytyki (jak „WolfPack”), albo nie miało nic wspólnego z symulacją (jak „Silent Steel”). Na wszelki wypadek jednak nic sobie nie robiłem z buńczucznych zapowiedzi SSI, nauczony smutnym doświadczeniem, że nie wszystko złoto, o czy mówią, że się świeci.

„Silent Hunter” to druga wojna światowa na Pacyfiku, potraktowana dość poważnie, w mój ulubiony sposób – można albo ustawić wszystkie założenia i popłynąć by zatopić całe stado statków handlowych, albo wybrać odpowiednik misji historycznej (czyli spotkania, które rzeczywiście miało miejsce gdzieś na Pacyfiku), albo wreszcie zaciągnąć się do marynarki na dłużej i odbyć kilka(naście/dziesiąt) rejsów w czasie całej wojny. O ile udało mi się zorientować, każda misja jest zupełnie inna, za każdym więc razem ma się do rozwiązania jakies nowe zadanie taktyczne, co pozwala grać dłużej niż do momentu znalezienia strategii wygrywającej dla każdej misji.

Po wybraniu sposobu pływania, a przed samym znalezieniem się na morzu, możemy jeszcze ustawić sobie stopień realizmu. Składa się on z wielu elementów, opisanych w instrukcji, więc nie będę ich wszystkich wymieniać, jednak przynajmniej jednemu warto się przyjrzeć. Wczesne wersje torpedy M14 używanej powszechnie przez Amerykanów przez większą część drugiej wojny światowej nadawały się do różnych rzeczy, ale niekoniecznie do topienia statków i okrętów. Dzięki kilkunastu istotnym wadom konstrukcyjnym M14 nie płynęły na zadanej głębokości, nie uzbrajały się przed dopły-

nięciem do celu bądź w końcu nie wybuchały w efekcie wadliwego działania zapalnika magnetycznego. Biorąc pod uwagę fakt, że już samo trafienie torpedą (niekierowaną!) w cel nie było łatwe, a prawidłowo zachowywała się co któraś, ustawienie sobie w realizmie „DUD torpedos” (w wolnym tłumaczeniu – „zgodne z faktami historycznymi”) prowadzi od ręki do frustracji i wrzodów żołądka. Ponieważ pływa się po to, żeby zatapiać, radzę nie ruszać akurat tego przełącznika. Swoją drogą, po kilku rejsach, w których pływałem właśnie ze 100% realizmem zacząłem się dziwić, jakim cudem Amerykanie w ogóle byli w stanie pokonać Japończyków?

Jeżeli zdecydujemy się na karierę wojskową, dostaniemy przydział do portu oraz – co dość oczywiste – pod swoją komendę okręt podwodny. Okręt będzie początkowo cieniutki, jednak w miarę upływu czasu okręty ulegają zmianom, pojawiają się nowe typy oraz nowe ich wyposażenie. Zwykle mamy wtedy szansę wyboru – czy bierzemy nowy okręt z nową załogą (zieloną jak szczypiorek), czy pozostajemy przy starym, na którym załoga pracuje jak szwajcarski zegarek. Oba rozwiązania mają swoje wady

i zalety, na pewno warto się przesiąść z PC S-class na P-class, na samym początku wojny, potem bywa różnie.

W porcie – kiedy już zdecydujemy się wypłynąć – dowiemy się gdzie dokładnie mamy się wybrać i przy okazji obejrzymy mapę części Azji i Pacyfiku, na której czerwonym kolorem zaznaczony jest obszar już podbity przez Japonię. Bardzo to pouczające i robiło na mnie spore wrażenie – niby coś się wie na ten temat, ale zupełnie inaczej to wygląda, kiedy po każdym rejsie widać jak się zmienia sytuacja... Te zmiany sytuacji mają zresztą dodatkowy wpływ na naszą karierę, jako że wymuszają zmianę portu macierzystego z Manili na Pearl Harbour, gdy nad całymi Filipinami zacznie powiewać flaga z czerwonym kółkiem na środku.

Nasze zadanie zawsze brzmi dokładnie tak samo – zatopić wszystko, co napotkamy. Zmieniają się jedynie akweny, po których musimy pływać. Jak na razie trafiły mi się rejsy u wybrzeży Tajwanu i Japonii, tudzież w okolicach atolu Truk. W różnych miejscach różne są szanse trafienia na różne typy konwojów, jednak – co jest pewnym ukłonem w stronę grywalności – zawsze widzimy na mapie zaznaczone konwoje.

Wprowadzie informacje na ich temat nigdy nie są pełne i zawierają w najlepszym

wypadku kurs, rozmiar i typ konwoju oraz prędkość i godzinę dokorania obserwacji, jednak to na ogół wystarcza do dość szybkiego spotkania czegoś zatapialnego. Co uważam za błąd, informacje o konwojach pojawiają się na mapie zawsze, niezależnie od tego, czy płyniemy po powierzchni czy w głębinach; o ile potrafię sobie (niezgodnie wprawdzie z historią, ale od biedy w zgodzie ze zdrowym rozsądkiem) wyobrazić, że z latających tu i ówdzie samolotów udaje się zebrać informacje o położeniach konwojów, o tyle nijak nie rozumiem jak te informacje docierają pod wodę...

Date/Time	Location	Ship Type	Tonnage
March 4 1942 08:00	6-57N 146-54E	Small Frigate	1000
March 4 1942 09:00	6-57N 146-54E	Destroyer	1000
March 4 1942 10:00	6-57N 146-54E	Submarine	2000
March 4 1942 11:00	6-57N 146-54E	Small Frigate	1000
March 4 1942 12:00	7-50N 147-54E	Albatross	1000
March 4 1942 13:00	7-50N 147-54E	Light Cruiser	6000
March 4 1942 14:00	7-50N 147-54E	Heavy Cruiser	10000
March 4 1942 15:00	8-50N 147-54E	Standard	10000
March 4 1942 16:00	8-50N 147-54E	Oil Tanker	3000

Niestety, co mnie bardzo boli, „Silent Hunter” zawiera trochę błędów. Zdarzyło mi się, gdy płynąłem na głębokości peryskopowej absolutnie sprawnym okrętem, że po wydaniu rozkazu wypłynięcia na powierzchnię okręt zaczął dawać coraz głębsze wydanie rozkazu nic nie pomogło – oficer mówił „aye aye sir” i okręt płynął coraz głębiej... Dopiero ręczne pomchanie sterami i ręcznie ustawienie głębokości pozwoliło wypłynąć. Regułą jest

8

Co to jest: pod wodą pływa, Silent Hunter się nazywa?





(sprawdzając kilkakrotnie) ożywianie stojących na redzie okrętów w momencie, kiedy zatopi się ostatni z nich. Jeżeli ostatniego zatłowiłeś z działa i właśnie stoisz na powierzchni, to zazwyczaj masz pecha i idziesz na dno zanim zdążysz szpetnie zakląć. Jeśli jesteś pod wodą i zostały Ci jakieś torpedy – a, to zmienia postać rzeczy, możesz spróbować zatopić któryś ze statków jeszcze raz. Czasem ni stąd ni z owąd zaczyna się zmniejszać ilość sprężonego powietrza, co nie znajduje żadnego uzasadnienia w wykonywanych czynnościach.

Teraz kilka dobrych (?) rad, pozwalających na przeżycie i zatopienie czegoś więcej, niż jednej amerykańskiej łodzi podwodnej:

1. Po rozpoczęciu rejsu przez chwilę poobserwuj mapę. Konwoje zwykle pływają po w miarę ustalonych trasach, łatwo Ci będzie określić, gdzie są największe szanse znalezienia łatwego łupu.

2. Atakując konwoje (czy to wojskowe, czy cywilne) staraj się nie dać zauważyć. Japońskie niszczyciele mają zwykle kłopoty ze zlokalizowaniem atakującego, jednak jak już im się to uda, potrafią się go trzymać długo i skutecznie. Najprostszym sposobem na długie unikanie zauważenia jest podplwanie ze schowanym peryskopem – podnosząc go co minuta na kilka sekund masz pełny przegląd sytuacji, zmniejszając prawdopodobieństwo wykrycia.

3. Atakowanie konwojów wojсковych jest znacznie trudniejsze nie tyle dlatego, że są one lepiej uzbrojone, ale również dlatego, że załogi pływające jako ich osłona są znacznie lepiej wyszkolone.

4. Nie używaj torped na dystansach większych niż 1500 jardów, szkoda ich do tego celu. Jest od tego jeden wyjątek:

5. Dobrym sposobem ataku jest podplnięcie cichcem okrętu do portu i zatopienie stojących na redzie statków i okrętów strzałem z dużej odległości. Szanse wykrycia przez okręty patrolowe są wtedy minimalne; w ten sposób udało mi się zatopić lotniskowiec i ciężki krążownik zakotwiczone w lagunie Truk.

6. Najlepszym sposobem na atak jest ustawienie się na trasie konwoju i poczekanie, aż sam wpadnie pod nóż. O ile uda Ci się zatopić okręty osłony (i uzbrojone statki handlowe, niektóre mają działa i potrafią się z nich skutecznie odgryzać) może wypłynąć na powierzchnię i skorzystać z działa, zatapiając resztę i oszczędzając torpedy.

7. Przy strzelaniu z działa warto samemu celować, jako że załoganci (po ustawieniu odpowiedniego przełącznika na Auto) robią różne dziwne rzeczy, niekoniecznie sensowne, a odłożenie poprawki na podstawie obserwacji gdzie upadł pocisk jest banalne. Uwaga: jeśli kiwa (a kiwa zawsze) trzeba strzelać w odpowiednim momencie, kiedy stoisz poziomo, inaczej albo trafisz w wodę przed celem, albo za celem. W przypadku strzelania torpedami lepiej się oprzeć na celowaniu automatycznym.

O tym, co w samej grze najważniejsze, już chyba napisałem, teraz więc nadszedł czas na opisanie rzeczy mniej istotnych i garść uwag na temat samej gry.

Oprócz samego symulatora na płycie znajduje się kilka krótkich filmików, trochę zdjęć i kilkadziesiąt minut gadanego na temat okrętów podwodnych. To gadane to wspomnienie Williama P. „Buda” Grunera, który pływał w czasie wojny jako

dowódca U.S.S. Skate Jego wynurzenia nadają grze dodatkowego smaku, choć i bez nich symulator jest całkiem niezły.

A co do samej gry – jest dobra. Grafika jest świetna, nawet jeśli technicznie nie stanowi żadnego osiągnięcia, dźwięki robią znakomite wrażenie (choć dobrze by było, gdyby można je było częściowo wyłączyć po włączeniu kompresji czasu, bo inaczej odpadają uszy). Napisać nawet, że gra jest bardzo dobra i otarła się o rekomendację – ale koniec końców rekomendacja odplynęła z prędkością rozpedzonego niszczyciela. Złożyła się na to kilka rzeczy, dających się podsumować jednym słowem – niedoróbki. W „Silent Hunterze” jest bowiem stanowczo zbyt wiele nieścisłości, żebym mógł go polecić każdemu z czystym sumieniem – a to frachtowce płyną z prędkością 18 węzłów (zamiast – jak to miało miejsce w rzeczywistości – w najlepszym wypadku 11-12 węzłów), a to ścigany z prędko-



cią 11 węzłów konwój robiący 10 węzłów oddala się coraz bardziej... Klawiszologia nie zgadza się z tą wypisaną w instrukcji, co więcej – niektóre bardzo potrzebne i wygodne funkcje klawiszy nie zostały w ogóle w instrukcji uwzględnione (na przykład backspace – wyświetlenie poprzedniego komunikatu). I tak dobrze, że te informacje znalazły się na płycie w pliku read.me.



Strasznie szkoda, że odwalono kawał bardzo solidnej roboty i skopano garść szczegółów, które psują dobre wrażenie robione przez całość. Jedyńną pociechą może być fakt, że SSI ma zwyczaj wypuszczać po kilku tygodniach (lub miesiącach) upgrade do gry, zwykle oznaczony numerem 1.1. Wystarczy podmienić exe, by mieć nową wersję – jednak w chwili gdy piszę te słowa, jeszcze nic takiego nie ma.

Borek

P.S. Według wymagań napisanych na pudełku, gra wymaga 8 megabajtów pamięci, ale do wyjątkowych szczęściarzy może się zaliczać każdy, komu uda się ją na takiej konfiguracji uruchomić. Tak na prawdę potrzebne jest 7000 kilobajtów wolnego EMS-a, co – biorąc pod uwagę konieczność załadowania DOS-u, sterowników CD-ROMu i EMM386 (albo QEMM), oraz po uwzględnieniu zwyczajnego rezerwowania przez BIOS-y 384 kilobajtów na swoje potrzeby – na komputerze z 8 megabajtami pamięci jest właściwie nierealne.



Speedway Manager

Popiół, żużel – jedno diabelstwo. Uśypuje się z tego biegnię, obudowuje trybunami, puszcza kilka facetów na motorynkach, żeby jeździli w kółko – I oto mamy gotowy wielki sport...

Trochę jak zwykle przesadzam, bo sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana. Motory nie są takie zwyczajne (zamiast benzyny leje się do nich metanol), z tym byle popiołem to też lekka przesada, bo żużel musi mieć odpowiednie parametry I tak dalej, jednak po kilku godzinach spędzonych przy grze „Speedway Manager” można uznać, że żużel to najprostszy

W. Cieslewicz
H. Gustafsson
J. Gomolski
T. Gollob
J. Gollob
W. Malak
M. Ryczek
E. Tudziez

K. Okupski
J. Gała
J. Olszewski
J. Krzystyniak
H. Nielsen
W. Malczak
P. Dobrucki
R. Kowalski

POLONIA B.

POLONIA P.

1	2	W. Cieslewicz	2	2
9	0	K. Okupski	3	1
2	8	H. Gustafsson	1	3
10	11	J. Gała	4	0

5:1

Następny bieg

(niezależne od nas – żadnych możliwości dania premii, ustalenia nagród za wygrane) i koszty wyjazdów. Nie sprzedaje się

pokrecone. W trakcie wyścigów możemy wykonać wszystkie dostępne regulaminowo manewry związane z sleganiem do re-

nych na temat formy zawodników, trzeba więc sobie zanotować najpierw, kogo akurat lepiej nie wystawiać.

Popiołem po oczach



sport pod słońcem. Rzeczywistość w grach zawsze stanowi jakąś uproszczoną wersję rzeczywistości realnej, jednak czasem uproszczenia idą za daleko, przez co gra staje się blada i nudna.

Nasze zadanie to porządzenie finansami drużyny w taki sposób, żeby doprowadzić ją do zwycięstwa (zaczynamy i kończymy grę w tym samym sezonie, zawsze w pierwszej lidze, nie ma więc mowy o niczym innym). Pieniądże są tylko za bilety, których ceny możemy ustalać przed meczami, a nasze koszty to zakup i remonty maszyn, treningi, płace dla zawodników

żadnych reklam na torze, nie ma banków, podatków, transferów (dobrego zawodnika w polskim żużlu kupuje się za ponad miliard starych złotych), negocjacji (choćby z zawodnikami z zagranicy) - nic. Motocykl zawsze kosztuje 12000 złotych, jego remont zaś – 4000 zł. Wyjazd w każde miejsce Polski kosztuje 3500 złotych, niezależnie od tego czy jedzie się 50 kilometrów czy 500. Życie jest proste, jak powiedziała linijka.

Życie trochę się komplikuje, kiedy dochodzi do samych zawodów i trzeba ustalić skład drużyny oraz kolejność startów, jednak o komplikacje zadbał tu nie autorzy programu, a autorzy regulaminu ligi. Co można grze zaliczyć na plus, to sensowne wyjaśnienie zasad wyznaczania zawodników do kolejnych wyścigów, jakie zawarte jest w instrukcji. Inna sprawa, że po ich przeczytaniu i tak nie byłam dużo mądrzejszy – są dość mocno

zerw i wystawianiem do jazdy lepiej w danym dniu dysponowanych zawodników – i to właściwie wszystko, co możemy.

Z ciekawości (jako że nie jestem zagorzałym fanem żużla) obejrzałem sobie wyniki 7. kolejki ligi (19 maja), przypatrując się zwłaszcza nazwiskom zawodników – trzeba przyznać, że pod tym względem gra jest (chwilowo) dość wierna. O dziwo, tym co się nie zgadzało były... nazwy klubów. Nazwiska i ich przypisanie do klubów było OK, ale już na przykład takiej drużyny jak Atlas Polsat w grze nie uświadczysz (da się dojść, o którą drużynę chodził). Może ostatnio nastąpiły jakieś zmiany, ale nawet jeśli, gra jeszcze nie zaczęła swojej kariery na półkach sklepowych, a już przestała być aktualna. Trochę śmiesznie, trochę dziwnie, trochę nieoczekiwanie.

Przy całej słernieźności Interfejsu graficznego jedna rzecz mnie pozytywnie zaskoczyła – animacje. W trakcie rozgrywania meczu można obejrzeć krótkie filmiki z jadącymi na żużlu zawodnikami. Wrażenie trochę psuje widoczny na ekranie napis TYP1 (prawa autorskie?), ale i tak technologicznie jest to jedno z najciekawszych osiągnięć w grach pecetowych wydanych w Polsce. Cała reszta na kolana raczej nie rzuca – niska rozdzielczość, chwilami nieczytelne napisy na ekranie, jedyny dźwięk to muzyka w tle. W dodatku dostępność informacji jest trochę bez sensu, jako że w momencie ustalaniu składu drużyny na mecz nie ma już dostępu do da-



Jedyna istotna uwaga dotycząca taktyki dotyczy będzie pieniędzy. Jedynym źródłem naszych dochodów są bilety, a w dodatku pieniądże z ich sprzedaży wpływają co drugą kolejkę (kiedy mecz odbywa się u nas), trzeba więc dość starannie pilnować cen biletów i reklamować się w mediach. W większości przypadków ceny biletów na poziomie 10-15 złotych są akceptowane przez kibiców, zwłaszcza gdy walka toczy się między zespołami z górnej części tabeli (warto więc być przynajmniej w pierwszej trójce, ale to akurat jest oczywiste i z innych względów).

To z grubsza tyle. Pogratem kilka godzin, wygrałem co było do wygrania, zdobyłem tytuł mistrza Polski, ale wszystko raczej z poczucia obowiązku, niż dlatego, że gra mnie wciągnęła. I to by było na tyle.

Robaquez

10

Wzrosty stan kasy	:	174415 zł
Aktualna cena biletów	:	15 zł
Kwota przeznaczana na reklamy w mediach	:	10000 zł
PRZYCHODY Z POPRZEDNIEJ RUNDY		
-Wpływy z biletów	:	165300 zł
ROZCHODY Z POPRZEDNIEJ RUNDY		
-Wpłaty zawodników	:	11880 zł
-Koszty wyjazdu	:	0 zł
-Koszty obsługi meczu	:	13000 zł

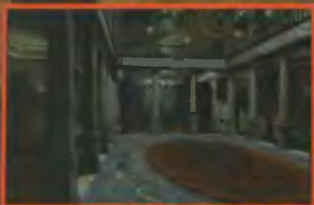
OK

SPEEDWAY MANAGER

TECHLAND '96



PC



ZORK NEMESIS

Dynastia

ZORK NEMESIS

ACTIVISION '96

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC 486 DX66, CD-ROM, SB16

Pojawienie się przed trzema laty „Return to Zork” było dla wielu z nas początkiem nowej ery. Oglądając z niedowierzaniem poprzedzające tę grę reklamy trudno było uwierzyć, iż tak rewelacyjnie prezentujący się produkt ukaże się również w wersji dyskietkowej (napęd CD był w Polsce wtedy rzeczą dość egzotyczną). Nawijający do kultowej serii tekstówek o Podziemnym Imperium, które ukazywały się pod szyldem firmy Infocom, a po której schedę przejęła Activision, „Return to Zork” szokował grafiką, digitalizowanymi postaciami i ludzką mową, która cały czas towarzyszyła grze.

Poczekaliśmy jakiś czas i oto Activision wypuściła kolejną część historii. „Zork Nemesis” nie wymaga od gracza doświadczenia nabytego w poprzednich odcinkach. Podczas gdy w „Return to Zork” programowo nawiązywał do stylu tradycyjnej tekstówki (w samym intrze mieliśmy zgrabną ilustrację przejścia od tekstu, do do nowoczesnego graficznego interfejsu) „Zork Nemesis” nie jest klasyczną przygodówką, a jedną z owych „first-person-perspective” dziwów, kalką „Myst”, czy niedawno opisywanych „Frankenstein” i „Shivers”. Jest to

więc nieco inny rodzaj zabawy. Perspektywa, z której obserwujemy świat, ma skłonić nas do pełniejszego zidentyfikowania się z kierowanym przez nas bohaterem i w tym modnym obecnie kierunku poszły starania Activision. W celu spotęgowania wrażenia rzeczywistości przygody, którą przeżywa gracz, uproszczono sterowanie. Rozbudowany interfejs tekstówek i „Return to Zork” zastąpiono kursorem, który pokazuje kierunek ruchu lub zmienia się w dłoń sugerując, iż można podnieść lub użyć w tym miejscu przedmiotu. Tych ostatnich nie ma tu jednak wiele, zagadki zaś, typowe dla tego typu produkcji, aprowadzają się do ustawiania dźwigni w maszynach, kombinacji magicznych symboli i odczytywaniu wskazówek zawartych w manuskryptach, dźwiękach i obrazach.

Zanim rozpoczynamy zabawę sięgnąć wypada nam po załączoną wraz z trzema kompaktnymi gry broszurkę, która doskonale wprowadza nas w akcję – jest to dziennik rządowego agenta, którego misją było rozwiązanie zagadki zniknięcia czwórki ważnych obywateli. Wertując jego notatki wczuwamy się w atmosferę dziwnej krainy nawiedzanej przez przekleństwo nazwane Nemesis. Agent odkrywa związki mię-

dzy czwórką zaginionych, dokonuje zapisów znaczących wydarzeń ze swej podróży, gromadzi zdjęcia, broszury i dziwne rysunki, odnajdowane podczas prowadzenia śledztwa. Wreszcie dociera on do tajemnej Świątyni Starożytnych, dokąd prowadzi trop – tu raptownie zapiski w notesie urywają się dramatycznymi słowami nakreślonymi w szaleństwie śmierci. Agent Bivotar umiera.

Potem notes wielokrotnie przyda się jako cenne źródło podpowiedzi do zagadek, które z przyjemnością będziemy w nim odszukiwać. Ciekawą i intrygującą akcję gry podzieleno na trzy bloki. W pierwszym mamy cztery niezależne cele, które rozwłazać możemy w dowolnej kolejności poruszając się po tajemniczej świątyni – jest to rodzaj rozgrzewki przed zasadniczą częścią drugą, tu magicznie podróżujemy do czterech odległych miejsc – aby z każdego z nich przywieźć magiczny artefakt – ta część rozgrywki zabierze najwięcej czasu, gdyż zagadki w niej są liczne i skomplikowane. Ostatnia część, ponownie w świątyni, to parę prostych czynności, które zmierzają do zakończenia.

W „Zork Nemesis” poruszamy się w charakterystyczny skokowy sposób, ale za to w każdym miejscu dzięki technologii Z-Vision mamy możli-

wość obrotu o 360 stopni wokół punktu, w którym stoimy (niesłusznie często towarzyszy temu efekt ryblego oka). Choć gra, jak wyznaczyli sobie bossowie Activision, jest technologicznie zaawansowana (oprócz Z-Vision mamy QSound powodujący przestrzenną dźwięk, tysiące kolorów czy funkcje grafiki i dźwięku Windows 95 DirectX) i dość interesująca, zaliczać się będzie do gier nieco powyżej przeciętnej, po które sięgać powinni raczej fani gatunku.

W grach tego typu bowiem, w odróżnieniu od tchnących życiem przygodówek, wciąż jednak utrzymuje się uczucie samotności, gdyż interakcja z żywymi osobnikami jest ograniczona. Po raz kolejny włącz przemyślamy, tym razem w „Zork Nemesis”, opuszczone, wyludnione gmachy, a poznawszy intrygi polega na żmudnym czytaniu listów, notatek i ksiąg, a nie na prowadzeniu dialogów.

Dla konearów.

Dixie





THE CHRONICLES OF THE SWORD

PSYGNOSIS '96

CD PROJEKT

PC 486 DX/33, 4 MB, CD-ROM,
SB, GUS, MYSZ

Lancelot odchodzi na emeryturę

THE CHRONICLES OF THE SWORD

12



Legends o królu Arturze i jego rycerzach biesiadujących niezadko przy stole bez kantów rozpienily się do tego stopnia, że dzisiaj nie wiadomo już czy jest to fikcja, czy prawda. Różne podania, ksążki, filmy, sztuki teatralne eksploatowały głównie postacie Artura, Guinewry, Lancelota i Merlina. W grze „Kroniki Miecza” pojawi się nowa postać, niejaki Gawain. Ci co znają dogłębniej wyspiarskie legendy, z pewnością o nim słyszeli. Inni, mniej odczytani, usłyszą, a co więcej będą mogli wcielić się w jego postać.

Przystępując do gry poprzez czyn stworzymy legendę o Gawainie, który dzisiaj właśnie został pasowany na rycerza przez samego króla Artura. Wraz z tym doniosłym wydarzeniem w zamku Camelot doszło do tajemniczego morderstwa. My jako nowopasowany rycerz będziemy musieli zająć tą sprawą. Naszym przełożonym będzie nadworny mag Merlin. I tak wszystko zaczyna się w grze „The Chronicles of the Sword”, która jest wielce klasyczną przygodówką.

JAK MIECZ WYKONALI?

Grę stworzyła ta sama firma co opisywanego kilka numerów temu „Druida” i nie zdziwi chyba nikogo, że przy wykonaniu posłużono się podobną techniką. Tła, przedmioty, jak i postacie są renderowane, tzn. projektowane i generowane na komputerze. Wszystko wykonane w wysokiej rozdzielczości – standard wśród współczesnych przygodówek. W ten sposób lokacje, po których będziemy podróżować zyskały na przestrzenności, wyrazistości i jakości. Dodatkowo wykorzystując znaną z „Alone in the Dark” metodę różnych katów pod jakim widzimy otoczenie, stworzono obrazy dobrze budujące nastrój poszczególnych lokacji – scenarzyście należą się brawa i symboliczna premia (żeby się nie rozbisurmani!).

Renderowane postacie wydają się być trochę takie plastikowe, nierealne, ale cóż ta technika tworzenia obrazu nie jest doskonała. Sztuczności dodają postaciom trochę koślawe i nie do końca płynne poruszanie się. Glupkowato też wyglądają sceny, gdy akcja zostanie „zawieszona”, na przykład w trakcie rozmowy. Bohaterzy potrafią kiwać się w tę i z powrotem tylko po to, aby pokazać, że coś się dzieje (ktoś się szamocze, inny go powstrzymuje) – sprawia to wrażenie upośledzenia sierocego, czy innej przykrew choroby. Lepiej było pozostawić całkowicie statyczne pozy, ale cóż, teraz już się nie da nic z tym zrobić. Postacie, pomimo tego że są z tworzywa sztucznego, zostały jednak wykonane starannie.

Poruszamy się po ekranie w standardowy sposób (przesuwamy kursor i wciskamy klawisz myszy) mogąc dotrzeć w dowolne, przez nas obrane miejsce. W miejscach, w których możemy coś podnieść, znaleźć, przeczytać, itp. kursor zmieni swoją barwę na czerwoną, oznajmiając nam o tym. W trakcie poruszania

się naszym bohaterem rzucają się w oczy dwie wady: dłuższy przy przemieszczaniu się i nie do końca dopracowane miejsca, w których przechodzimy do następnej lokacji.

W grze o rycerzu nie mogło zabraknąć scen walki na miecze. Zastosowano tutaj zręcznościowy sposób rozstrzygnięcia potyczki (we właściwym momencie musimy wcisnąć klawisze przeciwny do tego skąd nadchodzi cios przeciwnika), a dla radykalnych przygodówkowiczów wprowadzono możliwość automatycznego rozstrzygnięcia walki – bez tego całego klepania w klawisze. W ten sposób każdy będzie mógł wybrać, to co lubi – dodam tylko, że dopiero przy włączonych elementach zręcznościowych gra „nabiera rumieńców”.

Muzyka w grze jest kolejną zaletą. Dzięki niepokojącym dźwiękom, digitalizowanym wypowiedziom bohatera oraz wspomnianym tematom muzycznym dosyć dobrze budowany jest nastrój poszczególnych lokacji – szczególnie w Lyoness, gdzie ponoć straszy.

HISTERYJKA

I PODSUMOWANKO

W „Kronikach Miecza” wykorzystano bardzo fajny pomysł, dzięki któremu możemy spojrzeć na arturiański dwór trochę innymi oczami (Gawaina). Niestety poza dobrym pomysłem reszta gry prezentuje się raczej średnio. Rozpoczynamy grę od morderstwa – hitcockowskie trzęsienie ziemi – i wydawać by się mogło, że napięcie będzie narastać, a tu zsiadłe mleko. Od razu wiemy kto jest mordercą, wszelkie pytania dotyczące całego zamieszania znajdują swoje odpowiedzi niemal natychmiast (lub w Instrukcji).

W opowiadanej historii brakuje wątków pobocznych, różnych rozwiązań stających na naszej drodze problemów. Rozmowy ze spotykanymi postaciami są jednoinnowe i w sumie niezależnie co byśmy wybrali (którą z opcji tekstowych), to i tak następstwa będą takie same.

Zagadki w grze są dosyć proste (powrót do ostatniej tendencji w przygodówkach) i jedynie w kilku miejscach utrudnione w prosty sposób – niektóre przedmioty bardzo trudno odszukać na ekranie (obszary, w których możemy je namierzyć, zajmują kilka punktów). Dochodzi do tego, że zamiast ruszać głową musimy natrętnie ruszać myślą, aby w końcu odszukać brakujące ogniwo.

Ostatnią wadą gry jest brak jej zdecydowanego charakteru. Ani nie jest śmieszna, na czym opiera się popularność przygodówek, ani straszna, jak sugerowałaby opowiadana historia.

Na dwóch kompaktach znajdziecie dużo grafiki, niestety mało treści. Przygoda jest do ukończenia w ciągu 3-4 godzin. Jeżeli miałbym polecać „Kroniki”, to tym, którzy chcą rozrywkę łatwą i nie wymagającą dużego zaangażowania umysłu. Dobra przygoda na jeden wieczór.

EMILUS

BAD MOJO

ACCLAIN '96

CD PROJEKT



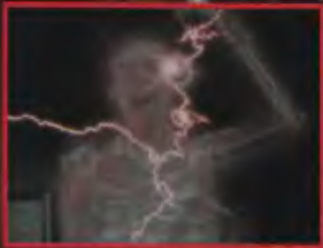
PC 486 DX/33 8 MB.
WINDOWS, CD-ROM

CDMA 119 3

Gdy zechcę, będę karaluchem



BAD MOJO



W życiu zdarzają się lepsze i gorsze chwile. Jednak wpadanie w tarapaty zaraz po tym, jak człowiek osiągnął szczęście, to czysty sadyzm ze strony życia. Cóż, nie można jednak wymagać od czegoś tak bezwzględnie, jak LOS, aby zawracało z raz obranej drogi.

W grze „BAD MOJO” bohater Roger właśnie wpadł w tarapaty i tylko my, zagorzali gracze, będziemy mogli go z tego wyciągnąć. Cóż takiego stało się tego wieczora? Aż degenerat i ofiara losu, jakim dotychczas był Roger, nagle wszedł nie w tę ulicę i stał się właścicielem nie lada fortuny. Oczywiście nikt mu jej po dobroci nie przekazał, z czym ściśle związany jest jego pośpiech i chęć jak najszybszego opuszczenia San Francisco. Zanim los przestał mu dopisywać, zapłacił właścicielowi obscurnego pokoju czynsz i pożegnał się z nim czule. I już miał wychodzić, gdy przypomniało mu się, że potrzebuje medalionu. Zaczął nerwowo szukać i znalazł. Na swoje nieszczęście medalion w dziwny sposób zareagował w jego ręce. Prerażony Roger podskoczył, po to aby zaraz bez ruchu upaść na podłogę...

Co było dalej? Cóż, to już opowiedziane zostanie we współdziałaniu z grającym. Ja jeszcze tylko dodam, że świadomość Rogera przeniosła się w zupełnie inne ciało. Tak, to prerażające, ale stał się on karaluchem.

Naszym zadaniem w przygodówce, jaką z pewnością jest „Bad Mojo”, będzie zorientowanie się w tym, co się dzieje. Nie mówię o tak banalnej rzeczy, jak powrót do dawnego ciała. Zanim jednak do tego dojdzie, czeka nas długa droga – najpierw wanna, później szczur, następnie... nie reszty dowiecie się z solutiona.

Tak, jak wspominałem mamy tu do czynienia z przygodówką. Niesłychanie jednak oryginalną. Po raz pierwszy będziemy łączyć (w zasadzie pełzać) karaluchem. Oprócz głównego wątku w grze, będziemy mogli wykonywać inne czynności absolutnie nie związane ze scenariuszem. Możemy utopić się w farbie, przesunąć papierosy, odpadki, wędrować po jedzeniu i wiele innych czynności, które właściwie są karaluchowi, a bezpośrednio nie wpływają na postępy w grze.

Tytułowe Bad Mojo, to zły omen, klątwa, którą trzeba będzie zważyć. Okaże się, że podpowiedzi jak tego dokonać przekaże nam jeden ze starszych karaluchów. Cała zabawa polega na tym, że informacja będzie przekazywana symbolicznymi obrazami, tak jak we śnie.

Oprócz tego będziemy musieli łączyć po brudnych i obscurnych miejscach, gdzie napotkamy inne insek-

ty i stworzenia (np. szczury, myszy, pająki). Obrzydzenie do otoczenia jest niczym, w porównaniu do obrzydzenia jakie mamy do własnej postaci. Na tym polega oryginalność pomysłu gry, jak i wykonanie.

Z pewnością za grafikę należy się autorom gry nagrody. Wiedziałem, że przy tworzeniu gry konsultowano się u jednego z większych autorytetów w dziedzinie karaluchów, jednak nie przypuszczałem, że zrobiono to tak skrupulatnie.

Faktycznie animacje zarówno naszej postaci, jak i innych szybkobiegających się perfekcyjnie wykonane. Czułki się ruszają, odnóża pracują, wszędzie widać brud, smród, wręcz niesłychanie dobrze odzwierciedlone środowisko życia panów karaluchów.

Dodatkową atrakcją w grze jest stworzenie atmosfery osamotnienia i obrzydzenia. Oczywiście jest to wynikiem odpowiedniej oprawy graficznej, jak i ciekawej muzyki. Bo jeżeli słyszymy, że coś szura, to od razu nasuwa nam się na myśl jakiś owad (można odczuć nerwowe śwędzenie – brrr, ohyda!).

Sama rozgrywka, to rozwiązywanie zagadek na średnim poziomie, jednakże trzymających cały czas nas w klimacie jakiegoś straszego koszmaru.

W trakcie gry nieodparcie powracały mi myśli o reinkarnacji i tego typu sprawach – na ile miałem dobre przeczucia dowiecie się już z samej gry.

To ciekawe, ale podczas rozgrywki, samemu trzeba sobie wymyślać zadania do rozwiązania. Trzeba łączyć, niuchać, szukać i uważnie analizować przekazane obrazy-podpowiedzi. Od razu mówię, że będziecie nad czym posiedzieć i podumać (bo czy wpadniecie na to, jak uśpić właściciela tawerny będąc karaluchem?).

Warto dodać jeszcze tyle, że „Bad Mojo” to coś innego do dotychczasowych produktów i chociażby z tego powodu warto mi się przyjrzeć.

Gra dla fanatyków Franza Kafki, który wysmażył kiedyś takie jedno opowiadanko, jak to pewien człowiek zamienia się w karalucha.

A właśnie, może ktoś z Was pamięta jakie to było opowiadanie, chodzi o tytuł – oczywiście odpowiedzi nadsyłajcie na adres redakcji (postaramy się właściwie nagrodzić).

Na zakończenie jeszcze raz powtórzę, że gra podobała mi się bardzo – za to, że jest niekonwencjonalna i pozwala spojrzeć na świat z trochę innej perspektywy (karaluszkiej). Podobno karaluchy przeżyją wszystko...

**biegający
i skrzącecy
EMILUS**

Anvil of the Dawn

Przez bezdroża, po równinach idzie obrzymia armia Warlorda. Każde napotkane miasto, zamek, zagrodę czy budkę babki zjadarki zamienia w garść popiołu, plamy krwi i przerażające rzeźby ludzi powbijanych na pale. Gdzie ta armia podąża, po co robi to wszystko, skąd czerpie moc, aby móc nie tyle zdobywać, co wchłaniać kolejne państwa? Na te pytania nie mogą znaleźć odpowiedzi wielcy mędrzy tego baśniowego świata, w którym nam, nieustraszonym graczom, przyjdzie wyciągać nogi, skracać drogę i spać nierzadko pod gołym niebem.

Jak widać sytuacja w krainie wygląda tragicznie, a ostatnim przyczółkiem dawnego porządku jest obrzymia twierdza, gdzie została zaproszona drużyna śmiałków – wśród nich Ty gracz. Plan jest prosty: aby nikt wcześniej nie przejrzał sprytnych planów nadwornego mędrca, wszystkim dowiedzie się o świecie. Niestety, tak to już jest, jak się lubi pospać – nasz bohater zaspany budzi się dopiero w południe, gdy drużyna już wyruszyła.

Zaraz jednak dochodzi do dyskretnego wyjaśnienia, że tamci zostali wysłani jako przynęta, a my, dzielny wojak, ruszymy z właściwą misją (jakże jednak ryzykowną). W przypadku kłęski mędrzec zaprzeczy, że nasza akcja miała miejsce, a my jesteśmy tajnym agentem – mówiąc krótko jesteśmy zdani na siebie. Zadanie polega na tym, aby teleportując się za linię frontu, przejść szmat drogi w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania: skąd Warlord bierze swoją moc oraz jak mu ją zabrać?

Proste? Nie do końca, bo gra to obrzymi szmat drogi do przejścia



(około trzech dni ciągłego grania z solutionem, który zamieścimy w następnym numerze). Przejście gry bez rozwiązania zajęło mi około dwóch tygodni!

Historyjka w grze jest przeciętna, jednak sama gra niesłychanie wciąga. UWAGA dla tych, którzy jak ja odbiorą na początku grę jako nudną. Należy przejść pierwszy poziom, a gra nabierze rumieńców (oby wyjść na zewnątrz). Naprawdę sceny podróży po otwartych przestrzeniach zachwycają, kolorowym, nastrojem i napiętą atmosferą przemierzania się po okupowanych równinach. Podczas gry poczułem się jak Zagłoba przemierzający się przez Ukrainę pomiędzy armiami skośnokookich – pełne napięcie. Wraz z postępem w grze zaczynamy mocno identyfikować się z prowadzonym bohaterem, a o to przede wszystkim chodzi w grach RPG. Uzyskano to dzięki wprowadzeniu sterowania tylko jednej postaci, a nie całej grupy.

Trzeba przyznać, że grafika jest w miarę postępowania w przygodzie coraz lepsza – to dziwne, tak jakby z każdym kolejnym poziomem autorzy

mieli więcej pomysłów. Postacie, tła, przedmioty są rysowane w dawny miły dla oka sposób. Nie ma żadnych filmowych uduziwnień, czysta komputerowa grafika –

w grze postawiono na treść, a nie na formę, nie zapominając jednakże o tej drugiej.

Rozwój naszego bohatera przebiega w standardowy sposób. Zabijamy poczwarę, dostajemy punkty. Wykonujemy dobrze zadanie, dostajemy punkty, itd. Podczas walki daną bronią rośnie nam umiejętność władania urządzeniami z konkretnej grupy.

Magia w grze podzielona jest na żywy i zapisywana w poszczególnych znakach. Konkretna czynność magiczna przyporządkowana jest jednoznacznie do jednego znaku. Aby wyzwolić moc z danego znaku, musimy posiadać wystarczającą ilość many. Odpoczywając możemy odzyskiwać potencjał magiczny. Jak widać sposób prowadzenia gry jest standardowy.

Dodatkowym elementem sprawiającym, że gra się przyjemnie jest dosyć niski poziom trudności. W sumie zasiadając do gry na, załóżmy, dwie godziny możemy być pewni, że będziemy przez ten czas parli naprzód – bez zbędnych zacięć. Jeżeli coś idzie nie tak, tzn. nie wiesz co dalej robić, należy zastosować starą indiańską



metodę: WRÓĆ DO SWOICH PRZODKÓW. Co oznacza, że należy wrócić do starych miejsc, gdzie być może leży jakiś przeoczony przedmiot lub przejście. Zawsze pamiętaj, że tam gdzie Cię nie było, z pewnością jest coś do rozwiązania – miejsca nie odkryte na mapie (rysowanej automatycznie) należy eksplorować!

Oprócz grafiki, nastroju i dobrego klimatu, gra posiada różnorodność miejsc w jakich przyjdzie nam przeżywać przygodę. Wyobraźcie sobie, że będziemy podróżować w podwodnym świecie, opuszczonej kopalni, latarni, zamku, na równinie, na statku widmo, itd. Jest tego naprawdę dużo, co pozwala na długo zatopić się w wykreowanym w grze świecie.

Dziękuję firmie New World Computing (twórcy gry), za to że w przerwach od odcinania kuponów ze świata Might&Magic wzięli się do roboty i wydali coś soczystego. „Anvil of the Dawn” jest pełnokrwistym RPG, w którym gracz znajdzie: sporą dawkę przygody, mnóstwo magii, przerażające istoty, drogę usianą zagadkami i przeszkodami do usunięcia oraz to, co w grach jest najważniejsze – FANTASYCZNY ROZRYWKĘ.

EMILUS

Bohater Incognito



DUKE'EM ALL !!!

(epizod 2)

No i jest, nareszcie doczekaliśmy się pełnej wersji Duke'a. Teraz rozpoczął się sezon na szaleństwo i w Polsce. Sam nie mogę się oderwać od eksterminacji sanacyjnych pocelczników obcych i obślizłych kartów reakcji chemiczno-mutagennych. Zew krwi obcych wzywa co chwilę do wbicia palucha w klawisz CTRL, a wszystko w imię ratowania biednej, najechanej podstępnie Ziemi.

Dobrze wróćmy na chwilę do obowiązków. Dla tych, którzy czytali będą to powtarzane słowa, dla innych informacja. Od poprzedniego numeru ruszyliśmy z rubryką poświęconą fanatykom DUKE NU-

KEM 3D. W niej to będziemy przekazywać sobie informacje, ściśle tajne kody i wiele innych. Oczywiście nie za darmo, wśród najlepszych informatorów rozlosowana będzie co numer gra (z puli podanej niżej). Zasady są proste: przysyłacie (nie publikowane na łamach rubryki) kody do DUKE'a 3D, korespondencję, opis własnej przygody, iandszafty z walki czy też pamiętkowe zdjęcie z finałowym bossem – wszystko co dotyczy Waszych doświadczeń ze światem Duke Nukema. Korespondencję obarczacie własnymi namiarami i nazwą gry, którą macie życzenie otrzymać. My losujemy tego właściwego i wysyłamy mu nagrodę. Oprócz tego drukowane są nadesłane kody, zdjęcia, portrety i inne gadżety. I to wszystko. To tyle, a teraz pierwsze (nie

najmłodsze już) kody: DNKROZ (tryb boga), DNSTUFF (przedmioty na full), DNSCOTTY #Epizod #Poziom (przełącza na odpowiedni poziom), DNMONSTERS (wszystkie potwory znikają), DNCLIP (tryb ducha), DNHYPER (tryb Steroids). No dobra lece! Dadaadaadadadad, kiik, klik, klik, aaaaaa!!!!!!

Kameleon Super

PULA GIER FUNDOWANYCH PRZEZ FIRMĘ MIRAGE SOFTWARE, KTÓRE MOŻNA ZAMAWIAĆ JAKO NAGRODĘ: „Inferno”, „International Tennis Open”, „Johnny Bazookatone”, „Chaos Control”, „Duke Nukem 3D” (wersja pełna)



DUKE NUKEM 3D Pełna wersja

W poprzednim odcinku doktor Wemer powiedział, że podoba mu się shareware'owa wersja DUKE NUKEM 3D. Niestety, nie wiedział co czyni, nie zastanawiając się nad tym co będzie, gdy przyjdzie już pełna wersja. Powiem szczerze, jeżeli chciałbym oddać atmosferę pełnej wersji „Duke'a” w porównaniu do shareware'u to powiedziałbym: C-Z-A-D-O-W-A!!!!.

mówię już o zamrażaczu, który nadaje nowego znaczenia powiedzeniu: NIE PEKAJ.

Z technicznych spraw widać, że usprawniono engine. Grafika jest płynniejsza i działa szybciej na tych samych maszynach – jest to ewenement, w przypadku „DOOM-a” shareware działał szybciej od pełnej wersji. Gra prezentuje się wyśmienicie w najwyższej rozdzielczości (800x600). Człowiek zaczyna rozumieć dlaczego warto mieć Pentium.

części „DUKE NUKEM” (czy ktoś je jeszcze pamięta), bez których nie byłoby dzisiejszego hitu. Już w tamtych grach widać specyficzny rodzaj humoru towarzyszący Duke'owi, którego przeznaczenie uwielbia, kłopoty kochają, a Czas Apokalipsy puka miarowo w czoło – polecam.

Cóż, mówić można by dużo, a wiadomo: tysiąc słów powiedzieć, to tyle co raz wystrzelić! Beret na głąc, gnat w łapę i na lowy!

Kameleon Super

DUKE NUKEM 3D

US GOLD/3D REAMS '96

MIRAGE

👍 ? 🎵 🖋️

10 13 16 10

PC 486. 8 MB. CD-ROM

CENA: 134 zł

Na wagon zmieści się

pełny magazynek obcych

Wprowadzono nowe potwory, nowe epizody prezentują się zachwycająco (szczególnie w księżycowej bazie) tak pod względem graficznym, jak i merytorycznym. Więcej akcji, więcej krwi, więcej broni i w ogóle sadyzmu czysto rozrywkowego. Obiecane nowe bronie dolewają jeszcze więcej oliwy do dotychczasowej pożogi wojennej. Dostyc zabawnym rozwiązaniem jest zmniejszacz pozwalający nawet największym zmiażdżyć piętą. Nie

Nie zapomnieli o kwintesencji „Duke'a” o możliwości gry w bandzie (w kilka osób). Dostępny jest tzw. „Dukematch”, w którym możemy grać do 8 osób (w sieci lub przez modem). Dodatkowo mamy pakiet pozwalający włączyć się w światową manianę „Duke'a” w sieci INTERNET, ale to już dla największych maniaków strzelania.

Jako dodatkowa atrakcja, na kompakcie znajdują się shareware'owe wersje pierwszej i drugiej



15

Szkoła latania

Pamiętacie ten film? Pewnie głupio pytam, chociaż najmłodszy mogą już mleć kłopoty ze skojarzeniem o co chodzi, bo od czasu kiedy Tom Cruise zagrał Mavericka minęło już mniej więcej dziesięć lat... Nie wnikając w szczególności – jeden pilot idzie do szkoły dla najlepszych (nie zgadniecie – „Top Gun”) i tam się dzieje większość historii. Mamy twardego facetów, utajnioną przeszłość, kilka dramatycznych momentów, wielkie kule ognia (Great balls of fire) i happy end. Film zrobił dużą kasę i wszedł do tzw. świadomości społecznej, a to jest spore osiągnięcie. Skoro film zrobił dużą kasę, to...

No właśnie – to zrobimy dużą kasę na grze komputerowej pod tym samym tytułem, pomyśleli sobie panowie z Spectrum HoloByte. Jak pomyśleli – tak zrobili. Zgodnie z panującym ostatnio trendem nakręcili film (bazując częściowo na oryginale, ale jest to film zupełnie nowy), dołożyli do niego symulator i wyszli z produktem na rynek. Trzeba im przyznać, że całą robotę wykonali starannie, więc i efekt końcowy jest dobry.

W grze wcielamy się w postać Mavericka – świętego pilota, niestety cokolwiek niesforne. Ta niesforność wpływa na to, jak Maverick jest oceniany przez swoich przełożonych i bynajmniej nie pomaga mu w życiu, co zresztą często wspominają mu inni. O tym wszystkim dowiadywać się będziemy z filmików wyświetlanych albo jako przerywniki między lotami, albo jako komentarze w małym okienku w trakcie lotu. Przyznam od razu, że polatałem sobie w szkole tylko przez krótki czas, bo wymaga to strasznie skupienia uwagi – nie tylko dlatego, że sam pilotaż jest dość wymagający (o czym za chwilę), ale dlatego, że większość rozkazów i poleceń wydawanych jest głosem, więc bez perfekcyjnej znajomości angielskiego (i to nie czytanego, a słyszanego) o czerpaniu dużej przyjemności z gry można zapomnieć. Na

szczęście oprócz latania w szkole można wybrać opcję Instant Action (rozpuszczalna?) I znaleźć się od razu w powietrzu naprzeciwko przeciwnika, tracąc jednak część zabawy.

Latamy Tomcatem, wyposażonym w działo i kilka typów rakiet, w tym Phoenixy – co zresztą jest bardzo dobrze i sensownie opisane w instrukcji, jednej z lepszych, jakie ostatnio widziałem. Z tejże samej instrukcji można się dowiedzieć wielu ciekawych, choć drobnych rzeczy – na przykład co znaczą kody „Fox three” i „Splash One”, słyszane dość często w filmach o tematyce zbliżonej do „Top Guna”.

Symulator z „Top Guna” jest bardzo solidny, choć – ze względu na typy zadań – trudny do opanowania. Nie naieją do najłatwiejszych zabawy w lot w szyku, zwłaszcza jeśli nie ma się możliwości precyzyjnego sterowania przepustnicą (no, chyba że ktoś ma odpowiedni joystick). To zresztą zaczyna być coraz większy problem w przypadku większych symulatorów – wymagając coraz precyzyjniejszego opanowania samolotu dają wprawdzie coraz lepszy obraz i dźwięk („Top Gun” jest tu w ścisłej czołówce, choć obraz samej powierzchni ziemi mógłby być nieco lepszy), jednak samolot czuje się całym ciałem. Wzrok i słuch to trochę za mało. W dodatku – o czym lojalnie ostrzegam – bez dobrego joysticka analogowego można się zabić własną pięścią. Jak na złość mój niedawno odmówił posłuszeństwa, więc musiałem grać korzystając z klawiatury i był to horror, bo samolot chwilami reaguje

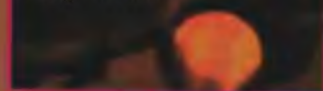
bardzo gwałtownie i złapanie przeciwnika w celownik graniczy z cudem. Przydałaby się opcja regulowania czułości klawiatury, niestety nie ma jej i dlatego joystick jest praktycznie niezbędny.

Właściwie to nie bardzo wiem, o czym mógłbym jeszcze napisać, żeby nie narazić



się na zarzut pisania rzeczy oczywistych – bowiem i nakręcony dla potrzeb gry film, i napisany symulator są bardzo dobre, ale też nie stanowią żadnej rewolucji technicznej. Samolot wyposażony jest we wszystko, w co wyposażony być powinien, w powietrzu zachowuje się całkiem rozsądnie, rakiety czasem są, a czasem nie są skuteczne – czyli wszystko jest dokładnie tak, jak być powinno. Jak wygląda generowana w czasie lotu grafika możecie obejrzać na wydrukowanych screenach, więc też nie będę się na jej temat rozplsywać (nie wiem niestety, jak się ma jakość grafiki do szybkości komputera – sprzęt na którym grałem jest chwilowo wystarczająco szybki do wszystkiego; w grze istnieje możliwość przełączenia rozdzielczości z niskiej na wysoką nawet w locie). Pewną nowością jest możliwość wyświetlania filmów w trybach HiColor, choć podejrzewam, że na wolniejszych

Top Gun



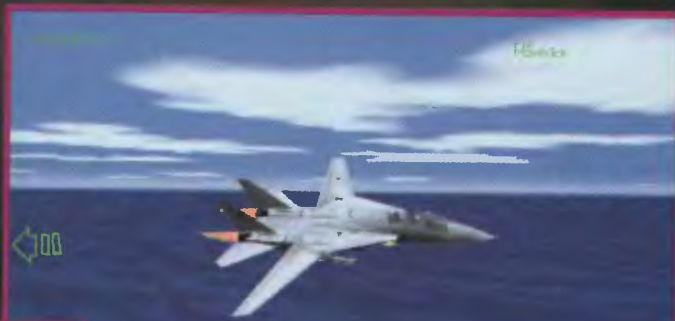
komputerach może się to okazać niewykonalne. U mnie jakość filmu była znakomita, jedna z lepszych, jakie widziałem – a sam film, cóż – niezły, choć sceny, które miałem okazję zobaczyć, kręcone były wyłącznie w studiu i nie miały nic wspólnego z lataniem. Trudno się temu dziwić, w końcu od latania jest symulator, a film służy wyłącznie do rozbicia atmosfery i dodawania jakiejś fabuły, co nie wymaga niczego poza kilkoma osobami i dwoma pomieszczeniami.



Ze względu na kłopoty językowe, jakie gra będzie prawdopodobnie sprawlać, nie mogę jej polecić z czystym sumieniem, choć chętnie bym zrobił. I pomysł, i realizacja są bowiem tego warte.

Naczelnny

16



117 ALTITUDE: 01151 TIME: 15:02:41 AUTOPILOT: OFF
0327 GAME SPEED: X1 MISSION DURATION: 00:02:41





DESCENT 2

Pełny ciąg. Drzwi. Strzał w konsolę zlikwidował blokadę. Dalej. Zwrot o 75 stopni. I o 90 stopni w pionie. następny komin. Dookoła latają wyładowania. Zza rogu wyrzuciły się dwa roboty. Namierzanie. Za wolno – rozpoznały przeciwnika i zdecydowały na ucieczkę. Dalej. To już generator. Był wytrzymały ciągle ogień. Coś uderzyło. spojrzenie w tył. Coś zielonego przyssało się do kadłuba. Zabrało rakiety. I uciekło?! Oslona siadła. To by było na tyle. Game Over.

Kiedy tylko zobaczyłem „Dooma” od razu pewna MYŚL pojawiła się w mej głowie: „No dobra, wygląda

res – grafika nieco gorsza, ale przynajmniej można pograć). Posiadacze różnej maści helimów (czy też okularów) wirtualnych będą się mogli nacieszyć swymi cudźkami – gra obsługuje najpopularniejsze z nich. Odpalić ją można swobodnie w trybie 320x240, rozdzielczość 640x480 wymagać może ciut więcej pamięci (choć na wspomnianej konfiguracji spokojnie można

największym ułatwieniem, jakiego pilot może żądać od świata. Jest to mianowicie mały robotstatek. Na początku każdego poziomu należy go odnaleźć (lata sobie bowiem w klatce) i wypuścić. Później wystarczy lecieć za nim aż do końca gry. Odnajdzie po kolei wszystkie cele i doprowadzi do nich jak po sznurku (a jakie to cele? ano, zazwyczaj dość nieskomplikowane – trzeba zniszczyć generator osłony chroniącej obcą

STOPNI

SWOBODY



super, ale kiedy pojawi się gierka dająca pełną swobodę?” Pojawił się „Descent”. Zwalat z nóg. Po pewnym czasie ciut się przejeżdż, wypadalec zaczekać na coś nowego. Konkurencja okazała się jakaś niemrawa, nie pojawiały się żadne inne strzelanki tego typu – czyżby rynek okazał się za mało chłonny? Aż w końcu jest – „Descent 2”.

Jak zwykle nasuwa się pytanie o porównanie z poprzednikiem. Odpowiedź jest oczywista – „D2” jest o wiele lepszy. Jeżeli pierwsza część Cię wciągnęła, to druga nie da Ci spokoju.

NA CZYM DZIAŁA

Wymagania ma raczej standardowe – 486, 8 MB RAM, CD-ROM. Można go odpalić zarówno pod DOSem, jak też i pod Windows. Ja to zrobiłem pod WIN 95 – na DX100 działa naprawdę niezłe. Co ciekawsze nie pojawiają się (występujące czasami pod DOSem) problemy z pamięcią (jeżeli coś takiego Ci się przydarzy, to pomocne będzie odpalenie gry z opcją –lowmem i –nohi-

było grać, tylko pod Oknami program nieco zwalniał). Jeszcze wyższa rozdzielczość wymaga już raczej Pentiuma.

TRÓJWYMIAROWY RAJ

Po odpaleniu, skonfigurowaniu i kilkukrotnym naciśnięciu Esc (po co intro, skoro gra czeka?!?) naszym oczom ukazują się słodki widok przedsiionka prowadzącego do sieci cudownie skomplikowanych korytarzy. Trzeba jednak przyznać, że w porównaniu z pierwszą częścią poruszanie się po nich jest rzeczą o wiele prostszą. Dzieje się to dzięki pewnemu genialnemu pomysłowi. Zwie się to cudźko GuideBoat i jest

bazę, czy też reaktor jądrowy zasilający całą stację, a następnie uciec przez labirynt tuneli przed ścigającą nas falą uderzeniową). Można także wydać mu inne polecenia, np. nakazać odszukanie najbliższych zasobów energii czy też składu amunicji. A jeśli ktoś cierpi na przesotę ambicji – no cóż, zawsze może na własną rękę zapuścić się w mroczne korytarze i zabawić się w małego odkrywcy. Wielce pomocna jest przy tym niezła mapa, oczywiście trójwymiarowa – można ją do woli obracać i skalować.

Na wysokim poziomie stoi też oprawa muzyczna i graficzna (zwłaszcza przy grze w wyższej rozdzielczości) – korytarze są plastyczne, scenografia przyzwoicie zmienna oraz, co cieszy w równym stopniu, obecna jest cała masa zbędnych drobiazgów (różnych



świątełek, tabliczek, ekranów, lampek), do których można oczywiście postrzelać – minęły już czasy, kiedy jedynym interaktywnym elementem dekoracji była eksplodująca beczka – teraz np. zgaszenie światła poprzez demolkę instalacji nie sprawia najmniejszego problemu.

WROGOWIE NIE GĘSI

Tak jest. Wrogowie nie gęsi i swój IQ mają. Autorzy nie poskąpili inteligencji naszemu przeciwnikom. Pół biedy, jeśli okazuje się, że wrogi robot po ujrzeniu Twego statku w popłochu znika za rogiem. Gorzej, jeśli za tym rogiem zaczają się i zniecacka wypada na Ciebie dążąc do intrymnego kontaktu. Niestety, to nie wszystko. Zdarzają się bowiem roboty potykrywane za rozmaitymi elementami konstrukcyjnymi (różnymi grodziami, kratami itp.) – one spokojnie mogą Cię ostrzeliwać. Zanim Ty je wyłapiesz, zwykle jest już za późno. Ku przestrodze wspomnę jeszcze o dwóch wredniakach. Je-



den z nich to paskuda minujący tunel – kontakt z miną jest w 100% śmiertelny, drugi natomiast to cholera kradnąca uzbrojenie i energię – no i sami powiedzcie – czy w takich warunkach można spokojnie pracować? Mimo wszystko to jednak dość przyjemne uczucie, kiedy przeciwnicy nie walą ławą w Twój kierunku, tylko kombinują, jakby tu najlepiej wykorzystać wszelkie okoliczności.

Na koniec ciekawostka. Kiedy ostatnio przechadzałem się po zakopiańskich Krupówkach moją uwagę przyciągnął napis Virtual Reality. Mając w pamięci opisy wirtualnych cudowności na Picadilly Circus wszedłem do środka. Niespecjalnie się zdziwiłem, kiedy okazało się, że rodzimy „świat wirtualny” opiera się na pececie i kasku. A za programową stronę tego przedsięwzięcia robił właśnie „DESCENT 2”. I to w kilka dni po premierze! Miłych wrażeń, wracam do gry.

BEZKONKURENCYJNY
SYMULATOR MILITARNY
WYPROŹE W OBRĘBIE FIRMY LICOMPI!



CAESAR



NAPOLEON

The War College

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR 3



LEE



HINDENBURG

Poprzedni Uniwersalny Symulator Militarny mógłby zostać oskarżony o celowe ograniczanie możliwości gier wojennych. Akademia Wojskowa (The War College), ze swoim nowym, atrakcyjnym interfejsem i ulepszonym stylem gry powinna znieść taką opinię!

PC GAMER, Styczeń 1996



Intergalactic
Development
Incorporated

Wyłącznym dystrybutorem niniejszego produktu na terenie Rzeczypospolitej, jest firma LICOMP Sp. z o. o. Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 95 63 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69. Szczegóły na naszej stronie w Internecie: <http://www.ipscg.waw.pl>

HEJ HO HEJ HO DO LASU BY SIĘ SZŁO

Wakacje już za pasem. Czas pakować manatki i jechać gdzieś wypocząć. Ciekawe gdzie tym razem naszym Czytelnikom uda się dotrzeć – czekamy na Wasze relacje.

Ale wróćmy na Ziemię, jest kilka spraw organizacyjnych, który wypada omówić:

Dostałem pytanie, czy jeżeli ktoś przyśle materiały na dyskietce, to czy zostanie mu ona odesłana. Oczywiście, że tak, ale prosilibym Was o dołączanie w tym celu koperty zwrotnej z Waszym adresem i odpowiednim znaczkim. Od razu jednak nasuwa się pytanie, czy jest to opłacalne, ponieważ może się zdarzyć, że koszt przesłania jest większy od ceny 3.5" dyskietki DD.

A teraz ważna informacja dla naszych prenumeratorów: Istnieje możliwość zwiększania Waszego Top Secretowego konta o jedno oczko (numer) zamiast wysyłania tak zwanego darmowego egzemplarza TS. Tylko wielka prośba do Was: jeżeli chcecie przeprowadzić taką operację, zaznaczajcie to wyraźnie w liście podając numer prenumeraty.

Po raz kolejny BŁAGAM Was, podawajcie swoje imiona i nazwiska. Powiem krótko: jeżeli nie podacie przy adresie nazwiska, nie mamy jak Wam wysłać darmowego TS i później nie dziwcie się, że nie dostajecie tego, co się Wam należy. To nie nasz wymysł, tylko wymagania Poczty Polskiej.

Na koniec przypomnę jeszcze marchewkę: za umieszczenie Waszych materiałów na łamach tej rubryki wysyłamy, o ile nie zażycycie sobie inaczej, darmowy egzemplarz Top Secret o numerze kolejnym, od tego, w którym ukazały się Wasze teksty.

Dean

PS. Zasłyszane w FIDO:

(P)ani w szkole mówi do (d)zieci:

P: Dziś będziemy liczyć na komputerach.

D: Hurra, hurra!

P: Tak więc na początek może Jasiu nam powie – ile to jest: 2 komputery dodać 3 komputery?



AMIGA

BUBBA'N'STIX / Mr. SZCZOTA and TOMASZEK

1. Na pierwszym ekranie po włożeniu dyskietki naciśnij spację. Teraz podczas gry możesz wcisnąć:

H - uzupełnienie energii,

L - uzupełnienie żyć,

HELP - skipper leveli.

2. Żeby przejść przez „elektrowstrząs” w piątym etapie musisz najpierw wsadzić patyk w gębę

idącego za Tobą stworka. Kiedy znajdziesz się już po drugiej stronie, poczekaj trochę, aż kijek będzie próbował do Ciebie dolecieć. Kiedy znajdziesz się w „elektrowstrząsach”, trochę go pokopie.

CRAZY FOOTBALL / B. Sokółski
Czasami na boisku można znaleźć dwie strzałki odwrócone w przeciwną stronę. Jest to czar odwracający stronami i np. gdy przeciwnik strzeli Ci bramkę, a jeżeli Ty uruchomisz ten czar, to

Tipsy & kody

bramka przejdzie na Twoje konto (czar uruchamia się za pomocą klawisza F2).

GARFIELD / Radek Sierant

Aby otworzyć lodówkę: idź na prawy koniec domu i zjedz rybę. Zostanie Ci szkielet. Szkielet ryby połóż przy lodówce. Z lodówki wypadnie żarcie.

GLOBAL GLADIATORS / Radek Sierant

Na początku gry zobaczysz: F4 – IN GAME KEYS! NO! i inne. Wciśnij F4 i zobaczysz, że będzie: F4 – IN GAME KEYS! YEP!
Teraz podczas gry: HELP – skipper leveli, DEL – bonus level.

ISHAR 2 / Przemek Dajewski (WILD PIG)

Aby otrzymać mapę krainy zimowej kup królewskiego orła, potem udaj się na pierwszą wyspę, znajdź tam czarownika, zapłać mu 10 tys. i wypuść orła nad jego głowę.

JAGUAR XJ 220 / Przemek Dajewski (WILD PIG)

Na starcie, gdy zapali się zielone światło, wciśnij „P”, a wygrasz.

POLE WALKI / B. Sokółski

Jeśli zbliżył się do Ciebie wróg i Twój zasięg ognia może go dosięgnąć, to w swojej turze okop swego robota. Potem w następnej Twojej turze namierz powyższego wroga (na oko) i strzel w niego najsłabszym pociskiem (np. bigiem). Później okop swój pojazd i znów strzel (tym razem wiesz jak precyzyjnie nacielać na wroga) najlepszym pociskiem (np. NUKE). Tym sposobem łatwo wykończyć wroga, bo strzelasz dwa razy w 1 turze.

SKARBNIK / B. Sokółski

Gdy napotkasz szczury i nie wiesz jak przez nie przejść, to cofnij się o kilka pól i znów wróć do lokacji ze szczurami. Szczurków nie będzie.

SUPER FROG / Mr. SZCZOTA and TOMASZEK

W poziomie 2.1 jeśli uderzysz głową w świeczkę z okrągłym uchwytem, dostaniesz kilka monet. Jeśli uderzysz w okrągły świecznik na początku etapu 2.1, zostaniesz przeniesiony na półkę wyżej, na której stoi mała żabka – dodatkowe życie.

THEME PARK / Radek Sierant

1. Jeśli w SETUP NEW THEME PARK ustawisz SIM LEVEL na FULL, to będziesz musiał sam wymyślać nowe atrakcje i sklepy.
2. Jeśli ustawisz w atrakcjach szybkość na MAX, to dzieciaki będą rzygać na Twoje ulice.
3. Najpierw wybuduj dużo atrakcji i sklepów, a dopiero później wpuść dzieciaki. Gdy dzieci nie ma w parku, lata szybciej mijają.
4. Gdy masz mało pieniędzy zwiększ ceny biletów i otwórz park (klawisz „O”). Zaczekaj aż dzieci

kupią bilety i szybko zamknij park (klawisz „O”). W ten sposób zarobisz trochę kasy i będziesz miał czyste ulice.

THEME PARK / Tomasz Banasiak – BANAN

Gdy będziesz wpisywał dane w SETUP NEW THEME PARK w rubryce FIRST GAME kliknij na NO. Gdy wybierzesz już UNITED KINGDOM i rozpocznie się gra wciśnij ALT + L i zabezpiecz dysk. Pojawi się wtedy napis „Insert save game disk...”, kliknij na znak V, i poczekaj chwilę. Na Twoim placu pojawi się dużo atrakcji i sklepów. Twoje miasteczko będzie już urządzone, a na Twoim koncie pojawi się więcej szmalu. Nie musisz już martwić się o zapasy lodów czy coli i o wynajdowanie nowych atrakcji. Komputer o to zadba. Co roku komputer wynajdzie Ci nowe atrakcje. To samo możesz powtórzyć kilkakrotnie, np. wtedy, gdy będzie Ci groziło bankructwo.

WORMS / B. Sokółski

Jeśli stoisz bardzo wysoko na bardzo małej i bardzo, ale to bardzo stromej górze, z której boisz się zejść, bo jest za wysoko, to ze swego arsenału wybierz BUNGER. Następnie idź w lewą lub prawą stronę aż spadniesz ze stromej zboczka. Nie będzie żadnego Aaaa... ponieważ BUNGER Cię uchroni.

ATARI ST

FRONTIER / Patrick Walczyk „Mr. personality”

Weź pasażera i spróbuj wymienić swój statek na coś tańszego – kup pasażera bez ograniczeń.

ISHAR / Patrick Walczyk „Mr. personality”

Nie wiedzieć czemu wszędzie jest błędnie podana mikstura AR-BOOL (dla Morguli). Piszą, że jeden ze składników to POWDERED DRAGON BONES (proszek z kości smoka). Niestety takowego w grze nie ma. Natomiast jest mikstura DRAGON BONES (kość smoka), która w połączeniu z olejem z salamandry, suszoną jemiolą, okiem TOAD, da porządany efekt.

ISHAR 2 / Patrick Walczyk „Mr. personality”

W Akeer Islan jest ukryty skarb o wartości 200.000 GP! Znajduje się w jednej z nisz w korytarzu „ślimaku” (poskręcanym w lewo – na końcu sala ze strażnikiem relikwii).
LARRY / Patrick Walczyk „Mr. personality”
Wduś „ALT + D” i wpisz „TP” – możesz przenosić się do różnych miejsc, wystarczy wpisać liczbę 010 – 045:
010 – TAXI
011 – pod barem

012 – pod balkonem

013 – WC w barze

014 – hall w barze

015 – bar

016 – pokój z TV

017 – pokój z dziewczyną

019 – samobójstwo

020 – o prezerwatywach

021 – sklep

022 – ulica przed sklepem

023 – przed DISCO

024 – DISCO

025 – dziewczyna z DISCO

031 – kasyno

032 – przed kasynem

033 – przed kościołem

034 – kościół

035 – kasyno (I)

036 – kabaret

037 – jackpot

038 – blackjack

040 – hotel

041 – pokój dla nowożeńców

042 – sekretne drzwi

043 – basen z panienką

044 – pokój z drzwiami

045 – łóżko i bum bum!

Przy sklepie dzwoni: 555 6969 i podaj gdzie ma być dostarczone wino.

POPULUSZ 2 / DAWID RYGIELSKI
Sposób na blyskawicę (bez straty mana):

ustaw kursor na cel, przytrzymaj klawisz myszy i klaw. 1, puść mychę. Blyskawica będzie dotąd „razila”, aż ponownie nie przyciśniesz klawisza myszki.

ROBBO / DAWID RYGIELSKI
Nieśmiertelność uzyskasz po wybraniu (jako kod) przedmiotów w następującej kolejności (licząc od lewej): 2, 5, 6, 11, 7.

SUBSTATION / Patrick Walczyk „Mr. personality”
W 2 misji są ukryte 3 pomieszczenia. Pierwsze na pierwszym piętrze, w sali z komputerami i kolejne dwa są na drugim piętrze na poziomie z windą do następnej misji (z EXIT'em).

ULTIMATE ARENA / Patrick Walczyk „Mr. personality”
Grając facetką możesz wykonać tajny cios ala CHUN LE – przytrzymaj FIRE i kilka razy machnij joy'em do tyłu – ognista noga.

PC

ABUSE / Krzysztof Bielawski
W roboty rzucające granatami nie warto strzelać z rakiety. Wystarczy na nie 7 pocisków z karabinu.

ACES OF THE DEEP / HANS KLOS z JNTCO
Jeśli zablokuje się kompresja czasu – naciśnij ENTER, a wszystko wróci do normy.

ALADDIN / Alf
Podczas spadania z dużej wysokości machaj mieczem – nie stracisz energii.

ANOTHER WORLD / Krzysztof Bielawski
W drugiej planszy, po wyjściu z klatki przejdź dwa ekrany, stań, odwróć się i czekaj. Radzę zabijać wrogów. Po jakimś czasie – niespodzianka.

BLACK THRONE / Piotr „JAX” Kowalczyk
W pliku „BTHORNE.EXE” na długości około 89% (według nortonowego VIEW) znajdują się wszystkie kody do wszystkich leveli. A na długości 90% są ukryte levely. Ich kody są poprzedzone trzema nutkami.

CHICAGO '89 / Piotr „Łoś” Kowalczyk
W menu wpisz:
SPEED - super szybkość,
FERRARI - mapa z pozycją przeciwnika pod klawiszem „T”.

COMMAND & CONQUER / Maciej Broniarski
1. Niektóre budynki są dostępne tylko dla jednej ze stron. Ale wystarczy zająć CONSTRUCTION YARD przeciwnika i będziesz mógł majstrować budowle dostępne do tej pory tylko dla przeciwnika. To samo odnosi się do fabryki i jednostek.

2. Tips dla GDI:
Zamiast długotwałych walk lepszy jest szybki desant w bazie przeciwnika:
Wjeżdżasz mu do bazy dwoma HUM-VEE (przeznaczonymi na odstrzał) i transporterem (APC) z inżynierami. Inżynierami zajmij CONSTRUCTION YARD i wszystkie fabryki (broni jak i Tyberium). Przeciwnik jest skończony, wystraszony go wybić.

DUKE NUKEM 3D / Maciej Broniarski
Podczas gry wpisz WOLNO: DNSTUFF - dostajesz wszystkie przedmioty i broń.

DUKE NUKEM 3D (SHAREWARE) / Marek Lis
Garść rad:
- wpisanie DNSCOTTY16 przeniesie Cię do levelu „LAUNCH FACILITY”, który bez wpisania powyższego kodu w wersji sharewara nie jest dostępny;
- ściany, które możesz wysadzić, oznaczone są charakterystycznymi rysami;
- po rozpoczęciu 1 levelu zeskoocz z budynku i rozwiąż potwora stojącego na skrzyni. Wejdź na nią, a następnie wskoocz na gzms. Weź teraz odpowiedni rozbieg i wskoocz na mur (ten pod reklamą). Z dziury wyjedź poręczne działo, RPG. Zeskoocz teraz z powrotem na gzms. Okna na pierwszym piętrze są fałszywe. Możesz teraz swobodnie wejść do budynku;

- w 1 levelu, gdy będziesz w kinie, rozwiąż ekran. Znajduje się za nim tajne pomieszczenie;
- w salonie gier (1 level) podojdź do automaty z grą „DUKE NUKEM II” i naciśnij spację. Otworzy się w ścianie tajne przejście;
- po rozpoczęciu drugiego levelu wejdź w drzwi po lewej stronie. Przy ścianie koło lady znajdziesz 3 przyciski. Ustaw je w następujący sposób: zielony, czerwony, zielony, a otworzą się dotychczas

zamknięte drzwi (po prawej od przycisków);
- również w 2 levelu po włożeniu jednej z kart magnetycznych pojawiają się 4 kolejne przyciski. Ustaw je następująco: czerwony, zielony, zielony, czerwony, a zawałsi się budynek przeznaczony do rozbiorów;
- w levelu „LAUNCH FACILITY” przyciski należy ustawić w kolejności: zielony, czerwony, zielony, zielony.

DUNE 2 / Lukasz Reluga
1. Zapisując stan gry przed wystarzeniem rakiety z palacu będziemy mieli możliwość ponownie strzelić w przypadku nietrafienia.
2. Wszystkimi pojazdami na gąsienicach możemy przejeżdżać ludzi.

LARRY 6 / Maciej Broniarski
Postaraj się zbierać tyle punktów, by na koniec przekroczyć licznik. Będzie lepsze zakończanie.

LION KING / HANS KLOS z JNTCO
Gdy Simba jest dorosły, może przeciwnika przetrząsnąć przez sieć. Aby to zrobić, trzeba nacisnąć SHIFT, ALT i kursor w stronę ofiary. Można tego dokonać tylko wtedy, gdy wróg jest zmęczony i śpi.

MORTAL KOMBAT 3 / Maciej Kaczmarek
Grając Sheebą szybciej szybkoć doł - góra. Sheeba skoczysz na górę i przycięciem przeciwnika (tak jak Goro).

NEED FOR SPEED / Maciej Broniarski
Po wstępnym filmiku pojawia się skrótowy Replay. Jeżeli chcesz, żeby to był Twój, w katalogu REPLAY wykasuj pliki REPLAY1, REPLAY2 i REPLAY3, a na ich miejsce wgraj swoje.

ONE MUST FALL / Marek Lis
Jeśli masz przyjemność walczyć na planszy „FIRE PIT”, to walnij w pętającą się pod sufitem kulę. Z ziemi wyleci ogień dotkliwie przypalając przeciwnika.

POLANIE / Piotrek (Gdańsk)
1. Jak na razie wykryłem tylko dwa błędy:
Jeżeli klikniesz myślą na uciekającego wroga, a on wejdzie na teren nie odkryty przez Ciebie, to on sam zniknie, ale „aureolka” otaczająca go będzie w tym miejscu, gdzie on pojdzie.
Jeżeli klikniesz myślą na swój budynek (dowolny), to na nieodkrytym przez Ciebie terenie, w miejscach, gdzie wróg ma ustawionych swoich ludzi, albo wybudowane budynki, zamiast strzałki pojawi się kwadracik, oznaczający, że możesz odwiedzić sie czegoś o tej postaci, kliknięcie jednak nie pomoże.
2. Kilka porad taktycznych:
Na planszy, gdzie trzeba krowę doprowadzić do wiochy (jakiś kółka w którym pisze Z), idź czarnoksiężnikiem i oszczędnikami. Czarnoksiężnikiem co parę kroków używaj czaru OKO. Wyżej wspomniany krąg jest mniej więcej na środku ekranu (najsilniej strzeżone miejsce na całej mapie). Pójdź tam od dołu, tam jest tylko pięciu czy sześciu ludzi

i święte miejsce. Trzeba trochę ruszyć lepetyną.
Uwaga. Nie idź na tej planszy górą. Przeciwnicy mają tresowane nisie, których nie rozwalisz. Na wszystkich podobnych planszach rób tak samo z czarodziejami. W rundzie, gdzie trzeba uwolnić czarodziejkę, wrogowie mają wiochę u góry.

QUARANTINE / Radosław Gurzyński
Ustaw się na najdłuższej, zawsze najmniej używanej trasie, w taki sposób, żeby być przodem do ulicy dochodzącej do tej trasy. Tam zazwyczaj stoją klienci, a gdy podejdziesz konkurencja jedna rakieta i po krzyku. Totalna zez.

RISE OF THE TRIAD / Daniel Ogonowski XYZ
Tips dotyczą wersji shareware:
Po skasowaniu WSZYSTKICH gostków w danej komnacie nie otwieraj drzwi do innych komnat, tylko wstępuj z klawiatury „DIPSTICK” (to wie każdy), a następnie kod „MOREANEMYS”. Czekaj Cię niespodzianka.

SETTLERS / GONZO
1. Na początku rozbuduj swój obszar na maxa (wystawiając dużo strażnic), a potem umocnij go (baszty, forty). Wtedy godziny (minuty) przeciwnika są policzone.
2. Atakując, warto popatrzyć na mapę i zdobyć kilka strażnic, które podzielią państwo wroga na pół. W ten sposób można poważnie załamać jego gospodarkę.

SUPAPLEX / Piotr „PAJDOLOT”
Kiedy na początku komputer spyta o 3 literowy kod, wpisz 123. W menu napisz „ULTIMA” - kamienie nie będą Cię zabijać. Kiedy wpiszesz „BREAK” - znikną wszystkie nożyce.

TIE FIGHTER / Radosław Gurzyński
Sposób na szybkie rozwalenie przeciwnika, to uderzyć w niego czołowo. Wberw pozorom nie tracisz się przez to energii, a przeciwnik znacznie kręci się w kółko i można go łatwo ustrzelić.

TRANSPORT TYCOON / GONZO
1. Nigdy nie rozwijaj swojej firmy bazując tylko na transporcie wodnym. Na początku stałki przynoszą całkiem niezłe dochody, ale później się zmniejszają, by w końcu zacząć przynosić straty. W ten sposób Twoja firma może łatwo splajtować.
2. Najopłacalnniejsze jest przewożenie ludzi z jednego końca mapy na drugi za pomocą samolotów.

WWF WRESTLING / Maciej Kaczmarek
Najlepsze „PIN HIM” robi Yokozuna! Zrób mu Combo, a wyleć z niego kurczak!

ATARI XL/XE

BARHAIR / Piotr Porębski
Stałowe drzwi otworzysz manuskrytem. Potężnego strażnika przepuk złotem, a szklaną kulę rozbijesz za pomocą różdżki.

CAPTAIN GATHER / Dominik Gromul

Na planszy tytułowej wciśnij START - SELECT - OPTION, a będziesz mógł wpisać kody: DELTA, MIRAX, DAVRO, ROKEA, KWANG, MAGMA, FORCE, APPIO, KERRU, TRICK, ATARI.

OPERATION BLOOD 1, 2 / Piotr Porębski
Wciśnij SHIFT (paузę), ustaw naciskaj na cel, włącz paузę i naciśnij FIRE (strzał) lub SPACE (granat), itd. W ten sposób możesz zaoszczędzić naboże i energię.

PIŁKARSKI POKER / Piotr Porębski
Daj na początku 3 walkowery. Przez trzy kolejki trenuj najsłabszą formację maksymalnie. Zawodnicy nie tracą energii, a zyskają umiejętności.

COMMODORE 64

ALIGATA BLAGGER / Tomasz Jamroz
Poczekaj chwilę nie naciskając SPACE - ukazują się wszystkie etapy gry.

BUBBLE BOBBLE / Kate Najman
1. Zagraj na dwóch graczy, kieruj tylko jednym, gdy skończą Ci się życia graj drugim, gdy będziesz miał tylko jedno życie zacznij grać pierwszym graczem, powróci on do życia, sytuację tę można powtórzyć 10 razy.
2. Parasolka powoduje przeniesienie się o kilka rund dalej.

CHWAT / Lambert Król
Znaczenie niektórych przedmiotów:
- kołatka - użyj jej do otwarcia drzwi,
- ciastko - daj je chłopcu przy moście zwodzonym,
- złota moneta - daj ją kucharzowi, sprzeda Ci tasak,
- łom - wyważ właz,
- łopata - odkop piasek tam gdzie zaczynałeś grę,
- tasak - przetrnij linę w podziemiach,
- kłamka - otwórz drzwi w podziemiach,
- dynamit - zniszcz skały w górze,
- rękawice - użyj na śliskiej galce,
- ciężki klucz - użyj na drzwiach za kucharzem,
- młotek - zostaw na pomoście.

COMBAT SCHOOL / Tomasz Jamroz
W czasie czołówki naciśnięcie C ułatwia przejście przez daną konkurencję.

CONVOY 1944 / Sokool
Odpal torpedy i trzymaj CLR i C= - trafisz na 101%.

CREATURES / BAMBER
Gdy kubek napelni się wodą, strzel do niego, a obudzisz „windziarza”, który wciągnie Cię do góry. Tam strzelaj do skutku (aż zniszczysz smoka) i wylej słodki sok na linę. Tam przemiła potwórki obliżując soczek przegrzązają linę (na której wisi 10 ton!) i ciężar zabije bydłaka usiłującego zabić Twego kumpla.

DALLAS QUEST / Sokool
Aby pozbyć się węża napisz: TIKLE CHIN.

DIZZY SPELLBOUND / Darek Kolaczek
Heavy rocks - powodują, że spadasz w dół krateru,
Bag of cement - wrzuc do wody w jaskini,
Umbrella - daj czarodziejowi, a później dzięki niej będziesz mógł wlecieć do góry nad kraterem,
Gold Shamrock - daj skrzatowi,
Jar of honey - daj niedźwiedziowi,
A weird Talisman - daj skautowi,
A hearing Aid - użyj przy Dylanie, daj czarodziejowi,
Dylan's Vibes - daj czarodziejowi,
Empty Bucket - napelnij wodą z jaskini,

Full Bucket - wlej do zbiornika w stacji pomp i pociągnij za dźwignię,
Strong Jack - użyj przy szczękach w stacji,
Fishing net - złap w nią psa,
Iron hammer - rozbij kamień przy wejściu do jaskini,
Sinclair ZX31 - daj czarodziejowi, Trumpet - wydotasienisz się z jaskini, gdzie jest Denzil,
Garden shears - obetnij roślinę w kraterze, daj czarodziejowi,
Fluffie collar - daj czarodziejowi,
Fish food - daj czarodziejowi, nakarm wieloryba.
Kiedy wykorzystasz wszystkie przedmioty połącz razem: Strange plug, Screwdriver i Sinclair ZX31 i włóż to do gniazda na górze stacji pomp. Musisz zebrać także gwiazdki: dwie są ukryte w kępkach trawy, jedna pod liściem, inna pod drewnianym ogrodzeniem, a także pod metalowym ogrodzeniem.

DROID / Kate Najman
Aby zneaprzeć się w ostatniej misji wpisz ONEPRJFYEHF.

FIRE TRACK / Artur Smacki
Życia:
POKE 12285, 234
POKE 12286, 234
POKE 12287, 234
Restart:
SYS 9216

FLIMBO'S QUEST / Łuki
1. W trzeciej planszy zrób parę kroków od końca prawej strony i ukucnij. Będziesz miał dodatkowy czas.
2. W czwartej planszy po prawej stronie przy skarbku są trzy pólecckli. Wskocz na najwyższą i ukucnij. Będziesz miał dodatkowe życie.

KUNG FU MASTER / Sokool
Naciśnij CTRL + G podczas gry.

MICROPROSE SOCCER / B. Sokółski
Grasz z komputerem. W Twoim posiadaniu jest piłka i zbliżasz się do pola karnego. Wejdź tam tylko na chwilę, aż podejdziesz do Ciebie bramkarz. Teraz natychmiast wyjdź poza linię pola karnego i stań tuż przed nim z boku. Komputerowi piłkarze nie będą Cię atakowali, no i bramkarz też (to oczywiste). Teraz możesz tak stać, aż czas upłynie.

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD / Toldasmen
- energię można doładować przechodząc przez ulicę,
- w studiu „GREASE” Trawolcie musisz dać kurtkę skórzaną,

Tipsy & kody

a dziewczynie POM POM,
- od sprzedawcy kupisz ciasto bananowe za 1 złotego dolara, a tego weźmiesz ze studia „SHERLOCK BONES”,
- z tarzanem porozumiesz się za pomocą słownika (ENGLISH – MGAMBESE), a używać go nauczy Cię sekretarka PIPPA,
- szef ochrony wpuści Cię do studia gdy będziesz miał okulary, weźmiesz je z limuzyny (tam zachytnasz),
- windę naprawisz kluczem (SPANNER), znajdziesz go w domkach na drzewie,
- papugę wywabisz z domku za pomocą DELICIOUS PARROT SNACK – dostaniesz go od dziewczyny w Grease. A papugę daj piratowi (domek w lewym górnym rogu),
- za pomocą pompki (BIKE PUMP) i balona (DEFLATED BALOON) przedostaniesz się za rzekę. Z miejsca, gdzie Seymour mówi „IT'S NICE PLACE FOR BALOONING”.

WŁADCA / Kate Najman
Zagraj na dwóch graczy, zajmij jak najwięcej księstw, zawrzyj między nimi sojusz. Odsprzedaj drugiemu graczowi oprócz jednego wszystkie księstwa po cenie 0, następnie za całą forszę kup armię i walcz z pozostałymi przeciwnikami, zdobyte księstwa sprzedaj drugiemu (po ce...e 0). Pamiętaj, by stale uzupełniać ilość żołnierzy i aby drugi gracz w przygranicznych księstwach miał dość dużo żołnierzy i stale uzupełniał (powiększał) ich ilość. Wewnętrzne księstwa możesz płądrować, ale z umiarem.

KONSOLE

ATARI JAGUAR

HOVER STRIKE / MR SIMON & SUB-ZERO
Wersja CD: Na planszy z wyborem misji wpis: dół + 3 + 4 + 6 + 7 – teraz masz nieskończenie wiele osłon, żyć i amunicji.

RAYMAN / MR SIMON & SUB-ZERO
Podczas początkowego dema wpis: 515253 – masz teraz 50 żyć.

CD 32

MICROCOSM / Maciej „MAN” Łukasiewicz
Jeżeli masz jakąś płytę, na której nagrane są programy WORKBENCH, NORESET, CDTV Player (np. płyta Dźwięki i moduły), to uruchom ten ostatni i zmień płytę

na MICROCOSM. Gdy program ją przeskanuje wybierz drugi track i wciśnij PLAY. Podobnie można przesłuchać płytę DIGGERS / OSCAR.

UFO / Maciej „MAN” Łukasiewicz
1. Komputer ma małą pamięć do zapisywania stanów gier, tak więc SAVE do ufo jest nieco uproszczony. Jeżeli na przykład będzie Ci brakowało E-115 do naprawy i zatankowania AVENGERA, wystarczy zapisać i załadować stan gry. Wszystkie jednostki będą zatankowane do pełna i w 100% sprawne.
2. Jeżeli potrzebne Ci jest E-115 i jesteś w stanie wykonać misję, to poczekaj, aż jakieś UFO (najlepiej klasy LARGE) będzie miało nad Twoim tytorem. Przechwyć je teraz swoim myśliwcem (najlepiej AVENGERem), lecz zamiast atakować, lecz za nim kilkadziesiąt minut (utrzymuj STANDOFF RANGE), kliknij na ikonce do minimalizacji okna, zmień skalę czasu i poczekaj). UFO w końcu samo wylądowuje. W czasie wykonywania misji wystarczy nie detonować pocisków typu BLASTER BOMB na dolnym piętrze i uważać na UFO Power Source.

GAME BOY

AX-13 ZONE / MR SIMON & SUB-ZERO
W OPTIONS zjedź na „difficulty” i wklep: góra, góra, dół, dół, góra, dół, lewo, lewo. Powinieneś dostać łaz bez przeszkód, gdzie znajdują się tylko „LIFE HEAT”.

EARTH WORM JIM / MR SIMON & SUB-ZERO
Gdy po przejściu „New Junk City” masz wyjść z innym „gościem” i zremisujesz z nim, to będziesz walczył ze specjalnym „wojownikiem”.

NINTENDO

BEETLEJUICE / Marcin Janeczek
1. Stań koło dziury i poczekaj aż wyjdą robaki. Depcz je (guzik B) przez kilka minut – dużo forsy.
2. W planszy w domu jeśli Lidia nie chce Cię przepuścić porozmawiaj z nią i pójź do następnego pokoju po książkę i daj ją Lidii. Później, gdy Cię przepuści i będą Cię łapać wielkie drzwi wejdź do nich i walcz z długim smokiem. Pokonujesz go strzelając mu w głowę.

CAPITAN AMERICA / Marcin Janeczek
Gdy trafisz na wroga, który rzuca beczkami podejź do niego i z wyskoku (gdy podniesie beczkę) walnij w beczkę.

MONSTER IN MY POCKET / Marcin Janeczek
Super skok 2 razy A. Gdy gracie we dwóch i któryś z Was zginie niech naciśnie przyciski TURBO – pobranie życia od drugiego. Końcowego bossa należy załatwić waląc w jego obraz w telewizorze.

PEGASUS

BIG NOSE THE CAVEMAN / AŻECZEK
Na „Monster Island” w pierwszej jaskini ze spadającymi kroplami rozwal kamień – Caveman przeleci level.

BINARY LAND / Tomek Drach
Podczas bonusu zawsze zbieraj czarną rybkę, wtedy, nawet gdy masz mało czasu zdążysz zebrać wszystkie serca.

CHIP AND DALE 2 / BATMAN (Bartosz Wilk)
1. Gdy walniesz cegłą w przeciwnika i będzie mu się kręcić w gło- wie, możesz go podnieść tak jak cegłę.
2. W planszy bonusowej biała gwiazdka to 1 życie, a ta ciemniejsza to 2 życia.

CUBASA / KID
Uwaga: Tego jeszcze nie było – jak zaczniesz grę musisz nacisnąć A, żeby rozpocząć mecz – nie naciskaj nic, czekaj i patrz na komentatora – chłopak zaśnie.

DARKWING DUCK / Scigany listem gończym
Po rozpoczęciu gry w mieście rozwal pierwszego przeciwnika i wróć na początek planszy. Wejdź na budynek, podskocz i strzel – level bonusowy.

INDIANA JONES 3 / Tomek Drach
1. Aby wziąć bombę, należy rozwalić nożem kraty.
2. Wyboru broni (jeśli takową posiadamy) dokonujemy przytrzymując „select” i wciskając kursory.
3. Gdy straciłeś ostatnie życie, pojawia się plansza z napisem „GAME OVER” i wizerunkiem Indy’ego, należy wtedy przytrzymać A i nacisnąć START – grasz na poziomie, na którym zginąłeś, posiadasz także ten sam ekwipunek.

LODE RUNNER 2 / TopSecreto- maniak
Podczas gry wduś START (pauzę) i teraz prawo, lewo, góra lub dół i obraz przsuwa się.

MASTER FIGHTER 2 / Ścigany listem gończym
Wybierz VIGE przyciskając dół i fira B – rozwalisz każdego przeciwnika.

OPERATION WOLF / Scigany listem gończym
Gdy wybierasz planszę po strzale w drugim joyu, naciśnij prawy i lewy kierunek – ukryta plansza.

RACE AMERICA / AŻECZEK
Jadąc ulicą poruszaj się po namalowanym przerywaną linią torze – nikt Cię nie strzaska. Przy zbieraniu fuela jeźdź na drugim biegu – najszybsze zberanie paliwa.

TETRIS 2 / TopSecreto-maniak
Gdy pojawi się napis GAME OVER wduś A+B – grasz jeszcze raz.

TOM & JERRY / Doing
W pierwszej planszy znajdziesz coś podobnego do cukierka i klofa. Wciśnij SELECT gdy go zbierzesz, a zabijesz każdego za pierwszym uderzeniem.
W drugiej planszy pierwszego lewelu w rurach, gdy wejdziesz drabinką i zobaczysz, że rura prowadzi jeszcze wyżej, a nie ma drabinki, wciśnij SELECT i weź cukierka – użyj go „B”. Zbierzesz dużo sera i niezniszczalność.

ULTIMATE STUNTMAN / Doink
W pierwszej planszy, gdy jedziesz samochodem zasuwa lewą stroną i lewymi ulicami dopóki nie pojawi się przerywany most z wyskoczną. Wjedź na wyskoczną trzymając prawo oraz dopalacze. Przeskoczysz na inną ulicę i znajdziesz tam straża, którymi waląc w ciężarówkę na końcu planszy zniszczysz ją w kilka sekund.

WIZARDS AND WARRIORS 3 / Łukasz Czulno
Aby odnaleźć ostatnią statuetkę (złoty nycerz), należy lewitować czarownikiem 3 nad wejściem do zamku (później należy wejść do okna złodziejem). SELECT – zmiana bohatera.

WORLD GAMES / Łukasz Czulno
W konkurencji sumo naciśnij dół + prawo (skos) i trzymaj go, aż do wypchnięcia przeciwnika z koła. Sukces i max punktów gwarantowany.

YOUNG INDIANA JONES / ATRIDES
Wciśnij pauzę i przytrzymaj górę, wyłącz pauzę – teraz będziesz miał maskę i pistolet.

SEGA GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG / KID
Przed przepaścią może jeździć

deska, staraj się wystawić czubek palca za przepaść. Zabierze Cię bez narażania.

SEGA GENESIS

ALIEN 3 / DJ FOX
Włącz OPTIONS, potem na drugim joysticku wstukaj: C, Góra, Prawo, Dół, Lewo, A, Prawo, Dół. W czasie gry wduś pauzę, a potem C, A, B, teraz wystarczy nadsuś start.

SEGA SATURN

SHINOBI LEGIONS / DJ FOX
Najedź na „start” i nadsuś A, Z, B, Y, C, X.

SNES

JURRASIC PARK / ATRIDES
Gdy pojawi się tabliczka z kartą, która jest Ci potrzebna, możesz ją wyłączyć przyciskiem L lub R.

KILLER INSTINCT / DJ FOX
Włącz grę na dwie osoby. W czasie wybierania postaci, daj na obydwu joystickach Dół i wduś B.

TOSHINDEN / NELO z JNTCO
Aby walczyć jako GAIA, na ekranie tytułowym (gdy z boków wyjeżdżają opcje) należy szybko wciskać: dół, dół, lewo, lewo, kwadrat. Jeżeli usłyszysz FIGHT! to znaczy, że zadziało. Przy wyborze postaci zatrzymaj się na EIJ’em, naciśnij góra i dowolny FIRE.

SONY PLAYSTATION

BATTLE ARENA TOSHINDEN / Hubert Misztal
Podczas walki szybko wciśnij: X, kwadrat, trójkąt, kółko, lewo, prawo, lewo, prawo, trójkąt, kółko – super cios.

DESTRUCTION DERBY / Hubert Misztal
Zamiast swojego imienia wpisz jedno z podanych hasel: REFLEC, DAMAGE, NPLAYERS, MONKEY, DERBYMAN.

MORTAL KOMBAT 3 / Hubert Misztal
Po ukazaniu się napisu wciśnij po kolei: trójkąt, kwadrat, kółko, X, lewy przycisk góry, lewy przycisk dolny. Następnie w menu opcji wybierz emblemat z „Kombat”. Kiedy to zrobisz, wciśnij Górę na joypadzie. Odczekaj chwilę i wduś dowolnie wybrany przez siebie przycisk – Cheat Menu.

TEKKEN / Hubert Misztal
Grając na początku w galagę postaraj się zestrzelić wszystkie statki. Jeśli Ci się to uda, będziesz mógł walczyć tajną postacią.

Tipsy & kody

ALLADYN NINTENDO

Tsubasa

Kody obrazkowe:

1. Alladyn, mała, księżniczka, król.
2. Dżin, król, czarnoksiężnik, mała.
3. Mała, Alladyn, księżniczka, Alladyn.
4. Dżin, czarnoksiężnik, księżniczka, Dżin.
5. Król, Alladyn, czarnoksiężnik, Dżin.
6. Księżniczka, Alladyn, Alladyn, Dżin.

DOOM SONY PLAYSTATION

Hubert Misztal

2. SKTPHTRKRT
3. LWMWHMPRPM
4. Z80RHO2CZ0
5. 9G5GX7B297
6. FMJVSCCYCB
7. WM2BD12FYX
8. RDTW4BRSPM
9. NOL19KR5TS
10. GNK4TLF2BC
11. 3JYH2Q40I8
12. Z4QK5TVYVX
13. H88YFFC1CF
14. 95KCCGGW64
15. 9NKCL66C64
16. ZIDSR99297
17. 4NTD2364YY
18. GSY6DTTTR
19. VDKSWRYT64
20. VWGDVXB965
21. T96XPZKHHH
22. 99PRHZ2ZZO
23. 6PSLBCXZWY
24. 3IQGX121Z
25. FZW2FMS6ST
26. XZCNS8889I
27. Q5IVWTBGFC
28. JF13GJMLLL
29. 9PSLIXZ3XV

Specjalny kod do poziomu, w którym startujesz z pełnym arsenałem broni: 1DKS2LWL64

DYNA BLASTER AMIGA

Żdzisio Wentyl

- 1.1 UKCLMNPP
- 1.2 UAGWIJEE
- 1.3 UAGWLQEU
- 1.4 UANKLIEN
- 1.5 UANKLSEU
- 1.6 UAGKLSN
- 1.7 UANKLQEP
- 1.8 UANKLQEP

- 2.1 UKVZEIPP
- 2.2 UAOKVMNN
- 2.3 UAOKTTNU
- 2.4 MUKEPONT
- 2.5 UKBZSQKT
- 2.6 MUFEPINT
- 2.7 UAEKVLCA
- 2.8 UAYKTTNZ

- 3.1 UKGZHIPP
- 3.2 MUFESVNT
- 3.3 UWGVOTPP
- 3.4 UAYVGLNN
- 3.5 UKBHPQKG
- 3.6 UAVVIORN

- 3.7 UKHHMBSG
- 3.8 UKGZHIVA

- 4.1 UANVBQZU
- 4.2 MUFEPHRP
- 4.3 UKNZWEUG
- 4.4 UANVBSZE
- 4.5 MUECNLKC
- 4.6 UAOVBWPE
- 4.7 UAEVQGTA
- 4.8 UKBHSEHH

- 5.1 UAYVLHPU
- 5.2 MUXCVNAC
- 5.3 MACCWVYN
- 5.4 UAKVOGTN
- 5.5 ROVLJEL
- 5.6 MXCCVGTK
- 5.7 UAVVLGTU
- 5.8 UAKVOBTP

- 6.1 UKZHWSAG
- 6.2 MACCGTAC
- 6.3 MUCCPEYT
- 6.4 UAWVVNGE
- 6.5 UKGZNIJUG
- 6.6 MXREMPVK
- 6.7 MXREMKNK
- 6.8 UKVZEILH

- 7.1 UARKITGU
- 7.2 MURETJHC
- 7.3 MURETPKT
- 7.4 MUWEVQHN
- 7.5 UARKLLGU
- 7.6 MURETVHT
- 7.7 MUREVQPT
- 7.8 UKGZHUIH

- 8.1 UAHFTHU
- 8.2 UKKOSOVK
- 8.3 UKNOWEPP
- 8.4 UKVOSVVK
- 8.5 UKGOWPSG
- 8.6 UACFVGRN
- 8.7 MUHEPBVN
- 8.8 MUNEPHCZ

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE GAME BOY

Przemek Kawalec

1. 1J12J31165
2. 90138412C1
3. 541566124B
4. JD15461291

IRON TANK NINTENDO

Tsubasa

1. 7614057
2. 5585712
3. 2541813
4. 0508310
5. 5479893
6. 0180630
7. 4028387
8. 2000036
9. 7614060
10. 2100620

LEMMINGS 3D SONY PLAYSTATION

Hubert Misztal

FUN:

2. BLIMBING
3. FANAGALO
4. DRICKSIE
5. KURTOSIS

6. GREGATIM
7. WALLARCO
8. AVENTAIL
9. GAZOGENE
10. BUNODONT
11. DIALLAGE
12. JINGBANG
13. NAINSOOK
14. YAKIMONA
15. FUMITORY
16. CINGLULUM
17. BESLAYER
18. ANABLEPS
19. QINCUNX
20. TARLATAN

TRICKY:

2. GUMMOSIS
3. PRODNOSE
4. NGULTRUM
5. COTTABUS
6. BEDAGGIE
7. EPICALYX
8. HOMALOID
9. LALLYGAG
10. BILABIAL
11. CACOFOGO
12. METAVURT
13. SLOWBURN
14. PELLUCID
15. MAKIMONO
16. KHUSKHUS
17. DISPLODE
18. RAGAHOUT
19. OCALOUS
20. DUNCEDOM
21. GEROPIGA

TAXING:

2. BONTEBOK
3. EMPYREAL
4. LANGLAUF
5. MANNYGAI
6. SARATOGA
7. QUINTAGA
8. MUSQUASH
9. ZOMBORUK
10. SKILLING
11. WOBEGONE
12. BINDIEYE
13. FRAXINUS

MEGA MAN 2 GAME BOY

Przemek Kawalec

- 1.
- A - 2
- B - 1, 3, 4
- C - 3
- D - 2, 4
- 2.
- A - 2, 3
- B - 1, 3
- C - 3
- D - 2, 4
- 3.
- A - 2, 3
- B - 1, 3
- C - 3
- D - 1, 2, 4
- 4.
- A - 2, 3
- B - 1, 4
- C - 3
- D - 1, 2, 4
- 5.
- A - 2, 3
- B - 1, 4
- C - 2, 3
- D - 1, 4

- 6.
- A -
- B - 1, 3
- C - 1, 2, 3
- D - 1
- 7.
- A - 2
- B - 1, 2, 4
- C - 3, 4
- D - 1, 2, 3
- 8.
- A - 2, 3
- B - 4
- C - 1, 2, 3
- D - 1

NINTENDO WORLD CUP GAME BOY

Przemek Kawalec

1. 22413
2. 03313
3. 53013
4. 36313
5. 17213
6. 42913
7. 56113
8. 51313
9. 97113
10. 08613
11. 01613

OXYD MAGNUM ATARI ST i FALCON

DAWID RYGIELSKI

2. 98242163
4. 12349596
6. 07659199
8. 31222519
10. 40222617
12. 35787325
14. 88815926
16. 24629215
18. 11076228
20. 27763296
22. 70220598
24. 20527223
26. 94254906
28. 86993842
30. 04496947

PUZZLEMASTER COMMODORE 64

Marcin Borkowski

2. YAMAHA
3. MOTORALA
4. SHINING
5. UPSTAGE
6. BONFIRE
7. KINGSWAY

ROCKMAN 4 NINTENDO

Tsubasa

1. Dustman: 2A, 3A, 6A, 5C, 1D, 3E
2. Diveman: 2A, 3A, 3B, 5C, 4D, 1E.
3. Brightman: 3A, 1C, 2C, 5C, 4D, 1E.
4. Drillman: 2C, 3C, 4C, 5C, 3D, 1E
5. Pharaonman: 4A, 2C, 5C, 2D, 1E, 3F.
6. Toadman: 1A, 4A, 5C, 1E, 4E, 3F.
7. Scullman: 1A, 4A, 5C, 2E, 6E, 3F.
8. Ringman: 1A, 4A, 5B, 2E, 1F, 3F.

SCHIDO DE BUN

Game Boy

MR DINO z JNTCO

1. 2508
2. 4850
3. 4350
4. 6291
5. 6375

SCROLL OF ABADON ATARI XLXE

Dominik Gromul

5. walk
10. ice
15. FLIGHT
20. hoppa

SLIDE COMMODORE 64

Remigiusz Orzechowski

1. OESICMSZ
2. WFOCKMAK
3. OPQWNCZE
4. UCNSLDIV
5. LSKDUVPZ
6. SPSOEMUX
7. XOSMFDSF
8. FOPSIDMC
9. PWODYXKA
10. AMINIDZF
11. YIRUVPCD
12. OIRPXZUM
13. NOQDKZXJ
14. YIUROECZ
15. SQRWFIOF
16. SLUMOISR
17. IPDMCKD
18. FEDROUMX
19. OIJDMZLK
20. PIFLMSXR

SPOOK

COMMODORE 64

Marcin Borkowski

1. TASTE
2. WORLD
3. THREE

TAC TIC ATARI XL/XE

Dominik Gromul

10. MENTOS
20. MARZENA
30. LEVEL UP

TURTLE'S REPAY NINTENDO

Marcin Janeczek

2. 58F8C99891
3. 5552715314
4. 0540322400
5. 262495F285
6. CA6B452191
7. CD6469691E
8. 1E55134A9B
9. 3781C2F614
10. 4E78DF3091
11. 6258E0A11E
12. 8162CE590A
13. 22601C321E
14. 90014E8800
15. 2A12811914
16. B2A068521E
17. AA7C50BA1E
18. 2E834C2A0A

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 **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gametek	386	48,80 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big Red Adventure	Core Design	386	79,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	48,80 zł
Bureau 13	Gametek	386	48,80 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	48,80 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	48,80 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	48,80 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
Guilty	Psygnosis	386	48,80 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	48,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,80 zł
Innocent	Psygnosis	AT	48,36 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	48,80 zł
Kingmaker	US Gold	AT	48,80 zł
King's Table	Gametek	386	36,80 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	48,80 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	48,80 zł
Lili Devil	Gremlin	386	69,54 zł
Nomad	Gametek	386	48,80 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	40,26 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	48,80 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	48,80 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	48,80 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	48,80 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesseract	Gametek	386	36,80 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	366, 2 MB	48,80 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Zool	Gremlin	386	36,80 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	48,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Kolekcja Klasyki Komputerowej			
Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver/Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,54 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valour	US Gold	VGA	24,40 zł
Links - Golf	Access	VGA	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	EGA/VGA	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	EGA/VGA	24,49 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	16,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

Programy Edukacyjne IBM PC 3.5"			
Softczka 1	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softczka 2	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softczka 3	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softczka 4	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł

KIXX IBM PC 3.5"			
3D Pool	Firebit		9,76 zł
Action Fighter	MicroProse		9,76 zł
Bionic Commando	MicroProse		9,76 zł
Blastoids	Tengen		9,76 zł
Cammer Command	Rainbird Soft		9,76 zł
E-motion	US Gold		9,76 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts		9,76 zł
MicroProse Action	MicroProse		9,76 zł
Operation Harrier	US Gold		9,76 zł
Rick Dangerous 1	CoreDesing		9,76 zł
Rick Dangerous 2	CoreDesing		9,76 zł
Robocod	Millennium		9,76 zł
Stunt Car Racer	MicroProse		9,76 zł
Xenon II	BitmapBrothers		9,76 zł

Amiga 1 w wymaganiach 1 MBI			
Apidya	Team 17	32,94 zł	
Assassin	Team 17	32,94 zł	
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł	
Alien Breed	Team 17	41,45 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	
Cardiax	Team 17	22,18 zł	
Dino Cibre	ICE	25,02 zł	
Drekula	Psygnosis	18,30 zł	
Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł	
Fury of the Furries	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	93,00 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	
Byrdcatch	Byrdcatch	30,50 zł	
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł	
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł	
Total Carnage	ICE	25,62 zł	
Tribla	Falch	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			
Fields of Glory	MicroProse	46,80 zł	
Guardian	Acid	36,43 zł	
New World of Lemmings	Psygnosis	48,80 zł	
Oscar	Falch	32,94 zł	
Roadkill	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	87,10 zł	

KLASYKA			
Cadaver / Payoff	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
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
Space Quest I	Sierra		30,50 zł

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - A1 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz;
MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaveTable, mysz.

Kupon znajduje się na stronie 45.
Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znacznikiem.

Jest taktycznie



Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika

marszałek Rydz-Śmigły
takie gry się nie zdarzają
96-100%

general Jaruzelski
absolutna rewelacja
91-95%

pułkownik Dowgird
wspaniała
86-90%

major Hermaszewski
bardzo dobra
81-65%

kapitan Kloss
dobra
71-80%

porucznik Colombo
niezła
61-70%

chorąży Zawsze Zdąży
przeciętna
51-60%

plutonowy Jelen
kiepska
41-50%

kapral Wichura
tragiczna
21-40%

szeregowy Czeresiński
aaaaaaaal
1-20%

1 Operation Crusader

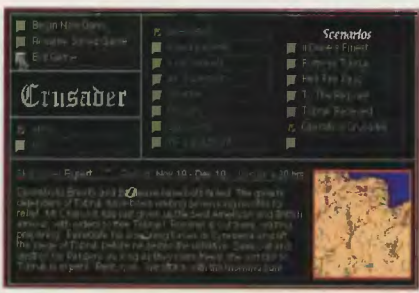
2 Premier Manager 3 Deluxe



Choć lato się skończyło, zima w Afryce zapowiadała się wyjątkowo gorąca. W listopadzie 1941 roku stanęły naprzeciw siebie Afrika Korps pod światłym dowództwem gen. Rommła i wojska brytyjskie pod komendą nie mniej szczonego Auchinlecka. 18 XI rozpoczęła się brytyjska ofensywa, której celem było odblokowanie Tobruku bronionego m.in. przez polską Samodzielną Brygadę Strzelców Karpaccich.

„Operacja Crusader” była piątą, chronologicznie rzecz biorąc, grą z serii komputerowych planszówek ukazujących się pod nazwą „V for Victory”. Choć oparta o ten sam engine, oficjalnie nie należała już do serii.

Mamy ten sam pomysł rozłożenia bitwy na kilka scenariuszy począwszy od najłatwiejszych (zajmują około 6 godzin), skończywszy na dowodzeniu w całej bitwie (około 30 godzin). Liczne modyfikatory dotyczące przewagi lotniczej, rozpoznania ruchów i jednostek wroga, pogody czy wreszcie pewnych dodatkowych czynników mogących mieć wpływ na bitwę sprawiają, iż każdy gracz może dobrać sobie poziom trudności stosowny do jego umiejętności. Nie zmieniła się także bardzo staranna grafika w trybie SVGA i śladowe ilości dźwięków pojawiające się w grze.



Gorąca Jesień

Od pierwszych czterech części różniły ją przede wszystkim układ menu pozwalający łatwiej dotrzeć do różnych funkcji programu i zorientować się w strukturze podległych oddziałów, większy wpływ dowódców na walkę oraz możliwość uruchomienia gry w trybach graficznych 800x600 i 1024x768. Ten pierwszy jest szczególnie praktyczny, bo po jego zastosowaniu jeszcze widać oznaczenia jednostek, a zarazem przed nami odkrywa się spory kawałek mapy.

„Operation Crusader” nie jest już dzisiaj sensacją na skalę światową, ale wciąż bardzo dobrą grą pozwalającą na spędzenie przed komputerem ponad 80 godzin.

Moim zdaniem zasługuje na wyższe oceny niż części I-IV serii „V4V” zarówno za urozmaicone scenariusze jak i łatwości obsługi. Jeśli dodamy do tego staranną szatę graficzną (także instrukcji) oraz dość ineligentnego przeciwnika w postaci komputera, wyłoni się nam obraz całkiem interesującej gry strategicznej.

Sir Haszak

Producent: US Gold/Avalon Hill
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: Mirage
Cena: 180,56 zł
Komputery, na których chadza: PC 386, CD-ROM, SVGA; Mac System 7.0, kolorowy monitor; Power PC



Z górą rok temu pojawił się „Premier Manager 3”. Pół roku temu ukazał się edytor do „Premier Managera 3”. Tak oto na raty pojawił się całkiem nowy (?) produkt zwany „Premier Manager 3 Deluxe”.

O samej grze, klasyce w swym gatunku, napisano już tomy. Jest to typowy menedżer piłkarski ligi angielskiej z rozwiniętymi funkcjami administracyjnymi pozwalającymi sprawnie rozbudowywać rozliczne elementy stadionu czy rozczłnić się o finanse klubu. Przed rokiem stanowił klasę dla siebie, ale od tego czasu pojawiły się nowe bardzo dobre produkty menedżerskie jak choćby „Ultimate Soccer Manager”, „Championship Manager 2” czy „On the Ball”. Porównanie w większości wypada na korzyść nowych programów, choć z pewnością nie ze względu na rozbudowanie gry. W tej kategorii „Premier Manager 3 Deluxe” nadal się trzyma się nieźle. Gdy chodzi o poziom trudności, grę również należy ocenić wysoko.

co jej zdecydowanie szkodzi, to archaiczny, głównie tekstowy sposób prezentacji danych i nienajlepsze przedstawienie meczu.

Do tego w sumie niezłego menedżera dostajemy także edytor. Zmienić nim można praktycznie wszystko: od nazwy zespołu i kraju, z którego pochodzi po wszystkie elementy graczy, ilość pieniędzy i rozmiar stadionu. Niestety edytor nie pozwala na wprowadzenie ligi polskiej. Dopiero grzebiąc w savegame'ach można przy odrobinie szczęścia i masie cierpliwości wpisać niemal wszys-

kie zespoły polski od ekstraklasy po III ligę (tyle się mieści!). Niestety system rozgrywek pozostanie angielski – na to już nic się nie poradzi. Chętnych do nadużyć w stosowaniu edytora ostudzi zapewne informacja, iż można go stosować jedynie przed pierwszym meczem. Później jesteście zdani na własną inwencję twórczą.

Odkurzony „Premier Manager 3” z uaktualnionymi składami (sezon 95/96) i edytorem ciągle stanowi kuszącą propozycję dla osób posiadających niezbyt rozbudowany sprzęt. Szkoda tylko, że wymaga CD-ROM-a, co po raz kolejny ogranicza grupę potencjalnych użytkowników.

Sir Haszak

P.S. Uprzejmie donoszę, że na płycie wraz z grą znajdują się także demo dwóch innych produktów Gremlin Interactive: „Fatal Racing” i „Actua Soccer”.

Życzliwy



Odgrzewane danie

Swego czasu uważana była nawet za zbyt trudną, co potwierdziło się po kilkumiesięcznej grze w kręgach okołoredakcyjnych. To



Producent: Gremlin Interactive
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: Licomp
Komputery, na których biega: PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM

Operation Crusader

Premier Manager 3

27

Deluxe

Jest taktycznie



Firma Megatech znana jest z zabawnych i pełnych pięknych kobiet z dużymi oczami (i nie tylko oczami) gier RPG w stylu Manga („Knights of Xentar”, „Mission Cobra”). Tym dziwniejszy wydaje się fakt że ich ostatnia produkcja jest strategią...

Nie wszyscy wiedzą co to Manga – jest to japoński styl rysowania zna-

czenie tamy, zniszczenie celów naziemnych, utrzymanie przyczółka). Przed każdą z nich sztab przekazuje wszystkie niezbędne informacje, takie jak cel misji, dostępne wsparcie i siłę oddziałów wroga. W niektórych misjach można wybrać jeden z kilku planów według, których będzie się toczyła rozgrywka.

Następnie należy dokonać wyboru uzbrojenia. To jedna z najważniejszych rzeczy w grze. Zły dobór zbroi i broni może wręcz uniemożliwić wykonanie misji. Każda z laleczek posiada szereg współczynników określających jej zdolność do podejmowania różnych akcji. Podobnie jak w grach RPG, w trakcie gry rozwijają się zdolności bohaterów. Dzięki temu przywiązujemy się do pięknych wojowniczek i utrata jednej jest znacznie bardziej bolesna niż strata oddziału w typowej grze strategicznej. Wojowniczk

Gdy uzbiorą już wszystkie panny, pozostaje przydzielić je do poszczególnych grup operacyjnych i ruszać do akcji. Sama rozgrywka odbywa się na heksagonalnym polu i tradycyjnie podzielona jest na tury – właściwie niewiele odbiega od standardu. Autorem udało się jednak uzyskać specyficzną atmosferę znaną z filmów takich jak „Mad Max” czy „Patlabor”.

Zakończona sukcesem misja nagradzana jest przyjemnym obrazkiem. Natomiast niezależnie od wyniku dowiadujemy się o stanie jednostek biorących udział w walce oraz o ewentualnych rekrutach i nowych broniach, które stają się od tej pory dostępne. Ciekawe że laleczki nigdy nie tracą życia, tylko gubią się w akcji, by prędzej czy później wrócić. Żeby ukończyć grę wcale nie trzeba odnieść sukcesów we wszystkich misjach, a tyl-

się zbytniej ochoty, by do niej wrócić. Chyba że chce się spróbować swych sił używając innych planów.

Gra jest dobrą strategią, której atrakcyjność podnosi znakomita grafika. Z powodzeniem mogą ją polecić zarówno miłośnikom strategii jak i fanom Mangi.

NadMANGAnian

Producent: Megatech

Rok produkcji: 1995

Cena: 49,95 \$

Komputery, na których chadza: PC 386-SX, VGA, DOS 5.0, 4 MB RAM, CD-ROM

Zamówienie:

zadzwoń +310 320 8287.

Można płacić Visa/Masercard.

Zamówienie opłacane czekiem/gotówką wystawione na US Bank należy przelać na adres:

Megatech Software

PO Box 11333

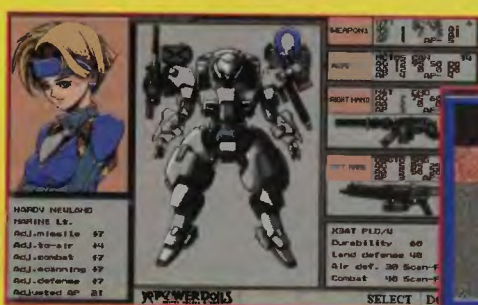
Torrance, CA 90510

POWER DOLLS

Śmiercionośne Ślicznotki

ny polskim widzom z serialu „Czarodziejka z Księżycą” (Polsat). Oczywiście istnieje całe mnóstwo filmów i komiksów w tym stylu, który wytworzył specyficzne podgatunki. W jednym z nich występują potężne roboty sterowane przez piękne wojowniczk. Właśnie w podobnym klimacie utrzymana jest gra „Power Dolls”. Ale zaczynajmy od początku.

Na początku Nowa Ziemia była spokojną ziemską kolonią. Jej szczęśliwi mieszkańcy żyli w zgodzie z naturą, dopóki ziemia nie postanowiła dosłać kolejnych kilka milionów osadników. Nikt nie chciał się zgodzić na pogorszenie warunków życia. Protesty spotkały się



z atakiem zmiatającym z powierzchni globu tysiące istot. Ci, którzy cudem ocalili, postanowili prowadzić wojnę, by wywalczyć niepodległość. Podporą armii rebeliantów jest specjalny oddział kobiet, wyposażony w najnowsze cybernetyczne superzbroje. To właśnie ten oddział przyjdzie Ci poprowadzić.

Gra podzielona jest na dziewięć misji. Każda z nich jest specyficzna i polega na czym innym (np. wysa-

gą być albo żołnierzami wyposażonymi w cybernetyczne zbroje bądź obsługą artylerii. Pilotki mogą latać jako transport i/lub wsparcie lotnicze. Przydziału broni należy dokonać z dużą rozważą biorąc pod uwagę współczynniki. Broni trzeba z jednej strony zabrać dosyć dużo, z drugiej jednak więcej broni oznacza, że w grze będzie mniej punktów ruchu do dyspozycji, a przez to laleczki będą się wolniej poruszać i mniej strzelać.

ko skończyć ostatnią. Jednak bez zdobycia odpowiedniego doświadczenia nawet Power Dolls mogą sobie w niej nie poradzić. Jeżeli to się nam uda, w nagrodę można sobie bliżej obejrzeć osiem najlepszych wojowniczek.

Pierwsze dwie misje wydają się banalne, ale potem poziom trudności szybko wzrasta, dzięki czemu gra zapewnia rozrywkę na kilka dobrych tygodni. Chociaż gdy się ją już raz skończy, nie ma



1 Power Dolls

2 Battleground: Gettysburg



Marsze, kontrmarsze, ataki na bagnety, okrążenia, ostrzał artyleryjski, wróg pojawiający się w niespodziewanych miejscach i walka nie tylko z przeciwnikiem, ale także zmęczeniem i brakiem amunicji, to wszystko staje się udziałem gracza, który zdecydował się sięgnąć po drugą już część serii „Battleground”.

Prawo serii, czyli parę ogólników

Od dłuższego czasu nie zaszyły zasadnicze zmiany w komputerowych grach wojennych planszówkopodobnych. Praktycznie od serii „V for Victory” nie było produktu wprowadzającego tyle nowych elementów, by nazwać go wydarzeniem. O serii „Battleground” z pewnością można już to powiedzieć.

Przede wszystkim mam na myśli wizualizację pola bitwy. Poprzednie gry wykorzystywały płaską mapę, podczas gdy w „Battleground” otrzymujemy plastyczne odwzorowanie terenu. Mapa dwuwymiarowa nie zniknęła, ale pełni tylko funkcje pomocnicze. Z wielką przyjemnością patrzyłem się na falujące góry, wyraźnie wystające ponad teren zabudowania utrudniające ostrzał (to po prostu widać!), czy nawet figurki żołnierzy zastępujące żetony. Co więcej pole bitwy można obejrzeć na zdjęciach, ukazujących co prawda obecny wygląd okolic Gettysburga, ale z pewnością dodających grze trochę atmosfery.

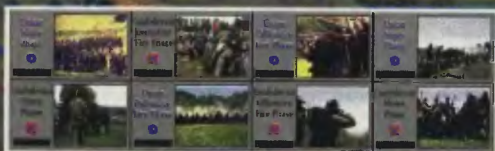
Do tego należy spora liczba faz w turze uszeregowana w dość nieortodoksyjny asymetryczny sposób. Gracze nie pos-

ługują się schematem: faza ruchu gracza 1, faza ostrzału gracza 2, faza ostrzału gracza 1 itp. Ataki znajdują tutaj odpowiedź w ogniu obronnym przeciwnika.

Te dwie najbardziej rzucające się w oczy cechy uzupełnione są o szereg pomniejszych.

Miejsce zdarzenia, czyli o co walczymy, dokąd zmierzamy

Przejdźmy jednak do sedna.



czyli tego czym zabawimy się na ekranie monitora. Gettysburg, jedna z największych bitew wojny secesyjnej, możemy obejrzeć dzień po dniu, kawałek po kawałku. Bitwa podzielona została na 16 scenariuszy o narastającym stopniu trudności uszeregowanych z grubsza chronologicznie od pierwszej potyczki do objęcia naczelnego dowództwa jednej ze stron podczas całej bitwy. Prócz scenariuszy czysto historycznych w grze znalazło się także kilka hipotetycznych.

Do dyspozycji mamy cztery typy oddziałów: piechotę, artylerię, kawalerię i wozy z zaopatrzeniem. Prócz tego mamy dowódców wpływających na morale żołnierzy i szybkość dochodzenia oddziałów do siebie po kolejnych atakach.

Sama walka i ruchy komputera odbywają się szybko i sprawnie, gdyż komputer udziela niemal natychmiastowych odpo-



wiedzi, choć czasem bywają one nie do końca przemyślane. Dodatkową atrakcją są drobne animacje podczas ostrzału i krótkie, ale liczne filmiki ilustrujące akcję (zazwyczaj ostrzał) i utrzymujące klimat.

Raport po bitwie, czyli co się podoba

System wprowadzony w serii „Battleground” jest niezwykle ciekawy, choć nie pozbawiony wad. Najważniejszą jest dość niewygodny sposób prowadzenia ostrzału. Kilka razy zdarzało się, że w bitewnym zamęciu wskazywałem oddział, który miał ostrzelać przeciwnika. Okazywało się jednak, że przeszkoda terenowa to uniemożliwia. Znajdowałem więc oddział przeciwnika stojący obok pierwotnie wskazanego. Okazywało się, że przeciwnik stoi poza zasięgiem strzału. W końcu zrezygnowany wskazywałem najbliższą wroga jednostkę i okazywało się, że nie mam amunicji. Czy można walczyć w takich warunkach?

Gra cierpi też na chorobę charakterystyczną dla chyba wszys-

tkich strategii rozkładających jakąś bitwę na czynniki pierwsze i wyznaczających w poszczególnych celach ograniczone cele. Zdarzyło mi się parę razy wygrać osiągając wskazane cele, choć było widać, że w następnej turze moje wojska przestaną istnieć. W serii „Battleground” jest to bardziej widoczne, gdyż punkty za zdobyte cele ważne są tylko po ostatniej turze bitwy.

Ostatnim zarzutem jest brak określenia przybliżonego, czasu jakiego wymaga scenariusz. Trafił mi się jeden, nad którym zamierzałem spędzić godzinę (co to jest 6 tur), a spędziłem ponad pół dnia (trzeba było przesunąć te kilkadziesiąt oddziałów!).

Na obronę mogą wymierić wspomniane już nietypowe ułożenie tur chyba w pełni oddające bitwę, przy całej umowności tej konwencji, jak zwykle starannie szał edytorska (prócz mapy otrzymujemy beletryzowaną relację z pola bitwy, niestety tylko po angielsku), oprawa muzyczna (kilkanaście szlagierów z tamtych lat oraz efekty dźwiękowe) oraz doskonale opracowanie faktograficzne (możemy dowiedzieć się wszystkiego o bitwie, używanej w niej broni, chyba każdym dowódcy itp; rewelacja!).

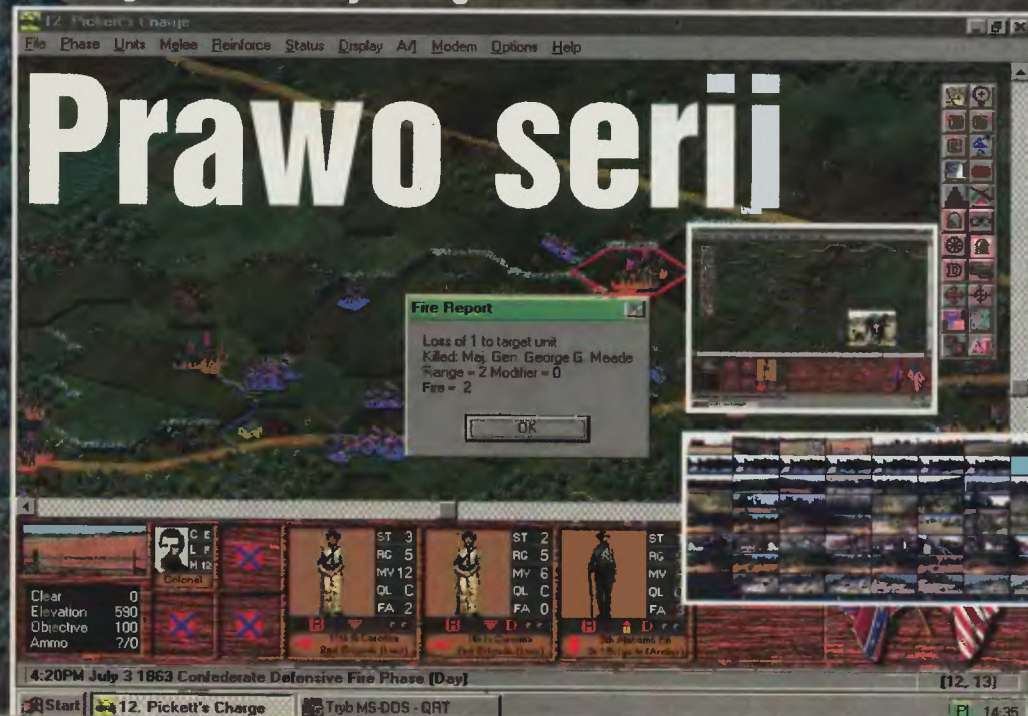
Lista zalet wyglądałaby może skromnie, gdyby nie wspomnieć o najważniejszej rzeczy dla każdej gry – wspaniałej grywalności. Rozpoczynając jeden scenariusz nie sposób się od niego odarwać, a skończywszy go, nie można się powstrzymać przed rozpoczęciem następnego. Każdy miłośnik strategii wojennej w jej klasycznej postaci powinien grę przynajmniej zobaczyć. Jeśli zobaczy, niech spróbuje się oprzeć zagranium.

Sir Haazak

Producent: Empire/Talon Soft
Dystrybutor: MarkSoft

Rok wydania: 1996
Komputery, na których działa: 386 DX/40 (zalecany) 486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 3.1 lub 95

Battleground: Gettysburg



Jest taktycznie

Zaladunek szedł sprawnie. Jeszcze tylko zwierzątka wyprodukowane z odpadów promieniotwórczych i można było zamknąć luki w rozlatującym się statku kosmicznym linii Kishka Flies Away. Niestety, później było gorzej. Najpierw przez luki w lukach wypadły wszystkie towary, za nimi podążyli pasażerowie, potem zepsuł się silnik, chwilę później napadli na statek kosmiczni piraci. Na końcu przybyli najemnicy nasłani przez kogoś z kosmicznych handlarzy, by zniszczyć nasz statek. He, he znów udało się wykiwać konkurencję!

Ze trzy lata temu firma Impressions wydała skromną choć solidną symulację zarządzania przedsiębiorstwem przewozów lotniczych „Air Bucks”. Od tego czasu ambicje najwyraźniej urosły i pojawiła się znacznie bogatsza symulacja podobnego przedsiębiorstwa, ale zajmującego się przewozami w kosmosie.



LATAĆ KAŻDY MOŻE

Nie będę opisywał jak doszło do tego, że w kosmosie znalazło się pięć ras i dlaczego trzeba je wozić po planetach – zrobili to już za mnie autorzy gry i nie będę ich poprawiał. Wierzę na słowo. Innym powodem wożenia różnych dziwnych stworzeń są pieniądze, a raczej ich brak.

Zaczynamy od małego stateczku, ilości gotówki zależnej od poziomu gry (zawsze jest jej na początku za mało) i praw do lądowania na jednej planecie. Odtąd naszym celem będzie pomównym bądź negocjowanie w siedzibie zakładania portów lotniczych (a może kosmicznych?) na kolejnych planetach, otwieranie nowych linii i podawanie ładunku na nich wożonego, budowanie na naszych planetach fabryk przerabiających surowce na towary, pobieranie pożyczek i oszczędzanie pieniędzy w banku, gra na giełdzie i wreszcie napawianie się wynikami swej firmy (o ile jest czym) podczas przeglądania licznych statystyk.

Nie ma jednak lekko. Planety są na różnym poziomie rozwoju, dysponują różnymi towarami. Jeśli

w dodatku są rozwinięte cywilizacyjnie, żądają podczas negocjacji przywożenia określonego typu towaru, a czasem wybudowania jakiejś instalacji, zazwyczaj rozrywkowej, czyli zupełnie nie przydatnej w naszych interesach.

Do tego każda rasa chce specyficznych, wysoko przetworzonych dóbr. Tak się składa, że każda rasa ma swoją produkcyjną specjalność i jej produkty chętnie zakupi inna rasa. Ta inna rasa zapłaci spore pieniądze za dowiezienie jej żadanego towaru, ale skompletowanie surowców do jego wyprodukowania jest zazwyczaj trudne. Prócz pewnych upodobań konsumpcyjnych rasy mają też swoje preferencje co do jakości obsługi. Jedna woli wybrać podczas licytacji firmę bezpieczną, inna tanią, jeszcze inna mającą największą liczbę portów.

Do tego nie należy zapominać o konkurencji, która stara się pokrzyżować nam plany, a zabiegając o tę samą planetę co my niepotrzebnie podnosi ceny otrzymania licencji. W przypadku szczególnie natrętnych oponentów możemy wykonać operację specjalną, która zaszkodzi mu mniej lub bardziej. Zazwyczaj mniej, bo jeśli nawet operacja się uda (najczęściej wykonawcy zabierają kasę i ślad po nich ginie lub partaczą robotę), możesz zostać zidentyfikowany jako sponsor wyprawy i spodziewać się odwetu uszkodzowanego.

Równie szkodliwe dla naszych interesów są wypadki różnego rodzaju. A to napadną nas piraci, a to statek się zepsuje, a to pas startowy lotniska przestanie się nadawać do użytku. W każdej takiej sytuacji mamy kilka możliwości postępowania.

Nie szkodzą natomiast naukowcy, którzy co pewien czas wynajdują silniejsze działa i silniki pozwalające zwiększyć zasięg i prędkość statków. Wystarczy mieć gotówkę, by stać się szczęśliwym posiadaczem. Oczywiście wraz z jakością rosną ceny zakupu i eksploatacji.

Dzięki udoskonalonym silnikom rozległa początkowo galaktyka kurczy się do niewielkich rozmiarów, co pociąga za sobą podział świata między konkurentów i totalną wojnę handlową. Wszystkie firmy teraz mają w zasięgu każdą z planet i mogą licytować choćby dla zabawy (na tym etapie zazwyczaj ma się już sporo oszczędności, a koszty utrzymania lotniska na słabo rozwiniętej planecie są niewielkie).

JAK KOLEKCJONOWAĆ PIENIĄDZE?

1. Przede wszystkim nie przeinwestować. Zazwyczaj gotówki jest mało, a ambicja pcha w kierunku

opanowania wysoko rozwiniętych planet. Zanim się takie inwestycje skonsumuje, zdąży się zbankrutować. Trzeba więc inwestować powoli, a wydawszy sporo pieniędzy spróbować zapomnieć o poczynaniach konkurencji i odczekać, by zainwestowane pieniądze przyniosły zysk. Szczególnie ważne jest to na początku (sam zaczynałem pięć razy zanim wyzwoiliłem się z tego nałogu). Potem zazwyczaj ma się tyle pieniędzy, że można trochę poszaleć.

2. Pieniądże od razu lokuj na koncie. Nawet jeśli masz ich mało, będą na Ciebie pracować. Jeśli zabraknie Ci w rękę gotówki na bieżące opłaty, pieniądze zostaną automatycznie pobrane z Twojego konta.

3. Jeśli nęka Cię konkurencja podczas przetargów na planety ras Colikers i Tesarians, można na miesiąc przed rozstrzygnięciem przetargu odpowiednio podnieść nakłady na utrzymanie (maintenance) lub obniżyć ceny przewozów (pricing). Skutkuje często, choć nie zawsze. Oczywiście po licytacji wracamy do najwyższego poziomu cen i w miarę niskich nakładów na utrzymanie (jednak w miarę możliwości nie zbyt niskich, bo wkrótce będziemy zarządzać flotą latających trumien, która w dodatku nie będzie mogła nigdzie wylądować z powodu uszkodzonych pasów startowych).

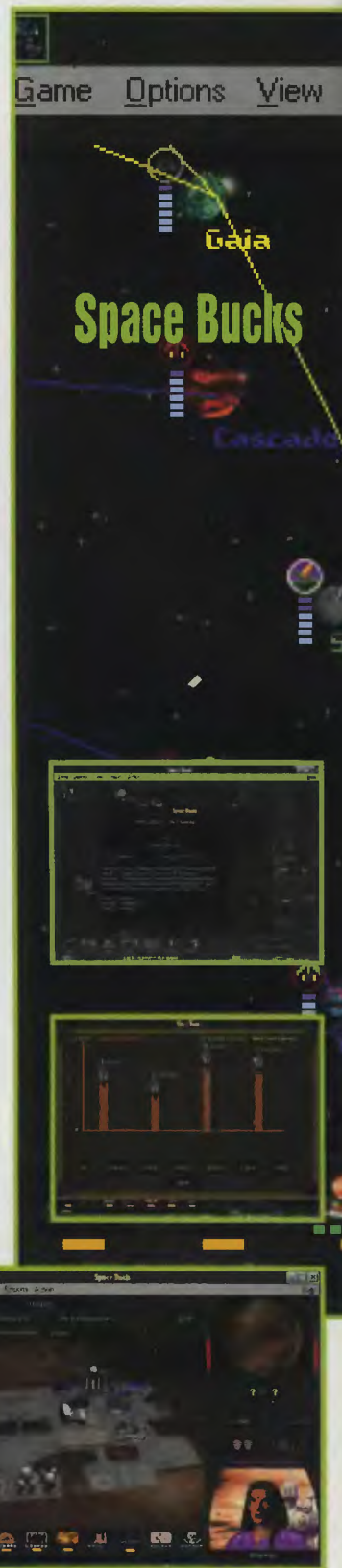
4. Dostosować pojemność statku do długości trasy i objętości ładunków. Za wożenie powietrza nie płać, a utrzymanie kosztuje. Najkorzystniejsze połączenie dwustronne to moim zdaniem z planety Secaniich wozić odpady na planetę Tesarians, a z powrotem wyprodukowane tam szczególne zwierzątka.

5. W miarę rozwoju nowych technologii staraj się wydłużać trasy swych linii, tak by wykorzystywały maksymalnie zasięg statków. Im dłuższa trasa tym większy dochód.

6. Jeśli masz trochę zbędnego grosza staraj się wejść w posiadanie planet o poziomie rozwoju 3 lub słabiej rozwiniętych, ale mających więcej niż jeden surowiec do wożenia. Te pierwsze są już nieźle rozwinięte i nie żądają przywożenia określonych towarów (często są to żądania bez sensu), pozostałe dają więcej możliwości zagospodarowania niż planety ubogie w surowce.

NIEMAL KOMPLETNY ODLOT

„Space Bucks” z jednej strony jest grą niezwykle prostych reguł, z drugiej licznych kombinacji. Sam przez pierwsze parę dni grania



miałem kłopoty z polapaniem się w tym, co z czego się produkuje i komu jakie towary wozić. Nie zginałem dzięki poręcznemu helpowi. Z drobnych wad i niekonsekwencji dostrzyłem się braku cze-



gość takiego jak popyt. Jest on praktycznie nieograniczony. Ile byśmy nie przywieźli towaru, który można sprzedać na danej planecie, tyle go sprzedamy i to zawsze po tej samej cenie. Technicznie nieco niedorobiony jest fragment negocjacji o przyznanie licencji. Kiedy jeden z konkurentów złoży ofertę na planecie leżącej w naszym zasięgu, niezwłocznie jesteśmy o tym informowani (i to jest bardzo w porządku). Mamy wtedy do wyboru trzy akcje: zignorować, przenieść się na planetę lub złożyć nową ofertę. Bardzo zabrakło mi tu pokazania, gdzie właściwie

planeta się znajduje, aby móc się rozrezać, co zyskam włączając ją do swej sieci połączeń. Mam także zastrzeżenia, co do skuteczności misji specjalnych. Ich specjalność polega głównie na tym, że gracz wyrzuca pieniądze, które średnio w 10% są jakoś wykorzystywane. Równie dobrze autorzy mogliby zrobić kosmiczną budkę z nie mniej kosmicznymi hot-dogami. Efekt taki sam, a gracz przynajmniej by się nie denerwował.

Z przyjemnych rzeczy bardzo sensownie rozwiązano negocjacje

(poza wspomnianym wcześniej fragmentem). Pierwsza oferta zawsze widoczna, druga jest już ukryta! I kombinuj co szanowny adwersarz mógł zaproponować (oczywiście istnieje coś takiego jak save!) Całkiem przyjemna jest także skokowa zmiana prędkości gry. Dzięki temu w momencie inwestowania można czas zatrzymać, czekając zaś na zwrot inwestycji ustawia się szybko upływ czasu, dzięki czemu ma miejsca na nudę.

„Space Bucks” to produkcja może nie wybitna, ale z pewnością solidna. Po przełamaniu lodów i dowiedzeniu się kto, komu, i za ile powinna długo bawić.

Sir Haszak

Producent: Sierra On-Line
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: IPS CG
Komputery, na których chadza: PC 486 DX/33, 8 MB, SVGA, SB, Windows 3.1 lub Windows 95, CD-ROM 2x

Jest taktycznie

Na początku była to tylko gra, ale z czasem jej twórca studiował wymagania graczy i tworzył nowe, bezpłatne dodatki, gra stawała się popularniejsza. Szybko stała się światowym fenomenem, który można było znaleźć praktycznie na każdym komputerze na świecie.

Nie, to nie jest moja wizja przyszłości gry „This Means War”. Tak po prostu zaczyna się wprowadzenie do niej. Gra, o której mowa we wprowadzeniu (swoją drogą o idiołytnym tytule „Łowca Zmierzających” – „Snark Hunter”) zawierała wirusa, który zniszczył prawie wszystkie systemy komputerowe na świecie. (Proszę nie wpadać w panikę – to co widzicie na ekranie, to tylko symulacja). Strata wszystkich danych wpędziła ludzkość w stan wojny. Stąd też tytuł: „To oznacza wojnę”.

Po katastrofie na taką skalę ludzkość popadła w chaos i anarchię. Wyłonili się grupy dążące do opanowania świata. Ich przywódcy to w większości geniusze strategiczni, którzy uciekli z zakładów psychiatrycznych. Mamy więc Krokodyla Gandhi (Dundee?), Mondo Chana (czuje się potomkiem Dżyn-gis Chana), Napolienne (ona z kolei ma być nowym wcieleniem Napoleona), Hrabinę Anastazję Romanow (nłmfomanka i w ogóle ten jej bat...) i kilku innych równie niezrównoważonych dowódców. Z nimi wszystkimi oraz z naszymi przełożonymi kontaktujemy się podczas odprawy przed każdą misją. Te przerywniki dają pewną motywację do ukończenia kolejnego

etapu. Co ważniejsze do zrozumienia odprawy nie jest potrzebna znajomość angielskiego, grę można uruchomić także w polskiej wersji językowej. Jest to zasługa panów (i pań!) z IPS Computer Group. To oni spolszczyli angielską wersję tej gry i wysłali jej autorom polskie teksty, które oni włączyli do kodu gry. Niestety, gdyby wszystko grało, to udałoby się najbardziej skomplikowana operacja międzynarodowa od czasów „D-Day”. Autorzy „TMW” użyli jakiejś dziwnej czcionki i brak jest polskich liter podczas odprawy (reszta jest OK). W pierwszym momencie po uruchomieniu programu „setlang” (ustalenie języka – przyp. tłum.) mało nie padłem na zawal, jak zobaczyłem na ekranie czysto polski napis, cytuję: „Wyjschle”. Na szczęście był to jedyny kwiatek, który znalazłem.

Jak zapewne wszyscy już wiedzają, „TMW” jest strategią w stylu „Dune 2”, czy „Command & Conquer”. Jest wojna, stawiamy budynki, szkolimy personel, montujemy sprzęt i spuszczaemy lanie przeciwnikowi. W tym aspekcie gry nic się nie zmieniło. Nie mogę jednak powiedzieć, że „TMW” jest kalką poprzednich pozycji. Znalazło się w niej wiele innowacji. Zupełnie inaczej przebiega budowanie. W „Dune 2” i „C&C” budynki powstawały z powietrza. W „TMW” proces budowy jest znacznie bardziej skomplikowany. Za budowę odpowiadają inżynierowie.

Muszą mieć wyznaczone pole budowy, odpowiednią ilość minerałów, czasu oraz odpowiednią ochronę. Inżynier to nie czołg, po jednym strzale będziemy go zdrapywać z podłogi. Zbieranie surowców także odbiega od normy wyznaczonej przez „Dune 2” i „C&C”. Nie szukamy pól przyprawy ani łączek z radioaktywnymi kwiatkami. W „TMW” stawiamy solidne kopalnie, wydobywające minerały. To dobrze. W wyżej wymienionych grach (oczywiście bez „TMW”) denerwowało mnie szukanie nowych złóż, w „TMW” jedynym ograniczeniem jest szybkość wydobywania minerałów przez kopalnię. Nie możemy jednak stawiać kopalni gdzie nam się podoba, tylko tam, gdzie są minerały. Z kopalni wozami eksploracji (dla uproszczenia będą je nazywać ciężarówkami) minerały wożone są do stalowni. W początkowych misjach miejsca pod kopalnie ustawione są praktycznie pod nosem gracza. Mamy wtedy do nich dobry dostęp i co za tym idzie tłok w bazie. Pod koniec gry, niestety, miejsca pod kopalnie pojawiają się dopiero po pewnym czasie (zapewniłam Was, że nie szybko) i jakby tego było mało są rozmieszczone losowo. Na

domiar ziego zaczynamy z małą ilością minerałów, a wróg bez przerwy atakuje. Chciałoby się powiedzieć: „aaaaaaah!!!”.

Nasze Infrastruktura nie ogranicza się do kopalni i stalowni. Mamy oczywiście elektrownie, w zależności od terenu wiatrowe, słoneczne lub na ropę. Pojawiły się mieszkania dla ludzi. W sumie nie są niezłe, ale to z nich pochodzą rekruci powoływani do dziesiątkowanych oddziałów piechoty. Ludzie jak wladomo lubią sobie od czasu do czasu coś zjeść, więc musisz wybudować parę farm dla swoich podopiecznych. Gdy obywatele mają dużo jedzenia i energii (tej z elektrowni) budują sobie lepsze mieszkania. Tak więc z niemotów przechodzą do przyczep kempingowych, domów, mieszkań (to nie moje tłumaczenie) i w końcu do drapaczy chmur. Przy każdej przeprowadzce zwiększa się ilość mieszkańców. Byłbym zapomniat, osiedli nie budują inżynierowie. Zakładamy je przez kliknięcie na innym osiedlu lub centrum dowodzenia i przeniesienie kursora na czysty plac. Bardzo przydatną strukturą okazuje się być radar. Odkrywa teren w sporym promieniu od



This Means WAR! Misja 91
Plik Widok Dźwięk Szybkość



siebie. Wybudowany w odpowiednim miejscu umożliwi szybkie dotrzyżenie nadchodzącego ataku.

To by kończyło temat ekonomii. Przejdźmy do militariów. Na początku nie mamy dużego wyboru jednostek, ale z każdą misją przybywa nam jakaś struktura lub rodzaj ekwipunku. Budynkiem godnym bliższego przyjrzenia się jest centrum dowodzenia, tu możemy obejrzeć straty zadane przeciwnikowi, wydać wszystkim jednostkom rozkaz ataku lub ucieczki, a nawet (co jest zupełną nowością) zainwestować w szpiegowanie



lub sabotowanie przeciwnika. W dalszych poziomach pojawiają się także zakłady badawcze. Opracowujemy w nich nową amunicję, silniki, pancerze i inne gadżety. Niestety wizualnie zmiany są prawie nie zauważalne (jednostkom nie bucha ogień z rury wydechowej, tylko poruszają się trochę szybciej). We wszystkich budynkach, w których można coś budować, możemy zmieniać szybkość produkcji. Im szybciej coś się buduje, tym więcej zużywa materiałów. Warto chyba także wspomnieć o tym, że widzimy tylko to, co widzą nasze jednostki lub wykrywa sprzęt. Oddziały zwiadowcze są bardzo przydatne w momencie, gdy mamy do dyspozycji jednostki o zasięgu większym niż pole widzenia (artyleria, wyrzutnie rakiet itd.).

Tak wygląda teoria, a jak to się ma do rzeczywistości? Po pierwsze : „TMW” jest najtrudniejszą

wroga na tyle dobrze, że linia obrony ciągle będzie, Istniała, to można powiedzieć, że najgorsze jest już za nami. W początkowych planszach, kiedy mapa jest jeszcze bardzo mała i nie ma jednostek o większym zasięgu od piechoty świetnie zdaje egzamin taktyka linii. Wbrew powiedzeniu : „Najlepszą obroną jest atak” tu tej najlepszym atakiem jest obrona. Recepta na około 10 pierwszych etapów jest wręcz banalna. Szybko budujemy szeroką linię z piechoty i ruszamy nią powoli do przodu. Wróg ginie, gdy tylko wchodzi w zasięg broni piechoty.

Inną sprawą jest jeszcze jedno ułatwienie (w pierwszych etapach) – mianowicie kopalnie wroga zawsze są ustawione, a nawet powiedziałbym wyeksponowane zaraz obok linii walki. Wystarczy zniszczyć kopalnię, potem wycołać w pierń pozostałych obrońców i ten teren jest nasz. Dokład-

„TMW” to gra dla prawdziwego stratega. Następnym punktem na jej korzyść jest możliwość łączenia jednostek w grupy o wyznaczonym dowódcy i szyku. Najlepiej jeśli dowódca będzie jednostką z dużym doświadczeniem (z dużą ilością trupów na koncie). Jednostki o stopniu wyższym niż szeregowy mają specjalne bonusy. Jeśli są dowódcami, bonusy przechodzą na ich podkomendnych. Rodzaj formacji zależy od gustu i sytuacji. Mamy ich do wyboru 7. Najczęściej przeze mnie były wykorzystywane formacje szeregi i podwójny szereg, ale to jest już kwestia upodobań gracza.

Dobra, do tej pory chwaliłem „TMW”, teraz trochę poźrę. Po pierwsze : gra chodzi fatalnie wolno (i powiedz mi Haszaku, że gra w „TMW” na 486DX2/66 jest dynamiczna). Potrafi się powlekać nawet na P100 z 8 MB RAM, zwłaszcza w kluczowych momentach, gdy dochodzi do

my jednego inżyniera, a jeszcze innym masz do dyspozycji tylko duży oddział bez bazy.

„That Means War” jest bez wątpliwej grą świetną. Nie stanie się ona jednak wielkim hitem. Dlaczego? Ponieważ aby we właściwym stopniu się nią cieszyć trzeba koheć strategię i być odpornym na stres. Ta gra czasem przyprawia o ból głowy,



ale jest niesłychanie wciągająca. Ambicje wszystkich niezadowolonych łatwością „Warcraft II” czy „C&C” powinny być w zupełności zaspokojone. Wypadałoby



wojna?

This Means War-International

strategią w jaką do tej pory grałem. Nawet początkowe misje do najłatwiejszych nie należą. Komputer jeszcze nie przeprowadza groźnych akcji, ale nadrabia to przewagą liczebną. Za to przejście każdego z wyższych poziomów (powyżej 30) jest arcydziełem. Zwykle po n-tym zaczęciu nowego etapu (z tych naprawdę trudnych) wydawało mi się, że przejście tego już na pewno jest niemożliwe. Zawsze jednak udawało mi się przezwyciężyć trudności, choć nieraz byłym na skraju załamania psychicznego. Najgorszy moment w każdym poziomie, to sam początek, kiedy mamy bardzo mało czasu na rozbudowę i musimy szybko zmontować obronę obozu. Jeśli przeżyjemy pierwsze uderzenie

nie na odwrót są zbudowane ostatnie poziomy. Na ogół kopalnia jest ostatnim budynkiem, do którego dochodzimy po długiej walce. Podobnie zróżnicowana jest Inteligencja komputera. W pierwszych poziomach komputer używa Sztucznej Głupoty, a nie Inteligencji. Jego jednostki beztrudnie wchodzi pod ostrzał i wcale tego nie zauważają, jednym słowem – debile. W ostatnich misjach komputer wykrywa najróżniejsze przerażające numery. Podam wam jeden przykład: pozorowane ataki w odległym końcu miasta. Gdy wysyłamy tam obronę robi zmasowany atak na osłabiony odcinek frontu. Tu możesz być pewien tylko jednego – komputer zaatakuje Cię tam, gdzie masz najsłabszą obronę.

walki na całym froncie. Tragicznie. Jest jeszcze jedno uchybienie. Autorzy starali się nadać grze jak najwięcej realizmu, ale tym razem chyba przesadzili. Kierowcy ciężarówek to idioci (kierowcy innych pojazdów też nie są

także powiedzieć coś o grafice i muzyce. I jedno i drugie stoi na zadowalającym poziomie. Grafika co prawda tylko w 256 kolorach, ale rozdzielczość możemy ustawić prawie dowolną (gra chodzi pod Windows). Efekty dźwiękowe (już w języku angielskim) stoją na dosyć wysokim poziomie (major Clarke ma naprawdę seksowny głos), ale aby uruchomić grę z nimi trzeba mieć więcej niż 8 MB RAM. Ponadto rozczarowała mnie nieco zawartość płytki z „TMW”. Zawiera ona 70 MB programu i 19 (!!!) ścieżek audio grupy „The Fat Man”. To okropne marnotrawstwo miejsca. Przecież na tym kompakcie można było jeszcze zmieścić kupę fajnych misji, kilka nowych jednostek, czy chociażby zastąpić zdjęcia podczas odprawy filmikami. Pomimo wad, które wymienilem uważam, że „TMW” jest najlepszą strategią, w którą do tej pory grałem.



zbyt mądrzy! W mieście zdarza się, że dwie ciężarówki jadą jedną drogą naprzeciw siebie. I co wtedy? Obydwie zawracają i szukają Innej drogi! Jeśli jakieś inne jadą za nimi, mamy piękny korek. A gracza szlag trafla.

Cała gra to 40 misji. Niestety nie są one zbyt zróżnicowane. Na ogół chodzi o zniszczenie centrum dowodzenia wroga. Różnią się tylko siłami, którymi dysponujemy na początku scenariusza. Raz jest to bardzo silna grupa, z tym, że na drugim końcu mapy, innym razem ma-

Aragorn

Producent : Microprose
Dystrybutor :
IPS Computer Group
Rok wydania : 1996
Komputer, na którym pelza: PC
486 DX/33, CD-ROM, 8 MB RAM

Gracza Kącik Internetowy

Dzisiaj będzie kilka adresów dla tych, co to ciągle liczą na zrobienie pieniędzy na pisaniu gier. Nie chcę nikogo martwić – majątku się na tym nie dorobicie, chyba, że grę spróbujecie sprzedać za granicą. O ile się orientuję (a słyszałem te liczby z różnych źródeł, więc są dość pewne), za dużą grę sprzedawaną wyłącznie w Polsce można dostać do ręki kilkadziesiąt milionów starych złotych. Powiedzmy – 45 (mowa była o kwotach między 30 a 60). Przy liczbie zwykle sprzedawanych egzemplarzy więcej się zarobić nie da. Biorąc pod uwagę czaas, który trzeba poświęcić na przygotowanie gry, wychodzi na to, że się nie opłaca. Tym niemniej wiem, że sporo ludzi ciągle próbuje, cierpiąc nieustannie na brak informacji o tym jak oprogramowywać grafikę, dźwięk itd. Pod koniec zeszłego roku przygotowałem z myślą o nich zestaw shareware (ciągle można go u nas zamówić), teraz kilka adresów, pod które warto zajrzeć w ramach poszukiwań. Wszystkie są właściwie bramkami do dalszych poszukiwań, jako że zawierają dziesiątki linków do dokumentacji, bibliotek itd.

<http://www.grfn.org/~ypwong/ComputerProgramming.html>

Głównie nastawione na C++, programowanie obiektowe i środowisko Windows. Ponieważ w czymś innym niż C++ nie warto pisać, miejsce godne polecenia jako trampolina do dalszych prób.

<http://www.cdrom-paradise.com/gamer.html>

Mnóstwo linków do dalszych stron, bibliotek itd, posegregowanych tematycznie – osobno grafika, osobno dźwięk, osobno języki programowania. Kto wie, czy najciekawszą rzeczą nie jest lista wartości CD-ROM-u, jaki mają w sprzedaży. Bardzo mocna rzecz, szkoda że tak droga (45 USD).

<http://happypuppy.com/games/dev/>

Nie może być tak, żeby w sprawach związanych z grami nie trafić w końcu na szczęśliwego szczeniaka. Podobnie jest i w tym wypadku, choć w porównaniu z obydwooma serwerami przedstawionymi wcześniej tu jest jakby mniej samego mięsa – ale i tak warto zajrzeć.

Spśród wielu innych adresów, godnych polecenia, wymienię jeszcze dwa. Jeden to www.vesa.com – czyli serwer VESA, na którym można znaleźć między innymi kompletną specyfikację standardu VESA 2.0. Niestety, muszę wszystkich ostrzec – specyfikacja jest w najgorszym możliwym formacie, jakim jest plik PDF. Takie pliki mają potworne rozmiary (ten akurat ponad 5 megabajtów, w tym niespełna 200 kilobajtów czystego tekstu) ze względu na masę informacji o tym, jak to wszystko sformatować. Do obejrzenia takiego pliku potrzebny jest jeszcze Adobe Acrobat Reader (blisko 2 mega), do którego linki można znaleźć na stronach VESA. Usiłowałem namówić administratora tamtejszego systemu na ja-

kiś popularniejszy format, niestety – bez skutku. Możecie też poprobować, może w końcu się złamią.

Drugi adres to chyba najlepsze archiwum, w dodatku położone bardzo blisko, bo za Bałtykiem. To miejsce to ftp.garbo.uwasa.fi. W katalogu pc można znaleźć zatrzęsienie... podkatalogów. Radzę zacząć od ściągnięcia indeksu i przejrzenia go, bo szukanie w ciemno to marnowanie czasu.

To oczywiście nie wszystkie adresy, pod które warto zajrzeć, ale najlepsze jako punkty startu z tych, które znamy.

Borek

P.S. Wiadomość z ostatniej chwili – IPS CG i Licomp ogłaszają oficjalne otwarcie swojej strony WWW: <http://www.ipscg.waw.pl/>

★

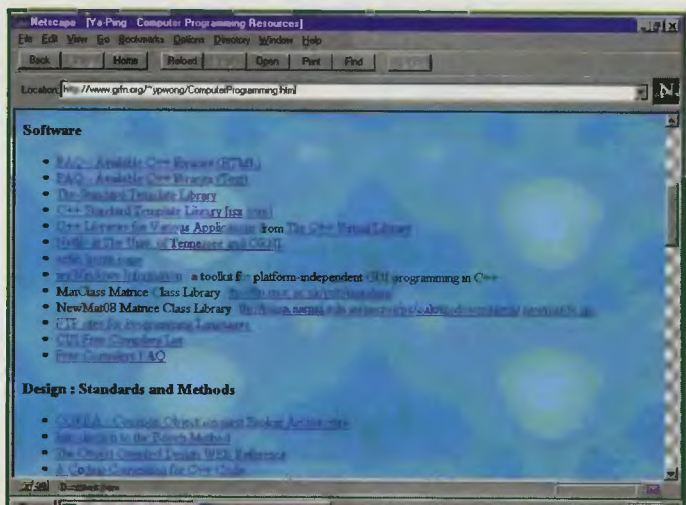
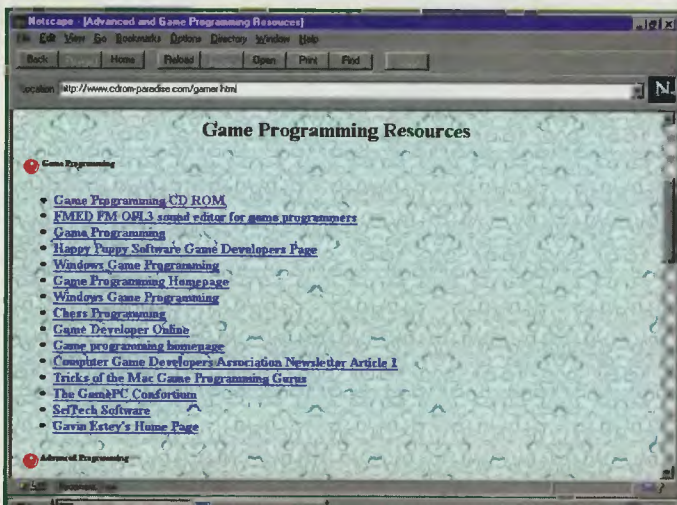
I jeszcze kilka słów o BBS-ie, jako że pierwsze dni maja to był istny horror. Zaczęło się w poniedziałek, 29 kwietnia od padu płyty głównej. Po resecie trzy piski i koniec. Pożyczyłem komputer od Młodego, przełożyłem oba twarde dyski z kablem i w nocy BBS chodził. We wtorek przyniosłem do domu dwie inne płyty – żadna nie

była nowa, ale obie miały być sprawne. Pierwsza – trup, zupełny. Udało mi się z niej wycisnąć 7 pisków. Druga – ruszyła. Co prawda jakoś tak mi się nie podobała, ale działała.

W środę rano wyszło szydło z worka. Płyta była niestabilna i co jakiś czas zdarzały się jej różnego rodzaju nieoczekiwane wypadki. Jeden z nich zdarzył się jej właśnie w nocy z wtorku na środę – jakimś trafem podczas przepakowywania plików program kasujący zawartość podkatalogów zamiast uruchomić się tam, gdzie zwykle (od półtora roku dzień w dzień) uruchomił się w katalogu głównym dysku z plikami... Na dysku nie zostało kompletnie nic, a to był pierwszy dzień pięciodniowego weekendu.

Aż do 6 maja BBS działał w bliżej nieokreślonych godzinach (kiedy Młody nie korzystał ze swojego komputera) i dawał dostęp wyłącznie do poczty i BRE. W poniedziałek załatwiłem nową płytę główną (podjękowania dla Roberta) i uruchomiłem system – ciągle niestety jako pocztowy, bo dyskom się nowa płyta nie podobała i nie chciały działać oba na raz. Pomogło dopiero zamienienie ich miejscami – dotychczasowy slave został masterem i na odwrót. Oczywiście wymagało to zrobienia backupów, przeformatowania, odtworzenia wszystkiego i zmiany konfiguracji części oprogramowania, o kilkugodzinnym odzyskiwaniu bazy plików nie wspominając (udało się odzyskać około 30%). Koniec końców w środę w nocy (a może już w czwartek rano) system ruszył z powrotem na obu dyskach. Nie jest całkiem źle, ale też nie jest za dobrze. Na razie walczę o jakieś nowe pliki. To na razie na tyle – miejmy nadzieję, że tym sposobem udało się wyczerpać limit problemów na następne parę miesięcy...

Wasz SysOp



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: 88,70 zł

MYSZ PIÓRO (PC)
Nr kat. 99850 (szara) - 104 zł
99800 (kombinacja trzech z
czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))
Cena: 80 zł

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

Podkładko 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. 90136 (f), 137 (ci.n),
138(z), 139(w), Cena: 8 zł



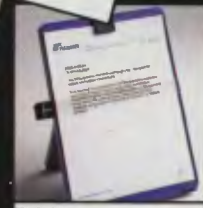
Podkładko JUNIOR schodkowe, 5 x 3,5"
Nr kat. 95240 (sz), 95246 (f), 95247
(ci.n), 95248 (z), 95249 (w),
Cena: 13,50 zł



Etui na dyskietki 6 x 3,5"
Nr kat. 28106 (f),
107 (ci.n),
108 (z),
109 (w)
Cena: 20 zł



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



Pulpit
Nr kat. 21103 (sz), 106
(cza), 206 (f), 207 (ci.n),
208 (z), 209 (w),
Cena: 25 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. 99701 - 15 zł,
Płyn do obudów - nr kat. 99711 - 15 zł,
Pianka antystatyczna - nr kat. 99714 - 9,80 zł
Dyskietka czyszcząca 3,5" - nr kat. 99752 - 11,20 zł



Filtr antyradiacyjny, szklany 14" - 15"
Nr kat. 92899, jasny
Nr kat. 91899, ciemny
Cena: 169 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE M05/96

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.

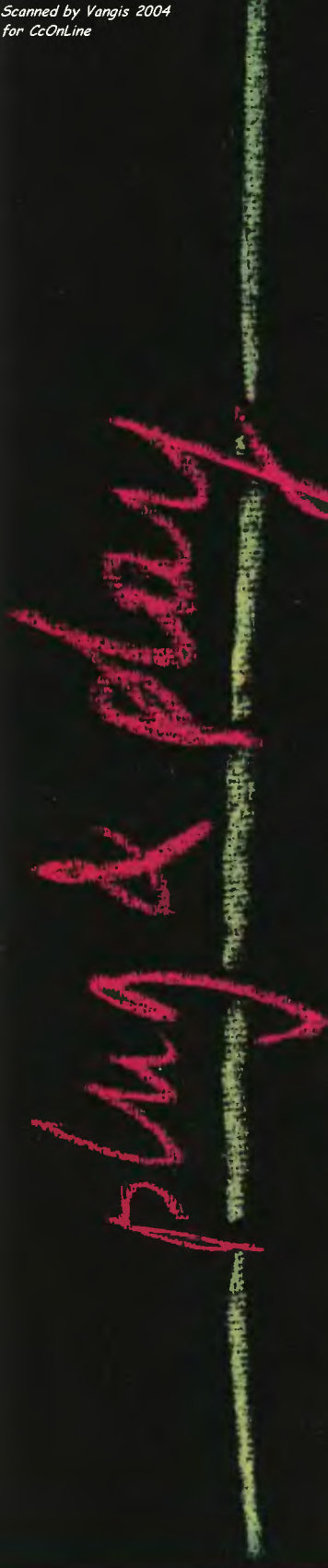
Opis skrótów kolorów:

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

"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.. 15 zł,
LTS.. 17,50 zł,
LTW.. 25 zł,





SNES INFO

Juz w maju będzie dostępna pierwsza gra RPG ze świata Mario, nosząca nazwę „Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars”. Będzie ona RPG-em z prawdziwego zdarzenia. Trójwymiarowa przestrzeń w jakiej będziemy się poruszać, to nowum w dotychczasowych planszkiach graczy z braćmi Mario. Sylwetki Mario będzie w pełni 3D, a widok na otoczenie „z nad głowy”. Jako Mario będziemy musieli walczyć z wrogami zarówno wszelakiego rodzaju bronią, jak i magią. Wraz ze zbieranym doświadczeniem i przedmiotami nasze zdolności i poziom wiedzy będą się zwiększały. Dodatkowo gra zawierająca będzie pamięć pozwalającą na nagranie 4 save'ów.

Na jesień tego roku ogłoszono wejście kontynuacji super megalitu „Donkey Kong Country”. „Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble” będzie, takie są zamierzenia NINTENDO, co najmniej takim samym przebojem jak część pierwsza wydana w 1994 roku (sprzedała się w 7,5 mln kopii). Głównymi bohaterami będą tytułowa Dixie i Kiddy, zmuszeni do uratowania porwaných Diggy Konga i Donkey Konga. W grze nowe obszary wyspy Donkey Kong, nowi przyjaciele i wrogowie (wśród nich nowy przywódca Kremlingów niejaki KAOS) i co najmniej 100 godzin ciągłego grania.

SNES INFO

Na targach E3 przyznano nagrody „1995 Seal of Quality Awards”. Są to nagrody za najlepsze produkty wydane w ubiegłym roku na konsole firmy SEGA. Tytuły przynajmniej forum składające się z ponad 75 firm, nie należących do SEGA.

Oto wyniki:

1. Najlepsza gra Action/Fighting
 - „Thunderstrike 2” (Saturn)
 - „Mortal Kombat” (Mega Drive)
 2. Najlepsza gra Sportowa
 - „FIFA Soccer '96” (Saturn)
 - „Triple Play '96” (Mega Drive)
 3. Najlepsza gra wyścigowa
 - „High Velocity” (Saturn)
 - „Road Rash 3” (Mega Drive)
 4. Najlepsza gra przygodowa
 - „Myst” (Saturn)
 - „Crusader of Centy” (Mega Drive)
 5. Najlepsza gra strategiczna
 - „Sim City 2000” (Saturn)
 - „Theme Park” (Mega Drive)
 6. Gra roku 1995
 - „Thunderstrike 2” (Saturn)
 - „Madden NFL” (Mega Drive)
 7. Gra z najlepszą grafiką
 - „Thunderstrike 2” (Saturn)
 - „Toy Story” (Mega Drive)
 8. Gra z najlepszą muzyką
 - „Rayman” (Saturn)
 - „Earthworm Jim 2” (Mega Drive)
- W maju b.r. Sega America wydała pakiet Segs Saturn Net Link. Jest to pierwszy na świecie pakiet pozwalający na podłączenie konsoli (w tym przypadku Segi Saturn) do INTERNET-u. W skład pakietu wchodzi modem 28.8 kbps i tzw. browser. Cały pakiet kosztuje 199,99 \$.

Czyli jak się bawić bez stresów

Witam serdecznie w nowej rubryce „Plug & Play”, która poświęcona będzie konsolom, komputerom do gier. Poprzednia rubryka pretendująca do miana świata wykruszyła się, a na jej miejsce weszła nowa „Plug & Play”.

W rubryce tej będą pojawiać się opisy i informacje na temat czterech konsol do gier, które

cieszą się największą popularnością wśród czytelników TS: SNES, Jaguar, SEGA Megadrive, SONY Playstation i SEGA Saturn.

Co numer znajdziecie tutaj garść informacji z podwórka danej konsoli, kilka opisów gier oraz kilkanaście grzeszących kolorami screenów. Od czasu do czasu pojawi się test sprzętu i tak to będzie działać.

czynny-konsole to takie cudowne komputery, do których zasiadamy, włączamy i możemy grać bez wszelakich stresów związanych z konfiguracją pamięci, ustawianiem właściwego przerwaniania karty muzycznej itp. gadżetów. Po prostu: podłączasz i grasz.

Kameleon Super
P.S. Dłaczego rubryka nazywa się Plug & Play? Z prostej przyczyny

16,7 mln kolorów); do tego dochodzą układy: geometryczny przetwarzający wieloboki w przestrzeni 3D (66 MIPS), tworzący wieloboki (360 tys. wieloboków na sekundę) oraz rozpakowujący dane (80 MIPS).

Oczywiście cały zestaw procesorów potrafi pracować równolegle, co oznacza, że każdy z nich przetwarza dane w tym samym czasie co inne.

W konsoli są: dwa wejścia na karty pamięci zewnętrznej, dwa wejścia na pady oraz wyjście serial I/O. Poza tym wspomniane wcześniej wyjście AV do telewizora.

Jako urządzenia dodatkowe do konsoli będzie można dokupić: karty pamięci, dodatkowy pad, mysz, joystick, kabel połączeniowy, przejście AV, euro i jeszcze kilka gadżetów. O te dodatkowe urządzenia należy pytać już bezpośrednio u sprzedawców.

I CZY SIĘ PODOBAŁO?

Do testów otrzymałem trzy gry ze startowej sześciotytułowej oferty. Oczywiście gier na Playstation wydano znacznie więcej, ale na rynek

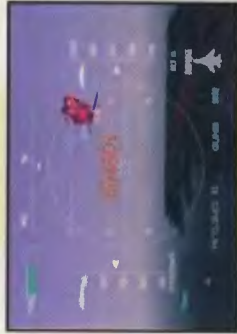


Testując konsolę

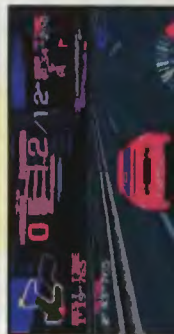
Zanim zacznę pisać ten tekst, przejrzałem uważnie poprzednie numery TS. Okazuje się, że w ani jednym numerze nie było większej notki na temat konsoli PlayStation. Co prawda miała ona światową premierę zaledwie we wrześniu roku 1995, ale to „zaledwie” jest poprawne jedynie z kalendarzowego punktu widzenia. Z punktu widzenia przemysłu elektronicznego, a zwłaszcza komputerowego upłynęły wieki, a u nas nic – wstyd!

W ten sposób test konsoli SONY Playstation będzie premierowym na lamach TS. Premiera ta zjeździe się (z niewielkim ochyleniem) z oficjalną premierą konsoli na rynku polskim, bo dopiero 1 czerwca nastąpi moment, od którego rynek polski

komputerze od czasów „The Need for Speed” (tamto to była zabawa, na konsoli wyszyci wyglądają właściwie). Wysoka rozdzielczość, samochody złożone z wielu płaszczyzn.



plynnie obracane, różne oświetlenia, rzuty kamer i dynamika jazdy właściwie odwzorowująca jazdę z prędkością ponad 200 km/h.



Te trzy tytuły dostarczyły mi sporej dozy rozrywki, jednak pod dwóch dniach „katowania” konsoli wyksploatowały się (wzysknie rekordy miatem zaliczone, misje wyatane, przeciwnicy pokonani). Z pewnością wynika to z tego, że testowałem wyłącznie gry (jakby nie było) zręcznościowe, jednakże właśnie ten typ rozrywki dominuje na tazie na konsolach – powoli za-





zostanie zalany PlayStationami. Z informacji uzyskanych w firmie SONY Polska, wyłącznego dystrybutora PlayStation na nasz rynek, wynika, że konsola będzie sprzedawana w ogólnokrajowej sieci dystrybucyjnej firmy SONY. Oznacza to, że wszędzie tam, gdzie można kupić sprzęt firmy SONY, będzie także dostępna konsola PlayStation.

Cena detaliczna zestawu podstawowego wyniesie (dane z maja 1996) 1400 PLN.

CO ZA TE PIENIADZE OTRZYMA POTENCJALNY KLIENT?

Otrzyma komputer do gier posiadający 32 bitową strukturę, który zaraz po właściwym podłączeniu nadawać się będzie do rozrywki.

Oto na czym polega właściwe podłączenie PlayStation. Jednostkę główną, czyli szare pudełko nazywane popularnie konsolą, podłączamy do zasilania 220V. Kablem antenowym podłączamy konsolę pod telewizor (chinch lub przejście na eurozłącze). Do konsoli podłączamy tzw. pad, wciskamy klawisz POWER i już na włączonym urządzeniu telewizorze widzimy radośnie migoczący ekran tytułowy.

Oczywiście, aby zacząć grać będzie nam potrzebny kompakt z grą lub na przykład z muzyką – niestety zestaw podstawowy nie zawiera płytki (cena gier na PlayStation waha się w granicach 150-250 PLN). Do testów zostały wypożyczone gry dzięki czemu możemy doświadczyć w pełni zabawy na PlayStation.

Zanim jednak opiszę jak się gra, podam kilka wymiernych wartości charakteryzujących omawianą maszynę.

TECHNIKA

Playstation posiada jako układ centralny procesor 32 bitowy R3000A, taktowany zegarem 33,8 MHz (30MIPS). Do tego mamy podłączony CD-ROM podwójnej prędkości: 2MB pamięci podstawowej, 1 MB graficznej, 512 KB pamięci audio, 512 KB ROM i 32KB dla CD; 24 kanałowy procesor muzyczny z częstotliwością próbkowania 44,1 KHz.

Grafika obrabiana jest w kilku rozdzielczościach (maksymalnie 640 x480) i liczbie kolorów (maksymalnie

Na targach E3 (maj, 1996) w Los Angeles ogłoszono nową cenę Segi Saturn: 199,99 \$. Zobaczymy jak ta decyzja odbije się na cenach w Polsce.

Na ten rok zapowiedziane są następujące ważne tytuły na Segę Saturn: Nights, Sonic X-Treme, Virtua Cop 2, Fighting Vipers, Manx TT, Daytona USA Circuit Ed. i Virtua Fighter 3.

Jesienią na Segę Mega Drive będzie dostępny Virtua Fighter.

Na GAMBLERIADZIE 96 (10-12 maja 1996) jedno z największych stoisk miała firma BOBMARK, będąca wyłącznym dystrybutorem produktów SEGA na Polskę. W sumie można uznać, że wtedy to nastąpiła polska premiera konsoli Sega Saturn.

Oprócz tego na tym samym stoisku odbyły się polskie premiery trzech tytułów:

„Sega Rally” (wyślij samochody na Segę Saturn), „Panzer Dragoon Zwei” (basńowy lot smokiem na Saturna) oraz „Toy Story” (filmowa platformówka na konsolę Mega Drive). Od początku czerwca ma ruszyć już pełną parą sprzedaż tej konsoli (na rynku jest już od marca). Jej cena detaliczna ma wynosić 1399 PLN. Wrzaz z polską instrukcją do konsoli dołączana jest gra „Daytona USA”.

SONY Playstation INFO

Od 1 czerwca w całej Polsce firma SONY Polska rozpoczyna sprzedaż konsoli Playstation. Konsola ma kosztować 1400 PLN i będzie można ją kupić we wszystkich sklepach z urządzeniami elektronicznymi firmy SONY. Dopiero od tego momentu oficjalnie konsola Playstation wejdzie na polski rynek.

Przypomnijmy, że dotychczasowy prym w sprzedaży konsoli Playstation w Polsce należy do firmy Lanser, która sprzedała ich około 1000 sztuk. Z kręgów towarzyskich wiemy, że ważna osoba z firmy Lanser otrzymała posadę Product Managera konsoli Sega Saturn w firmie Bobmark – czy należy teraz spodziewać się potopu Saturna?

Wrzaz z wprowadzeniem na rynek polski samej konsoli Playstation, firma SONY Polska wprowadzi sześć tytułów: Moral Combat 3, Ridge Racer, Air Combat, Jumping Flash!, Battle Arena Toshinden i Tekken. Od tego momentu mają być co miesiąc wprowadzane kolejne dwa tytuły – oferta będzie się powiększać.

Na targach Gambienada '96 na drodze porozumienia firm CD-Projekt i Discoproszło do powstania nowej firmy PSX-Projekt, która będzie się zajmować przede wszystkim sprzedażą gier na PlayStation. Na tych samych targach właśnie firma PSX-Projekt zaprezentowała przedpremierowy pokaz najnowszej gry TEKKEN 2 – gra prezentuje się wspaniale.

czynają pojawiać się przygodówki, RPG i strategię, to właściwa tendencja.

SUMA SUMMARUM

Wszystkie trzy gry odpowiadają grom z PC Pentium 100 MHz pod względem gratiak, muzyki i dynamiki, co biorąc pod uwagę cenę (Pentium 5000 PLN, Playstation 1400 PLN) i częste kłopoty przy konfiguracji systemu PC, stawia konsolę (nie tylko Playstation) w bardzo korzystnym świetle.

Kameleon Super

Na koniec zostawiłem sobie „Battle Arena Toshinden”, które należy do morderczych generacji (w pełni 3D). Właśnie gry tego typu przekonują graczy do tego, że konsole są wyposażone w odpowiednie układy pozwalające o nich mówić, jako komputerach do gier. W trakcie gry można zobaczyć na czym polega szybkość układów tworzących i przetwarzających duże liczby wielokątów. Wszystkie postacie to trójwymiarowe sylwetki budowane z cieniowanych wielokątów obrabiane w czasie rzeczywistym i płynnie animowanych.

Na koniec zostawiłem sobie „Battle Arena Toshinden”, które należy do morderczych generacji (w pełni 3D). Właśnie gry tego typu przekonują graczy do tego, że konsole są wyposażone w odpowiednie układy pozwalające o nich mówić, jako komputerach do gier. W trakcie gry można zobaczyć na czym polega szybkość układów tworzących i przetwarzających duże liczby wielokątów. Wszystkie postacie to trójwymiarowe sylwetki budowane z cieniowanych wielokątów obrabiane w czasie rzeczywistym i płynnie animowanych.



Sukcesu wyścigów samochodowych na komputerze należy doszukiwać się w tym, że są dynamiczne, często dochodzi do kolizji, czyli że są po prostu widowiskowe. Nie zdziwi chyba nikogo, że na automatach cieszą się one sporą popularnością. Wśród wielu z nich jest jeden, który zyskał w oczach graczy wybitną notę. To „Daytona USA”, gra przeniesiona na Segę Saturna tylko dlatego, aby stać się przebojem.

W Polsce z pewnością będzie szeroko znana. Dlaczego tak myśle? Po pierwsze dlatego, że będzie dodawana do samej konsoli przy zakupie (tak, jej cena wliczona będzie w koszt konsoli), a po drugie dlatego, że jest dobra.

Spemnia wszystkie wymogi dobrych wyścigów. Mamy do wyboru trzy różne pod względem zawłóści, prędkości i wystroju trasy. Oprócz tego możemy zaśliąć za jednym



Time 00:05:00 Score 00052310
Life 300/300



VIRTUAL HYDLIDE

Częstym argumentem pecełowców przeciwko konsolom jest zdanie, że jakoby na te drugie są same zrzędnosciówki, a w ogóle nie ma gier przygotowanych, że o RPG nie wspomnę. Dla znających temat jest to oczywista nieprawda, wszak liczba tytułów zarówno RPG, jak i przygodówek na konsole jest coraz większa, o czym świadczy kolejna gra typu RPG pod tytułem VIRTUAL HYDLIDE.

Przystępując do zabawy zostaniemy przeniesieni do świata fantastyki, którym włada piękna księżniczka, przedmiot westchnień bohatera,

w którego przyjdzie się wcielić. Kraina oprócz tego, że jest spokojna i w pełni 3D, kryje w sobie elementy przesiąknięte złem (nie, nie są to jakieś niedociągnięcia programistów), które kategorycznie sprzeciwiają się spokojowi. Te przebile sztuki, których wypraczone żywoty zostały nakreślone linia baśniowej fabuły, demonstracyjnie porywają księżniczkę, wymuszając na nas, bohaterze krainy, wyprawę po piękną i uwieczoną pamięć.

W trójwymiarowej krainie będziemy biegać od miejsca do miejsca (zaznaczonego na mapie) zdobywając potrzebne przedmioty, broń, flakony, pergaminy

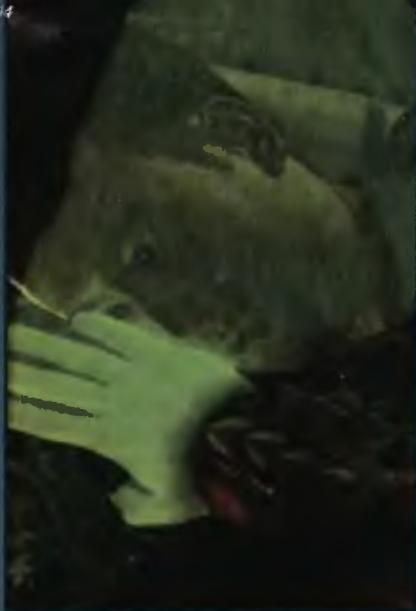
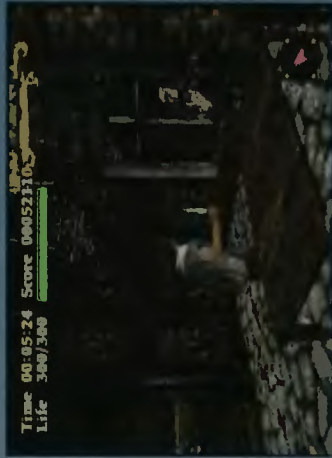
i niszczać kolejne ogniska zła. Oczywiście w trakcie przygody za potwory dostajemy doświadczenia, a za nie: wyższy poziom, nowe zdolności i wyższe współczynniki – standard w RPG.

W zależności od wybranego poziomu trudności albo będziemy mieli dostęp od razu do pełnej mapy, albo będziemy ją musieli stopniowo odkrywać. Oprócz tego możemy nagrywać tzw. save'y tymczasowo lub stałe (na karty pamięci).

Ponadto możemy przy pomocy odpowiednich kodów generować własne krainy, w ten sposób można grać prawie w nieskończoność!

Graficznie ładna. Hydlide jest klasyczną RPG, przyjemną i łamiącą niechlubny stereotyp, jakoby na konsole nie było gier tego typu. Zagrać warto, kupi też, bo jest produkt, który dostarczy rozrywki na co najmniej tydzień grania. Polecam.

Kameleon Supe



SHINOBI-X

Wśród trzech ostatnich wojowników Ninjia pojawili się jeden, który zapragnął władzy. Drugim jest Tei, jego brat, a trzecim kobieca Aya. Ten zły nazywa się Kazuma i chce sięgnąć po władzę absolutną i największą technikę Ninjitsu. Naszym zadaniem będzie, oczywiście, przeszkodzenie nieformemu starszemu bratu oraz uwolnienie z jego krogulicznych pałaczków uwięzionej i podobno niewinnej Ayi.

Cala gra, oprócz intra i wstawkę pomiędzy kolejnymi etapami (które są normalnymi filmami odgrywanymi z płyty), jest platformówką w stylu karate (w zasadzie to Ninjitsu). Biegniemy w prawo lub do góry naszym bohaterem, od czasu do czasu wywijając ostrym jak brzytwa mieczem, podskakując lub co ważniejsze rzucając gwiazdką. Przeciwnicy krzyczą, a my skaczemy z radości z platformy na platformie.

„Shinobi-X” jest kontynuacją klasyki Segi „Shinobiego”. Jednakże odświeżona grafika, ulepszona muzyka, płynniejsze i dynamiczniejsze walki pozwalają na

plug & play

6 MEGAGAMES

Ta kompilacja 6 gier na Mega Drive'a jest zdecydowanie już historią konsoli SEGI. Daje średnie rozznienie w możliwościach MD, ale to w końcu sześć różnych gier, że się tak wyrażę dla ortodoksów konsol. Po kolei zatem:



WORLD CUP ITALIA '90

– najbardziej typowa z pilek nożnych. Widok z góry, możliwość wyboru kraju i co najmniej takie emocje, jak 6 lat temu przed telewizorem. Jak zwykle ciekawe nazwiska w polskiej reprezentacji, w tym Szarmach (!). Zadnych pokrętnych statystyk, kontuzji, kartek, po prostu kawa na kawę i „z Karola w siateł”.



GOLDEN AXE

– takiego klasyka aż żal przedstawić. Wielka epopeja mordobicia, wszystko w klimacie fantasy, a więc smoki, gobliny, orki, miecze, krew i piękne kobiety siedzące na łożnych posład...hmm...rumakach. Na dwóch graczy jeszcze większe

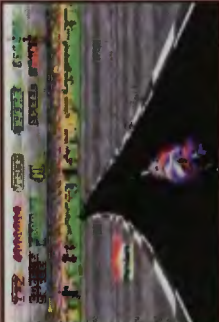




widowisko.
STREETS OF RAGE
 – kiedyś takie gry konkurowały ilościowo z grami typu „Commando”. Idziemy w prawo i radzimy sobie, rozkładamy karty, łamiemy nadgarstki, rozszkujemy obojczyki, miadziliśmy miednice zloczyfcom okupującym nasze rodzime miasteczko. Stodka gra dla naszych pociech. Wszystko to w imię Dobra, Prawdy i Piękna. Krucjata jedynych nieskorumpowanych policjantów przeciwko gigant-



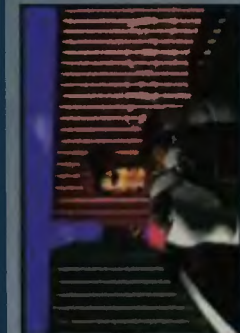
tom mafii.
THE REVENGE OF SHINOBI
 – zaskoczenie, spryt i nieuchwytność dla oka i ucha ludzkiego to aturyby wojownika Ninjia, które decydują o jego przewadze nad przeciwnikiem. A w tej grze wyszkolonych ludzi będzie więcej niż przedziwny pustyni Gobi, więc musisz się starać. Poza zręcznością możesz wykorzystać shurikeny, a w razie ich braku musisz liczyć na gole pięści.



Niestety tylko na jednego gracza.
SUPER HANG-ON
 – ta gra ma wybitne walory edukacyjne – w końcu ostatnio warszawscy policjanci dostali całe wielkie isiąące motobestie Suzuki, a więc aby nie pozostać w tyle, warto pograć w „Super Hang-On”. Na takie motory długo przyjdzie Ci zbierać, a tutaj możesz już potrenować, a nawet jako protest

z dwóch (Arcade Mode) lub czterech (Saturn Mode) samochodów. Maszyny różnią się między sobą sposobem obsługi skrzydłowych (auto lub manual), przyspieszenia, prędkości maksymalną oraz wyglądem zewnętrznym.
 Gra się przyjemnie. Dla konserwatystów mamy dwa rodzaje widoku ze środka wozu i dwa z zewnątrz. Samochód zachowuje się w miarę realistycznie. Jeżeli uderzymy w barierę to powłógniata zostanie biała i pójdą iskry. W przypadku najechania na barierę lub samochód z szaloną prędkością ponad 200 km/h samochód odbędzie tzw. dachowanie i ulegnie widocznej deformacji. Z każdym uszkodzeniem nasza prędkość maksymalna, jak i przyspieszenie ulegają zmniejszeniu, co ma kolosalny wpływ na dalszą jazdę. Dla miłośników czystych kraks zapewniono serwis, udzielający napraw w PIT STOP-ie.
 Przez podniesienie poziomu trudności ścigamy się zawzięcie, aby pobić kolejny rekord prędkości oraz dojechać na metę plewszym, a na trudniejszym poziomie nie jest to już takie łatwe – ale przecież na tym polega sport, no i nasza zabawa.

Kameleon Super
 przeciwi sowizdrzalskiemu trybowi życia kombatantów insurekcji nepalskiej roztrząskać się na najbliższym



VIRTUA COP

„Mówią, że chłopcy są w mieście, co za dzień! Ktoś wyleciał w powietrze!” – chciałoby się zaśpiewać za Mungo Starem. Tak, mniej więcej, wygląda sytuacja w totalnie szalonej strzelance, jaką jest „Virtua Cop”.

W mieście rozpanoszył się gang handlarzy bronią, a my jako super glina (z ewentualnym skrzydłowym) musimy wprowadzić bezlitosne zasady prawa, to znaczy wszystkich, którzy wyciągną broń wybić do nogi.

Etapu są trzy i podzielone zostały zgodnie z chronologią według poziomu trudności. Każdy z etapów posiada inny wystrój, zawodników oznaczonych napisem: STRZELAJ WIE MNIE! oraz długiego pana czekającego na końcu. Każdy z finałowych bossów myśli, że nie dojdiesz do niego przez barierę kilku dziesiątku goryli – nainwizni!

Gra jest strzelanką 3D pełną gębą i pokazuje w znacznej części na co stać Saturna („Virtua Cop 2” będzie jeszcze lepszy). „Virtua Cop” zawiera trójwymiarowe obiekty, postacie, dynamicznie poruszającą się kamerę, zbliżenia, oddalania, różnorodne bronie oraz fantastycznie animowane sylwetki ludzi. Animacje postaci są na tyle starannie opracowane, że w zależności od miejsca, w które trafimy, dana postać zachowuje się inaczej (w brzuchu – skuli się, w nogę przyklejnie, trafia kilka razy będzie podrygiwać – miodzio!).

Stworzona została dla miłośników mocnych trunków, szybkich numerów telefonicznych i mocnego strzelania. Jeżeli uważasz, że działałeś dobrze strzelający w filmach, to włącz „Virtua Cop”, a będziesz zachwycony – Bruce Willis wysiał!

Kameleon Super

reszty redakcji, to nie ma między nimi asocjacji. To reprezentant nurtu wlecznie żywego „Tetrisa”, a zatem nie bez powodu przyklasnałem z radości widząc go w akcji. Cała różnica polega na tym, że bloki spadające do studni składają się z trzech elementów o różnych kolorach. Można zmieniać ich kolejność, obracając je. Znakomita zabawa po znacznym czasie. Wskazania, kłótnie, bandytami i arbitrem liniowym.

kruk



Addams Family Values

Pamiętacie zapewne film traktujący o losach pewnej oryginalnej rodziny. Rodzina Addamsów – zbiór kilku osobistości, z których żadna nie zasługuje na miano normalnej... oczywiście w naszym tradycyjnym pojmowaniu rzeczywistości. Wszyscy bohaterowie mają coś wspólnego ze światem zmarłych, przede wszystkim wygląd. Zamiłowania do niektórych obrzydliwych rzeczy i inne pasy kudzwa – i mamy oto klasyczne postacie z horroru. Miejsce akcji też jest nieco horrozaste, zresztą jak cała fabuła filmu, ale z samą grą ma chyba niewiele wspólnego.

W zasadzie gra jest niezwykle prosta. Mamy więc coś w rodzaju przycodówki – pójść do... przynieść tamto... zalać coś tam... Dodam jeszcze, że wszystko jest napisane prostym angielskim (do wyboru jest jeszcze francuski i niemiecki) i ze zrozumieniem tego, co mamy robić nie ma najmniejszego problemu. Celem gry jest odnalezienie najmłodszego członka rodziny Addamsów – małego Pubberta porwanego przez starą nianię, Debbie Jelinsky.

nowością tepić. Od czasu do czasu z zabitego wroga wypada mała czaszka – bierzemy ją, ponieważ odbudowuje ona moc Festera. W pewnym momencie na drodze do dalszej części ogrodu spotykamy wielką roślinę, która potrafi porozumiewać się ludzkim głosem. Po krótkiej rozmowie dowiadujemy się, że mamy jej przynieść czarną różę, bo jak nie to... Nie mamy wyjścia, musimy zawrócić i udać tam, skąd przyszlizliśmy. Bramę do podziemi, w których schowana jest owa róża, otworzymy starym kluczem otrzymanym od rośliny. Po kilkunastu minutach błędzenia i użerania się z łączącymi kosciotrupami i biegającymi małymi „cósiami” odnajdujemy w końcu czarny kwiatek. Obok pomieszczenia, w którym on się znajduje, jest komnata z drogą nagna. Wyjście na chwilę z drogi mną na zewnątrz optać się, ponieważ leży tam klucz do domu w ogrodzie. Mając w kieszeni obie rzeczy lecimy biegiem lub blegniemy lecąc (do wyboru) w stronę gadającej rośliny. Ta, gdy tylko ujrzy Festera, natychmiast się zapyta, czy mamy dla niej to, czego chciała i czy byłbyśmy uprzejmi jej to dać. Do wyboru mamy dwie odpowiedzi: „yes” i „no” – co to znaczy w języku obcym chyba wszyscy wiedzą. Po uroczystym wręczeniu róży chwast obwieszcza, że Fester będzie tego gorzko żałował, po czym znika.



Komar widliszek (roznosi malarię)

JAGUAN CD

BATTLE MORPH

Pamiętacie zapewne jedną z pierwszych gier jaguarowych o nazwie „Cybermorph”. Stała się ona już niejako klasyką gier na Jaguar. Nie trudno domyślić się, że „Battle Morph” jest jej kontynuacją, z tym że wydana na dysku CD.

Dla przypomnienia – latamy kosmicznym pojazdem nad powierzchnią różnych planet i strzelamy do wszystkiego. Nasz wehiкул może zmieniać kształt, przystosowując się w ten sposób do prędkości i używanej aktualnie broni. I oto cała filozofia gry.

Nie spodziewałem się radykalnych zmian i nie pomyliłem się. Podobnie jak w pierwszej części możemy wybrać planetę, na której chcemy wykonać przydzieloną do niej misję. Podobnie wygląda też gra, a właściwie to jest ona taka sama. Wektorowe góry, wektorowe pojazdy, szkoda tylko, że nie są one wypelnione lepszymi teksturami. Tak samo jak w pierwszej części mamy do czynienia (a raczej do oglądania)

z dobrze wykonanymi cieniowaniami dokonującymi się zresztą w czasie rzeczywistym. I oczywiście, jak to na grę na płycie przysłało, możemy sobie pooglądać krótkie „filmy” przedstawiające sceny z życia marynarki międzygalaktycznej.

Przydzielane nam misje polegają głównie na zniszczeniu lub zebraniu czegoś. Nowością jest zaopatrzenie w broń, którą możemy załadować przed startem do czterech przeznaczonych do tego celu luków. Na początku mamy dwa rodzaje broni (oprócz standardowego działka pokładowego): rakiety-miny do zwalczania celów powietrznych i bomby do rozwalania budynków itp. Amunicyję znajdujemy na eksplorowanych światłach. Będą to czarne skrzynki z rysunkiem oraz liczbą tego, co zawierają w środku. Co jakiś czas owe skrzynki zamieniają się w żółte bomby – te także należą zbierać, gdyż uzupełniają energię w akumulatorach pojazdu. Nową sprawą jest też mapa pozwalająca na zorientowanie się, w którym miejscu się znajdujemy. Co jeszcze? Acha, nasz samolotik potrafi przeobrazić się w łódź podwodną i penetrować głębiny kosmicznych jezior, gdzie można znaleźć wiele ciekawych rzeczy.

Strzelanie, latanie i nurkowanie jest niezłą zabawą, a na do-datek bardzo wciaga. Cichy szum silników i płynne ruchy kosmicznego samolotiku bardzo relaksują i uspokajają, rozdygotane ner-

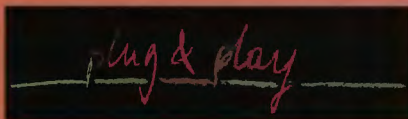
...możemy pooglądać krótkie filmy z życia marynarki międzygalaktycznej...

wy (np. po powrocie ze szkoły). I jeszcze jedno: do przechowywania save'ów niezbędny jest Memory Track.

Miłych lotów życzę

TYTUS

nasz ulubiony bochater



dek zaprzepaszczenia szansy danej przez 64-bitowy procesor. Z grafiką, jaką mamy tu do czynienia, poradziliby sobie nawet 16-bitów – spokojnie. Panujący na boisku balagan doskonale podkreśla chaotyczną animacja. Ruchy wykonywane przez piłkarzy ograni-

chwili na murawie leżą trzy ciała (oczywiście naszych), a w następnej sekundzie nasza bramka jest zaciekle atakowana, co kończy się przeważnie dla nas smutno. W ogóle zawodnicy poruszają się po boisku dość chaotycznie, a trafienie naszych zawodników w pił-



Fever Pitch



mysza

Skopana piłka kopana, czyli kolejny soccer zrobiony nie wiadomo po co. Po kilku minutach gra nia wyszło z tej pseudopiłkarskiej gry więcej wad niż klaków z mejsogo psa w ciągu tygodnia.

Otoż mamy całą masę przeróżnych narodowych reprezentacji (coś około pięćdziesięciu), kilka rodzajów boisk i parę standardowych opcji. Nie mam pojęcia, dlaczego w żaden sposób gra ta nie została rozbudowana. Powiem jeszcze jedno: na Pegasusie grało mi się lepiej w piłkę, naprawdę. Brakuje tu przede wszystkim opcji treningowej oraz ustawień strategicznych, takich jak rozmieszczenie zawodników na boisku, gra ofensywna czy defensywna. Jest za to wielki balagan. Gra ołowiewkonsola jest praktycznie niemożliwa, jako że zawodnicy konsolowi rzucają się na piłkę całą zgrają i po



czają się do przebijania odnożami, tudzież do wymachiwania nimi w stronę piłki lub innego zawodnika. Piłkarze „Fever Pitch” potrafią jeszcze robić wślizgi i podskakiwać. Najczęściej się przewracają.

Pożywyne aspekty tej gry? Nie będziesz, drogi Graczu, długo siedział przed ekranem i psuł sobie oczu, tylko wyjdiesz przed dom i pograsz w prawdziwą piłkę lub wsiądziesz na rower i pojedziesz oglądać roślinki. Co zresztą za parę minut zrobisz.

TYTUS

kę zależy bardziej od szczęścia niż od umiejętności.

Drugą przykrą sprawą jest sama oprawa gry. Cóż, Jaguar ma wiele możliwości, niestety, nie wykorzystanych, co stało się już legendą. To jest klasyczny przypa-

SUPER NINTENDO, GAME BOY

SATURN MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION JAGUAR

- * Największy wybór gier
- * Nowości
- * Akcesoria
- * Sprzedaż na raty
- * Sprzedaż wysyłkowa

COMAT Przejście podziemne Al. Jerolimskie/Jan Pawła II 00-024 Warszawa pawilon 12 tel/fax (0-22) 650-29-73

COMAT D.T. "SMYK" 2 piętro 00-022 Warszawa, ul. Kucza 50 tel. 27 72 11, 27 90 21 wew. 356

1000 gier do komputerów: PC, AMIGA, COMMODORE 64, ATARI

Sprzedaj wysyłkową (nie dotyczy gier do komputerów): Cenniki wysyłamy po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem na adres: 00-024 Warszawa przejsie podziemne Al. Jerolimskie/Jana Pawła II pawilon 12.

„Dziwny koleś” – stwierdza z zamyśleniem Fester po czym zagłębia się w coraz mroczniejszą gęstwinię upiornego ogrodu. Wściekłe krzaczki znowu się pojawiają, a wraz z nimi mniej lub bardziej kwiozercze kwiatki. Po kilkunastu krokach jest tego cała masa, a z oddali słychać zbliżający się szwadron zmutowanych os. Gdy sytuacja staje się beznadziejna, jedynym wyjściem jest szybka ewakuacja z zagrożonego terenu. Przy okazji radzę nie wchodzić pod korony drzew – zasłaniają teren, na którym przeważnie coś się czai. Przed dotarciem do ogrodowej rezydencji znowu trzeba będzie błądzić – podpowiem, że trzeba iść trochę w lewo do góry. Kiedy w końcu tam dotrzemy, natykamy się na kolejną roślinkę – ta z kolei twierdzi, że jest jej zimno. I jeśli zabierzemy ją ze sobą, to w zamian coś nam podaruje. Tym czymś okazuje się klucz, który otwiera kolejne drzwi pięć minut drogi stąd.

I właściwie na tym głównie polega filozofia gry. Idziemy naprzód, a potem w kierunku przeciwnym, bo okazato się, że coś po drodze trzeba było zabrać. Dla tych, którzy lubią długie wędrówki w grobowym nastroju zabawa będzie przednia. W ogóle gierka jest całkiem niezła, ale nie sięgająca szczytów. Grafika jest taka – rzekłbym – armigowa. Nie wiem skąd to skojarzenie, ale tak mnie właśnie naszło. Popatrzcie zresztą na obrazki obok. Pogrywająca sobie w tle muzyka pasuje do nich posępnym klimatem nie wietrzonych katakumb. Podsumowując – nie jest źle, ale mogłoby być lepiej. Mnie ta gra trochę nudziła, ale inni może lubią wolniejsze granie, szczególnie kiedy siada w czobwieku dobry nastrój.

TYTUS

PS. Podczas pisania tego tekstu jakiś wirus zezarił mi dysk – więc uważajcie na Addamsów.

Generalny importer Nintendo: American Computers & Games, ul. Jelitka 27, 01-646 Warszawa, tel./fax 338601

Nie musimy chyba mówić jak dluogo trzeba będzie szukać dzieciaka i ile stresów nam dostarczy podróz po zakamarkach wszystkich plansz, których jest, hmm, dużo.

Wielkie zadanie spadło na wujka Fester. Tym sympatycznym indywiduum o trupio bladej cerze pokierujemy oczywiście my. Po drodze spotkamy kilkunastu przyjaciół i członków rodziny skorych do udzielenia nam (pewnszej) pomocy.



Już na początku gry Babcia Frump zaopatry nas w dwa ciasteczka regeneracyjne, dostaliśmy też mapę terenu (od kogo innego), po którym się poruszamy. Jak to w każdym horrorze bywa, choćby był nawet czarna komedia, na bohatera czyha mnóstwo niebezpieczeństw. Najpierw musimy zlikwidować robalowego strażnika bramy ukrytego gdzieś w piwnicach. Podstawową bronią, jaką Fester ma w użyciu jest prąd elektryczny. Podchodzimy więc do strażnika, wysyłamy jeden impuls i w momencie, gdy wyciąga on lapy w naszym kierunku, uciekamy poza ich zasięg. Po uśmierceniu gada wciskamy przycisk otwierający (po lewej stronie) bramę do ogrodu i wracamy z podziemi na górę. Nie jest to oczywiście ostatnia wizyta w lochach. Podstawowym sposobem poruszania się po nich jest teleportacja. Wejście na niebieskie koło przenosi nas na czerwone w innej komnacie. Błądzenia, niesety, nie da się uniknąć.

Gdy już udał się nam otworzyć i przekroczyć bramę prowadzącą do ogrodu, musimy uważać na wściekłe krzaczki szalejące po sobie. Jedno ukąszenie pozbawia nas cennej energii, dlatego owe paskudne rośliny trzeba bezwzględnie i z całą sta-

Lista przebojów

Wielki Organizator

Wielki Organizator miał dzień i doskonale wiedział jaki, wszak był jego stworcą. Właśnie w ten dzień, wpadł na pomysł, że stworzy sobie oko. Nie wiedział skąd wzięł mu się pomysł na to, może to dzień przyniósł mu tę myśl, a może rozmyślania o tym, czym jest dzień. W każdym bądź razie Im bardziej rozmyślał o oku, tym więcej znajdował dla niego zastosowań. Narazicie zobaczy, jak prezentuje się jego dzieło, czyli dzień. Stworzył sobie oko i ujrzał dzień. Wiedział już, że jest i wiedział, jak wygląda, ale czegoś mu było brak.

Przez cały dzień patrzył na dzień i zrobiło mu się jakos tak smutno. Pod koniec dnia, czyli tuż przed jego początkiem, zrozumiał co go trapiło: nie widział wszystkiego co stworzył, nie mógł zobaczyć swojego oka! Myślał, trapił się, aż w końcu wpadł na pomysł, że stworzy drugie oko, aby mógł nim zobaczyć jak wygląda to pierwsze. Jak pomyślał, tak uczynił i na początku dnia, czyli tuż po jego zakończeniu, miał drugie oko. Wyglądało ono całkiem, całkiem, jednak chował zobaczyć, jak wygląda to drugie. Zamienił je miejscami i doszedł do wniosku, że jest takie samo. W tym momencie przypomniało mu się, że dzień dobiega końca, a może się zaczyna, ale który dzień?

Z wrażenia wypadły mu oba oczy. Dopiero teraz uświadomił sobie, że nie posiada drugiego dnia i, że nie warto się zastanawiać, który bo i tak jest jeden. Ale teraz pozostała sprawa odnalezienia oczu. Jedno leżało na prawo, a drugie na lewo, ale które było to pierwsze? Nie wiedział bo były takie same, znowu zaczął myśleć i trapić się, aż w końcu zdecydował, że obydwie oczy nazwie drugimi. Bo jeżeli dane będzie drugie to, jeżeli było ono pierwszym, to i tak nie szkodzi, bo może być drugim, a jeżeli nazwie drugim drugie to dobrze. Natomiast gdyby nazwał drugie pierwszym, to pierwsze mogłoby czuć się pokrzywdzone, że ono będąc stworzone pierwsze niedość, że uznane zostało za drugie, to jeszcze przywilej bycia pierwszym przypadł na drugie. A tak tylko pierwsze może czuć pewien niedosyt, że nie ma większych przywilejów od drugiego – bo tak w zasadzie, to które jest pierwsze?

Wielki Organizator zmęczony tym rozmyślaniami, ale w końcu osiągnął końcowy sukces. Nauczony tym nowym doświadczeniem postanowił zabezpieczyć się na przyszłość i odąd zawsze tworząc jakąś nową rzecz, tworzył jej dwie sztuki, ale różniące się między sobą na tyle by mógł je rozróżnić.

NINTENDO

1. STARWING
2. THE FLINSTONES
3. MORTAL KOMBAT 2
4. ANIMANIACS
5. PRIMAL RAGE
6. RISE OF THE R.
7. D. KONG COUNTRY 2
8. S. MARIO KARTS
9. ADDAMS FAMILY
10. BATMAN RETURNS

SATURN

1. PANZER DRAGOON 2
2. SEGA RALLY
4. DAYTONA USA
5. VIRTUA HYDLIDE
6. MYST
7. SHINOBI-X
8. VIRTUA COP
9. PANZER DRAGOON
10. BUG

AMIGA

1. SWOS
2. GLOOM DELUXE
3. FIFA INT. SOCCER
4. ULT. SOC. MAN.
5. SENSIBLE GOLF
6. COLONIZATION
7. S. SKIDMARKS
8. COMB. CLASSIC 3
9. W. CUP YEAR '94
10. PLAYER MAN. 2

PC CD-ROM

1. C&C
2. WING COMMANDER IV
3. RIPPER
4. ANGEL DEVOID
5. DESTRUCTION DERBY
6. DUKE NUKEM 3D
7. THE 7TH GUEST
8. 3D LEMMINGS
9. EF2000
10. REBEL ASSAULT

PC

1. DOOM II
2. X-WING
3. SIM CITY 2000
4. ULT. DOOM
5. FIFA INT. SOC.
6. FLIGHT SIM. 5.0
7. SWOS
8. ALADDIN
9. PREMIER MAN. 3
10. ULT. SOC. MAN.

PLAYSTATION

1. TEKKEN 2
2. WIPE OUT
3. RIDGE RACER
4. TOSHINDEN 2
5. RAYMAN
6. RAPID RELOAD
7. MORTAL KOMBAT 3
8. 3D LEMMINGS
8. D
9. JUMPING FLASHI
10. AIR COMBAT

NINTENDO

1. JUSRASSIC PARK
2. FANT. ADV. DIZZY
3. MORTAL KOMBAT II
4. DOUBLE DRAGON 3
5. HOME ALONE II
6. BATMAN RETURNS
7. S. STREET F. III
8. BATMAN II
9. CAPTAIN PLANET
10. GOAL 3

COMMODORE

1. LASER SQUAD II
2. PIRATES
3. LIGA POLSKA
4. TURRICAN 3
5. TRIADA
6. KLĄTWA
7. MAN. PIŁKARSKI
8. ELVIRA II
9. SLATERMAN
10. WŁADCY CIEMNO.

AMIGA

1. GLOOM DELUXE
2. BREATHLESS
3. THE SETTLERS
4. CIVILIZATION
5. GLOOM
6. CYTADELA
7. S.W.O.S.
8. SKAUT KWATERM.
9. TEENAGENT
10. UFO

PC

1. C&C
2. WING COMMANDER IV
3. CIVILIZATION II
4. DUKE NUKEM 3D
5. SETTLERS II
6. CON. OF T. N. WORLD
7. FIFA 96
8. POLANIE
9. SKAUT KWATERM.
10. ANVIL OF THE DAWN

ATARI XL/XE

1. TECHNUS
2. AD 2044
3. CYWILIZACJA
4. ROCKMAN
5. NAJEMNIK II
6. MIECZE VALDGIRA II
7. PATROL
8. KUPIEC
9. KSIĄŻĘ
10. INNY ŚWIAT

PEGASUS

1. GOAL 3
2. BATMAN RETURNS
3. JURASSIC PARK
4. S. STREET F. 3
5. FAN. ADV. DIZZY
6. GOAL!
7. NORTH&SOUTH
8. SILENT SERVICE
9. TINY TOON
10. GHOSTBUSTERS II

NINTENDO

1. SOCCER
2. BOMBERMAN
3. SLICKS
4. KING KONG 3
5. GALAXIAN

COMMODORE

1. FIST FIGHTER
2. TARZAN
3. HANS KLOSS
4. GWIEZDNY MAN.
5. INT. SOCCER

AMIGA

1. KAJKO I KOKOSZ
2. DOMAN
3. AGENT CZESIO
4. JANOSIK
5. ARABIAN NIGHTS

PC

1. KAJKO I KOKOSZ
2. COLORADO
3. ZOOL
4. PRAWO KRWI
5. COLGATE

ATARI XL/XE

1. LIGA POLSKA
2. RIOT
3. MASTER HEAD
4. REBOUND
5. UPIÓR

PEGASUS

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

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

PRENUMERATA

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

Redagowany dla osób, które:

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

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

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtki** - 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

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

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

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

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

Cena detaliczna - 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

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

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 5 października 1996 r.
- Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa 370044-16551

Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

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

Jak zaprenumerować:

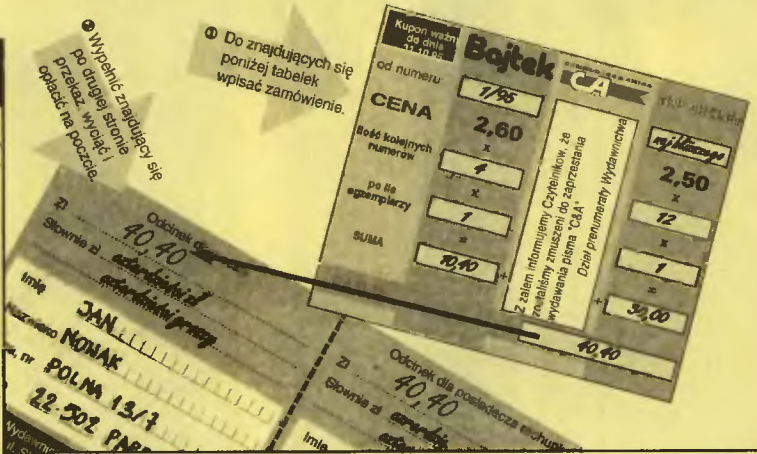
- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
 - wyciąć znajdujący się obok kupon,
 - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe.
- Prosimy o staranne i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

Prenumerata zagraniczna:

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

Reklamacje:

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



Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60	2,50	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x <input type="text"/>	x <input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	x <input type="text"/>	x <input type="text"/>	
SUMA	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60	2,50	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x <input type="text"/>	x <input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	x <input type="text"/>	x <input type="text"/>	
SUMA	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60	2,50	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x <input type="text"/>	x <input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	x <input type="text"/>	x <input type="text"/>	
SUMA	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		

Datownik



PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Zi
Słownie zł.

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Odcinek dla poczty

Oплата

podpis przyjmującego

Datownik



PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Zi
Słownie zł.

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Odcinek dla posiadacza rachunku

Oплата

podpis przyjmującego

Datownik



PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Zi
Słownie zł.

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Odcinek dla banku

Oплата

podpis przyjmującego

Datownik



PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Zi
Słownie zł.

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Potwierdzenie dla wpłacającego

Oплата

podpis przyjmującego

TOMsoft
ul. Krzywa 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:

TYLKO 5 DNI !!!

Najniższe ceny

Czynne 7 dni w tygodniu !

Przedstawiamy fragment naszej oferty:

Gry Komputerowe:

IBM PC

7 dni 7 nocy
Bastion 48,00
Body Slamwrestling 24,00
Dune II 53,00
Ishar III 44,00
Kajko i Kokosz 48,00
Kick and Play PL 84,00
Liga Polska Manager '95 37,00
Pinball Illusion 68,00
Prawo Krwi 35,00
Polanie 53,00
Softys 34,00
Uto Enemy Unknow 38,00
Worms 110,00

Ceny w zł.

CD-32

Allen Breed 3D 117,00
All Terrain Racing 72,00
Arcade Pool 51,00
Fire & Ice 44,00
Gloom 71,00
Guardian 45,00
Kingpin 49,00
Microcosm 67,00
Pinball Illusiona 59,00
Roadkill 50,00
Sensible Soccer 41,00
Soccer Superstars 57,00
Spens Legacy 97,00
Subwars 2050 376,00
Summer Olympx 45,00
Super Memo PL 78,00
Super Skidmarks 68,00
Trolls 45,00
Unwars 48,00
Worms 110,00

IBM PC-CD ROM

Abuse 127,00
Access of the Deep 65,00
Actua Soccer 115,00
Alien Odyssey 119,00
Angel Devoid 133,00
Arnvl of Dawn 138,00
Brain Dead 13 102,00
Caesar II 127,00
Chronomaster 145,00
Command & Conqvar - scenariusze tel.
Concueror A.D. 1086 127,00
Conquest Of The New World 142,00
Crusader-No Remorse 127,00
Cybermage 127,00
Cywilizacja II 127,00
Day Dark Forces 75,00
Descent II 127,00
Dogs 64,00
Duke Nukam 3D 142,00
Euro Fighter 2000 139,00
Fantasy General 139,00
Fifa Soccer '96 127,00
Football Limited 163,00
Gabriel Nights II 168,00
Game Gun - Crime Patrol 161,00
Grand Prix Manager 127,00
Grang Prix 2 Formula 1 tel.
Heros of Might and Magic 151,00
Johny Bazookatone 113,00
Johnny O'Magic 151,00
Knight's Chase (Time Gate) 130,00
Lion 140,00
Lords of the Realms 77,00
Master Lu 145,00
Mc Kenzie (6CD) 121,00
Mograce 24,00
MegaTriPack 65,00
Mortal Kombar III 171,00
NBA Live '95 127,00
Need for Speed 127,00
Offensiv 129,00
Psychic Detective 127,00
Rebel Assault II 181,00
Red Ghost 103,00
Screamer 127,00
Sea Legends 151,00
Sensible World of Soccer 122,00
Shellshock 112,00
Shivers 127,00
Silent Hunter 157,00
Soccer Stars '96 102,00
Stonekeep 133,00
Strip Poker Pro 130,00
Swat - Police Quest V 138,00
Tekwar ("William Shantars") 140,00
Terminal Velocity 58,00
The Dig 150,00
This Means War 127,00
Thunderhawk II - Firestorm 151,00
Top Gun 139,00
Ton's Pasage 127,00
Touche-Adventures of D-5th Musceteres 96,00
Warchammer 57,00
Warcraft II 138,00
Wayne Gretzky 131,00
Wing Commander IV 181,00
World Rally Fever 121,00
Worms 133,00
Worms Reinforcements 66,00
WWF Wrestlingmania 112,00

Programy Użytkowe

IBM PC

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 8.0 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) . anglet. 480,00

Już w sprzedaży:

konsola

SONY

PlayStation

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: **Actua Soccer, Agile Warrior F111X, Air Combat, Allen Trilogy, Alone in the Dark (Jack Is Back), Assault Rings, Criticom, Cyber Sied, CyberSpeed, "D", Destruction Derby, Discworld, Doom, Extreme Games, Extreme Pinball, Fifa Soccer '96, Galaxy Fight, Gex, Goal Storm, Heberkes Portfollo, Hi-Octane, Johny Bazookatone, Jumping Flash, Jupiter Strike, Klieak the Blood Krazy Iwan, Lemmings 3D, Loaded, Lone Soldier, Magic Carpet, Mickey's Wild Adv., Mortal Kombar III, NBA In the Zone, NBA Jam, Need for Speed, Novastorm, Parodius, PGA Tour Golf '96, Philosoma, Power Serve, Psychic Detective, Raiden Project, Rayman, Revolution X, Ridge Racer, Road Rash, Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken, Theme Park, Thunderhawk II, Toshinden, Total Eclipse Turbo, Total NBA, Twisted Metal, Warhawk, Wing Commander III, Wipeout, World Cup Golf, Worms, WWF Wrestlingmania, X-Com Enemy Unknow, Zero Devid** i wiele innych.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsol odbierz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowy.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Pole do popisu:

Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

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.



**LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:**

Blank box for computer type.

HITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



XYWA:

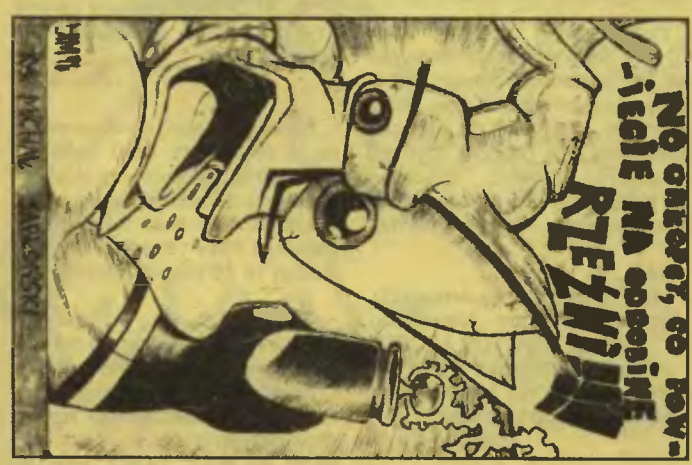
Blank box for XYWA.

SHITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	



...pole do popisu? POLE DO POPISU! NIEKTÓRZY POTRAFIĄ. A TY?



SPRZEDAŻ WYSŁKOWA – ZAMÓWIENIE 06/96

IMIĘ I NAZWISKO:.....

ADRES:.....

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

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gler:

NAZWA	KOMPUTER	IŁOŚĆ 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 nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.



Listy

ZWRACAM SIĘ Z UPREZJEMĄ PROŚBĄ O WYDRUKOWANIE TEGO TEKSTU NA LAMACH WA- SZEGO PISMA, LUB PRZYNAJ- MNIJ SKORZYSTANIE Z NIEGO I PODJECIE TEMATU Z GÓRY DZIĘKUJĘ

Dnia 16 kwietnia br. odwiedziłem targi Infosystem, a przy okazji wystawę Labirynt '96. Wystawa ta (czy też minitargi) poświęcona była grom. Można było tam pograć i kupić stare, nowe, polskie i zagraniczne gry. Jako stary gracz i zapalony komputerowiec nie mogłem tam być i nie kupić sobie jakiejś gry. Postanowiłem kupić grę polską, ponieważ uważam, że i w naszym rynku powinny istnieć firmy zajmujące się tym procederem (bez moich pieniędzy byłoby to niemożliwe). Hasło „Dobre bo polskie” pasowało mi tu w 100%. Niestety tylko pasowało (czas przeszły).

Kupiłem grę „Prawo krwi” firmy TECHLAND z Parczewa. Ładne pudełko, ciekawa tematyka i możliwość zakupu dobrze zrobionej polskiej gry zaważyła na wyborze. Na okładce przeczytałem m.in.: gra zawiera 6 poziomów walk ulicznych, 3 poziomy strzelaniny i 2 poziomy „szalonych pościgów” po ulicach miast. Byłem z siebie dumny i zadowolony, że kupiłem grę polską i na dodatek tak dobrze się zapowiadająca.

Po otwarciu pudełka i przeczytaniu „mini” instrukcji (mój pierwszy szok, ponieważ takiego g... jeszcze moje oczy nie widziały!) zapowiadało się mimo wszystko ciekawie. Niestety, wybuch nastąpił w momencie odpalenia gry. Gra=szmelc – pierwszy wniosek, ale nienajgorzy!!! Firma TECHLAND oszukała wszystkich, zrobiła świństwo czy jak to tam można jeszcze gorzej nazwać. Zamiast obiecanych 11 poziomów tylko 6, zamiast bajerów, lepiej nie mówić co. Brak wszystkiego, za co zapłaciłem (przez chwilę myślałem, że im się pudełka pomyliły). Ogólnie gry na Atari 65, czy Commodore są o niebo lepsze. Wszystko byłoby OK, gdyby tak było napisane na pudełku lub choćby w instrukcji. Mówię sobie: nie dam się nabić w butelkę, a że Parczew jest niedaleko od mojego miasta, to wsiałem na rower i pojechałem do oszusta czyli firmy TECHLAND. I co?

Zostałem po prostu olany. Szef firmy, która tworzy i sprzedaje gry patrzył na gracza jak na gorszy gatunek człowieka. Gracz (na którym zarabia) był dla niego ZEREM. Żadnych wyjaśnień, żadnych przeprosin, jedyna rzecz która się dowiedziałem to to, że gra była przewidziana na Amigę (ja mam PC), a po-

tem już im się nie chciało zmieniać pudełka (ano pewnie, bo po co mówić komuś, że te wersje tak się różnią: z 11 tylko 6, o strzelaninie można pomarzyć, grafika i poziom trudności zerowy – grę ukończyłem w 10 min., niechaj płaci, a potem to już jego sprawa). Niestety, to jeszcze nie najgorsze. SZEF FIRMY TECHLAND POWIEDZIAŁ: ZE WSZYSTKIE FIRMY KOMPUTEROWE, A W SZCZEGÓLNOŚCI POLSKIE STOSUJĄ TAKIE PRAKTYKI!!! Jeśli to prawda, to chroń nas Boże. Poczuję się tak jak ktoś, kto doszedł do końca gry i został zabity!!! To oszustwo nie może przejść bez echa!!!

Jeżeli wszystkie firmy komputerowe będą tak postępować jak firma TECHLAND SOFT z Parczewa, to myślę, że ani jeden polski gracz nie kupi polskiej gry. Gdybym wiedział wcześniej że wersje amigowa i na PC się różnią, mógłbym mieć pretensje tylko do siebie, a tak ja – polski gracz, zostałem oszukany przez firmę, która ma produkować dla mnie! Już nigdy nie kupię gry firmy TECHLAND i dzięki jej działalności chyba nie będę już kupował polskich gier (chyba, że otrzymam zapewnienie od innych polskich firm komputerowych, że oni nie stosują podobnej praktyki).

OGŁASZAM BOJKOT FIRMY TECHLAND SOFT Z PARCZEWA ORAZ JEJ PRODUKTÓW. NIECHAJ FIRMA, KTÓRA NIEGODNA JEST NOSZENIA NAZWY FIRMY KOMPUTEROWEJ NIE OSZUKUJE JUŻ WIĘCEJ POLSKICH GRACZY I NIECHAJ NIE PSUJE REPUTACJI INNYCH POLSKICH FIRM!!!

GRACZ, KTÓRY NIE DA SIĘ ZROBIĆ W BALONA

Piotr Drygas

BEZ WYJŚCIA

Chciałbym Was prosić (...) o byście (...) pomogli mi wyzbyć się tzw. sprzętu zwanego Commodore Amiga CDTV (to takie czarne, co się częstotluje). Oczywiście nie dziękuję, ponieważ i tak s... (cenzura obcojęzyczna) z tego wyjdzie.
Pol.S.King III

Robimy czasem rzeczy niemożliwe, ale w sprawie cudów prosimy się zgłaszać do najbliższej świątyni.

CZARNA ROZPACZ

Jakiś czas temu dostałem w prezencie komputer Atari 520 ST(...). Chciałem kupić sobie jakiejś gry. Byłem w paru sklepach, ale tam powiedzieli mi, że na Atari 520 ST nie mają już gier. Postanowiłem

napisać do Was i zapytać czy nie wiecie, gdzie mógłbym je dostać.

Piotr Potocki

Mamy dla Ciebie smutną wiadomość. Nie znamy sklepów, gdzie można byłoby dostać coś na Twój komputer. Jedynym wyjściem jest giełda komputerowa (może jest jakaś koło Ciebie) i wymiana z kolegami. Gdybyś miał dostęp do Internetu, znaleźlibyśmy jeszcze jakieś wyjście, a tak to po prostu można się załamać.

CZĘSTOTLIWOŚĆ

Czy TOP SECRET będzie kiedyś ukazywał się częściej?

Michał Semrau

Mamy nadzieję, że nie (kiedyś trzeba pożyć, a nie tylko grać i pisać, grać i pisać). Jakby to zresztą wyglądało, gdybyśmy jako dziennik numeru poniedziałkowy wydawali w piątek? Na razie (ostatnio z sukcesami) walczymy więc z terminowością ukazywania się TS w kioskach.

DOWÓD NA ISTNIENIE

Czy gra „Lords of the Realms” jest na Amigę 600? Jeśli tak, proszę podać dystrybutora i jego adres.

Rocky Woods

Nie możemy jednoznacznie powiedzieć, że nie istnieje. Z pewnością nie ma tego w katalogu produktów firmy MarkSoft, która sprzedawała wszystkie starsze produkcje firmy Impressions.

HMM...

Mam Amigę 600 (bez rozszerzeń). Niedawno kupiłem sobie grę pt. „Cytadela”. Niestety, aby animacja była płynna, muszę wyłączyć podłogi i sufity, zmniejszyć ilość detali, zmniejszyć okno gry do numeru drugiego (ok. 6 cm x 10 cm). Granie w takich warunkach nie jest specjalną atrakcją. Chciałbym dowiedzieć się czy do mojej Amigi można dokupić jakąś rzecz (koprocesor, pamięć FAST, jakąś kartę czy coś innego), dzięki której „Cytadela” chodziłaby szybciej. Jeśli istnieje coś takiego i można to zainstalować w A600, to ile to kosztuje (około)?

Wiemy Czytelnik

Podstawowym problemem jest to, że z A600 więcej się nie wycisnie. Nie ma żadnych pamięci, dopalaczy i innych wynalazków, które skłoniłyby „Cytadela” do szybszej pracy. Aby gra chodziła szybciej, musiałbyś zmienić procesor, a w przypadku Amigi oznacza to wymianę komputera. Innej drogi nie ma.

JAK...?

Mam swoją pociechę „Alien Breed 92”. Mam też stare TOP SECRET z września/października 1992 z opisem tej gry, ale nie ma w nim nic o tym, jak wejść do Indeksu.

Paweł Puławski

Spacją.

KISZKA

Po co jest „Kiszka”?

Stunts

Gromadzi odpady umysłowe.

KU PAMIĘCI

Czym różnią się pamięci 8-bitowe od 32-bitowych i 32-bitowe od 36-bitowych.

Maciej Sachaj

Pamięci 8-bitowe różnią się od 32-bitowych szybkością dostępu. Do tych pierwszych dane są czytane w porcjach po 8 bitów, do tych drugich – po 32 bity. Pamięci 36-bitowe posiadają jeszcze po cztery bity kontroli parzystości, wykorzystywane np. w starych płytach pentiumowych.

NIEDOBORY

Zbieram od wielu miesięcy na grę „Stonekeep”, ale jest ona droga, a mi to zbieranie nie idzie za dobrze. Oddaje makaturę, gram w Lotto, ale nic. Dlatego błagam o wspomnienie finansowe albo przysłanie mi na CD „Stonekeepera”, albo przynajmniej jakiegoś szelera.

Bartłomiej Oczko

Cóż, pozostaje tylko współczuć. Radzimy jednak zrezygnować z Lotto i skupić się na makaturze.

NIESMACZNE JABŁUSZKO

Czy istnieje komputer PC i Mac w jednym (słyszałam coś o Power MacPC)? Jeśli tak, to czy warto go kupić? Dlaczego gry na Maca są droższe niż na peceta?

DooMarta

Ostatnio widzieliśmy jednego MACa Power PC i chodzi wolno jak nieszczęście, za to kosztował około 5000 zł. Ja bym tego nie kupiła, choć fani Maca mogą się na mnie obrazić. A gry droższe są dlatego, że tych komputerów jest mniej, więc i gry mają mniejsze nakłady.

NOWE AMD

Czy procesor AMD 5x86 90 MHz jest szybszy od Pentium 75 MHz? Ile pamięci podręcznej posiada AMD 5x86 90? Czy istnieje szybsza wersja procesora AMD 5x86?

Desperato

Mówiąc szczerze nie słyszeliśmy nic o procesorze AMD 5x86 90 MHz, mimo iż kłopotów ze słuchem nie mamy. Słyszeliśmy za to o procesorach AMD 5x86 taktowanych zegarami 133 i 166 MHz. Oba posiadają 16 KB pamięci cache.

ODSIECZ

Seniorito Claro! Skoro Ty nie możesz, to ja nazywam pana Davida II Cooperfielda (chyba to jakaś karykatura tego prawdziwego) męską szowinistyczną świnią. Powołuję także do życia TAJNĄ PARTIĘ WALKI z JAWNĄ PARTIĄ WALKI

z TAJNĄ PARTIĄ FEMINISTEK
o ODNOWĘ w TOP SECRET.

Aśka

Dziękuję za słowa wsparcia. Mówiąc szczerze należało mu się. A z partii najbardziej lubię partię szachów.

PECHOWY ORYGINAŁ

Jestem posiadaczem „Ligi Polskiej '95” i wszystko byłoby dobre, gdyby gra chciała działać. Robiła to zresztą do niedawna i w razie awarii poszedłbym do kolegi i przegrał gierkę jeszcze raz, ale niestety mam oryginał i to zarejestrowany oryginał.

Kiedy po rozpoczęciu sezonu gram mecz (w save'ach dzieje się tak samo), po jego zakończeniu pojawia się normalny ekran gry, ale gdy kliknę mychą na jakikolwiek ikonę, to pojawia się czarny ekran, Sound Blaster rzępoli w tle, a komputer grzebie po dysku i nic.

Próbowałem już wszystkiego: reinstalowałem program, zmieniałem konfigurację pamięci, odpalałem z dysku startowego, dałem nawet na tace w kościele i nic.(...)

Czy kwalifikuje się to do reklamacji? Czy mogę zarządzić zwrotu pieniędzy (od MarkSoftu)? Czy MarkSoft przygotowuje „Ligę Polską '96” na PC, a jeśli tak, to czy mogę wymienić u nich moją wersję na nowszą (nawet testową) za ewentualną dopłatą?

Sosenek

Program najwyraźniej padł na dyskietce. Przywilejem każdego właściciela legalnego softu jest zrobienie kopii zapasowej

na wypadek padu nośnika. Jak widać nie skorzystałeś z tej możliwości. Jeśli, jak pisziesz, gra wcześniej działała, nie można obarczać za pad dyskietki firmy sprzedającej program. Nie dostaniesz więc zwrotu pieniędzy. Update do nowszej wersji za dopłatą też raczej nie wchodzi w grę (takich rzeczy się nie praktykuje). Jedyne nadzieją jest udanie się z pudełkiem i jego całą zawartością do firmy MarkSoft i poproszenie o skopiowanie gry na własny nośnik. Może się uda.

PLAN

Czy planujecie zwiększenie obfitości TS?

Jaworzniakin

Dobrze to ująłeś. Planujemy. I to już od dłuższego czasu.

PORÓWNANIE

Żywiec to nie jest zad... (cenzura na podst. art. 7 # 2 Kodeksu Etyki Redakcji TS). Przecież ostatnio był tu Papież. To dlaczego u nas TOP SECRET wychodzi z miesięcznym opóźnieniem?

Staszek

Warszawa też nie jest zad... (cenzura na podst. art. 7 # 2 Kodeksu Etyki Redakcji TS), choć ostatnio Papieża tutaj nie było (mamy za to cały czas prezydenta i stąd może Papież nas omija). Pomimo tego u nas też do niedawna TS wychodził pod koniec miesiąca.

POZORNY DYLEMAT

Zastanawiam się czy kupić „Doma II” czy „Duke Nukema 3D”.

M.B.

Naprawdę nie wiem nad czym dumasz. „Doom II” to nic innego jak popłuczyny po „Doomie” zrobione po staremu (320x200x256). „Duke Nukem 3D”, jakkolwiek należy do rodziny doomowatych, jest zdecydowanie czymś lepszym, wnosząc do gatunku sporo nowych elementów i mając świetną oprawę graficzną i dźwiękową (por. opis w tym numerze). Najlepszym argumentem jest fakt, że od dłuższego czasu pracownicy naszego wydawnictwa zostają po godzinach urzędowania. by grać w „Duke’a” do późnego wieczora po sieci.

PROGRAM WIDMO

Kiedy wreszcie pojawi się Wasz program na Canal+?

Tymek z Jezyc

Odpowiedź na tę chwilę brzmi: NIGDY. Canal+ przechodzi szeroko zakrojoną reorganizację połączoną z rotacją i rekombinacją i póki co będzie z Gawronem i Sir Haszakiem „w kontakcie”. To samo usłyszał Sir Haszak w 1984 roku od jednej redaktor w telewizji państwowej

(obecnie publicznej) i od tej pory nie ma od niej żadnych wieści, więc wszyscy w redakcji starcili nadzieję. Prędkiej na srebrnym ekranie pojawi się Emilus (szczegóły pod wstępniakiem).

PROCEDURA

Czy można przysłać do Was kopertę zwrotną zaadresowaną, ze znaczkiem, na kartce papieru napisać kilka pytań, a Wy odeślcie mi odpowiedzi?

ZEUS

W zasadzie nie. Jeśli miałabym odpisywać na Wasze listy indywidualnie, musiałabym się zatrudnić tu nie na umowę zlecenie, ale na 5 etatów. Listów przychodzi bo wiem całe sterty (to nie jest uwaga krytyczna). Dlatego nie odpisujemy indywidualnie, chyba że sytuacja jest naprawdę wyjątkowa.

PRZENIKANIE PLANÓW

Gram w „Misję Harolda” i dochodzę do statku kosmicznego. Duch mi mówi, że muszę wpisać kod z instrukcji. Problem w tym, że ja nigdzie nie mogę jej znaleźć, a byłem we wszystkich planszach. Pomóżcie!

Bugs B.

Na Twoim miejscu szukałabym instrukcji w pudełku, chyba że już je wyrzuciłeś.

SKUTECZNE ZABEZPIECZENIE

Czy przypadkiem wiecie jak uruchomić grę „Najemnik-Powrót”. Po załadowaniu się graficzka... a potem wyskakuje tekst, żeby podać jakiś wyraz z tego wersu, tej linii. W opakowaniu gry nia ma żadnych informacji o takim zabezpieczeniu

Paweł Lis

Trzeba zadzwonić do wydawcy gry i zwrócić mu delikatnie uwagę, że jest brakorobem i produkuje buble. Zanim się jednak wyrazi tę opinię należy zapytać, w jaki sposób mogłoby się otrzymać kody będąc posiadaczem legalnej wersji programu. Po słowach krytyki można się już niczego nie dowiedzieć (wydawcy to delikatne istoty). Swoją drogą widać, że walka z piractwem weszła na nowe tory.

STACJA C64

Mam zamiar kupić stację dysków 5,25 do Commodore C64. Dlatego interesuje mnie:

1. Cena takiej stacji.
2. Różnica cen programów na kasecie i na dysku.
3. Gdzie można kupić „Street Fighter 2” w wersji dyskowej?

Sergio

1. Od 100 do 250 zł.
2. Nie ma.
3. Legalnie w Niemczech lub w Wielkiej Brytanii. U nas legalnie nigdzie.

STRASZNA RZECZYWISTOŚĆ?

Twoje testki o sprzeczności zalamały mnie do końca – wyglądam teraz jak magnes. Mam 386SX/33, 4 MB RAM, 80 MB HDD, SVGA 512 KB i cieszę się, że mam tyle. Pascal i Assembler ruszają i mnie to wystarcza. Ale jak słyszę prawdę prosto w oczy, to mi z żalu włosy więdną.

Caminoix Cracoviensis

Ja co prawda nie gram w Pascala i Assemblera, ale jeśli Ty to lubisz i chodzi to u Ciebie poprawnie, nie masz czym się łamać.

WIERSZE NAJSZCZERSZE

TOP SECRET jest cieniem,
TOP SECRET jest zły,
TOP SECRET opisuje słabe gry.
Grabarz

Pozwolisz drogi mój kolego,
Ze powiem Ci dla dobra Twego
W imieniu całej naszej grupy,
Iż Twoje wiersze są do...

WYOBcowANIE

Czytam Wasze czasopismo (...) i jeszcze nigdy nie znalazłam (...) w nim listu od dziewczyny.

Aśka S.

Od czasu do czasu się pojawiają. Często pisze KiC.I.A., czująca do mnie awersję Patsy, a także parę innych dziewczyn. Nie jesteś sama.

WYMAGANIA

W wymaganiach (tych w metce – przyp. s.C.) plsze only PC end nasing mor. (...) PC, to Wy wiecie, może być XT, AT, 386, 486, Pentium lub P6.

CHI(PS)PIS

Jeśli zdarzyło nam się napisać PC, to powinno to oznaczać PC AT (286). Tak czy inaczej postaram się wyrażać ściślej.

ZŁOTY INTERES

Posiadam ZX Spectrum i jestem z niego zadowolony. Ostatnio przyszło mi na myśl, żebym mógł go zamienić na: PC 486 DX, CD-ROM. Windows 95, procesor Pentium, mouse, SB, 12 MB RAM. Lecz nie wiem czy mi się opłaca. Posiadam w końcu ZX Spectrum i magnetofon.

PX'men

Z pewnością Ci się to nie opłaca, chyba że zamieniłbyś się na ZX 81 lub kalkulator niezbyt programowalny Borek. Z obu będziesz z pewnością wiele zadowolony.

Zgodnie z panującą tendencją na liście odpowiadała señorita Clara, przy niezmiennie wydatnej pomocy specjalistów w osobach BadJoya i Naczelnego.



Señorita
Clara

CZYTELNICZY NADESŁALI

JAK TWORZYĆ OPISY?

Na to pytanie postaram się odpowiedzieć, dając kilka wskazówek, już za miesiąc. A teraz chciałbym powrócić do kwestii, która wyplęła podczas niedawnych targów w Warszawie – „Gambleriady”.

Jeden z naszych czytelników zwrócił uwagę, że nie powinienem wymagać, aby opisy pojawiające się w tej rubryce, dotyczyły tylko gier dostępnych na terenie Polski, przy udziale legalnych dystrybutorów. Pozwólcie, że się trochę z tego wytłumaczę, choć tak naprawdę do końca tego poglądu w praktyce nie stosuję. Postawcie się jednak w sytuacji pisma, które propaguje walkę z kradzieżą oprogramowania. Drukując opisy starych programów, które nie mają szansy na legalnego dystrybutora, stawiamy Was w sytuacji, że jesteście zmuszeni do szukania alternatywnych dróg. Ale nie to, za miesiąc obiecuję receptę na dobry opis. Koniec tego smęcenia, wszystko ma swoje granice.

Dean

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

Opis czynności wymaganych do przejścia gry:

1. Okulary przeciwsłoneczne załóż, gdy będziesz przechodził koło strażnika (są one w samochodzie).
2. Słownik daj Pippie – teraz dogadasz się z Tarzanem (słownik jest na peryferiach).
3. Kluczem francuskim uruchomisz windę (jest w domku na drzewie).
4. POM-POM daj lali w sklepie (ale nie za ulicą szybkiego ruchu, tylko znowu na peryferiach). Trzeba kluczem otworzyć drzwi i za ulicą, gdzie siedzi gość na motorze jest sklep – to właśnie tam). Da Ci w zamian jedzenie dla papug.
5. Z żarciem dla papug idź na drzewa do domku i gdy to wypuścisz papuga poleci do jedzenia. Papugę trzeba doprowadzić do pirata.
6. Kurtkę (jest w domku) zanieś gostkowi na motorze – da Ci w zamian pompkę.

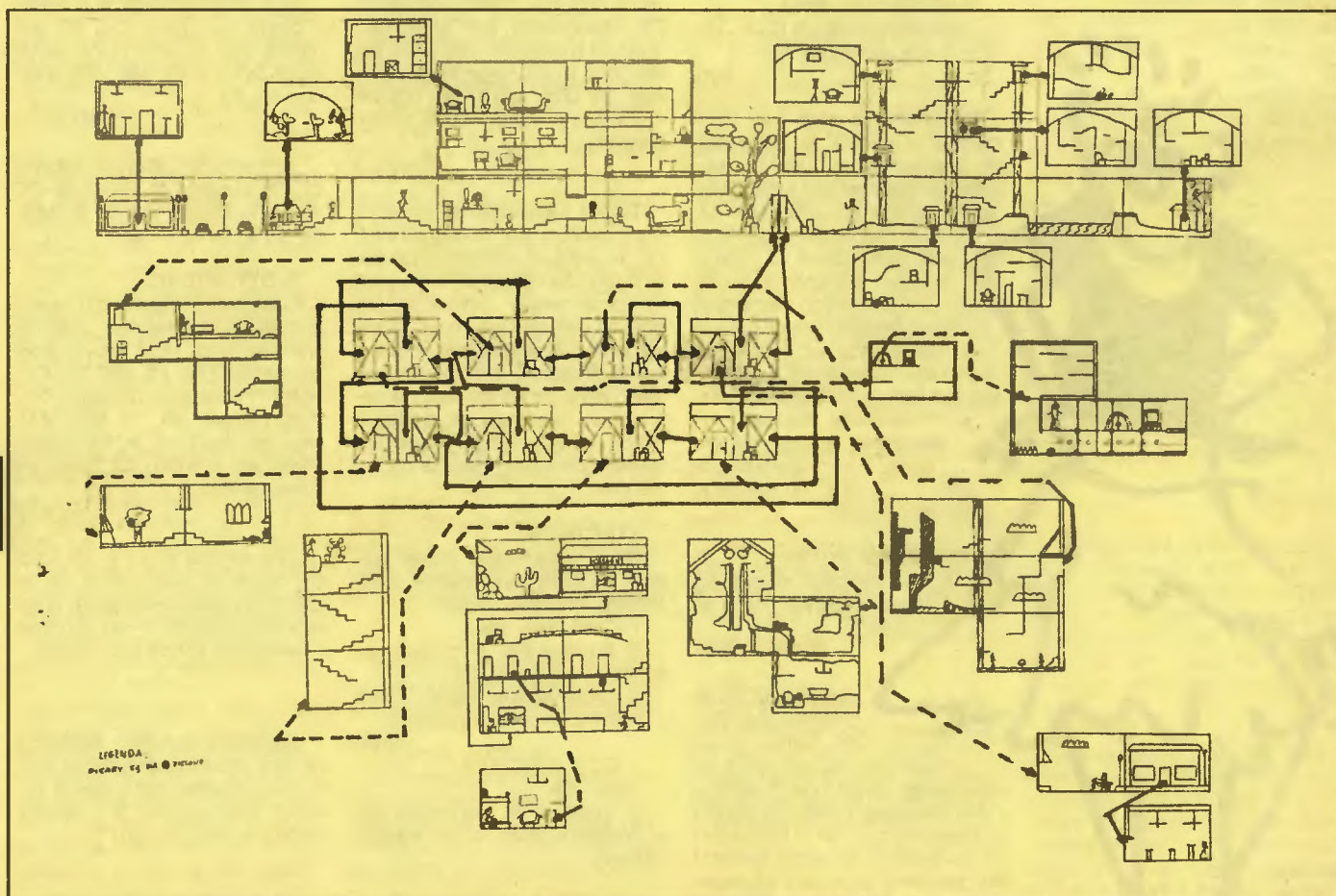
7. Mając pompkę i balon (jest on na 1 piętrze w budynku) możesz przelecieć na drugą stronę rzeczki.
8. Kwiatek daj Pippie, da Ci klucz do pokoju szefa (kwiatek jest z drugiej strony rzeczki).
9. Serce (jest w pokoju z telepor-tem) daj Doroty w krainie Oz.
10. Wszystkie części ciała zanieś do pracowni Einsteina.
11. Aby zniszczyć opadające beczki, trzeba mieć młotek
12. Goryłowi daj butelkę bananowego picia zakupioną za 1\$ u sprzedawczyni, za ulicą szybkiego ruchu.
13. Za pomocą noża oswoobodź kibiętę. Da Ci medal.
14. W pracowni Einsteina musisz mieć gumową rękawiczkę i 1\$. Po złożeniu człowieka na windzie wrzuć dolca do maszyny. Przełącz dolną wajchę i idź na górę, teraz górną wajchę. Potem wyłącz i na dół.
15. Mózg daj Dorocie w krainie Oz. Piłkę (w domku na drzewie) daj diabłowi w pracowni Einsteina.
16. Medal daj Dorocie w krainie Oz, da Ci ręcznik.
17. Karty, monetę i list gończy daj gostkowi w salonie.

18. Karty i monetę daj szeryfowi – wysył Cię do więzienia.
19. Gumową rękawiczką podnieś znaczone karty i dolca.
20. Wyrzuć rękawiczkę, podnosząc od razu list gończy.
21. To wszystko daj szeryfowi – da Ci beczkę prochu.
22. W salonie na górze jest „laska”, która da Ci listy, a Ty je dasz szeryfowi – dostaniesz lizaka.
23. Przteleportuj ręcznik od Doroty.
24. Przteleportuj się z magiczną butelką (jest na ostatnim piętrze, stajesz się niewidzialny, przejdziesz wtedy koło czarodzieja i weźmiesz detonator.
25. Beczkę prochu postaw koło sejfu w pokoju szefa.
26. Detonator użyj za drzwiami.
27. W sejfie są role, lecz nie ma do nich ludzi.
28. Mając rolę i Oskara zwerbujesz do filmu jedną osobę. Daj Oskara każdej osobie, z którą wcześniej rozmawiałeś (musisz mieć rok).

Koniec

Marek Dedek

Komputer: Commodore 64



CHWAT

Idź po złotą monetę i kołatkę. Następnie otwórz drzwi kołatką. Kucharzowi daj złotą monetę, w zamian dostaniesz tasak. Idź do drzwi, które otworzyłeś kołatką. Zejdź na dół i weź łopatę, ciastka oraz kawałek mapy. Daj głodnemu przed zamkiem ciastka, on w zamian podrzuci Cię do góry. Stańtąd weź łom. Łopatą odkop zasypany dół, a łomem zrób wejście. Następnie zejdź na dół, weź siekiere oraz narzędzia. Siekiere zostaw na moście, a narzędziami wyjmij kłamkę z drzwi w zamku.

Weź kłamkę I idź po tasak. Z tymi rzeczami wejdź do wcześniej odkopanego dołu. Kłamką otwórz drzwi i weź olejarkę, a tasakiem przetrnij sznurek. Teraz wyjdź stąd i idź do kopalni (w prawo). W kopalni weź dynamit i wysadź nim część podłogi. Wejdź tam, a następnie na lewo idź do studni i użyj przy niej olejarkę. Dostaniesz korbę, którą zaniesz do żelastwa i dopasuj ją. Stań idź po fajkę (kilka komnat na lewo) i po młotek (obok studni). Zostaw te rzeczy przed wejściem do kopalni. Następnie wejdź do niej po patyk (w górę i w lewo) i po ciężki klucz (na dół i w prawo). W zamku ciężkim kluczem otwórz drzwi i idź po piłę, po drożdże weź kawałek mapy. Następnie zejdź na dół i w lewo – będzie tam woda. Stań przed nią i użyj kija. Następnie przesuń dźwignię (komnata w lewo i do góry). Teraz zaniesz piłę na most i wróć do drzwi w zamku (tam skąd wzięłeś kłamkę). Stańtąd trzy komnaty w górę, weź gwoździe i rękawice. Gwoździe zostaw przy wejściu do kopalni, a rękawicą przesuń galkę w kopalni.

Następnie idź do podziemi zamku, weź worek mąki, kawałek mapy i deskę (w prawo). Worek mąki i deskę zaniesz do wejścia do kopalni. Następnie znów idź do podziemi i weź stamtąd szklaną kulę oraz ciężki kamień. Kamień zostaw przed wejściem do kopalni. Możesz teraz wejść na górę. Daj szklaną kulę czarownicy. Następnie połóż młotek, gwoździe i deskę na pomoście, który znajduje się na zboczu góry. Pomost przedłużył się. Teraz weź worek mąki i idź na pomost, z którego możesz skoczyć na chmury. Na nich dotrzesz do balonu. Na chmurce przed balonem postaw worek mąki, a balon się obniży. Następnie idź po siekiere i fajkę, wkocz na balon i przeleć nim na „wyspę marynarza”. Daj marynarzowi fajkę i siekiere. Teraz weź kokosy, które znajdują się na szczycie jednej z palm (aby je wziąć skacz po ukrytych platformach na palmach).

Z wyspy weź kokosy i siarkę, które zaniesz do czarownicy. Następnie z wyspy weź kosę i zetnij nią trawę (na plany gdzie zaczynaś grę). Dostaniesz słomę, którą zaniesz czarownicy. Czarownica da Ci baranka, którego zaniesz smokowi. Raz mu go, a on zniknie. Teraz idź raz w prawo do księżniczki, która da Ci mały kluczyczek do skarbcza (w podziemiach zamku). Idź do skarbcza i weź stamtąd linkę i cudowny lek. Linką zdejmij flagę przy księżniczce. Weź flagę i piłę I zostaw przed wejściem do kopalni. Następnie skacząc po chmurkach weź z jednej nożyczki i wskocz do zamku. W zamku idź po smole (raz w lewo, w górę i w prawo) – leży pod pajęczyną. Daj kolejno marynarzowi na wyspie: smole, piłę, flagę I nożyczki. Masz już gotowy statek. Teraz wejdź na niego i ukończyłeś grę.

Marcin Narloch

Komputer: Commodore 64

GRACZA Uniwersytet

Jak nie zostać na dnie, albo krótki kurs historii submaryny.

Okręty podwodne na dobrą sprawę zaczęły się przed I wojną światową, jednak z jakiegoś powodu tamte czasy jak na razie nie doczekały się żadnego symulatora. Nie ruszając się od klawiatury powalczycy można dopiero w czasach o ponad dwadzieścia lat późniejszych i... w czasach nam współczesnych. Żadnych etapów pośrednich nie przewidziano, ani nie stwierdzono. Ma to zresztą swoiste uzasadnienie w ewolucji, jaką przeszły okręty podwodne w swoich dziejach. Zanim jednak o niej – kilka słów na temat środowiska, w którym operują.

Woda jest ciężka, lepka i nieściśliwa. Te jej trzy, czyste fizyczne, cechy powodują, że woda stawia znacznie większy opór w czasie ruchu niż powietrze i że na zanurzenie w niej ciała działa ciśnienie tym większe, im głębiej się zanurkuje. Dodatkowo pod wodą nie da się używać wzroku, jako że nawet w najczystszej wodzie, używanej w laboratorium, widoczność nie przekracza kilkudziesięciu metrów, w morzu pełnym zawieszin, zanieczyszczeń i żyłatek widoczność zazwyczaj spada do kilku, kilkunastu metrów. W efekcie nie sposób przenieść przyzwyczajęń i sposobu myślenia z powierzchni do tego, co dzieje się bliżej dna.

W czasie II wojny światowej, a także wcześniej, okręty podwodne lepiej było określać mianem jednostek nawodnych z możliwością dania nurka. Powód był jeden, bardzo podstawowy: brak było dobrego źródła energii niezależnego od tlenu z powietrza. Okręty podwodne napędzane więc były silnikami wysokoprężnymi i spędzały większość czasu na powierzchni. Zeby móc pływać po powierzchni trzeba mieć odpowiednią konstrukcję, kształt kadłuba, falochron i relingi, stawiające spory opór kiedy już wreszcie cały pokład pokryje woda. Ten spory opór, w połączeniu ze stosunkowo niewielką ilością energii jaką dawało się zmagazynować w akumulatorach powodowały, że pod wodą można było spędzić najwyżej kilkanaście godzin i przemieścić się na odległość kilkudziesięciu mil, pod warunkiem płynięcia bardzo wolno (opór rośnie bodajże z sześcianiem prędkości!)

Takie możliwości wymuszały taktykę walki, polegającą na znajdowaniu przeciwnika, płynięciu po powierzchni do momentu, w którym udało się znaleźć mu na drodze, dawanui nurka i czekaniu na okazję do odpalenia torped. W szczególnych okolicznościach dawało się podpełznąć do celu, ale był to raczej wyjątek potwierdzający regułę, niż podstawowy sposób działania.

Sytuacja zmieniła się w latach pięćdziesiątych za sprawą dwóch wynalazków. Pierwszym był reaktor atomowy, praktycznie niewyczerpane źródło energii, który uniezależnił wreszcie napęd od tlenu atmosferycznego (dysponując odpowiednią ilością energii elektrycznej można bez problemu wyprodukować tlen dla załogi) i umożliwił przebywanie głównie pod wodą. Drugi wynalazek to kadłub typu Albacore (od nazwy pierwszego okrętu o tym kształcie) – w odróżnieniu od wcześniejszych, długich i wąskich, kadłub Albacore jest stosunkowo krótki i pękaty, przypominający łzę. Jak się okazało podczas testów, taki kształt kadłuba stawia znacznie mniejszy opór i zapewnia okrętowi znacznie większą zwrotność niż klasyczny. Teraz, kiedy okręt nie musiał już wypływać co chwila na powierzchnię, można już było zrezygnować ze wszystkich zbędnych elementów na jego pokładzie, tworząc po prostu obłe cygaro z mostkiem (kształt tzy zarzuciono, jako zbyt skomplikowany konstrukcyjnie).

Pływanie pod wodą ma pewną rzadko docenianą zaletę – wymaga stosunkowo niewiele energii. Wbrew pozorom nie ma tu sprzeczności – wprawdzie opory związane z tarciami są duże, ale zmniejsza je odpowiedni kształt kadłuba, a równocześnie okręt płynąc nie tworzy wielkiej fali, której zbudowanie pochłania znaczącą część energii zużywanej przez dowolną jednostkę nawodną. Efekt – współczesne okręty osiągnęły bez większych problemów prędkości rzędu 30 węzłów, czyli ponad 50 kilometrów na godzinę, a niektóre potrafią przekroczyć 40 węzłów – oczywiście w zanurzeniu, na powierzchni są wyraźnie wolniejsze.

Zostały jeszcze dwie rzeczy, istotne dla każdego podwodniaka –

torpedy i hydrofony. Na początku drugiej wojny światowej torpeda była głupią metalową rurą, potrafiącą płynąć prosto przed siebie. No, powiedzmy że potrafiła wejść na właściwy kurs i go utrzymać, co wcale nie było banalnym osiągnięciem, ale trafiała w cel wyłącznie wtedy, kiedy jej prosta jak sztelcił droga przecinała się w jakimś punkcie z drogą celu. Trafienie bynajmniej nie było łatwe. Sytuacja zaczęła się zmieniać, kiedy głowice torped wyposażono w coraz bardziej zmyślne układy hydrofonów, pozwalające na śledzenie dźwięków wydawanych przez cel. Nie muszą chyba dodawać, że udało się poprawić również wszystkie inne parametry torped – zasięg wzrósł przynajmniej dziesięciokrotnie, prędkość może nie aż tak znacznie, ale też kilkakrotnie.

Teraz hydrofony. Od czasów drugiej wojny światowej ich czułość wzrosła tak, że obecnie w sprzyjających warunkach umożliwiają usłyszenie obcych jednostek z odległości ponad stu kilometrów. To plus szerokie możliwości obróbki zbieranych w czasie płynięcia danych (w tłumaczeniu na polski: użycie komputerów) pozwala na śledzenie wszystkiego, co się dzieje dookoła z dużą dokładnością, bez konieczności używania peryskopu, który w czasie drugiej wojny światowej był praktycznie nieodłącznym atrybutem każdego ataku torpedowego. Współczesne okręty na ogół korzystają nie tylko z hydrofonów umieszczonych na kadłubie, choć te są podstawowe, ale również z kilkuset dodatkowych, umieszczonych na ściągającej za kadłubem linie.

Wszystkie te zmiany spowodowały, że nie sposób porównywać ze sobą okrętów klasycznych (II WŚ) i atomowych (współczesnych), jakimi dane jest nam od czasu do czasu pływać po morzach i oceanach. Wprawdzie współczesne okręty klasyczne wyposażone są w te same typy torped i w zbliżone hydrofony do okrętów atomowych, jednak ze względu na napęd ciągle związane są z powierzchnią i raz na jakiś czas muszą wypływać.

Jak więc wyglądała taktyka walki wtedy, a jak wygląda dziś? Po pierwsze, kiedyś okręt pod-

wodny musiał czekać aż ofiara sama do niego podpływie (a więc musiał się ustawić na jej trasie, zazwyczaj podpływając tam na powierzchni), współczesny może ją gonić. Po drugie, kiedyś torpeda strzelało się wyłącznie z bliska, dzisiaj jest to broń do użycia z dystansu. Po trzecie wreszcie, kiedyś nurkowało się od czasu do czasu, dziś dla odmiany okręt podwodny wynurza się wyłącznie wtedy, gdy kapitan chce popływać na nartach wodnych.

Pomiędzy sytuacje nietypowe, kiedy mamy do wykonania jakiś bardzo precyzyjnie określone zadanie. Trwa patrol, mamy zatopić wszystko co się da, co robimy? Klasyczny okręt płynie sobie przez cały czas po powierzchni, doładowując akumulatory, sprężając powietrze i wietrząc pomieszczenia załogi. Gdy zostanie dostreżony obcy okręt kapitan podejmuje decyzję – uda się wyjść na pozycję do strzału, czy nie – i w jaki sposób. Czasem można spróbować dać całą naprzód i wychodząc z założenia że w najbliższych godzinach kurs celu nie ulegnie zmianie podpłynąć w miejsce, z którego może się udać oddać celny strzał. Czasem można dać nurka od razu i czekać lub podpłynąć kawalek korzystając z silnika elektrycznego, czasem wreszcie trzeba sobie odpuścić i spokojnie pływać dalej, czekając na lepszą okazję. Jeśli uda się wyjść na pozycję do strzału (odpowiednio krótki dystans, jako że do ruchomego celu torpeda dalej niż półtora kilometra praktycznie nigdy nie trafia), należy ocenić dokładną odległość (peryskop), szybkość i kurs celu, zaprogramować torpedę i strzelić – czasem jedną, lepiej kilkoma, wysyłanymi w wachlarzu, żeby zwiększyć szanse trafienia. Jeśli cel nie jest uzbrojony i niewielki, można wypłynąć na

powierzchnię i rozprawić się z nim za pomocą działa, umocowanego na pokładzie.

Okręt atomowy płynie cały czas pod wodą. Sonarzyści wykrywają cel i na podstawie wydawanych przez niego dźwięków identyfikują go, po jakimś czasie i przepłynięciu przez okręt przynajmniej kilkuset metrów lokalizują cel (jak? banalnie – odrobina geometrii; podstawą lokalizacji jest zmiana namiaru), jeśli jest on w zasięgu torped – należy je zaprogramować i wystrzelić, albo podpłynąć – oczywiście pod wodą – w miejsce, z którego będzie je można wystrzelić. Biorąc pod uwagę prędkości rozwijane przez okręty atomowe, taki pościg ma olbrzymie szanse powodzenia. Wystrzelone torpedy są przez jakiś czas na druciku, więc można nimi od biedy sterować – zmienić miejsce, w które płyną albo nakazać im aktywne poszukiwanie celu. Czasem można też skorzystać z rakiet, które wystrzelimy spod wody i które doleca do celu zanim się ktoś obejrzy.

Tak z grubsza wygląda atak, na wojnie jednak zazwyczaj oprócz atakowania trzeba się jeszcze bronić. Okręt podwodny broni się przede wszystkim tym, że go nie widać – niestety, jak się umie w odpowiednim miejscu przyłożyć ucho, taki okręt słychać. Okręt jest tym cichszy, im mniej się na jego pokładzie dzieje i im wolniej płynie (okręty klasyczne mają tu dużą przewagę, jako że atomowe do niedawna musiały mieć na pokładzie przynajmniej jedną bez przerwy działającą pompę, wymuszającą obieg chłodziwa w reaktorze). Poza zwolnieniem (nie zawsze przydatnym, czasem – choć rzadko – lepiej zwięzać gdzie pieprz rośnie) i wyciszeniem załogi dodatkową pomoc można otrzymać od samej natury – w wodzie często występują tak

zwane termokliny, w których spotykają się woda cieplejsza i chłodniejsza. W termoklinie temperatura potrafi się zmienić o kilkanaście stopni na przestrzeni jednego metra – od takiej warstwy dźwięk się odbija jak światło od szyby, dzięki czemu płynący pod nią okręt jest praktycznie nie do wykrycia. Odpowiednio wykorzystując termokliny (czasem może ich być kilka) i szybko manewrując może się udać zmylić przeciwnika i zniknąć, zanim zdąży nam zrobić krzywdę. Trzeba jednak pamiętać o dwóch rzeczach – po pierwsze, okręt płynący pod termokliną sam też nie słyszy, co się dzieje po drugiej stronie, po drugie działanie naszych hydrofonów jest tym lepsze, im mniej dźwięków produkujemy sami – czyli im wolniej płniemy.

Co jednak zrobić, gdy już zostaliśmy namierzeni i przeciwnik szykuje dla nas jakiś wybuchowy prezent? Jeśli jest to torpeda klasyczna, nie ma problemu – wystarczy ostro przyspieszyć albo zmienić kurs, by się z nią nie zderzyć. W przypadku bomb głębinowych (obecnie praktycznie nie stosowanych) robią nam one tym więcej szkód, im bliżej wybuchają (wcale nie muszą wybuchnąć przy samym kadłubie, fala ciśnienia wywołanego eksplozją jest groźna nawet w odległości kilkunastu/kilkudziesięciu metrów). Skoro tak, trzeba przed nimi uciekać – po pierwsze zygając, po drugie – zmieniając głębokość, jako że zapalniki bomb głębinowych przed ich wrzuceniem do wody ustawia się na głębokość na której przewiduje się obecność okrętu podwodnego. Z tym zmienianiem głębokości sprawa jest o tyle skomplikowana, że zazwyczaj wiąże się ze stratami sprężonego powietrza, zużywanego do balastowania okrętu. Cóż, nie ma nic za darmo.

Najgorzej sytuacja wygląda, gdy goni nas inteligentna torpeda na miarę końca dwudziestego wieku – szybka, zwrotna, z własnym systemem echolokacji. Wtedy jest kiepsko, ale: po pierwsze – taka torpeda nie jest nieskończenie zwrotna, przy dużej szybkości jaką rozwija ma dość duży promień skrętu i można jej uciec w bok ostro skręcając, po drugie – torpeda taka ma wprawdzie zasięg duży, ale jednak ograniczony, jeśli więc jest odpowiednio daleko i kieruje się w naszą stronę można przeskadzać. Takie przeszkadzajki albo wydają dźwięki udające okręt podwodny i usiłują ściągnąć torpedę w swoim kierunku, albo po prostu tworzą zasłonę z baniek powietrza, w której dźwięki ulegają rozproszeniu, przez co torpeda ma zgubić cel. Najskuteczniejsze jest zazwyczaj użycie kilku metod naraz – a już najlepiej jest coś wystrzelić, wpląć pod (lub nad) termoklinę i zmienić kurs, nie od rzeczy też jest w takich sytuacjach z głupia frant wyłączyć silniki, a przynajmniej zmniejszyć ich moc do takiego poziomu, przy którym poruszamy się bezszelestnie jak Winnetou w trampkach na palcach po betonie. Jeśli w ten sposób nie uda się uciec – znaczy, że trafiliśmy na lepszego fachowca.

To mniej więcej tyle, ile miałem zamiar napisać – choć w żadnym zamierzeniu podane tu wiadomości nie wyczerpują tematu. Warto jednak o tym wszystkim wiedzieć, zanim następnym razem staniecie na mostku Seawolfa, Los Angeles, czy choćby wysłużonego Balaa...

Naczelny

50 Konkurs okołofingkomanderowy

Pamiętacie? Całkiem niedawno (choć już już minęło kilka numerów) ogłosiliśmy taki konkurs, w którym trzeba było się wykazać znajomością temtu – czyli odpowiedzieć na kilka pytań związanych z „Wing Commanderm” – nie którymś konkretnym, ale WC jako takim.

Najwięcej kłopotów sprawiło pierwsze pytanie – o datę premiery WC IV. Ku

naszemu zdziwieniu nikt nie podał prawidłowej odpowiedzi (9 luty 1996 r), najlepszi obstawiali styczeń. Z kolei odpowiedzi na następne trzy pytania znali prawie wszyscy (TCS Tiger's Claw, 2669 i 1990, co by to nie znaczyło). Nienajlepiej wyglądała sprawa z ostatnim pytaniem – najwyraźniej nie wszyscy zrozumieli o co chodziło. Trzeba było podać nazwę

największego statku kosmicznego z całej gry – a nie myśliwca. Tym gigantem był Behemoth. O wariantach piśniewi wygenerowanych przez niektórych czytelników nie wspominam, bo to temat do książki a nie poważnego rozwiązania...

Teraz lista zwycięzców – Najlepszą znajomością temtu wykazał się Wojciech Łopata z Wrocławia, i to on

dostanie główną nagrodę (grę). Nieco gorsi (ale też niezli) byli: Marek Szubert z Zielonej Góry, Wiktor Furtak z Włodawy, Paweł Żółnowski z Dobrzynia i Damian Sołtysik z Siewierza. Ci trochę słabsi (ale też niezli) dostaną pocztą plakaty. Oczywiście wszystkie nagrody ufundował dystrybutor „Wing Commandera”, firma IPS CG.

World Rally Fever

BORN ON THE ROAD



PC CD ROM

ハイスピード



MANGA !



"WORLD RALLY FEVER nie znajduje rywali jeżeli weźmiemy pod uwagę grywalność i szybkość rozgrywanych wyścigów"



PC POWER MAGAZINE

© 1996 TEAM 17 Software Ltd

Dystrybucja w Polsce:

MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4

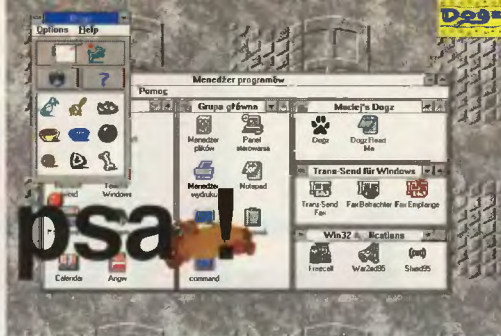
tel. 671 7777, fax 671 7622

e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl



DOGZ

Tato, kup mi psa!



- z tą prośbą spotyka się chyba w pewnym momencie każdy rodzic. Pojawia się jednak problem – kto z psem będzie wychodził, zajmował się nim, kto po nim będzie sprzątał. Obietnic dziecka nie należy w tym momencie traktować z pełną ufnością. Pewnie dlatego, że dziecko, które myśli o swoim własnym psie, wyobraża sobie



ślicznego szczeniaka – partnera do zabawy, który ucząc się nowych rzeczy, bawi swoją nieporadnością.



Komputer ma to do siebie, że nie trzeba z nim wychodzić na spacer ani dawać mu jeść. Własność tę wykorzystwała firma Mindscape, tworząc grę „DOGZ – Your computer pet”. Za pomocą



mości o psach i wskazujący na końcu najodpowiedniejszego dla nas szczeniaka .

Gdy zaadoptujemy już naszego pupila, następuje zasadnicza część gry. Trafiamy z nim na trawnik, po którym nasz szczeniak biegnie sobie



tego programu możemy zaadoptować psa, wychować go i również nauczyć się czegoś o psach za sprawą obszernego helpa. Zabawę zaczynamy w schronisku dla psów, gdzie wybieramy jednego spośród pięciu szczeniaków. Każdy z nich posiada inne cechy : temperament, inteligencję, wygład. W wyborze pomóc nam może DOGZ-QUIZ – test sprawdzający nasze wiadomości o psach i wskazujący na

w kółko, szczeka i podskakuje. Do wyboru mamy cztery rodzaje przedmiotów: zabawki – piłkę i stary trampek, miski z jedzeniem i wodą, nagrody – psie ciasteczka i kość, i karę w postaci spray'u, którego psy bardzo nie lubią.

Nasz szczeniak od strony programistycznej działa jak sieć neuronowa: posiada coś w rodzaju sztucznej inteligencji, nauka nie idzie więc w las. Systemem kar i nagród uczymy psa, które z wykonywanych przez niego podskoków, szczeknięć i przewróceń nam się podobają, a które nie. Jednak, jak mówi jeden z wierszy helpa, psy to nie Einsteiny. Aby nauczyć je czegoś potrzeba wiele cierpliwości, konsekwencji i... dobrej myszki. Mnie zajęło ładnych parę godzin, zanim nauczyłem mojego Scrapy'ego, że gdy na niego zagwizdę, powinien się przewrócić na plecy z łapami w górę.

„DOGZ - Your computer pet” jest nie tylko grą. Ponieważ napi-



sana została pod Windows (nie bójcie się, 3.1!) oferuje również tzw. Guard Doga - screen saver, w którym nasz pies, chodząc po ekranie i wyjąc do księżycy, pilnuje nam komputera.

W sumie DOGZ jest ciekawym pomysłem, wykonanie również jest na dobrym poziomie – animacja psa jest dość naturalna, poza tym przy odpowiednim podejściu gra może stanowić wprawkę dla przyszłych posiadaczy psów. Trzeba jednak pamiętać, że posiadanie „żywego psa” jest dużo bardziej absorbującym zajęciem – komputer nie robi nam przecież plamy na podłodze.

WERNER

„Kłown próbował mocować się z Misem, ale Miś położył go na łopatkę. Smok zatopił kły w lewej tylnej łapie Misia, ale Miś jednym wierzgnięciem uwolnił się od niego. Koteł płonął i płonął. Piesek próbował go wyciągnąć, a wtedy Małpka popchnęła go w ogień. (...) Baletnica krzyknęła wysokim, śpiewnym głosem, a Miś odwrócił się i wpadł prosto pod uniesiony miecz Rycerza”

Gene Wolfe
„Wojna pod choinką”

Pomyście dzieci, co się dzieje w Waszym pokoju, kiedy tylko znajdziecie się w swoich łóżeczkach... Kiedy już leżycie nakryci (lub nakryte) kołderkami, ONE zaczyna żyć. Wasze zabawki i wtedy te najsłodsze pluszowe przytulanki przeistaczają się w zaborcze stworzenia walczące o przetrwanie w tym dzikim świecie (już wiecie, dlaczego Wasz ulubiony żołnierz zniknął bez śladu pewnego

dnia?). Czasami jedno z nich zdobywają większy szacunek. Ściągają pod swe przywództwo inne zabawki. Wystawiają armie. Szykują się do bitwy.

Oto stoi przed Tobą jedyna i niepowtarzalna szansa na objęcie dowodzenia nad elitarną i doprawdy jedyną w swoim rodzaju armią zabawek. Ołowiane żołnierzyki? Zapomnij! G.I. Joe? No cóż, byli niezli, ale niech spoczywają w pokoju. Prawdziwa moc jest dziś z Tobą. Twoim oddziałom nic nie jest w stanie się oprzeć. Do dzieła! Miejsce akcji: Pokój dziecienny (oraz inne okolice, w które rzucą nas wichry wojny).

Cel: Przeprowadzić 21 żołnierzy jak najszybciej za linię wroga. Należy eksperymentować ich kolejno z przy-

dzielonego odcinka frontu, można wypuścić dowolną ilość zabawek wybieranych spośród dostępnych w danym momencie modeli.

Sposób wykonania: To proste – wystarczy tylko wykorzystać indywidualne cechy każdego z żołnierzy. Jak bowiem powszechnie wiadomo, na przykład Święty Mikołaj (podobnie zresztą jak Pan Czacha) najlepiej nadaje się do zmiany trasy wrogich jednostek. Robot niszczy wszystko, co stanie na jego drodze, a łapka zgarnia znieruchomiałe oddziały i spycha je w kierunku przeciwległego brzegu plany. Magik pojawia się i znika, unikając w ten sposób kolizji z nieprzyjacielem, a Karaluch-sprinter w rekordowym tempie przemierza w planszę prosto ku zwycięstwu.



Oddziały gotowe, werble podają sygnał do ataku. 3, 2, 1 START!

LUX

PS. Wypada w tym miejscu wspomnieć jeszcze o takim szczegółzie jakim jest atrakcyjność gry. To fakt. Jest ona dość dziwna (w gruncie rzeczy nie przypomina mi żadnej innej, co można chyba poznać i po tym opisie). Jest jednak zdecydowanie wciągająca, renderowana grafika jest niezła, podobnie jak dźwięk oraz szybkość działania (było nie było – chodzi tu tylko pod Windowsami), jej zasady są proste jak formularz PIT a stopień trudności irytująco wzrasta. Jednym słowem – dziwna, ale niezła.

52

GEARHEADS

Ołowiany Żołnierz i Spółka

Digital Multimedia Group

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



OBWIESZCZENIE

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia 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.



GENIDER WARS



KINGDOM O' MAGIC



W wymyślonym miejscu i łatwo zapomnianym czasie leży Królestwo Magii. Miejsce zalane głupotą, przesączone perwersją, pachnące domem, przyjemnie niesmrodliwe.

Jako Sidney Wężowiec, albo Shah-Ron wąż udział w czarnej komedii w towarzystwie gburowatego Karczmarza i jego czarujących kolegów.

sci

komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

komputery Optimus S.A.

Wygarnięta płyta główna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twarde dyski, karta grafika SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, złącza 3PCI, AISA, zasilacz 200 W, obudowa tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, mysz Microsoft, podkładka, Win 95/97, Works 3 DPL, Planety Krok, Program konfiguracyjny OPTILEX, Podrecznik Użytkownika w języku polskim.

5P75/8/850	2 699
5P100/8/850	2 899
5P120/8/1080	3 249
5P133/8/1080	3 499
5P150/16/1080	4 399
5P166/16/1080	4 899

14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD rthrs, Windows 95, AgamWare, Agura Guide.

5x86-100/8/635/15"	4780
P75/8/850/14"	5463
P75/8/850/15"	5805
P100/8/1200/15"	6487

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	772
400, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min.	588
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min.	589
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min.	1.035
850C, 600 dpi, 6 str./min, 1 MB	1.472
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB	3.350
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1.479
5P 600 dpi, 6 str., 2 MB	2.471
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	2.974
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	3.720
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4.379

Nintendo Konsola SNES	421
Nintendo MORTAL KOMBAT 3	223

Edukacyjne

Atlas Wersja PL	70
Attica European Video Atlas	114
Attica Webster Interactive	122
Attica World Cup Soccer Encyclopedia	114
Attica World War II Encyclopedia	127
Euro Plus Business English	201
Euro Plus Professional Pack	393
Syracuse Language English 4-9	58
Video English	105
War At Sea Collection	47
World Atlas 6. 0	154

Gry

Accross The Rhine	94
Air Power	94
Al Unser, Jr Arcade Racing	68
Alladin Activity Center	124
Allied General MCR MAC	114
Allied General PC CDROM	106
Angel Devoid MCR MAC	102
Angel Devoid PCR	91
Anvil Of Dawn	103
Apache Longbow	78
Battle Isle III	118
Brain Dead 13	76
Buried In Time	110
Capitalism	82
Chronomaster	111
Colonization MCR For MAC	96
Cybermage	93
Cyberspeed	104
Druid	100
Eurofighter 200-TEF 2	131
Fantasi General PCR	102
Gabriel Knight II	130
Game Gun	127
Grand Prix Manager	95
Johnny Bazookatone	86
Kingdom O'magic	119
Last Dynasty	102
Lion King Activity Center	141
Lords Of The Realm	57
Megapack 5	115
Megapack 4	114
Mortal Kombat III	120
NBA Jam	89
Need For Speed	125
Nikolai's Trains Win/Mac Cd	56
Peter Rabbit No Of Garden Mac	89
Phantasmagora	119
Pool Champion	99
Red Rhino CD	57
Scottish Open	52
Screamer	130
Sea Legends	111
Sfpd Homicide Pcr/Mcr	129
Shivers	90
Shockwave	93

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem. Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

komputery Optimus S.A. Plus

PU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, HDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podrecznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11 PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

5P100/4/528	1 769
5P60/8/528	1 829
5P75/8/850	2 179

komputery Harvard

PU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podrecznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11 PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

5H133/4/528	1 639
5H60/8/528	1 679
5H75/8/850	2 069
5H120/8/850	2 399
5H133/8/850	2 699

Monitory

Bridge 14" SVGA kolor LR NI	699
GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami	769
Bridge 15" 1280x1024 LR	966
GoldStar 15" SVGA kolor	1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami	1 119
MAG 15" SVGA kolor NI/LR	1 089
MYUNDAY 15" SVGA kolor NI/LR	1 089
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1 379
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD	1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR	2 299
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR	2 699
MIRO 17" NI/LR	2 539

Compaq Presario

PU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROM'4
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840	4469
9220 P100/8/840	5248
7220 P100/8/1000	5022
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5331

IBM Aptiva

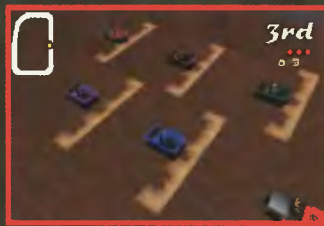
PU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 KB video memory, Creative Triton 16 bit soundcard.

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych ofertach i zawierają podatek VAT

Komputerlandia Sp. z o.o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Newex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-61-86





BIG RED RACING

Na rynku gier komputerowych przeważnie powstają gry, które są powtórzeniem innych. Różnią się w zasadzie tylko fabułą i oprawą graficzną, lecz pomyśl na interfejs i sposób grania ten sam np. był „Doom” i na jego podstawie powstało sporo innych gorszych gier. Lecz są też gry z dawką prawdziwych emocji dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu starych pomysłów i wprowadzonym nowym elementom. Tak jest właśnie z „Big Red Racing”, najnowszą grą firmy Big Red Software.

CO TO JEST ?

Tytuł od razu kojarzy nam się z przygodówką „The Big Red Adventure”, lecz od razu uprzedzam, jest to coś zupełnie innego. W tej grze został wykorzystany motyw z „Micro Machines” – wyścigi żelazniaków. Ten kto zagra w „Big Red Racing” od razu dostrzeże podobieństwo. Występują tutaj te same łódki, helikoptery i samochodziki, ale dodano też sporo nowych. I teraz najważniejsze – to są trójwymiarowe „Micro Machines”!!!

Stary pomysł w zupełnie nowej formie. A więc odpalamy gierkę i... mamy możliwość gry samemu w single race i tournament oraz z kumplem przez sieć lub na jednym komputerze poprzez split screen – ekran podzielony na dwie części.

Następnie wybieramy miejsce wyścigu.

TEREN

Plansz mamy straszliwie dużo. Możemy się ścigać po górskich wertepach, wśród lodowców, płynąć rzeką oraz jeździć na powierzchniach innych planet układu słonecznego.

Wszystkie te tereny są wykonane bardzo dokładnie i starannie (wszystkie teksturowane), ale najbardziej podoba mi się tutaj w Ameryce (Człowieku! Tutaj gra najbardziej skacze, ale te detale – o yeah!) – poprzez miasto i na plaży.

A teraz omówmy...

POJAZDY

Jest ich cała masa. Na każdej planszy, których jest 25, mamy

do wyboru po dwa samochody. Oczywiście czasami się powtarzają, ale nawet z tym jest ich od groma.

Do wyboru mamy pontony, łódki, helikoptery, samochody terenowe, osobowe i sportowe, koparki, ciężarówki, transportery kosmiczne i wiele, wiele innych.

Nadszedł czas omówić najważniejszą część gry – wyścig.

RUSZYLI...

Pomimo wielkiego podobieństwa do „MM” tutaj od razu widać różnicę. Widok podczas gry może być różny: zza „kierownicy”, z góry, z boku i wiele innych. Krajobrazy i samochody są teksturowane, zarówno w trybie VGA, jak i SVGA (ten drugi wygląda naprawdę perfekcyjnie). Gdy pierwszy raz zagrałem w tę grę za nic nie mogłem się przystosować do jazdy (tak samo było z „FIFA 96”, „NHL 96” i innymi grami trójwymiarowymi). Na to potrzeba czasu, a dokładniej jakieś 15 minut. Po tym straszliwie długim okresie prób i błędów będziemy mogli wreszcie zasmakować gry. Małym drobiazgiem, ale cieszącym oczy jest ludzik (Georgio Macchio – Yeeeeee!) prowadzący pojazd. W zależności czym się jeździ on właśnie siedzi dokładnie

w nią grać godzinami.

Niestety jak każda gra, ta też ma odpowiednie wymagania sprzętowe. Absolutne minimum (sprawdzone) to 486 DX2/66 MHz z 8 MB RAM, tylko że na tym sprzęcie gra trochę skacze (w trybie VGA, więc nawet nie próbowałem odpalić SVGA). Jeśli chcemy zasmakować wszystkich zalet gry potrzebny nam jest Pentium 90 z 16 MB RAM.

TROCHE PORAD

0. Kup grę...
1. Kup „Top Secret” (nie mówcie o to do mnie pretensji! W końcu musicie wiedzieć jak grać...).
2. Zawsze wybieraj Georgio Macchio.
3. Jako LOGO wybierz rybkę z napisem Hot Tour.
4. Na każdym torze wybieraj samochód z największą prędkością.
5. Często używaj dopalacza (jest konieczny, w niektórych momentach np. skok przez przepaść).
6. Widok podczas jazdy doradzam zostawić taki, jaki jest na starcie (czyli nic nie zmieniać).

SIMON the Driver

O Yeah!

tam gdzie trzeba – za kierownicą, na pontonie trzyma za ster, itd.

WARTO. CZY NIE ?

BRR jest jedną z lepszych gier w jakie zdążyłem zagrać w tym roku. Niesamowita grafika i sam motyw sprawiają, że w chce się



exportowej

wersji

Czas na powtórkę z rozrywki, czyli lukusową edycję znanego produktu doo-mopodobnego na Amigę. „Gloom” nie odbiega zbyt daleko od standardu, jaki został wyznaczony przez osławionego „Dooma”. Niemilosiermie pokrzywione ściany, tysiące stworów, żywa akcja – skąd my to znamy? Właściwie

rych ściany albo poruszają się zmieniając układ planszy, albo obracają, tworząc jeszcze jeden doskonały powód do zgonu. Po drodze natrafimy na kilka bonusów w postaci okularów termooicznych umożliwiających patrzenie przez ściany, osłonki czyniącej nas niewidzialnymi, no i specjalnego przyrządu sprawiającego, że pociski odbijają się od ścian. Na całą grę składają się trzy etapy: Spacehulk, Gothic i Hell. Podobnie ma się sprawa z death-matchami – mogą one toczyć się na jednym z powyższych etapów. Oczywiście wraz z poziomem zmieniają się nasi wrogowie. W scenarii Spacehulka, gdzie

w „Gloom Deluxe”. Koniec z niewyraźnymi kwadracikami przewijającymi się na ekranie. Co prawda na gołej A1200 możemy pokusić się jedynie o grę na najmniejszym ekraniku, ale posiadacze kart turbo i dodatkowej pamięci fast powinni być usatysfakcjonowani. I wcale nie jest potrzebna AGA! Sama gra, oprócz różnic w grafice, nic a nic się nie zmieniła. Zajmijmy się więc ową grafiką. Po uruchomieniu gry z dyskiełek pojawia się okienko setup, za pomocą którego możemy odpowiednio skonfigurować ją. I tak – możemy zagrać w klasyczne „Glooma”, wersję „DeLuxe”, albo odpalić gierkę na (uwaga!) systemowym screenie o dowolnej rozdzielczości w okienku (pod warunkiem, że Workbench działa sobie w 256 kolorach) albo uruchomić wersję dla bardzo bogatych graczy, którzy mają do podpięcia do komputera amigową wersję I-Glasses.



„Gloom DeLuxe” prezentuje się także znacznie lepiej od strony graficznej. Od małego okienka, aż po 320x256. W ostatnim wypadku widok jest tak samo imponujący, jak w wypadku „Dooma”. Ale taki widok będą mogli zobaczyć jedynie posiadacze A4000, bądź A1200 z bardzo szybką kartą turbo. Mojej 030/28 zabrakło mocy... Ale jest jeszcze jedno rozwiązanie. Możemy bowiem regulować wielkość pikseli, od 1x1 począwszy, przez 2x2, a na 4x4 kończąc (dozwolone jest mieszanie tych metod wyświetlania). Zmiana taka pogarsza nieco jakość wyświetlanej grafiki, ale za to zwiększa szybkość. I jeszcze jedno – na ekranie pojawił się wreszcie karabin, który zgrabnym tukiem porusza się w czasie biegania po ciemnych korytarzach.

Czy wiecie, że „Gloom” kryje w sobie jeszcze jedną gierkę? Wystarczy uważnie obejrzeć sekretne przejścia, a natraficie na telewizor z napisem „insert coin”. Wystarczy podejść, rozegrać morderczą partyjkę w „Defendera” i zdobyć dodatkowe życie. Na każdym z trzech etapów znajdziemy jedną taką maszynkę do gier.

Autorzy „Glooma” uważają już za zamknięty temat, gdyż planują stworzyć coś zupełnie nowego na Amidze. Ale o tym na razie sza. „Gloom DeLuxe” to naprawdę udana gierka. Łączy w sobie wszystko, co dobre w tego typu wyżynkach – nerwową akcją, dobrze opracowaną grafikę i dźwięk. Każdy kto już przeszedł „Dooma”, na pewno nie będzie narzekał, oczywiście, jeśli ma bardzo szybką Amigę. A jeśli nie? Hej, nie ma się co martwić – okienko co prawda małe, ale pograć się da, a po kilku cięższych akcjach – kto zwracałby uwagę na wielkość okienka? Brakuje tu tylko jednego – jakiegoś edytorka do poziomów – a „Gloom” stałby się równie niesmiertelną grą, jako i „Doom”. Ale przecież firma Black Magic Software już zapowiedziała wydanie nowych poziomów do „Glooma”. Poczekamy, zobaczymy.

Jakby to powiedzieć – Amiga dorobiła się „Dooma” z prawdziwego zdarzenia, no i przy okazji zaczęła się nowa epoka w dziedzinie gier na Amigę – liczy się tylko szybkość!

Voyager

Piekło w



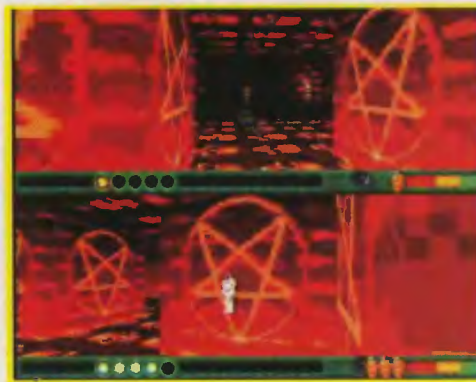
warto zaznaczyć, czego brakuje „Gloomowi” w porównaniu do „Dooma”. Przede wszystkim – różnicy poziomów – cała akcja rozgrywa się na jednej wielkiej płaszczyźnie (tzn. sufit i podłoga – zawsze na tym samym poziomie) pozbawionej schodków, wind i tym podobnych cudeniek. Także broń została ograniczona do dwóch niezłych karabinków – jeden strzela czerwonymi pociskami, drugi zielonymi. W miarę zbierania kolorowych kulek podnosi się moc rażenia broni. A gdy zbierzemy więcej niż 5 kulek – tymczasowo dysponujemy dwulufowym narzędziem ułatwiającym szybki zgon wszystkim wrogom... W całej grze brakuje tak popularnych w „Doomie” skrzynek z amunicją – za względu na pokazaną liczbę wrogów autorzy „Glooma” postanowili nie stawiać graczowi ograniczeń w tym zakresie. Za to życie podlega ścisłym ograniczeniom. Oprócz trzech wcieleń nasz bohater boryka się z wyciekającą z niego energią, którą uzupełnić może jedynie niemowlęca butelka mleka. Zdarzają się tu także plansze, w któ-



w zakamarkach statku kosmicznego potykamy się z legionami żołnierzy, skinnami oraz wyjątkowo wrednymi robotami. Gotycki nastrój ilustrują pojękiwania ludzi-gadów, smętne zawodzenie duchów przenikających przez ściany, rozbrzyki czarów wrednych magów. Nie mam błędnego pojęcia, co dzieje się na trzecim poziomie, ale już sama jego nazwa odstrasza.

W klasycznym „Gloomie”, przy rozciągnięciu okienka gry na cały ekran aż przykro było patrzeć, tak kulala rozdzielczość. I właśnie grafika zmieniła się

Po co komu odpalanie gry na screenie, bądź w okienku? Ta pierwsza opcja przyda się użytkownikom Amig, który zazwyczaj pracują w rozdzielczościach 640x480, 640x512 lub 800x600, bez zewnętrznej karty graficznej. W tym wypadku gierka owszem odpali się w zadanej rozdzielczości, choć faktyczna rozdzielczość nie będzie większa od 320x256 w 256 kolorach. Okienkowy „Gloom” – to gratka dla posiadaczy szybkich kart graficznych. Oprócz tego możemy wybrać jedną z predefiniowanych sekwencji rozkazów wysyłanych dla poszczególnych modermów (nie ma problemów ze stworzeniem własnej) oraz doczytać z dysku własną procedurę chunky to planner (przykładowy kod źródłowy dołączono na dyskietce).

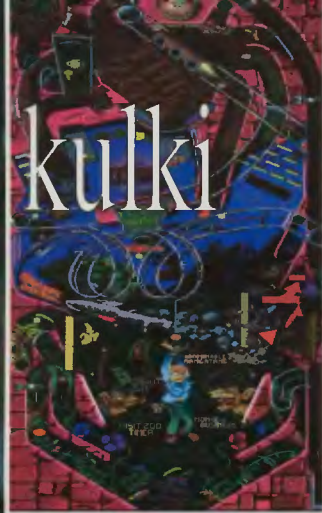


Zmienne kulki

Pinballowi specjaliści z Epic Megagames wracają. Po dłuższej nieobecności wypuścili „Extreme Pinball”, który w przeclwieniatwie do panującej powszechnie mody jest dwuwymiarowy.

Nie można jednak powiedzieć, iż 4 nowe stoły składające się na grę nie zostały zaopatrzone w nowe elementy prócz klasycznych odbijaczy czy ramp. Te nowości to przede wszystkim animacja niektórych części stołu oraz wprowadzenie dwuwymiarowej kulki, która we wcześniejszych wydaniach pinballach tej firmy wydawała się ciężka. Teraz jej „ciężar” zależy od rodzaju kulki: w wersji podstawowej zachowuje się jak ciężka, ale gdy zmieni się w srebrną płytę czy pierścień, staje się lekka jak piórko.

Ze znanych już metod rozmaicać rozgrywki znalazły się w grze animacje umieszczane na dolnej belce. Przyznam, że nie specjalnie przypadły mi do gustu. U dołu stołu pokazują się również wszelkiego rodzaju bonusy. Autorzy chcąc ułatwić graczowi zadanie dodali do większości krótkie opisy. W rzeczywistości gracz z nich nie korzysta, gdyż rzadko kiedy mając czas na przeczytanie choćby



Extreme Pinball

Jednej linii kuli w trakcie odbijania bili. Trzeba skorzystać z instrukcji i zapoznać się ze wszelkimi bonusami przed grą.

Stoły umieszczone pod nazwą „Extreme Pinball” to: „Medieval Knights” („Średniowieczni rycerze”) – chyba najlepszy stół w całej grze; „Dynamite” – barwny, dwupoziomowy, z obrzydliwą łapą trolla poruszającą się po trafieniu bili do jego jaskini i niezłą animacją jaskini; „Jedyne, co można mu rzucić, to muzyka nie całkiem

pasująca do klimatu; „Rock Fantasy” („Fantazja rockowa”) – to moim zdaniem najsłabszy stół, dużo pustej przestrzeni, małe urozmaicenie; często trudno zrobić coś sensownego; na plus policzyć można dobrą muzykę z elektryczną gitarą, tworzącą rockową atmosferę;

„Urban Chaos” („Miejski chaos”) – akcja policji, wypadki samochodowe, zgiełk i hałas miejski – to wszystko zręcznie sprzedane efektami dźwiękowymi.

„Monkey Mayhem” („Małpie kazał”) – bardzo zakręcona plansza z bardzo zakręconą rampą; na pierwszy rzut oka nie wiadomo, o co w niej chodzi i czy o to chodzi.

W sumie gra nie stanowi rewolucji. Wprowadzone nowinki (fakt, nieliczne) i całkiem dobre

grywalność pozwala jednak zaliczyć „Extreme Pinball” do klasy solidnych produkcji pinballowatych. Miłośnik gatunku odpalając grę nie powinien przeżyć rozczarowania.

Palcusz

EXTREME PINBALL

ELECTRONIC ARTS/EPIC MEGAGAMES 96

IPS CG

👍 🤔 🎵 🖋️

8 12 18 18

PC 486 DX2/50, 4 MB RAM, CD-ROM
ZALECANE SB16

CENA: 99,99 zł

Odyssey

Witaj nieustraszony podróżniku w tej magicznej krainie. Zapraszamy na krajoznawczą wycieczkę szlakiem siedmiu wysp – Epein, Leo, Varguli, Buto, Raphusa, Egnusa i Gypsa. Cóż za malownicze krajobrazy przed Tobą. Ach, zapomnialbym, w programie wycieczki przewidziano także porcję przygód.

„Odyssey” to niezwykle barwna (zarówno pod względem fabuły, jak i wykonania) gra zręcznościowa. Nasz bohater dysponuje środkiem lokomocji w postaci ręcznie napędzanej łódki. Dzięki niej może swobodnie poruszać się pomiędzy siedmioma wyspami. Same wyspy właściwie nie różnią się kolorytem krajobrazu. Za to kryją w sobie mroczne podziemia, które trzeba będzie odwiedzić. A na końcu podróży czeka zły król, kryjący się wraz ze swymi strażnikami w posępnym zamczysku na centralnej wyspie krainy. W trakcie wędrówek przeskakującą będzie cała masa stworów – lucznicy, którzy są wyjątkowo obezorni ze swoim faczem, zielone ludziki, pająki, nietoperze, lu-

dzie-kamienie. Ale przecież dysponujemy magicznym talentem, prawda? Oprócz zdolności do trzykrotnej reinkarnacji owe magiczne talenta pozwalają zamieniać się w postać inną niż ludzka. Czasem przyda się wskoczyć w skórę pająka, toczącego kamień, ptaka... Każda z tych postaci dysponuje jakimiś unikalnymi umiejętnościami. Na przykład człowiek-kamień jest odporny na ciosy jak glaz, może wcisnąć się w wąskie korytarze i na dodatek rozbija niektóre ściany. Ale zanim zakosztujemy bardzo elegancko przedstawionych metamorfioz, musimy znaleźć odpowiedni kryształ. To nie wszystko. Na każdym z poziomów należy jeszcze pozapalać wszystkie sfery. A rozwikłanie zagadek jednej wyspy niekoniecznie musi ograniczyć się do jej terytorium.

„Odyssey” to zdecydowanie coś więcej niż gra zręcznościowa. Rozbudowane i zawikłane zagadki upodabniają ją raczej do „Traps'n'Treasures”. Nie sposób wymienić wszystkich specjalnych dodatków, jakimi ubarwiono „Odyssey”. Są tu przyciski, przełączniki, zapadnie, drogi zatarasowane kamieniami, klucze i odpo-

wiadające im drzwi. Zdarzają się takie sytuacje, że zanim otworzymy zapadnię musimy przetoczyć kamyk na odpowiedni przycisk.

Cała gra charakteryzuje się bardzo dokładnym opracowaniem graficznym i dźwiękowym. Każda z walk to płynnie animowana, dosyć długa sekwencja. Wszystko przez to, że zanim pokonamy wroga może on przybrać kilka różnych form. Podróżujemy nie pomocą wyspami, wybierając je za pomocą cienia gigantycznej, animowanej rączki – wygląda znakomicie! Wspomniałem już o niesamowitej celności luczników. Warto dodać, że zarówno wstrzeleniu strzały, jak i jej odbiciu towarzyszą dobre opracowane sample. „Odyssey” to naprawdę rzetelnie wykonane zręcznościowka, której atrakcyjność podnosi dokładne opracowanie animacji postaci i szereg elementów wymagających logicznego myślenia. Polecałbym tę grę raczej wytrwałym graczom

ODYSSEY

AUDIOGENIC

MARKSOFT

👍 🤔 🎵 🖋️

18 18 18 18

AMIGA 1 MB

CENA: 49,99 zł

– nie należy ona do najłatwiejszych. Na szczęście istnieje tu coś takiego jak savegame'y.

Voyager

Magią i mieczem



57

PEPE ŚRUBOKRĘCIK

Masz chęć? To se wkręć

Już po tytule można się zorientować, że gra przeznaczona jest dla dzieci. Nikt nie nazwałby tak gry dla starych doświadczonych graczy. Dlatego też fabuła jest nieco naiwna, ale dla dzieci może stanowić wystarczającą motywację, by pomóc sympatycznemu porucznikowi Śrubokręciowi. Zacznijmy jednak od początku:

Pepe Śrubokręci, tak nazywa się nasz bohater, na swoim statku przewoził wiele zahibernowanych śrubek (jak wszyscy wiedzą śrubki trzeba przewozić w takim stanie, gdyż inaczej źle znoszą podróże kosmiczne).

Niestety został napadnięty przez obcy statek i zaraz stracił przytomność. Gdy się ocknął, śrubak nie było. Teraz do akcji wkraczasz Ty aby pomóc mu odnaleźć wszystkie zaginione śrubki i razem z nimi uciec z niegościny planety.

Na każdej planszy Pepe ma do zebrania określoną liczbę śrubek, a musi się przy tym zdrowo nabiegać, bo śrubki pojawiają się po jednej na raz, w dodatku zawsze w odległych częściach poziomu. Oczywiście

jest, że zadanie utrudnia nam wiele różnych stworków, zetknięcie z którymi kończy się dość nieprzyjemnie. Na szczęście Pepe nie jest taki całkiem bezbronny. Może wskakiwać przeciwnikom na głowę i w ten sposób wyeliminować ich na jakiś czas z gry.

Gdy dzielny kosmonauta zbierze już wszystkie śrubki z danego poziomu, może od razu przejść do następnego. Może jednak tego nie robić i zebrać prezent oraz serduszek odbudowujące część utraconej energii. Wiąże się to jednak z pewnym ryzykiem. Na niektórych planszach Śrubokręci może używać lasera, by przy jego pomocy zlikwidować olbrzymiego Obcego, któremu pomagają jego mniejsi pomocnicy.

Co kilka plansz zmienia się sceneria, na której toczy się gra. Przed każdą z takich zmian należy ułożyć tekst z puzzli i jeżeli nam się to uda, dostajemy

kod pozwalający nam rozpocząć grę od tego momentu.

Gra zawiera mnóstwo kolorowej grafiki, muzyka też jest nienajgorsza (można z resztą w menu wejść w opcje pozwalającą przesłuchiwać wszystkie zawarte w grze melodie). Myślę że „PEPE Śrubokręci” może się spodobać młodszemu graczom, tym bardziej że poziom trudności jest umiarkowany. Grę można zainstalować na twardej dysku, co wprawdzie powinno być regulą, ale na razie tylko w nielicznych polskich produkcjach mamy taką możliwość.

BADJOY



SUPER TAEKWONDO MASTER

Jakiś czas temu miałem przyjemność opisywać pierwszą polską bijatykę na Amigę, a mianowicie „Taekwondo Master”. Gdy na rynku ukazał się „Super Taekwondo Master”, wzbudził moje zaciekawienie. Co nowego umieszczono w nowej wersji tej gry?

Gra wprawdzie przeznaczona jest dla Amigi 500, ale nie powinno być problemów z uruchomieniem jej na mojej A1200. Mimo

rozszerzenia pamięci. Moim zdaniem to skandal, by do uruchomienia gry konieczne było remontowanie komputera!

W końcu jednak ją uruchomiłem i mogłem się jej bliżej przyjrzeć. Podobnie jak w wersji zwykłej do wyboru mamy sześciu zawodników, w dodatku tych samych. Niestety nie pokuszono się o dodanie jakichś nowych ciosów czy



Kelner! Jeszcze raz to samo!

usilnych, trwających kilka godzin prób, wyłączanie pamięci cache, zapuszczania emulatorów Kickstartu 1.3 i tym podobnych czynności nie udało mi się gry uruchomić. Pomogło dopiero wyjęcie

postaci. Zmieniono za to tła, na których rozgrywa się walka. Wprawdzie mogły by być one lepsze, ale i tak postępek jest znaczny. Dodatkowo tła są większe niż ekran i podczas walki przesuwają się podobnie jak w „Mortal Kombacie”. Dzięki temu gra jest odrobinę atrakcyjniejsza. Wydaje się też, że poprawione zostało sterowanie zawodnikami.

Dla tych, którzy nie widzieli „Taekwondo Mastera” dodam jeszcze, że można grać z komputerem na jednym z kilku poziomów

trudności lub z kolegą. Można także z kilkoma kolegami rozegrać turniej. Każdy z zawodników oprócz ciosów wspólnych ma też kilka specyficznych technik. Ogólnie porównanie pomiędzy „Taekwondo Masterem”, a jego wersją Super wypada na korzyść tej drugiej. Z pewnością program ten może dostarczyć wiele zabawy, ale osobom które mają już grę „Taekwondo Master” nie polecałbym jego zakupu. Acha, jeszcze najważniejsze Amiga na której będziemy odpalać grę MUSI mieć 1MB pamięci typu CHIP!

BADJOY



METAL KOMBAT

MARKSOFT '96



AMIGA 1 MB

Wydaje się człowiekowi, że widział już wszystkie dziwne rzeczy, jakie mogły pojawić się na naszym umęczonym rynku, aż tu ni z tego ni z owego zaskoczenie spada na niego niczym grom z jasnego nieba. Piorunem kulistym owym jest w tym przypadku gra o wdzięcznej nazwie „Metal Kombat”. Przyznacie, że wszelkiej maści „KOMBA-

Druą sprawą to zabezpieczenia. Zdaje sobie sprawę, że autorzy gry są do niej przywiązani jak troskliwi rodzice do swego jedynaka i wszelka myśl o obrzydliwych piratach sprzedających ich ukochane dziecko jest napawą ich wstrętem, ale bez przesady. Dołączanie do gry takiej ilości kodów (dokładnie 2548) to chyba lekka przesada.

powolna, z marną grafiką, prawdziwie amatorska. Jeżeli jeszcze przypomnimy sobie, że mamy do czynienia z bijatyką, to sprawa wygląda jeszcze gorzej – gra nie posiada prawie żadnych cech charakterystycznych dla tego gatunku – nie uświadczysz tu ani błyskawicznej akcji, ani dużych postaci zawodników czy też nawet szero-

Żal niezmierny przepelnia duszę moją

TÓW” było ci u nas ostatnio dostatek – muszę więc przyznać, że pojawienie się kolejnej gry zawierającej ten człon w nazwie powitałem z pewnym powątpiewaniem. Rzut oka na tylną ściankę pudełka nie poprawił mego nastroju – screeny nie prezentowały się zachęcająco.

Tak więc wyglądało pierwsze wrażenie. Pora więc zajrzeć do środka. Nie wiem z jakiego powodu (to znaczy domyślam się – zapewne z finansowego) firma MarkSoft zaczęła jakiś czas temu wydawać instrukcje do swych gier w postaci plakatów (tak na oko formatu C3) z instrukcją na jednej, a plakatem na drugiej stronie. Ani to ładnie wygląda, ani nie jest wygodne w użyciu. Już chyba wołałbym nawet kilka kartek odbitych na ksero, byleby były normalnej wielkości.

Idźmy dalej – uruchomiliśmy grę, przeszliśmy przez zabezpieczenie, obejrzelśmy trzy plansze tytułowe – koniec. Można zagłębić się w samej grze. Pomijamy opcję o nazwie STRZELNICA – jest to nie mająca związku z grą (dodana chyba tylko dla zapachania miejsca na dyskietkach) strzelanina w stylu „Operation Wolf”. Wybieramy napis AKCJA i... szczęka opada. A ja myślałem, że AMOS odszedł w mroki niepamięci. Nic bardziej błędnego! On nadal tu jest i czuje się niezłe. A więc jak wygląda gra? Ano tak, jak to zazwyczaj w przypadku AMOSA i braku doświadczenia bywa – jest



kiego wachlarza ciosów (czyżby zaprogramowanie w AMOSIE np. sekwencji dół, dół, góra, fire gran-

czylio z niemożliwością?). Wziąwszy pod uwagę, że bohaterami gry są walczące roboty, nasuwa się skojarzenie z „Rise of the Robots”. Nasuwa i równie szybko znika. Myślę, że najlepszą recenzją tej gry może być reakcja jednego z Bajtkowych redaktorów. Kiedy tylko minął pierwszy szok i człek ten uwierzył własnym oczom, zdumiony wyszeptał: „O Boże, a więc to wydali!”

Ano wydali, niestety.

LUX

Pro Tennis Tour 2

Któż z nas nie marzył (choćby we śnie), aby wziąć do ręki dobrą raketę (SS20, Sidewinder – ostatecznie Patriot) i pobiec na kort, by zamienić się w Stefana Edberga, Borisa Beckera czy rodaka Fibaka. Niestety, nie każdemu dane jest deptanie wimbledońskiej trawy i poznanie smaku wielkoszlemowych turniejów. Jak się okazuje nic straconego (no może poza czekami w wypadku wygranych), oto bowiem firma UBI Soft oddaje nam do dyspozycji grę, dzięki której możemy stać się prawdziwym asem kortu nie odrywając wzroku od monitora.

Pozwala ona na precyzyjne wykreowanie własnego zawodnika (lub zawodniczki) dzięki możliwości zmiany ośmiu parametrów charakteryzujących jego podstawowe cechy (oczywiście nie da ustawić się wszystkiego na max). Dla początkujących przewidziano tryb, w którym sterowaniem zawodnika zajmuje się komputer, gracz zaś skupia się na precyzyjnym uderzeniu. Samodzielne sterowanie jest o wiele bardziej satysfakcjonujące i choć wymaga pewnej wprawy jest raczej proste. Oczywiście swe umiejętności można podnosić zarówno w trakcie gry, jak i treningu, w czasie którego odbijamy piłki wystrzeliwane przez wyrzutnię programowalną w szerokim zakre-

sie wyrzutnię. Po męczącym treningu warto zagrać kilka meczy towarzyskich. Możemy grać zarówno gry singlowe, jak i deblowe (w grze może wziąć udział nawet do czterech graczy, o ile dysponujemy odpowiednim interfejsem podłączonym do złącza równoległego) na jednym z trzech rodzajów kortu (trawiasty, ziemny i asfaltowy). Rodzaj nawierzchni ma duży wpływ styl gry. Dostępny jest każdy rodzaj uderzenia (nie ma jak udany smecz). Postępy w grze można śledzić dzięki odpowiedniej tabelce, w której podano m.in. liczbę wykonywanych uderzeń, liczbę uderzeń zakończonych sukcesem oraz ocenę umiejętności.

Najciekawszym elementem gry jest możliwość wzięcia udziału w licznych turniejach. Przed przystąpieniem do gier musimy ułożyć sobie kalendarz występów w nadchodzącym sezonie. Na kolejnych stronach zawierających spis wszystkich turniejów w danym miesiącu decydujemy się na wzięcie udziału w wybranych imprezach, biorąc pod uwagę rodzaj nawierzchni i pulę nagród (od jej wielkości zależy poziom grających w turnieju zawodników – im wyższa, tym lepsi gracze stawać będą nam na drodze do upragnionego zwycięstwa). Przed każdym

PRO TENNIS TOUR 2

UBISOFT

MARKSOFT



AMIGA 1 MB

CENA 39 zł



meczem podawane są informacje dotyczące przeciwnika – m.in. nazwisko, miejsce w rankingu ATP i statystyki określające jego umiejętności. Warto je szczegółowo przeanalizować w celu wyszukania słabych punktów przeciwnika.

Gra się bardzo przyjemnie, a to za sprawą niezłej grafiki i bardzo realistycznych odgłosów. W połączeniu z dużą grywalnością czyni to „Pro Tennis Tour 2” jednym z najlepszych programów tenisowych, mimo jego sędziwego wieku. Polecam wszystkim miłośnikom tenisa.

Kenjiro

Byli skazani na zagładę – wróg zepchnął ich wgląb rozpadliny. Bez rakiet, bez teleportu – żalony koniec doborowego oddziału. A przecież pozostało tylko dwu przeciwników! Cóż z tego, skoro był całkowicie poza ich zasięgiem – bezpieczny kilka metrów od brzegu dziury. Dla honorowego żołnierza mogło istnieć tylko jedno rozwiązanie. „I'll be back” rzekł dumnie Arnie na mikrosekundę przed honorowym samobójstwem zakończonym zmieceniem całej drużyny z powierzchni jabbka.

Słowo się rzekło – oto wracają – jeszcze silniejsze, sprawniejsze, mądrzejsze. Kochani moi – „WORMS REINFORCEMENTS”. No dobra, coż więc takiego trafiło w nasze spragnione rączki? Na pierwszy rzut oka w samej grze niewiele się zmieniło. Przede wszystkim pojawił się znaczek „+” obok napisu „WORMS”. Czyżby autorzy stwierdzili, że ta zmiana wymaga wypuszczenia upgrade'u? Spokojnie, zasadnicze zmiany można dostrzec dopiero w dalszej części gry.

Najwięcej powodów do zadowolenia będą mieć zwolennicy gry zespołowej – nareszcie będzie można zabawić się z kumplami. Program oferuje dwie tradycyjne metody połączenia się z przeciwnikiem – poprzez sieć lokalną (protokół IPX) oraz przez modem. Swoją drogą chciałbym zobaczyć fanatyków urządzających sobie w naszych warunkach kilkugodziną modermową batalię. Szczerze współczuję.

Po drugie rozbudowano nieco oprawę gry – dorzucono kilka nowych rodzajów tła, nowe sample. Poza tym teraz także i pecetowcy (wcześniej dotyczyło to tylko użytkowników Amigi) mogą zaprojektować sobie własny świat, a także wyprodukować własną oprawę muzyczną (to znaczy zsampłować

Robale kontratakują



kilka dźwięków i podstawić je pod odpowiednie robaczywe okrzyki). Fabrycznie dołączono takie zestawy językowe jak szwedzki, szkocki czy norweski (polski, oczywiście, nie znalazł się tylko przez pomyłkę). Walczyć można także w nowym trybie CHALLENGE MODE – mamy tu do dyspozycji wcześniej zdefiniowane światy (jak pamiętacie w normalnej grze każdy poziom jest generowany, tuż przed rozgrywką, z charakterystycznych ele-

mentów), w których możemy walczyć np. przeciw Elvisowi.

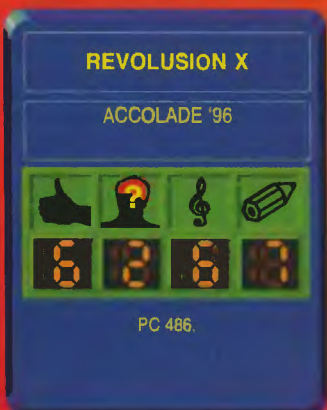
No i na koniec element, na który wszyscy czekali – broń. Niestety, ten fragment wywołuje zdecydowane rozczarowanie – prawie wszystko po staremu. Ale na szczęście nie do końca. Tak więc koniec naszej historyjki tym razem mógłby brzmieć tak:

Wydawali się skazani na zagładę – wróg zepchnął ich wgląb rozpadliny. Bez rakiet, bez teleportu –

sytuacja prawie beznadziejna. Lecz oto Arnie wydobyl z plecaka najnowsze osiągnięcie techniczne – MOLE BOMB i posłał ją w stronę wroga stojącego tuż za krawędzią. Pocisk gładko przeszył ziemię i rozsmarował cholernego różowego na najbliższym drzewie. Drugi z wrogów nie pozostał dłużny – zamienił się w zdalnie sterowanego KAMI-KAZE i równie gładko poszybował ku drużynie Arniego. Z obu oddziałów pozostało tylko wspomnienie.

LUX

Muzyka silniejsza jest od miecza



Zaprawdę powiadam wam! Ciężkie czasy nastaną w krainie zwanej Stany! Wszelkie uciechy zostaną tam zakazane, wszelkie rozrywki będą zabronione. I nastanie czas, przy którym okres prohibicji będzie się wydawał nieustającym pasmem nieokiełznanej rozkoszy. I wszystkie zespoły muzyczne zostaną rozwiązane. A radio i telewizja nadawać będzie tylko muzykę marszową. A MTV zamieni się w całodobową rządowy serwis informacyjny. I zrodzi się ORGANIZACJA. A imię jej będzie New Order Nation. I wszyscy będą politycznie poprawni. I bardzo nie mili dla siebie nawzajem. Jednym słowem – beznadziejnie będzie.

Ale, ale. Co prawda w owym społeczeństwie tradycja anarchistyczna

nie jest aż tak zaawansowana jak u nas, ale...

Zawsze znajdują się wybitne jednostki (takie jak TY) gotowe ze spluwą w rękę udać się na poszukiwanie odrobiny rozrywki.

W tym wypadku cel jest jeden – dostać się na koncert Aerosmith (tak jest – po wprowadzeniu prohibicji chłopcy zeszli do podziemia i dalej dają czadu, tym razem jednak tylko na zamkniętych koncertach dla najwerniejszych fanów. Niestety bojówkarze NON zagroździłi drogę do KLUBU. A więc ughera w garść i do dzieła!

Po uruchomieniu gra nieco skakuje. Cóż z takiego – nowa odmiana „Operation Wolf”? Trzeba przyznać, że motyw ten od lat był niewykorzysta-

ny. W gruncie rzeczy trudno się dziwić – w epoce CD-ROM-ów prosta strzelanina z nieruchomym tłem, po którym widzimy celownikiem jest już dość nieatrakcyjna. To fakt – jeszcze kilka lat temu trudno byłoby pomyśleć ten uatrakcyjnić. To kiedyś. A jak jest dziś?

Oto dostajemy grę, w której wspomniany „Wolf” został połączony z elementami „Dooma” – ekran nie jest już statyczny (a przynajmniej nie cały czas), podczas przejścia do kolejnych poziomów rzeczywistość się do nich idzie, zostały wprowadzone pewne elementy nieliniowości fabuły (co jakiś czas można dokonać wyboru drogi, którą chce się podążać). Poza tym reszta gry to klasyczny „Wolf” – przez ekran przewijają się tabuny żołnierzy NON, co jakiś czas pojawiają się dodatkowe przeszkadzajki (np. transporter opancerzony). Twoją podstawową bronią jest klasyczny karabin maszynowy, natomiast jako druga broń występują... płyty kompaktowe różnego rodzaju. Muszę przyznać, że cienka krawędź tego srebrnego krążka już wcześniej wywoływała u mnie mordercze skojarzenia... Gra została także urozmaicona o takie elementy jak np. lot helikopterem czy jazdę samochodem. Trzeba więc przyznać, że gra stanowi dość ciekawą kompilację różnych stylów. Gra się umiarkowanie trudno, przy czym najbardziej godne polecenia jest sterowanie za pomocą myszy – klawiatura zdecydowanie nie nadaje się do precyzyjnego kierowania ogniem.

LUX

Przeżyjemy to jeszcze raz



First Samurai

Pamiętam tę emocję, gdy po raz pierwszy siadałem do tej gry na Amidze. To było coś! Zwalając z nóg demo, wciągająca fabuła, a sama gra też najgoręza nie jest. Tym razem zagrałem w wersję na PC. Kiedyś, w czasach gdy Amiga królowała w świecie gier „First Samurai” był prawie na topie. Dziś jak widać wspominamy go sobie w „Przeżyjemy to jeszcze raz”.

Fabuła sprowadza się do krótkiego demka na początku gry. Mistrz naszego samuraja zostaje zabity przez złego Króla Demonów. Ostatnio zginął nasz bohater, nasz promoc Maga. Król Demonów ucieka daleko w przyszłość. Mistrz ginie, a jego uczeń przy pomocy Maga podąża za Królem Demonów.

„FS” jest prostą zręcznościową/platformówką typu „beat'em up”. Prosta nie oznacza wcale, że łatwą. Cały świat, w którym porusza się nasz bohater jest bardzo niebezpieczny. Wszędzie czyhają potwory gotowe zjeść biednego samuraja, nawet bez przypraw. Oczywiście my nie możemy pozostać im dłużni i zaczyna się walka na noże i widelce ... przepraszam, na śmierć i życie. Początkowo dysponujemy dosyć skromnym arsenałem broni, dokładnie mówiąc mamy tylko gołe pięści i nogi. Dalej możemy zbierać noże, którymi każdy samuraj zgrabnie miota, toporki, którymi można kogoś

z wdziękiem zdiełć i inne tego typu gadzety. Gra jest podzielona na poziomy odpowiadające podróży w czasie. Tak więc na początku walczymy w zamierzczłej przeszłości, gdzie lażą sobie szkielety, ostatnia zaś plansza to jeden wielki drapacz chmur. Razem z epoką (razem z planszą) zmieniają się dostępne bronie. W pierwszych poziomach walczymy normalnymi sprzętami domowego użytku (nóż, topór), podczas gdy pod koniec rzucamy sobie w najlepsze granatami.

Gra obfituje także, oprócz elementów zniszczenia, w pewną ilość zagadek. Zawsze w etapie znajduje się miejsce, przez które nie można normalnie przejść. Na przykład wielkie ognisko w pierwszym poziomie. W takie miejsca należy zanieść znalezione magiczne przedmioty. W pierwszym poziomie będą to wiaderka z wodą. Takie urozmaicenie sprawia, że gra nie staje się nudna, tak jak większość podobnych produkcji. Co jednak robić – powstają coraz lepsze gry, producenci robią co mogą, aby dogodzić graczom, więc teraz już nikt nie będzie zachwycał się „FS”. Nadszedł czas, aby pokazać go młodszemu pokoleniu mówiąc: tak kiedyś wyglądaly gry.

Aragorn

Wydawca: MarkSoft
Komputer: Amiga, PC
Cena: 28,80 zł

Sport – The Essential Selection

„The essential selection” to kolejny wydany zestaw gier. Tym razem na płycie CD firmy MICROPROSE i ELECTRONIC ARTS zaprezentowały nam trzy ze swoich największych sportowych hitów. Są to: „MPS Formula One Grand Prix”, „FIFA International Soccer” oraz „PGA Tour Golf 486”.

Pierwszego tytułu nie trzeba chyba przedstawiać. „F1GP” przeszła już do klasyki symulatorów wyścigowych. Kto z nas nie szalał kilka lat temu na 16 wiernie odtworzonych torach międzynarodowych. Zapewne grafika oraz dźwięk nie są jak na nasze czasy imponujące, ale gra potrafi stworzyć niepowtarzalny klimat i wciągnąć na długo amatora bolidów i zawrotnych prędkości. Wybieramy z spośród 35 kierowców z największych stajni wyścigowych. Gra oferuje nam możliwość emocjonujących pojedynków, podczas których ważny jest nie tylko sprawny joystick, ale też taktyka walki o pole position, czyli pierwsze miejsce startowe po najszybciej przebytej jeździe kwalifikacyjnej. Poza tym w F1GP mamy oczywiście możliwość wyścigów „z wyścigami”. Po prostu grać, grać, grać!



Kolejny program to doskonała komputerowa piłka nożna, która do niedawna była hitem. Dopiero najnowsze tytuły, takie jak: „Actua Soccer”, czy „FIFA '96” przebiły jej sukces. W „FIFA Soccer” mamy możliwość gry w 48 reprezentacjach narodowych (960 zawodników o 13 poziomach umiejętności), możemy przyjąć piłkę „na klatę”, dryblować, czy też główkować. Podczas gry mamy oczywiście dostępne opcje menedżerskie. Zmiana strategii, czy też ustawienia zawodników to żaden problem dla gracza. Mecz przedstawiony jest w rzucie izometrycznym, co dodaje realizmu rozgrywce. Oprócz tego stale alychać z trybun spontaniczne reakcje kibiców (gwizdy, oklaski, czy też jęki zawodu) oraz głos komentatora (podobny do głosów w gry). Jeżeli lubicie tę dyscyplinę

SAVE

nie (Game) Wizardem). Szkoła Grzebania to minirubryka, w której na ciekawych przypadkach będą się starał opisywać różne schematy mieszania w SG. Zaś jeśli chodzi o GW, to sprawa jest trochę ciekawsza. Nie można ustalić stałej komórki pamięci, w której znajduje się potrzebna nam informacja. Ta komórka jest zmienna, dlatego w tym dziale będziemy opisywać ciekawe przypadki, w których informacje są sprytnie ukryte. Zamierzam także stworzyć bibliotekę z tablicami do GW. Zbiór tych tablic byłby dostępny u Borka w BBS i dyskietkach Shareware. Nie zapomnę też o szczęśliwych posiadaczach naszego rewelacyjnego edytora do savegame'ów TSED. To by były moje wszystkie obietnice. Teraz przechodzimy do rzeczy. Część listów, z których brałem materiały była adresowana do Borka, ale mam nadzieję, że ich nadawcy nie poczują się tym obrażeni.

Kolega Fysiu zajmował się dwoma częściami gry „Ishar” – drugą i trzecią. W obydwu częściach zaglądamy do pliku???.sav. W „Ishar II” zmieniamy offsety od 025h do 02Bh na 01h. Po tej operacji mamy wszystkie części mapy. Natomiast w „Ishar III” zmiany obejmują wartości opisujące bohatera

Niektórzy myśleli, że SAVEGAME'Y odeszły w niepamięć albo że przestały być na tyle ważne, iż zrezygnowano z nich. Nic takiego się nie stało, choć ta druga możliwość była całkiem bliska. Pomimo, że rubryka ta miała się ukazywać w miarę regularnie w co drugim numerze ostatnio jakoś jej nie było widać. Niestety tak się złożyło, że materiałów do numeru było dużo, a Borek stracił wiarę w sens życia (a przynajmniej w istnienie SG). Tak czy inaczej SG mają szansę odżyć, gdyż wzięła się za nie dynamiczna i uparta osoba, czyli ja. O ile tylko będą materiały do naszej rubryki, to postaram się truć Piaskowi nad uchem, aby wygospodarował trochę miejsca w numerze. Przypominam jednak, że większość materiałów do SG pochodzi od Was, Drodzy Czytelnicy, wobec czego apeluję: Bez Was SAVEGAME'Y znikną wyparte przez „Jest Mangowo”, „Jest Spectrum(nowo)” albo nawet „Jest Erotycznie!” Z „Jest TAKTYCZNIEM!” mamy rozjem. Przez parę miesięcy od ostatniego wydania SG uzbierało się dosyć dużo listów, ale taki poziom trzeba utrzymywać przez cały czas. Mogę jeszcze tylko napisać, że wierzę w Was.

Ostatnio jakoś zebrało się na innowacje (jakieś rekomendacje), więc i ja postaram się wnieść coś nowego do SAVEGAME'ÓW. Po pierwsze: Szkoła Grzebania – dla tych, co chcieliby sami, nie umieją i nie mają się od kogo nauczyć. Następnie zamierzam rozszerzyć SG do SG&GW (Grzeba-





sportu, to nie pozostaje mi nic innego, jak tylko polecić Wam tą grę.

Tajniejszym z trzech powyższych produktów jest symulator golfa noszący nazwę „PGA Tour Golf 486”. Program oferuje nam renderowaną fotorealistyczną grafikę w SVGA oraz naturalnie odgłosy przyrody oraz digitalizowane komentarze. W PGA możemy podziwiać trzy piękne pola golfowe: River Highlands, Summerlin i Sawgrass. Grający może ćwiczyć uderzenia do dowolnego dołka, by po pewnym czasie stać się profesjonalistą i zmierzyć się w mistrzostwach ze sławnymi tego dystyngowanego sportu. Gra ta wciągnęła mnie i Codliaca najbardziej (graliśmy razem wiele godzin, bez przerwy). Dzięki powyższemu cechom i rewelacyjnemu klimatowi, zestaw ten mogę z czystym sumieniem polecić każdemu z Was.

Jeżeli nie stać Was na kupno bolidu, stadionu, czy też kompletu kijów golfowych i melexa, postawcie na zestaw hitów „The essential selection – sport”, który jak uważam w pełni zasługuje na miano dobrze przemyślanego zestawu.

Szatan

Wydawca: IPS CG

Cena:

Komputer: PC 486 SX, 8 MB RAM, CD-ROM

Gralnie kiedys w tenisa? Bo ja nie... Ale nic to, bo nawet człowiek o manualności niewiele większej od autobusu szkolnego powinien umieć chwycić joysticka i pomachać nim trochę. A tylko tyle potrzeba, by na poważnie zagrać w prawdziwy, profesjonalny tenis – co prawda na ekranie monitora, ale od czego wyobraźnia. Nie będę kłamał – gry sportowe lubię nieszczęśliwie. Jedyne co mogłoby mnie do nich przekonać, to odpowiednia (odpowiednio dobra, oczywiście) oprawa graficzno-muzyczna. A SUPER TENNIS CHAMPS jest pod tym względem owszem – niczego sobie.

Z menu gry możemy wybrać mecz we dwóch lub samotną potyczkę z komputerem, turniej, ligę, itp. Teraz już wśród niemalże ogłuszających okrzyków publiczności pojawia się na korcie i zaczynamy grę. Są trzy rodzaje kortów (trawiasty, ziemny i chyba wodny, bo w kolorze blue). Mamy możliwość grania w singla lub debła i to w kilku wariantach – z komputerem jako przeciwnikiem, lub partnerem w przypadku debła. Mało tego – kolega także może być naszym partnerem, a gdybyśmy pokusili się o zdobycie odpowiedniej przejściówki, to można by zaszaleć czterosobowo... Co i tak nie jest jeszcze tak straszne, bo w turnieju może brać udział szesnastu zawodników, choć, oczywiście, nie wszyscy na raz. Ciekawe dlaczego szesnastu? Tytuł akurat obcokrajowców

namy do wyboru (Polaków nie ma!), a każdy z nich dysponuje innymi umiejętnościami, więc wachlarz możliwości jest całkiem szeroki.

Jeśli nawet jesteś początkujący, to nie masz się czym przejmować, bo gra oferuje różnorakie ułatwienia – np. celownik, który pokazuje, gdzie uderzy piłka, itp. Jeśli byliśmy to nic nie stoi na przeszkodzie, by obejrzeć sobie powtórkę. Nie poskąpiono również innych udogodnień... Przypuszcmy, że akurat bierzemy udział w turnieju, a rodzina bierze udział w Kole Fortuny i chciałoby obejrzeć samych siebie na ekranie TV... I co wtedy?! Rzutkiem jest opcja SAVE, która odwlecze naszą zabawę z rakiętą na czas bliżej nie określony.

A patrząc ogólnie? Komputer jest przeciwnikiem dosyć wymagającym, ale po dłuższej grze można go pokonać (chyba...). Postacie zawodników są małe i piłka przy nich wygląda prawie jak typowa piątka do nogi lub piłka ręczna. Jeśli nie jesteś Navratilową i nie wcelujesz w odpowiednie miejsce



SUPER TENNIS CHAMPS

na korcie po drugiej stronie siatki, to całkiem przyjemny głosik rzuci mniej przyjemne hasło „FOUL” lub „OUT”, a jeśli Ty lub przeciwnik zdobędziesz punkty słyszysz także podniecający ryk publiczności. Gra jest dosyć wciągająca, ma dobrą muzykę i efekty, choć można by postarać się o lepszą grafikę i większą liczbę zawodników. Ja osobiście nie lubię takich gier, ale dla miłośników sportów walki będzie to na pewno niezła pozycja. Zwłaszcza, że producent informuje o dyskach rozszerzających do tej gry. Czyżby nowi zawodnicy i nieznanne mi zasady?

Na tym kończę tą recenzję i nie wracam już do tematyki sportowej. Na razie...

Amaimon

Wydawca: MarkSoft

Cena: 48,80 zł

Komputer: Amiga



GAME'Y

(bądź bohaterów, tego Rysiu nie napisał) : offsety od 313h do 31Ch, zmieniamy na 77 (chyba też hex) daje to vitalność, offsety od 31Dh do 326h na 12 – trochę kasy, offsety od 309h do 312h na 64 – doświadczenie, offsety od 43Fh do 443h na 64 – siła, offsety od 44Eh do 452h na 64 – inteligencja, offsety od 453h do 457h na 64 – zręczność. Rysiu podał jeszcze poprawki do "Pizza Tycoon", ale nie są one zbyt jasne. Cytuję: zmian dokonujemy w pliku ??gam – będąc na białym tle (na początku, gdy wybierasz gracza) zaczynając od offsetu 2889h, np. 92 EF22 0Dh. Domyślam się, że chodzi o save zrobiony podczas wybierania gracza i poczynając od offsetu 2889h wpisać swoje wartości.

Niejaki Avatar (ta xywa ma jak widzą duże powodzenie, osobiście znam jeszcze jednego Avatara) przysłał poprawki do "X-Winga". Otwieramy plik flight.ovl i zmieniamy w nim kolejne bajty zaczynające się od offsetu 177 683 (raczej decymalnie) na 50 02 50h, zaczynając od offsetu 177 907 na 50 02 50h, podobnie z offsetem 178 131 na 50 02 50h. Ma to znaczenie przyspieszy X-, Y-, A-WINGi (do 263 mgł.). Jak ktoś ma kłopoty z „Conan the Cimmerian” to FF FFh wpisać

w offsety 22 i 23 powinny dać mu tyle gotówki, że wszystkie jego problemy odpłyną w siną dal.

Niestety miejsce się kończy, a zostało jeszcze kilka listów. Ostatnia poprawka dotyczy „Warcrafa II”. Na to konto jest kilka listów, na ogół podające offsety ze złotem (te dane pochodzą z listu Dalmara): 1B4 – 1B6h lub (w zależności od tego czy grasz orkami czy ludźmi) 1B8 – 1BAh, z drewnem: 1F4 – 1F6h lub 1F8 – 1FAh, z ropą: 234 – 236h lub 238 – 23Ah. Należy tam wpisać maksymalnie FF FF FFh. Wynalazki zapisane są po offsetach 247, 284, 2A4, 2B4, 2C4, 2E4 lub 27A, 28A, 2AA, 2BA, 2CA. Tu trzeba wpisać 02h. Na zakończenie dodam jeszcze moje odkrycie w „Warcrafa II”. W pliku *.sav pod offsetem 30 zapisany jest numer misji. Jeśli chcemy zagrać w dany poziom, to wpisujemy odpowiednią wartość, wgrywamy grę i bierzemy „restart scenario”. Niestety nie mam miejsca, aby wypisać, jakie to są wartości. Spróbujcie sami.

W następnym wydaniu SG&GW pojawi się obszerny opis zmian w „UFO” na Amigę 500 wyprodukowany przez Marcina Bartosika.

Aragorn

XXI WIEK

rozpocznie się
9 września 1996

premiera AD2044!

LK AMALON

zaprasza 9 września 1996
do wszystkich dobrych sklepów
komputerowych na premierę AD2044!



C-64

Siema!

Ostatnio patrząc na to, co dla naszego Comcia można kupić u legalnych dystrybutorów można by dojść do wniosku, że na Zachodzie produkcję programów dla tego komputera zakończono w 1993 roku, no czasem pojawiają się jakieś nieliczne gry z 1994. Prawda jest jednak taka, że za granicami naszego kraju (głównie w Niemczech i na Węgrzech) wciąż powstają gry na starą dobrą sześćdziesiątkę czwórkę. Oto kilka z nich:

BURAGO RALLY Superszybkie zabawki

Chyba każdy z nas gdy był małym chłopcem lubił bawić się mode-



lami samochodów popularnie zwanymi żelaznikami lub resorakami. W produkcji



tych zabawek zawsze prym wiodły trzy firmy Matchbox, Majorette i Burago, przy czym ta ostatnia firma robiła miniatury najlepsze i najdokładniejsze. Właśnie samochodami znanymi z tych miniatur można sobie pojeździć w grze „Burago Rally”.

W tej grze widzimy samochód z góry i ścigamy się tylko z jednym samochodem sterowanym przez komputer. Wydaje się, że jest to trochę zbyt mało, ale za to samochodziki, a także tło, są bardzo starannie i szczegółowo narysowane. Samochody zostawiają nawet ślady opon na ostrych zakrętach.

Na drodze w najmniej oczekiwanych miejscach znajdują się spowalniające kupki piasku (he, he!) i kałuże oleju, które wprawiają nasz samochód w poślizg. Oprócz tego można zna-



leże apteczki zmniejszające ilość uszkodzeń, oponki dodające

naszemu bolidowi prędkości (ale tylko do pierwszej kraksy) i dolarki zwiększające ilość pieniędzy. Samochód, przynajmniej na początku jest dość powolny, więc przejechanie trasy jest raczej nietrudne, gorzej jest natomiast z prześcignięciem samochodu komputera... Przegrana oznacza koniec gry, jeżeli jednak uda nam się wygrać

przechodzimy do sklepu, gdzie można zmienić samochód na lepszy, co jednak jest bardzo kosztowne, albo też porasować ten, którym jeździło się do



tej pory. Nowy samochód oznacza zwiększenie prędkości zwrotności i lepsze przyspieszenie dzięki czemu możemy już śmiało konkurować z kierowcą komputera. Należy jed-



nak pamiętać, że on też stopniowo rozbudowuje swój samochód. Podsumowując, gra jest całkiem niezła, zwłaszcza pod względem opracowania graficznego i dźwięku. Grywalność też nie najgorsza, ale widziałem już gry bardziej wciągające.

BADJOY

FRED IN TROUBLES Stos kłopotów

Z sympatycznym Fredem posiadacze C-64 mogli się już spotkać 3 razy grając w kolejne części jego przygód. Tym razem nasz znajomy znowu wpadł w kłopoty i znów liczy na naszą pomoc.

Czwarta część przygód Freda niewiele różni się od trzech pierwszych. Także tutaj przemierzając

kolejne krainy będziemy skakać po różnorodnych platformach zbierając klejnoty i życiodajne owoce. Uważać trzeba będzie także na różnorodne przeszkody, takie jak zapadnie czy rzeczki. Jak zwykle nie będziemy w czasie



wędrowki osamotnieni, gdyż towarzyszyć będą nam nieciekawe kreatury spod ciemnej gwiazdy bynajmniej nie pałające do naszego bohatera braterską miłością.

Cóż więcej można napisać o tej grze? Właściwie nie wiele. Grafika i muzyka utrzymane są na dotychczasowym dobrym poziomie, ale myślę że zrobienie tylko nowych planszy było pójściem na łatwiznę. Szkoda, że nie dodano do gry czegoś nowego.

BADJOY



LAS VEGAS Windows na Commodore?

Każdy kto używał Windowsów na pececie z pewnością bawił się albo chociaż widział osławionego pasjansa. Niektórzy twierdzą nawet, że jest to najczęściej używany w biurach program (coś w końcu trzeba robić w godzinach pracy). Dlaczego posiadacze C-64 mieliby być gorsi? Z takiego założenia wyszła firma Magna Media wydając grę „Las Vegas”.

„Las Vegas” to nic innego jak właśnie pasjans. Oprawa graficzna

jest ładna i kolorowa, choć momentami wydaje się, że odrobinę cierpi na tym czytelność gry. Na szczęście można wybierać z sześciu wzorów kart i tyłuż wzorów koszulek. Do wyboru jest jeszcze ilość odkry-



wanych kart (po trzy lub po jednej), a także jeden z trzech wariantów – Las Vegas, Solitaire i Fun Game. W pierwszym z nich karty z kupki można przerzucić tylko raz i naliczane są punkty według zasad obowiązujących w Las Vegas. W Solitaire punkty naliczane są według innych zasad, a talię można przerzucić trzech razy. Ostatni wariant pozwala grać dla przyjemności, czyli talie można przerzucać dowolną ilość razy i nie ma żadnych stresujących punktów.

Grze towarzyszy bardzo przyjemna muzyka. Można się przy niej znakomicie odprężyć.

BADJOY



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:

29,90 zł

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 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.

29,90 zł

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!

LAZARUS

- ✓ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✓ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenarii,
- ✓ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✓ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✓ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

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	Too	15,00 zł
Chemia	Miecz Valdgira II	6,90 zł	Koło Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	Deutsch Tester	6,90 zł	Magia Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł	IBM PC:	
Interis	Hardtrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Dr. Mad	AMIGA (TIMSOFT)		Miecz Valdgira II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Drip	Ami Puzzle (2 dyski)	12,50 zł	Ortoiris	12,50 zł	Ortomania	24,90 zł
Bernal	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Wlamsens	Aca Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Poker	Cioch Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Liter	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24,90 zł
Lazarus	English Tester	12,50 zł	Zanek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Truda	Geografia	12,50 zł	Mnemontron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Użyj w nowych złotych, zawierając 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, otrzymują Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA: 15,00 zł do 29,90 zł	3,00 zł
30,00 zł do 59,90 zł	6,00 zł
60,00 zł do 89,90 zł	10,00 zł
ponad 90,00 zł	15,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFT wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przechodząc, przysyłaj do nas zaadresowaną kopertę zwracając z 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



TYRIAN
kosmiczna strzelanka



WILKOŁAK
przygoda w mrokach średniowiecza



NOC
'renderowana' przygodówka



SFINX
przygodówka z dwoma bohaterami



BASTION
rozbudowana gra strategiczna



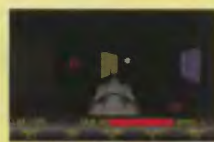
MEGA BLAST
zręcznościówka oparta na motywach 'Dyna blast'



DOM SPOKOJNEJ STAROŚCI
dom starców na wesoło



SKAUT-KWATERMASTER
'komiksowa' przygodówka



STALOWE NERWY
'Doomopodobna' strzelanina



ŁOWCA GŁÓW
rozbudowana labiryntówka



ESKADRA
'komiediowa' strzelanina



OLIMPIADA
symulator sportowy



SKARB TEMPL.
digitalizowana przygodówka



FOREST DUMB
dynamiczna, przebojowa zręcznościówka



MR. TOMATO
gra platformowa - zręcznościowa



RAJD P. POLSKĘ
samochodowa podróż przez Polskę



BRYDŻ
komputerowy brydż



KOSMOS
gra strategiczno handlowa

Alien Target (3 d)	23,60
Arnie II	19,90
Brydż	19,90
Eskadra (2 d)	23,60
Forest Dumb (2 d)	23,60
Frankenstein	14,00
International Soccer	19,90
Liga Polska Manager (3 d)	23,60
Łowca Główn (2 d)	19,90
Mega Blast	19,90
Mr. Tomato (3 d)	23,60
Olimpiada (2 d)	29,90
Rajd przez Polskę (2 d)	29,90
Sen (3 d)	23,60
Sink or Swim (2 d)	19,90
Skarb Templariuszy (3 d)	23,60
Skaut Kwaternaster (3 d)	29,90

Bastion	3.5"/CD	49,90
Body Slam Wrestling		23,60
Dom Spokojnej Starości		36,30
International Soccer		23,60
Isle of the Dead		36,30
Kosmos		36,30
Manager Piłkarski		23,60
Mega Blast		23,60
Noc	3.5"/CD	49,90
Sfinx	3.5"/CD	49,90
Skaut Kwaternaster		36,30
Stalowe Nerwy		36,30
Starship Command		49,90
Sołtys		36,30
The Machines		23,60
Tyrian		36,30
Wilkołak		36,30



LK. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- 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. Wszystkie gry z gwarancją!

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,**
- ✓ **bezpłatny CD z oprogramowaniem dla Windows.**

Komputer BAZA

dla ucznia	multimedia	profesjonalny
486 DX4/100, 256 kB cache, 4 MB RAM, FDD 1,44 HDD 635 MB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 14" color LR, klawiatura, mysz, obudowa Mini Tower, MS-DOS 6,22	Pentium 60, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor color 14" LR, CD-ROM 4 x speed, karta dźwiękowa 16-bitowa, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95	Pentium 90, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1.6 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 15" color LR NI, CD-ROM 4 x speed, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95
2410,-	3340,-	4600,-

Podane ceny nie zawierają podatku VAT (22%)

RATY!

	dla ucznia	multimedia	profesjonalne
1 wpłata	882,12 zł	1222,53 zł	1683,61 zł
12 rat po	222,82 zł	308,80 zł	425,31 zł

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok 15-370
ul. Bema 102
tel. 42 88 92
Bielsko-Biała 43-300
ul. Wyzwolenia 7
tel. 16 74 42
Bydgoszcz 85-092
ul. Karłowicza 26
tel. 40 02 87
Częstochowa 42-218
ul. Dekabrystów 41
tel. 25 36 88
Gdańsk 80-309
ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285-6

Gdynia 81-310
ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08
Gliwice 44-100
ul. Boh. Getta Warszawy 9
tel. 31 74 41
Katowice 40-159
ul. Jesionowa 9A tel. 58 20 62
Kielce 25-026
ul. Leśna 1 tel. 42 972
Kraków 30-017
ul. Racławicka 58 tel. 34 32 17
Lublin 20-013
ul. Narutowicza 62
tel. 20 317

Łódź 90-261
ul. S.Jaracza 19
tel. 30 21 74
Olaszyn 10-083
al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73
Opole 45-078
al. Powolnego 6
tel. 54 54 82 (3) w. 51
Płock 09-400
al. Jachowicza 18
tel. 64 75 09
Poznań 61-655
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Radom 26-600
ul. Zientarskiego 1A
tel. 46 943
Rzeszów 35-051
ul. Staszica 15B
tel. 42 722
Szczecin 71-151
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05
Tarnobrzeg 39-400
ul. Wyspiańskiego 1
tel. 22 42 60
Toruń 87-100
Szosa Chełmińska 128
tel. 26 651

Warszawa
● ul. Powińska 22A
tel. 642 19 14, 642 07 16
● ul. Popieluszki 19/21
tel. 33 90 30
● ul. Kijowska 11
tel. 18 52 34
● Przejście podziemne
D.S. Riviera
Wrocław 50-009
ul. Kościuszki 54A
tel. 44 78 62
Zielona Góra 65-454
ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23

RESURRECTION: RISE 2

Robocia Wielkanoc

Przypomnijmy jaka była historia dotychczas. Minęło sporo czasu od pamiętnej chwili zakończenia walki cyborga z supervisorem (część pierwsza: „Rise of the Robots”) i gratulacji naukowców, którzy nie wiedząc czemu zapomnieli, że to oni odpowiedzialni są za całe zamieszanie. Wszyscy myśleli, że udało się opanować zbuntowane roboty, jednak pokonany (a w zasadzie pokonana) supervisor uderzyła ponownie.

Co się okazało. Owszem cyborg wygrał fizycznie z podłą i zbuntowaną mechaniczną istotą, jednak w ostatniej fazie walki został obezwładniony mentalnie i wyszarpięty z własnego metalicznego ciała. O tym jednak wiedział tylko on i supervisor. Szalona robocica nie poprzestała jednak na tym i mając dostęp do matrycy sztucznej inteligencji cyborga, skopiowała je i użyła w serii robotów nowej generacji. Ta nowa grupa miałyby urzeczywistnić plany jej mocno przewartościowanego rdzawy mózgu, który dykto-

wał jej nad wyraz szalony plan podbicia już nie tylko gmachu korporacji, ale całego świata.

Obdarzone sztuczną inteligencją roboty stały się olbrzymim zagrożeniem dla ludzkości. Niestety naukowcy nie mogli sobie pozwolić na podważenie ich reputacji i likwidację całego gmachu. Zakombinowali, przeszacowali szanse na istnienie jeszcze gdzieś ich faworyta: cyborga i wysłali sygnał. Dosyć dziwny sygnał, taki który zerwał więzi łączące roboty z supervisorem. W ten sposób wszystkie roboty mają swoją wolę i nie są od nikogo zależne, co oznacza, że każdy jest dla nich wrogiem. W tym czasie cyborg także uwolniony został spod wpływu metalicznej damy.

I tutaj gra „Resurrection: Rise 2” się zaczyna. Jako istota bezcielesna (dawny cyborg) będziemy musieli jak najszybciej przybrać jakąś formę – do wyboru mamy aż 18 robotów i dodatkowo 10, do których dostęp jest pośredni (kody i te spr-



wy). Gdy już wybierzemy swoją klatkę, rozpoczniemy wykonywanie uprzedniej misji, czyli unieszkodliwienia supervisor'a i doprowadzenia reszty robotów do porządku. Rozpętało się piekło, a to oznacza zapowiedź dobrej zabawy.

W walkach będziemy musieli pokonać wspomnianą 18 oraz w zależności od wybranego poziomu trudności kilka dodatkowych, aby na samym końcu rozprawić się z nowym wcieleniem supervisor'a.

Drugą część stworzyli Ci sami (z kilkoma wyjątkami) ludzie, jednakże gra nie została wydana pod szyldem Wamer Interactive, ale pod firmą mającą chlubniejsze tradycje w mordobiciach, czyli Acclaim.

W „Rise 2” zamiast wydumane go sposobu sterowania z części pierwszej, mamy klasyczny mortalowski podział na pięć i kopnięcie o dwóch zakresach mocy. Pojawiły się też analogiczne do Fatali Termination Moves kolejne zestawy ciosów specjalnych, combo i tzw. projectile, czyli uderzenia na odległość. Każdy z robotów ma swój typ pocisków. Co ciekawe po-



co wprowadzono wspomniane nowe-ukryte postacie (spis jest w pliku z grą) oraz możliwość urywania kończyn przeciwnikowi i grzmocenia nimi (ta funkcja dostępna jest tylko tym najbardziej maszynowym kupom złomu).

Wysoka rozdzielczość w grze to rzecz oczywiście opcjonalna, ale „Rise 2” wyraźnie było robione pod dokładniejszy tryb graficzny. Jakość wykonania sylwetek robotów, muszę przyznać, jest na wyższym poziomie niż w części pierwszej. Każda z nich starannie policzona na stacjach graficznych Silicon Graphics i dosyć umiejętnie przeniesiona na peceta. Niestety wszystko to kosztem prędkości i dynamizmu gry. Przy wysokiej rozdzielczości, roboty nieznacznie zwalniają, trochę mniej płynnie reagują na ciosy podawane z klawiatury – ale to wszystko można wybaczyć, biorąc pod uwagę wyśmienitą oprawę zarówno graficzną, jak i muzyczną. Miejmy nadzieję, że „Rise 3” będzie już dopracowany w najmniejszych szczegółach.

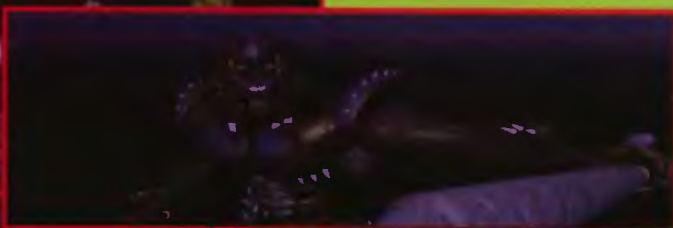
Do gry zasiadłem z przyjemnością, chcąc zobaczyć nowe roboty, ciosy, nowe wcielenie supervisor'a. Niestety, po zakończeniu nie byłem już taki wesoly. Trochę się, przynam, wynudziłem. Walki jakiegoś były takie szablonowe. Łatwo można było ustalić taktykę na roboty (o wiele łatwiej niż w części pierwszej). Trochę przeszkadzały wszelkiego rodzaju spręty z tła jak np.: wyjeżdżająca zza ekranu piła tarczowa.

Zastanawiałem się czego mi brakuje w grze (dla porównania włączyłem MK3) i ku memu przerażeniu okazało się, że to co tak bawi w MK3 to dynamika i to pełną gębą. Co z tego, że roboty różnorodne, kiedy poruszają się jak muhy w smole.

Na pewno każdy miłośnik mordobić powinien zobaczyć na czym polega druga część „Rise of the Robots”, jednak niech nie nastawia się, że będzie to jakaś rewelacja. Ot, przyzwyczajony produkt.

EMILUS

pokonaniu robota i odpowiedniej kombinacji klawiszy możemy wyrwać od niego właściwą jemu formę pocisku (do jednorazowego użycia). Oprócz tych kilku urozma-



RIPPER



Ciemno. Mgła spowija ulice i tylko nikły blask gazowych latarni świadczy o tym, że miasto jeszcze nie rozplynęło się w powietrzu. Nagle słychać jakieś szamotanie, potem przerażający krzyk! Biegiesz i po chwili natykasz się na coś leżącego na bruku. Ciało jeszcze ciepłe, niemalże pływające we krwi. Cóż – następna ofiara Kuby Rozpruwacza. Dobrze że tym razem nie byłeś to Ty...

Tak to mogło wyglądać ponad sto lat temu, gdy ulicami Londynu krą-

dotadek rozrasta się do niespodziewanych rozmiarów – zwykle ze znaczną szkodą dla atrakcyjności gry, jeśli jednak uda się zachować zdrowe proporcje pomiędzy ilością materiału, ahem, multimedialnego a akcją, to z reguły wychodzi z tego coś zupełnie strawnego (vide serie „Commander” Originu, albo „Phantasmagoria”). Jak to wygląda w „Ripperze”? Cóż, nieźle, choć do wielu rzeczy można się przyczepić. Jest to przy-

nymi produkcjami filmowymi, to dobrze. Mi się też kojarzy...

Projektując Rippera nie zdecydowano się (i chwala Najwyższemu) na zastosowanie engine’u trójwymiarowego á la „Doom”. Zamiast tego mamy statyczne lokacje plus animowane przejścia pomiędzy nimi – pierwszy raz zrobiono coś takiego bodajże w „Lost Eden”. Robi to niegorsze wrażenie, ale po dłuższym graniu niemilosiernie denerwuje – a wyłączyć się nie da. Co gorsza



Patroszona PARTNERKA



z y ł
ów sławny morderca. Kariera Kuby Rozpruwacza skończyła się jednak, wydawać by się mogło bezpowrotnie. Zło jednak ma to do siebie, że nie nigdy nie daje się do końca wypłenić – tak zatem Ripper (cóż, tym razem nie Jack) powraca w 2040 – nie w Londynie lecz w Nowym Jorku – ale zawsze. Przynajmniej tak daje nam do zrozumienia firma Take 2 (spod palców jej programistów wyszedł „Ripper”).

Gra zajmuje niebagatelną liczbę kompaktów – mianowicie sześć. Nie jest to co prawda rekord, ale być może liczba ta ma znaczenie magiczne (wiecie – 6 razy 6 równa się 66). Jakby nie było ilość danych składających się na grę pozwalała podejrzewać, że jest to film interaktywny.

Rzeczywiście – filmów tu co niemiara. Wiadomo jednakże, że w grach komputerowych nie o filmy chodzi i są one jedynie dodatkiem do akcji. Czasem co prawda ów

godówka – ale przygodówka first-person-perspective, czyli taka, w której obserwujemy wszystko „oczyma bohatera”. Żeby było śmiesznie – tak dzieje się do czasu, gdy zaczniemy oglądać jakiś film – wtedy bowiem „stajemy z boku” i mamy okazję oglądać bohatera (nas?) w akcji.

Właśnie – kimże tu jesteśmy? W historyjce o Rozpruwaczu możemy być tylko owym przestępcą, bądź tropiącym go nieprzekupnym i bezlitosnym detektywem. W tym przypadku zastosowano niestety wariant drugi – a szkoda, dawno już nie było okazji zagrania prawdziwie czarnego charakteru. Na szczęście nie występujemy tu jako glina – zamiast tego zostajemy detektywem-dziennikarzem, pracującym dla pismka „Virtual Herald”.

Detektyw jak to detektyw – ubiera się w długi skórzany płaszcz lubi kłócić się z przelożonymi i ma całkiem ładnego partnera – a raczej partnerkę. Niestety teźże nie pooglądamy sobie wiele, gdyż już na samym początku gry pada (częściowo) ofiarą Rozpruwacza – nie zostaje co prawda wypatroszona jak jej poprzedniczki, lecz traci pamięć i zostaje umieszczona w szpitalu. Jeśli komuś nasunęły się w tej chwili jakieś skojarzenia z podrzęd-

– przechodzenie pomiędzy lokacjami odbywa się poprzez wskazanie kursorem myszy odpowiedniego kierunku – i dobrze, tylko dlaczego często nasz bohater udaje się w zupełnie inną stronę?

Fabulę już znamy, pora zatem przyjrzeć się pracy dziennikarza-policjanta XXI wieku. Niewiele się zmieniło – w dalszym ciągu dedukcja gra tu najważniejszą rolę. Jedyne klasyczny amerykański komisariat zmienił się nie do poznania – przypomina teraz statek kosmiczny dalekiego zasięgu, bądź też więzienie. Szczególne wrażenie robi opancerzona winda i solidne drzwi do pokojów – być może problem terroryzmu okazał się trudny do opanowania.

Z wyposażenia detektywa zniknęła także lupa – zamiast niej mamy komputer, który usłużnie skanuje nam wszystkie znajdowane corpus delicti, dzięki czemu obcujemy potem wyłącznie z ich cyfrowymi kopiami. Mają one tę zaletę, że dają się analizować na najróżniejsze sposoby.

To zaś (to znaczy wspomniane sposoby) przejawia się w postaci lamigłówek i zagadek logicznych. A to trzeba złożyć do kupy rozbity kubeczek, by odczytać zdołający go na-

pis, a to z kolei musimy odszyfrować hasło broniące dostępu do biblioteki i tak dalej. Zagadki czekają na nas zresztą nie tylko w podręcznym komputerku – jakoś tak się dziwnie składa, że gdzie się nie znajdziemy, czeka na nas będzie jakieś tajemnicze urządzenie, którego tajniki działania koniecznie będziemy musieli poznać. Dziwne zegary, schowki z zamkiem-labiryntem, układanki, wreszcie zaś zabezpieczenia w Cyberspace... Trochę to wszystko (tylko trochę?) przypomina „7th Guest”, ale widać taka to już moda.

Niestety, wszystkie te zagadki logiczne są niezwykle denerwujące, głównie dlatego,



iz są piekielnie trudne. Nie będę tutaj marudził. Przeczytajcie solution i oceńcie sami. Jakby nie było po jednym dniu grania miałem „Ripper” serdecznie dość. Co najgorsze nie mogłem przestać grać, bo jednak fabuła wciąga.

Tak, pomimo że gra się topornie, zaś aktorzy występujący w sekwencjach filmowych są raczej marni (zaś John Rhys-Davis występuje jedynie przez jedną minutę, a i to dopiero pod koniec gry), to jednak fabuła jest na tyle interesująca, że nie pozwala się od gry oderwać. Swoje robi także grafika (czy też raczej trzeba by powiedzieć – praca scenarzystów) – choć wystrój pomieszczeń jest jakiś taki mało nowoczesny jak na rok 2040 (czasem można nawet zauważyć klasyczne pecety, występujące w roli he, he, he, supernowoczesnych komputerów). Na plus zaliczyć należy także niezłą jakość (techniczną) filmów i dźwięku.

Polecać każdemu „Ripper” nie sposób – jednak wszyscy Ci, którzy kochali „11th Hour”, „7th Guest” a czy „Shivers” powinni pokochać tę grę od razu. Inni zaś – cóż, niech się jej przyjrzą. Może...

Gawron