

Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, wrzesień - październik 1996

TOP SECRET

cena 3,00 zł (30.000 starych dobrych zł)

54

9-10

Formula 1
Grand
Prix 2

Voyeur II

Gender
Wars



Killing
Grounds



„Formula 1 Grand Prix 2” – długo oczekiwany sequel wyścigów Formuły 1 produkcji Microprose'u zachwylił swym realizmem, grafiką i odpowiednio dobranym poziomem trudności. Robaquez nie był w stanie powstrzymać się od przeznania REKOMENDACJI!!!



„Killing Grounds” – gra o WIELKICH wymaganiach sprzętowych, które mogą zniechęcić do niej amigowców. Mimo tego Voyager przyznał jej REKOMENDACJĘ za grafikę, możliwości dostosowania gry do posiadanego sprzętu i wspaniałą grywalność.

Dzień dobry, albo dobry wieczór (w końcu nie wiadomo kiedy to pójdzie!)

W imieniu całego zespołu redakcyjnego chcielibyśmy serdecznie przeprosić wszystkich naszych Czytelników za opóźnienie bieżącego numeru. Zostało ono spowodowane drobnymi problemami, które na szczęście nie okazały się tak duże, byśmy się, ku ucieście konkurencji, w ogóle nie ukazali.

Wszyscy, którzy zaprenumerowali TOP SECRET, mogą spać spokojnie - ich prenumerata będzie ważna przez tyle numerów, ile wykupili. Na zmianie numeracji nic nie stracą.

Jeszcze raz przepraszamy za powstałe niedogodności. Do zobaczenia za miesiąc

REDAKCJA

A.D.2044 konkurs	PC	52
Alien Breed 3d Killing Grounds	Amiga	14
Alone In The Dark	Playstation	38
Battle Ground: Waterloo	PC	29
Bug	Saturn	40
Bust-A-Move	Playstation	38
Cartridge		64
Castlevania	Mega Drive	38
Cedric And The Lost Sceptre		23
Chwat		48
Comix		2
Cyberspeed	Playstation	38
Day Of The Tentacle		48
Deadline	PC	27
Decathlon'96	PC	56
Duke'em All	PC	55
Elk Moon Murder	PC	35
Euro 96	Saturn	40
Fire Fight	PC	16
Gender Wars	PC	30
Gracza Kącik Internetowy		63
Gran Prix 2	PC	10
Heliosfera	Amiga	60
International Superstar Soccer Deluxe	SNES	36
Isis	PC	34
Jurassic Park Mega	Drive	40
Lista przebojów		42
Listy		46
Machines	PC	57
Megarace 2	PC	68
Michel Jordan In Flight	PC	62
Nowości		4
OK Bridge – karty i pajęczyna	PC	12
Olimpiada'96	Amiga	57
Pagemaster	Mega Drive	36
Primal Rage	Playstation	38
Return Fire	PC	65
Savegamy		50
Sealteam	PC	62
Sega Saturn Info		36
Space Hulk 2	PC	28
Star Trek	SNES	36
Strife		24
Synergist	PC	33
The Dame Was Loaded	PC	67
The Fantastic Adventures Of Dizzy		49
11th Hour	PC	32
11th Hour		23
Tipsy i Kody		19
True Lies	SNES Gameboy	36
Under A Killing Moon		25
Uniwersytet Gracza		58
Virge 3D		52
Voyeur 2	PC	9
Worms	Saturn	40
Wstępniak		4

LEGENDA:

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

Za miesiąc wyda się:

Albion - RPG, która miało zabić swą grywalnością i rozległością świata; Dixie pograł w nie i jeszcze żyje; opisz jak tego dokonał.



„Gender Wars” – kolejna szybka strategia wyróżniająca się wielopoziomowymi mapami scenariuszy i kontrowersyjną fabułą. Aragorn wcielił się w poskramiacza kobiet, by móc podzielić się swymi wrażeniami.



„Voyeur II” - przygodówka, w której przebieg akcja zależy praktycznie od tego, kogo i kiedy się podgląda. W roli podglądacza wystąpił Borek.

American Civil War - firma Interactive Magic po raz kolejny rozpętała wojnę secesyjną; relację z jej przebiegu (krótkiego zresztą) przekaże Sir Haszak;

Olympic Soccer - Kenjiro zda relację z kilku spotkań, jakie rozegrał z użyciem tego programu; był zdziwiony, że zapowiedzi speców od marketingu U.S. Goldu niewiele różniły się od gotowego produktu;

Quake - pełny opis pełnej wersji gry, która miała już swą premierę w Polsce (dostaliśmy nawet zaproszenie); jego autorem będzie powracający po dłuższej przerwie Rooshkeen

Z - dynamiczna gra, w której trzeba szybciej ruszać myślą niż myśleć; o nowym produkcie Virgin wypowie się Sir Haszak.

a prócz tego niezliczona liczba atrakcji wszelakich (chyba że 3), na które jak zwykle ośmielamy się zaprosić.

menu

- 2 Comix
- 3 Spis Treści – gdyby ktoś go nie zauważył!
- 4 Wstępniak
- 4 Nowości
- 9 Voyeur 2
- 10 Gran Prix 2 – Borek za kierownicą
- 12 OK Bridge – karty i pajęczyna
- 14 Alien Breed 3d Killing Grounds – amigowy Quake
- 16 Fire Fight – strzelanina po polsku
- 19 Tipsy i Kody

23 Cedric And The Lost Sceptre

23 11th Hour

solution

24 Strife

25 Under A Killing Moon

27 Deadline

28 Space Hulk 2

29 Battle Ground: Waterloo – saga continues

30 Gender Wars

32 11th Hour

33 Synergist

34 Isis

35 Elk Moon Murder

36 Sega Saturn Info

36 Pagemaster

36 Star Trek

36 International Superstar Soccer Deluxe

36 True Lies

38 Alone In The Dark – Jack Is Back

38 Bust-A-Move

38 Primal rage

38 Cyberspeed

38 Castlevania

40 Worms

40 Euro 96

40 Bug

40 Jurassic Park

42 Lista przebojów

46 Listy – (niekoniecznie przebojów) - czytelnicy nadesłali

48 Day Of The Tentacle (czyt)

48 Chwat (czyt)

49 The Fantastic Adventures Of Dizzy (czyt)

50 Savegamy – pogrzebmy razem

52 Virge 3D

52 A.D.2044 konkurs – wygrał i TY!

55 Duke'em All – stały kącik

56 Decathlon'96 – nowa gra a tytuł jakby znajomy

57 Machines

57 Olimpiada'96

58 Uniwersytet Gracza – o grafice słów kilka

60 Heliosfera

62 Sealteam

62 Michel Jordan In Flight

63 Gracza Kącik Internetowy – kwa... kwa... Quake

64 Cartridge

65 Return Fire

67 The Dame Was Loaded

68 Megarace 2

Jest
TAKIE

Plague and play - czyli konsole

Inwestycje końca lata

Lato minęło i wszyscy rażno wzięli się do roboty (no, może nie wszyscy sądząc po terminie ukazania się tego numeru TS). A skoro lato mamy już za sobą, można pozbyć się skrupułów i je podsumować. Trzeba przyznać, iż nie było ono gorsze od lat poprzednich lat. Było dokładnie tak samo beznadziejne. Mimo burzliwych zapowiedzi naszych rodzimych dystrybutorów, że czeka nas nadszpeglany zalew softu, wszyscy wydali średnio po jednym tytule, aby nie mówiono, że wypadli z branży i usprawiedliwieni tym faktem udali się na zasłużony odpoczynek.

Ale zacząłem optymistycznie od tego, że wszyscy wzięli się do pracy, więc nie popadajmy w nostalgiczne rozpamiętując coś co było, minęło i wróci za rok o tej samej porze. Nowy rok (szkolny) zaczęli nasi producenci (!) z niebywałym rozmachem wydając 2 tytuły. Każdy z nich chwali się, iż wydał na ich produkcję i promocję 2,5 miliarda starych złotych. I słusznie, że się chwali. Przy ich 2,5 miliardach 4 miliony wydane na „Wing Commandera” wydają się tytule. A że tam były dolary? Cóż, każdy ma taką walutę, jaką sobie w kraju wprowadził. Poza tym za cztery miesiące nie byłoby w stanie wydać nawet jednej starej złotówki, bo te wychodzą z użycia. Zresztą afiszowanie się z nakładami rządu ćwierci miliona złotych z pewnością nie robi już takiego wrażenia. Przy okazji wyszło na jaw, które firmy gromadziły kapitał od dawna kapitał w starych złotych, a teraz muszą się go pozbyć (skądinąd wiadomo, iż każda forma wydawania pieniędzy może być nazwana inwestowaniem; nawet wydawanie ich na chociażby tak prozaiczne rzeczy jak artykuły żywnościowe jest inwestowaniem w ciało – to zresztą niezwykle popularna forma inwestowania w redakcji).

Dla odmiany inna firma zupełnie się nie chwaliła, ile zapłaciła za niezłe zapowiadającą się promocję sławnej gry (może inwestowała w nowych?), ale najwyraźniej nie była pewna skutków swych starań, ponieważ zaprosiła redakcję na tyle późno, by ich przedstawiciele nie zdążyli dojechać. I udało im się. W sumie po co prasa ma psuć nastrój wielkiego święta. Przyznam się, że ja i moi koledzy z innych pism, nie miewamy tak komfortowej sytuacji typu „nikt nic nie wie”, tak więc od dawna nie braliśmy udziału w imprezie nie skażonej obecnością pismaków (co więcej, nawet moja łazienka jest nią skażona, więc ją każdorazowo przy wychodzeniu odkażam).

Dość jednak tych rozważań. Macie bowiem przed sobą kolejny rok szkolny. Rok nadziei, ciężkiej pracy, potu i trudu. Czekają na Was szeregi odpowiedzialnych zadań, z których jednemu, najważniejszemu musicie sprostać – musicie sprawić, by za rok nasi dystrybutorzy i producenci wyjeżdżali na wakacje w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku, ze świadomością, iż wydali tyle tytułów, ile chcieli i sprzedali je w takich nakładach, w jakich zakładali. Zadanie to odpowiedzialne, ale nie takim dawaliście radę. Ojczyzna na Was patrzy.

**Podpisał w zatwierdzeniu
Komitet Programowy
d/s Redagowania
Tez Wstępniaka zastępujący
Triumwirat do czasu
wyjaśnienia jego
niejasnej sytuacji**

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

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

**REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓLPRACUJĄ:**
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak,
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)

WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37

Dział reklamy: (02) 644-77-37

Wymiary reklam:
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona

DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37

DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń.

Nakład: 130.000 egz.

Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16

BBS: 24h,+48 (2) 6788783

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

CO NOWEGO?

Gobliny, pająki i ghoule (?) – to wszystko znajdziemy w mrocznym sekwelu pinballa Siery. Do wyboru będą 3 superszerokie stoły (nowość?!): Zamek, Wieża i Lochy, a na szczególnie wytrwałych czwartym, bonusowym. Gra tworzona przy współudziale konsultanta w tej dziedzinie Creepa Nighta zawierać będzie multimedialne wstawki z poradami dotyczącymi chytrych i szczególnie trudnych zagrań. Atmosfera horroru ma być podsycana muzyką i efektami dźwiękowymi, które zostaną uzupełnione o odgłosy charakterystyczne dla klasycznych elektronicznych pinballi.



Produkt powinien ukazać się (???) w formacie PC-CD, a wtedy zostanie wydany w Polsce przez firmę IPS-CG.

Patcjusz

3D ULTRA PINBALL 2: CREEP NIGHT

Firma Interactive Magic wkrótce wyda symulator tego najnowszego amerykańskiego czołgu. Gracz będzie dowodził plutonem złożonym z 4 czołgów wspieranym czasem przez artylerię, helikoptery czy inne pojazdy. Gracz będzie mógł oglądać teren spoza pancerza w różnej skali, a także z miejsc mechanika, ładowniczego i dowódcy.

Walczyć będzie się na pustyniach okalających Zatokę Perską, stepach Ukrainy, na Bałkanach niszcząc czołgi przeciwnika, wozy piechoty, artylerię, helikoptery czy szturmowce. Bitwy pogrupowane będą w 3 kampanie dzięki czemu wynik jednej walki będzie wpływał na przebieg następnej.

ra w formacie PC-CD ukaze się w Polsce nakładem firmy MarkSoft.

Patcjusz



M1A2 Abrams Tank

Kiedyś pracowałeś dla mafii, ale wpadłeś przy robocie. Teraz po siedmiu latach postanawiasz się zemścić na byłych pracodawcach. W grze „Bez Kompromisu” będziesz musiał rozwiązać wiele zagadek i wystrzelić jeszcze więcej pocisków, by zagnać słodkiego zemsty. Animacja bohatera przypomina nieco tę z „Flashbacka”, jednak reszta grafiki jest zdecydowanie gorsza. Więcej informacji na temat tej amigowej gry znajdziecie w następnym numerze. Program wydała firma Marksoft.

BADJOY

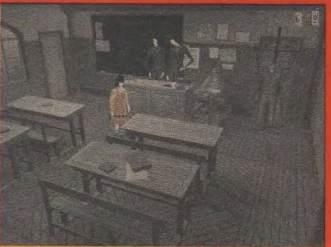
BEZ KOMPROMISU



Jako dziesięcioletnia sierotka o imieniu Miette poruszać się będziemy w dziwnym świecie o klimacie po trosze z powieści Dickensa „Oliver Twist” i nieco z dzieł Julesa Verne. The City of Lost Children to kojarząca się z AITD gra przygodowa z akcją opartą na scenariuszu głośnego francuskiego filmu o tym samym tytule (w pracach nad grą pomagał dyrektor artystyczny filmu, Marc Caro). Grafika w podwyższonej rozdzielczości, specjalne efekty świetlne w czasie rzeczywistym, ponad 20 trójwymiarowych postaci na tle 100 lokacji i filmowa muzyka to atuty gry, którą francuski oddział Psygnosis przygotowuje na Playstation i PC-CD, a która ukazać się ma w

Patcjusz

The City of Lost Children



Firma Origin szykuje drugą część strzelanki „Crusader: No Remorse”. Jak zwykle czekają nas zmagania z liczebnie przeważającym wrogiem uosabianym przez najemników opłacanych przez wielką korporację. Do pozabawiania ich życia posłużą 15 rodzajów broni, wśród których znajdzie się sprzęt potrafiący zamrozić czy ugotować przeciwnika, rozerwać go na kawałki, a nawet sprawić, by wyparował. Sterowany przez gracza bohater będzie mógł wykonać 21 ruchów. Czekają na niego 10

wielopozycyjnych map wypełnionych wrogami, pułapkami i skrytkami.

Dystrybutorem gry przeznaczoną dla PC-CD będzie na polskim rynku IPS CG. Planowanym terminem premiery był wrzesień.

Patcjusz



Crusader: No Remort



Gremlin Interactive postanowiła wydać pecetową wersję swej zrobionej pierwotnie na Amigę strategii „K240”. Jako zarządca jednej z 4 korporacji stajesz się odpowiedzialny za kolonizację wielu opuszczonych asteroidów znajdujących się na obrzeżu znanego świata. Sytuację komplikuje obecność na kolonizowanych obszarach 6 ras Obcych. Musisz z nimi negocjować, zawierać umowy, ale też bronić się przed nimi. Po krótkim czasie okaże się, którym rasom możesz ufać.

Gra przeznaczona na PC-CD powinna ukazać się jeszcze we wrześniu. Jej dystrybutorem będzie najprawdopodobniej firma Licomp.

Sir Haszak

W przygotowywanej przez Sierrę On-Line nowej grze strategicznej znów (który to już raz?) będziemy mogli wziąć udział w wojnie secesyjnej. Wcielamy się w rolę tytułowego generała i na czele Armii Północnej Virginii musimy rozstrzygnąć (najlepiej na swą korzyść) 8 sławnych bitew. Jeśli zdecydujesz się na rozegranie kampanii, będziesz kupował broń, wyrzucał z armii niekompetentnych dowódców, a w przypadku zwycięstwa zakończysz wojnę przemarszem po ulicach Waszyngtonu.

Oprawa graficzna ma zyskać na realizmie (i artyzmie też), dzięki wykorzystaniu prac Morta Kunstlera, znane-

go malarza wojny secesyjnej. Prócz gry otrzymamy na płycie CD multimedialny leksykon wojny.

Grę w formacie PC-CD wyda najprawdopodobniej firma IPS CG.

Sir Haszak



Bohaterem drugiego wydania Phantasmagorii jest Curtis Craig, mężczyzna który przed rokiem opuścił szpital dla chorych psychicznie po wyleczeniu z choroby nerwowej. Wszystko czego pragnie to normalne spokojne życie wraz ze swoją dziewczyną Joilyn.

Wokół niego zaczynają dziać się jednak niezwykle zdarzenia, niezrozumiałe i przerażające. Fotografie krwawią, szczyry przemawiają, zaś jego komputer wydaje się posiadać własny złośliwy umysł. Curtis zaczyna wadzić we własne zdrowie psychiczne. Mroczne tajemnice, seks, mordertwa i niezwykłe koszmary dopaść mają graczy posiadających PC-CD jesieni w tym roku dzięki IPS CG, oficjalnego dystrybutora firmy Sierra On-line.

Dixie

PHANTASMAGORIA 2: A PUZZLE OF FLESH

Akcja gry rozgrywa się w XXI wieku (dla skrupulantów – w roku 2132). Dwie społeczności ludzkie zamieszkujące centrum i obrzeża wszechświata walczą ze sobą o planety, od których zależy ich przetrwanie. Żyjąc w tym nieprzyjemnym świecie jako najemnik zostałeś wynajęty, by wyjaśnić tajemniczy rajd na planetę Lemnios III. Okazuje się, że została ona najechana przez wrogich mechanicznych Obcych. Komunikacja z bazą nie działa, więc jak zawsze jesteś znany na siebie.

W tej strzelance firmy Interplay dysponować będziesz 30 rodzajami broni od pocisków czułych na ciepło po samonaprowadzające rakiety. Przeciw sobie stanie ponad 50 typów Obcych wyposażonych w (podobno) znakomitą sztuczną inteligencję (po paru minutach gry w demo wyglądało, że to prawda), których będziesz wykańczał przez 50 misji.

Grę w formacie PC-CD wyda w Polsce firma CD Projekt.

Palcusz



Wiosną przyszłego roku właściciele Playstation będą mieli okazję zagrać w, jak określają to autorzy z Psygnosis, action-adventure nowej generacji.

Gra podobno wyciąga wszystko co można wydobyć z konsoli generując pełne trójwymiarowe środowisko z naturalną grą światła. Na gracza czeka wielu skonstruowanych z wieloboków wrogów: roboty, mutanci i humanoidzi, których unicestwić będzie swoim arsenałem, od automatów i laserów począwszy, na wyrzutniach i samonaprowadzających się pociskach skończywszy. Dodatkowo, obok części zrzecznościowej, mamy wciągającą akcję z setką prostych zagadek. Jeśli chodzi o fabułę to ponury budynek Rządu Światowego góruje złowroźnie nad ulicami Nowego Jorku. Rozchodzą się pogłoski o genetycznych eksperymentach wewnątrz gmachu. Jako Tenka, członek bojowej organizacji ruchu oporu Pokrecony Świr zostajesz wysłany na misję odkrycia rządowych sekretów.

Palcusz



TYRAN



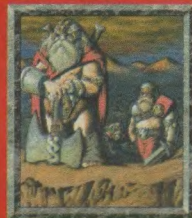
Starzy wyjadacze z pewnością pamiętają grę „Moonstone”. Tym razem firma MarkSoft wydała swoją produkcję opartą na podobnym pomysśle. Podróżując po rozległej krainie i walcząc z agentami ciemności musisz odnaleźć szereg przedmiotów pozwalających na pokonanie Tyrana. Po drodze musisz cały czas zbierać pozostałości po przeciwnikach i odwiedzać miejsca, w których będziesz mógł uzupełnić zaopatrzenie. Gra jest wydana w wersji na Amigę i jest niezwykle trudna.

BADJOY

Po dłuższej przerwie Strategic Studies Group zapowiada wydanie III części strategicznej gry Warlords. W kolejnej części będzie mogło walczyć przeciw sobie 8 lordów, lecz tym razem w scenariuszu każda armia będzie całkowicie różniła się od pozostałych rodzajem jednostek wchodzących w jej skład. Również bohaterowie, tym razem różnych ras, dysponować będą odmiennymi czarami i umiejętnościami. Jak zwykle w różnych charakterystycznych miejscach ukrytych zostanie sporo magicznych przedmiotów. Przewidziana została także rozbudowana dyplomacja umożliwiająca walkę w koalicji.

Wydanie „Warlords III” w formacie PC-CD zapowiedziane jest na drugą połowę przyszłego roku. Wszyscy, którzy chcą jeszcze zgłosić swe pomysły do gry, mogą to zrobić wchodząc w Internecie na stronę www.ssg.com (?)

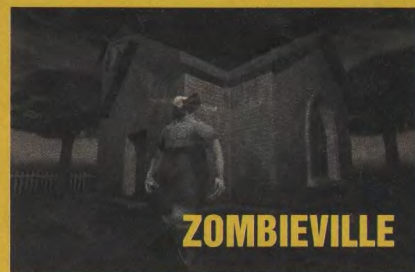
Sir Haszak



Warlords III

W znakomicie prezentującej się graficznie przygodówce Psygnosis pod tytułem Zombierville wcielamy się w postać dziennikarza pragnącego poznać tajemnicę pewnej bazy wojskowej. Pamiętając z przeszłości skandale dotyczące trzymanyh w tajemnicy prac nad energią atomową nasz bohater decyduje się poszukać sensacyjnego tematu. Pełna nieoczekiwanych zwrotów, okraszona czarnym humorem fabuła ciśnie nas w tajemniczą podróż do świata pełnego zagadek, gdzie żywi przemierzają ulice, po których kroczą również zmarli. Ważną rolę, także w konstrukcji zagadek, ma pełnić atmosferyczny soundtrack. Gra ukaże się jesienią na PC-CD.

Sir Haszak



ZOMBIVILLE

SPROSTOWANIA

Niby tego lata nie grało zbyt mocno, ale najwyraźniej jesteśmy mało odporni nawet na temperatury niewiele przewyższające 20 C. Oto co następuje:

1. W numerze 8/96 zdarzyło się nam mianować firmy Blizzard i Virgin producentami dalszych scenariuszy do ich ostatnich doskonałych produktów „Warcrafta II” i „Command & Conquer”. Otóż rozszerzenia te zostały wyprodukowane przez pirackich producentów. Przeciw jednemu z nich Blizzard wytoczył podobno proces w Stanach za nielegalne używanie zastrzeżonego tytułu. Dystrybutorów obu wymienionych producentów, czyli CD Projekt i IPS CG przepraszamy.

2. Nie jest prawdą, iż firma CD Projekt jest dystrybutorem gry „Quake”. Ona nim MIAŁA być. Prawowitym dystrybutorem tej gry na rynku polskim jest firma Techland. Ją także serdecznie przepraszamy.

3. Ocena w „World Rally Fever” odbiegała od zamierzeń autora tekstu i powinna brzmieć: ogólnie – 8, mózg – 4, muzyka – 10, grafika – 9. W tym wypadku należą się wyrazy ubolewania Oceanowi i jego dystrybutorowi, firmie Mirage.

Za wszystkie błędy naszych Czytelników gorąco przepraszamy z nadzieją, iż jesień będzie lepsza.

Na koniec listopada zapowiadana jest premiera polskiej gry zręcznościowej adresowanej do młodszych graczy. Jej autorami są programiści z dotychczas niezna-nej na rynku (oczywiście z produktów, bo o firmie się mówiło) firmy Leryx-Longsoft.

„Lew Leon” to platformówka, ale zawierająca zagadki logiczne. Tylko ich roz-wiązanie pozwoli dojść do końca. A będzie gdzie chodzić. Gra składa się z 12 po-ziomów. Sześć z nich to krainy, sześć rozgrywa się podczas podróży między nimi. Między poszczególnymi etapami mają być krótkie filmiki spajające akcję. Zro-biono też sympatyczne intro w formie krótkiej kreskówki z wierszowanym tekstem wprowadzające w akcję (z niego dowiadujemy się o podłym spisku, który ma na celu pozbawienie korony tytułowego bohatera). W odróżnieniu od zagra-

nicznych produktów twórcy zrezygnowali z grafiki SVGA. Będziemy mieć za to trzy płynnie przewijane plany. Zdaniem autorów wygląda to lepiej niż SVGA w dwóch planach. Z pewnością wypowiemy się na ten temat, gdy tylko otrzyma-my kopię gry.

Jej wydawcą będzie firma CD Projekt. „Lew Leon” zostanie wydany w formie PC-CD i kosztować ma 99 zł.

Palcusz

Lew Leon



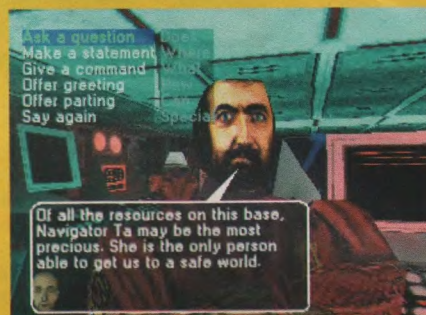
Kosmiczna stacja wewnątrz słońca, choroba drążąca ciało, niszczą-czewspomnienie wypalone głęboko w umyśle. Fotogra-fia. Koszmar. Morder-stwo. Podróż w odmęty ciem-ności w szalonym uścisku czasu. Psygnosis chce zawstydzić trady-cyjne gry rpg, gdyż Sentient ma

byćpierwszą grą w swym gatunku podejmującą się próby wprowadzenia niez-wyklekompleksowej interakcji między postaciami gry. 60 mieszkańców Sentient topostacie z krwi i kości, każda ze swoimi własnymi dążeniami i motywacja-mi,skrytymi zamiarami i przekonaniem. Co więcej owe postacie rozmawiają ze-sobą nawet wtedy gdy gracz nie ma w pobliżu. Plotki, spiski, pogłoski,podslu-chane strzępy informacji składają się na mieszankę wartościowych,jak również kompletnie bezużytecznych i mylących tropów. Gracza zadaniemoddzielić bę-dzie ziarno od plew, dowiedzieć się skąd pochodzi zabójczaradiacja i uzdrowić sytuację na stacji. To tylko fragment akcji nowej rpgPsygnosis, która według za-pewnień firmy ma rzucić na kolana fanów gatunku,łącząc sobie również elemen-ty symulacji i strategii.

Do obiecujących cech Sentient należąć będzie np.: podział pracy wzes-pole i powierzenie róż-nych obowiązków człon-kom załogi, rozległaprzes-trzeń renderowanych w czasie rzeczywistym 200 korytarzy, przedsi-onkowi pokoi oraz wielowąt-kowa akcja z wieloma za-gadkami do rozwiąza-nia.Wszystko to ma uzu-pelniać wspaniała muzy-ka, nie mniej wspaniale efektydźwiękowe i pełna detali oszalamiająca gra-fika. Produkt ukazać się ma podsam koniec tego roku na PC-CD.

Zobaczmy...

Dixie



SENTIENT

TOMB RAIDER

6

W nowej grze Core Design wcieliliśmy się w skąpo ubraną postać biegnącą po grobach zaludnionych przez dzikie bestie. Nie ciesząca się, z nieznanym bliżej powodów, najlepszą sławą, seksowna, a przy tym dosyć agresywna dama, Lara Croft, Indiana Jones w spódnicy, aktualnie podejmuje się odszukania starożytnego artefaktu nazywanego Latoroślą. Lara spotka ona na swej drodze różne indy-widua, niektórzy będą pomagać, inni nie cofną się przed niczym by ją powstrzy-mać. Na koniec okaże się, że odkrycie którego Lara dokona będzie o wiele waż-niejsze, niż się to początkowo wydawało.

„Tomb Raider”, czyli Lupieżca Grobowców to gra action-adventure, gdzie ele-menty logiczne przeplatają się ze zręcznościowymi, a całość spina kłamrą wartka akcja. Lara i jej 2000 klatek animacji płynnie poruszają się po trójwymiarowym grobowcowym środowisku. Tworzący cztery poziomy świat widzimy z perspekty-

wy osoby trzeciej, która biegnie z kamerą za naszą bohaterką. Każdy z poziomów podzielony jest na trzy obszary, które zawierają z kolei podlokacje: starożytne ru-iny, piramidy, lochy, korytarze, tunele pełne śmiertelnych pułapek, coraz trudniej-szych zagadek i różnorodnych przeciwników. Nasza bohaterka skacze, wspina się i pływa i używa znalezionych przedmiotów, wśród których znaczna część to narzędzia zbrodni.

Oprócz kamery, która w inteligentny i dramatyczny sposób przesuwa się nie-ustannie za Larą, niezależna kamera pozwala Larze zaglądać w przepaść, za wę-giel, obserwować podłoże bądź sufit.

Między lokacjami mamy możliwość zaobserwowania cut-scenów FMV, które ilustrują przełomowe momenty w grze dostarczając wskazówek i informacji co do dalszego postępowania.

Gra ukáže się pod koniec roku najpierw na Saturna, a potem na Playstation i PC-CD.

Dixie





Maraton

Gier

Oficjalne wyniki:

16 sierpnia odbył się w wyremontowanych lochach zamku w Ostródzie (woj. olsztyńskie) Maraton Gier będący jedną z imprez Ostróda Summer Hot Days. Do całodniowej rywalizacji w 4 kategoriach („Mortal Kompat 3” – gromadził najwięcej kibiców, „Duke Nukem 3D”, „Screamer” i „Quake” w wersji shareware) stanęło kilkudziesięciu zawodników. Każdy brał udział we wszystkich konkurencjach.

Choć nagrody nie były duże (część sponsorów raczyła się wycofać w ostatniej chwili, co im na długo zapamiętamy), rywalizacja była ostra i wzbudziła wiele emocji zarówno wśród startujących, jak i kibiców. Ostatecznie fundatorami nagród były firmy L.K. Soft, ALBO, PKO S.A. oddział w Ostródzie i (jak się okazało w ostatniej chwili) nasza redakcja. Zwycięzcy otrzymali oryginalne gry od fundatorów, zdobywcy drugich miejsc na otarcie łez dostali prenumeraty TS.

W przerwach pomiędzy konkurencjami organizatorzy zademonstrowali jak należy grać death-match w „Duke’a”, a Sir Haszak zmierzył się w tej konkurencji z przyszłym zdobywcą I miejsca sromotnie przegrywając 0:10. Na pocieszenie organizatorzy obiecali mu na przyszły rok turniej w „Warcrafta”.

Prócz zwycięzców, impreza miała swych bohaterów. Pierwszym był z pewnością Cezary Kacała, który grał z użyciem tylko jednej ręki (druga kilka dni wcześniej dość gwałtownie się zużyła podczas gry w kosza). Co prawda odpadł on tuż przed finałem w „Mortalu”, ale w dwóch innych konkurencjach zajął II i III miejsce, w czwartej zaś awansował do fina-

łu, który zresztą z powodów obiektywnych nie został rozstrzygnięty.

Czarnym koniem zawodów była Ola Kwiatko-Bębnowska, która taśmowo pokonywała przeciwników. I miała szansę na zajęcie miejsc na podium w trzech konkurencjach, gdyby dwa razy nie natknęła się w walce o finał na Czarka. W „Quake’u” weszła do finału (w drodze do finału jeden z jej przeciwników dowiedziawszy się z kim przyjdzie mu walczyć zrezygnowany zajął „Tylko nie ona!”), ale wtedy właśnie miejska elektrownia bezdyskusyjnie zakończyła zmagania wyłączając prąd na czas bliżej nie określony.

Zabawa była przednia, atmosfera niezwykle przyjemna i choć nie odbyło się bez potknięć (najtrudniejszy pierwszy raz) wielkie brawa należą się dla organizatorów Tomasza Misiowca i Kamila Ratajczaka wspieranych przez Biuro Promocji Miasta Ostródy, którzy poświęcili 2 tygodnie swego życia po 24 godziny na dobę, by wszystko się udało (nawet „Mortal Kompat” sprawnie chodził po sieci, co nie powiodło się specjalistom na podobnych imprezach). Za rok planują oni kolejną imprezę, o której nie omieszkamy poinformować. Tym razem z wyprzedzeniem.

niespecjalny wysłannik
Kontur Ostródzki

„Mortal Kompat 3”

1. Maciej Świerzewski
2. Michał Misiowiec
3. Rafał Janowicz

„Screamer”

1. Karol Wrzesiński
2. Cezary Kacała
3. Szymon Kopczyński

„Duke Nukem 3D”

1. Bogusław Jasiński
2. Michał Misiowiec
3. Cezary Kacała

„Quake”

- 1, 2, 3 – elektrownia miasta Ostróda przez knock out



INTEL OUTSIDE 3

W dniach 30-31 sierpnia w warszawskiej Stodole odbyła się już trzecia edycja organizowanego przez grupę Union Copy-party. Tym razem na imprezie zjawili się około 1000 uczestników, choć organizatorzy liczyli na więcej. Wpływ z bile-
tów z ledwością starczył na pokrycie kosztów, a co za tym idzie nagrody nie były tak atrakcyjne jak na to liczono. Większość uczestników stanowili Amigowcy, było też sporo pecetowców i garstka użytkowników C64, a nawet kilku posiadaczy małego Atari.

Oprócz tradycyjnych już konkursów (nie obyło się bez pewnych poślizgów) przez cały czas party działał bufet oraz Manga Room gdzie dzięki uprzejmości firmy Planet Manga można było obejrzeć japońskie filmy animowane.

Odbyły się też koncerty zespołów rapowych, i kilka szalonych konkursów przeznaczonych dla wszystkich uczestników.

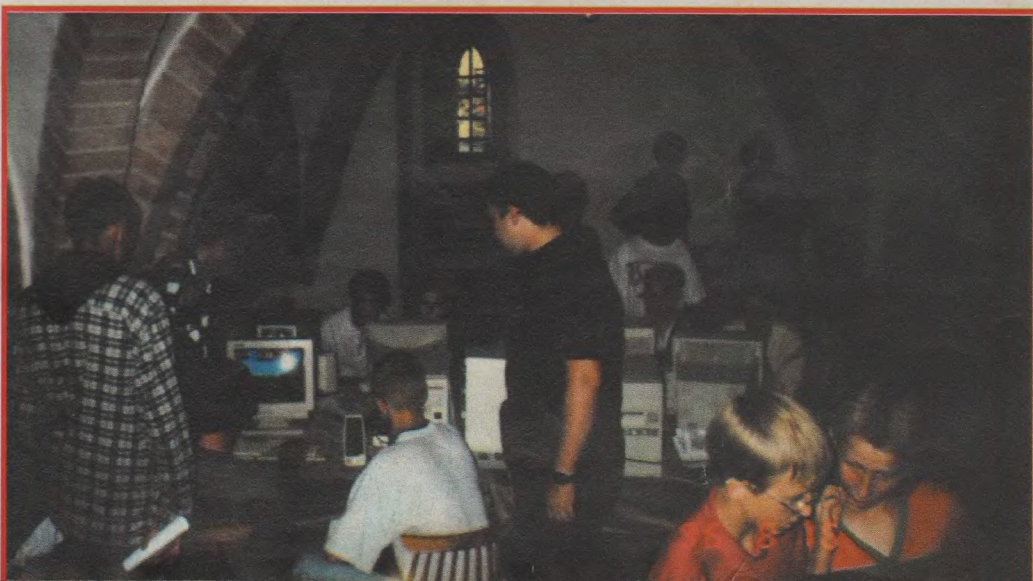
Poziom prac oddanych na konkurs był bardzo wysoki (choć zdarzały się i kieszki). Największe wrażenie wywarło chyba jednak puszczane poza konkursem demo na małe Atari oraz Videodemo grupy Union.

Podsumowując party było najgorsze ze wszystkich Intel Outside’ów, ale w porównaniu z innymi tego typu imprezami nie wypadło wcale tak źle.

Poniżej przedstawiamy wyniki:

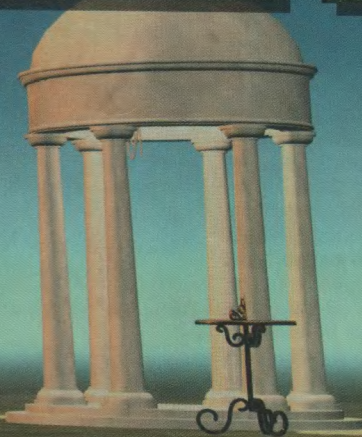
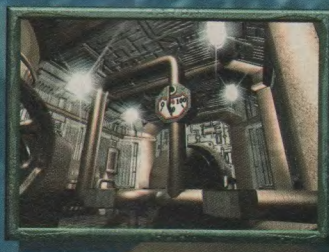
BADJOY

Amiga DEMO	2. Lucky
1. Muscles/Impulse	3. Talbot
2. Embarced/Floppy	RAY
3. Demo/Venture	1. Cherry/Skywalker
C64 DEMO	2. Intel Pentium Zuber/Golden Trio
1. Samar	3. Desert Town Zoltan/Opium
2. Lepsi	Pc DEMO
3. Oxygen & Q-pa	MUSIC 4 CHANNEL
Pc DEMO	1. In a future! Kofi/Revolt
1. Contact	2. Love & Peace Digital/Phuture303
2. Big Mistake	3. Bułgaria Diabeł
3. Rrosive 3/Exmortis	MUSIC
Amiga INTRO	MULTICHANNEL
1. Rumpelstiltkin/Floppy	1. Reprove
2. Unanimater/Floppy	2. Oxygene2
3. Crom/Amnesty	3. Rem
Pc INTRO	MUSIC C-64
1. Pearl	1. Wacek/Arise
2. Grdleqtn	2. Gregfeel
3. Amitro	3. Wizard/Oxygen
Amiga 4K	VHS
1. Sunday	1. Rave Extreme/UNION
2. Tumips	2. 2
3. GouraudFace	
GFX	
1. Fame/Nahcolor&Floppy	
2. Sweet Poison/Lazur	Organizatorzy chcieliby przy okazji podziękować firmom HDP, Techland, CD Projekt i Wydawnictwu Bajtek za współpracę.
3. Pain/Yoga	
C-64 GFX	
1. Senti	



A.D. 2044

UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda **PENTIUM 100!**
szczegóły w pudełku z grą!



16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:

PC 486, WINDOWS 95

CD ROM min. 2x speed

Uwaga:

Niezbędne WINDOWS 95!

LK AVALON

skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275

email: office@avalon.rzeszow.pl

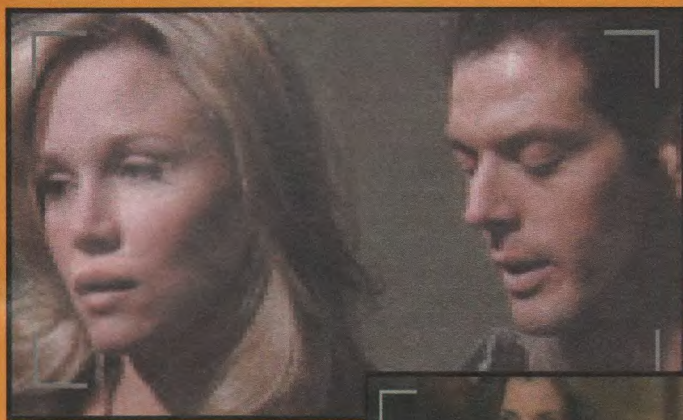
Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.

Każda gra z gwarancją poprawnego działania!

Uwaga:

W każdym pudełku plakat oraz KARTA KONKURSOWA!

O efektach obserwacji, czyli rozprawka kwantowa



Ta gra jest bardzo nietypowa. Może wynika to z braku doświadczeń Philipsa na polu gier komputerowych, może jest to kwestia dość automatycznego przeniesienia na komputery produktu projektowanego na CD-I, a może jest to świadoma akcja – nie wiem. Zaczynamy jednak od początku, którym będzie scenariusz.

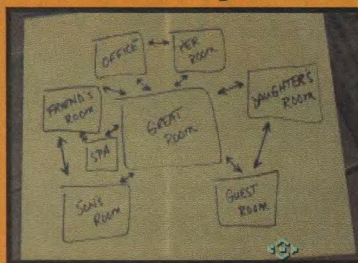
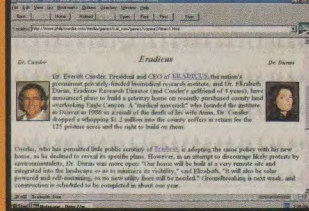
A scenariusz przedstawia się następująco: mieszkasz sobie od lat w Kanionie Orla, pięknym i odludnym miejscu, chodząc samotnie w tę i nazad i robiąc zdjęcia przyrody. Pewnego dnia naprzeciwko Twoich okien rozpoczyna się budowa bardzo nowoczesnego domu, w którym po kilku miesiącach zamieszkuje rodzina naukowca, a zarazem głównego udziałowca firmy Eradicus, zajmującej się biotechnologiami – dr Evertta Cusslera. Zaczynasz ich podglądać, aż nadchodzi dzień, w którym Twoje obserwacje mogą stać się do czegoś przydatne – w nocy bowiem zamordowana zostanie (o ile temu nie zapobiegiesz) „dziewczyna” (cudzołós ze względu na wiek inkryminowanej) Cusslera, dr Elizabeth Duran. Właściciel domu w międzyczasie zmarł w bliżej niewyjaśnionych okolicznościach.

Do dyspozycji masz sztucer i kamerę wideo z kierunkowym mikrofonem. Siadasz przy oknie i obserwujesz dom naprzeciwko, nagrywając niektóre rozmowy. Sęk w tym, że prądu z ładowanych energią słoneczną akumulatorów na pewno nie starczy na całą noc, trzeba więc bardzo starannie dobrać nagrywane kawałki – tak, by stać się świadkiem wszystkiego co niezbędne do udowodnienia komuś winy. Na koniec – kiedy już nagrane jest wszystko co trzeba – może przydać się wreszcie sztucer. Ot i wszystko – a przynajmniej tak to wygląda w ładnym skrócie jakim raczy nas instrukcja. Praktyka wygląda nieco bardziej skomplikowanie.

Okazuje się bowiem, że ilość energii w jakimś przedziwny sposób zależy nie tylko od tego, jaka jest długość dokonanego nagrania, ale

również od tego, co nagraliśmy. Na gruncie praw fizyki nie da się tego wyjaśnić, tu chyba bardziej potrzebna by była metafizyka. Żeby było jeszcze dziwniej, wydarzenia które obserwujemy mają kilka wersji – zabójcą mogą się okazać co najmniej dwie różne osoby, mogą też zginąć inni. Wychodzi więc na to, że nasza obserwacja wpływa na przebieg wydarzeń, co kojarzy mi się wyłącznie z najbardziej zaskakującymi wynikami eksperymentów przeprowadzanych przez fizyków kwantowych – tam też historia cząstki zależy nie od tego, jakie były jej pęd i położenie, ale od tego czy ktoś się nią interesował czy nie... Zdumiewające, prawda?

Jednak to wszystko daje się mieścić w konwencji gry, w której niekoniecznie wszystko musi mieć sens zgodny z życiem i zdrowym rozsądkiem. W konwencji gry natomiast nie chce mi się w żaden sposób zmieścić nie-możliwość nagrania jej stanu – w efekcie niektóre sceny z po-



Voyeur 2

VOYEUR II

PHILIPS MEDIA INC. '96

18
18
18
18

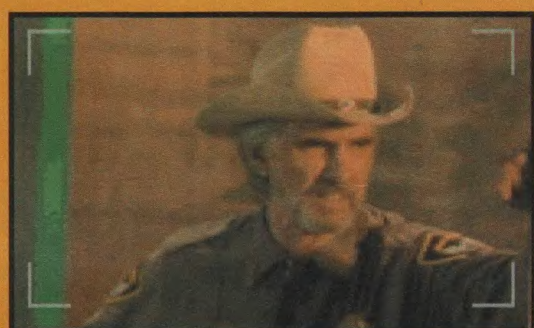
PC 486/66, 8 MB RAM,
CD-ROM, SB

rami i dobrze wyreżyserowany. Podczas jego oglądania z wszystkich postaci – członków rodziny i znajomych – wychodzą mniej lub bardziej ciekawe charakterki, stosunki między nimi gramatują się coraz bardziej (dosłownie i w przenośni), aż w końcu nic nie wygląda tak, jak mogło się wydawać na początku. Naprawdę, film i akcja – paluszki liżać (pod warunkiem wszelako, że wyrosło się z filmów typu bij-zabij i potrafi docenić trochę bardziej skomplikowaną akcję z akcentami psychologicznymi; gra jest zresztą przeznaczona dla osób dorosłych i choć nie ma w niej żadnych scen, których nie pozwoilibym obejrzeć piętoklasiście, szanse, że zrozumiałby o co chodzi są znikome). Po raz kolejny mam ochotę obejrzeć zmontowany z użytego do gry materiału film fabularny (poprzednio było tak przy okazji „Silent

Steel”). Złazcza, że techniczna jakość wyświetlanych filmów pozostawia sporo do życzenia (zwłazcza w porównaniu z filmami z „Megarace 2”).

Teraz trzeba by jakoś podsumować i zakończyć tę recenzję, co nie jest łatwe. Nie jest łatwe, bo ścierają się we mnie dwa bardzo przeciwstawne zdania na temat gry. Z jednej strony – znakomity scenariusz i dobra robota filmowa, z drugiej – średnia grywalność. Kupić nie kupić – obejrzeć warto.

Borek
P.S. Grę być może wyda IPS CG.





4 koła i silnik jak stodoła

Następcę „Grand Prix” zapowiadano już od dawna – praktycznie od momentu premiery „GP1” (które wcale nie miało numerka). Tak się jednak jakoś złożyło, że ciągle widzieliśmy tylko zapowiedzi, na ECTS-ie pokazywano jadący bolid – i to wszystko. Na pytanie o termin wydania odpowiedzi były albo mętne, albo precyzyjne ale niedotrzymywane, albo wymijające – „very soon” (szybko) ewentualnie „soon” (wkrótce). Parę osób niezbyt starannie śledzących rynek było już nawet święcie przekonanych, że „GP2” został już dawno wydany. Nie mieli racji, a my czekaliśmy, czekaliśmy, czekaliśmy. Wreszcie się doczekaliśmy – i wychodzi na to, że warto było wykazać się odrobiną cierpliwością.

Zacznę od porównania (pobieżnego) „GP2” poprzednikiem – po trosze dlatego, że będzie to okazja do przedstawienia gry, po trosze dlatego, że wszyscy zainteresowani zapewne i tak widzieli „GP1”.

Pierwsze, narzucające się spostrzeżenie – zachowano częściowo układ menu i prak-

tycznie całą klawiszologię. Kto grał w wersję wcześniejszą uruchomi nową i od razu może zacząć grać bez zaglądania do instrukcji. Drugie spostrzeżenie, nie tak nachalne w pierwszej chwili, ale wyraziście po kilkunastu minutach albo i kilku godzinach – gra jest znacznie trudniejsza, jednak nie tak, żeby nie dało się w nią grać.

Cała rzecz w tym, że włożono bardzo dużo pracy w maksymalnie precyzyjne odwzorowanie zachowania samochodu i zależności między jego wyregulowaniem a zachowaniem na torze. Niby było to już obecne w pierwszej części gry, ale – powiedz-

by być w stanie grać na najwyższym poziomie trzeba spędzić przy grze – trenując i dobierając parametry – kilkaset godzin. To dobrze wróży stopniowi wykorzystania gry – łatwo bowiem złapać bakcylią jazdy na najniższym poziomie, a potem można tygodniami albo i miesiącami szlifować formę.

Ta liczebność dostępnych parametrów jest w dużym stopniu deprymująca dla kogoś nie będącego hardcorowym miłośnikiem grzebania w samochodach. O ile dobranie przełożeń skrzyni biegów i ustawień tylnego i przedniego spoileru jest jeszcze stosunkowo logiczne i łatwe do zrozumienia, o tyle wpływ wielkości skoku amortyzatorów i stopnia ich twardości (osobno lewych i prawych, osobno pracujących na ściskanie i rozprężanie) przekracza możliwości pojmowania kilku znanych mi mechaników samochodowych, skądinąd świetnie naprawiających pojazdy bardziej skomplikowane niż rower czy maluch. Niestety, instrukcja nie pomaga specjalnie w rozumieniu znaczenia większości parametrów, a zawarte w niej wskazówki na temat tego jak regulować samochód są ogólnikowe i nieprecyzyjne. Co ciekawe, przy uzupełnieniu gry o tyle szczegółowych parametrów zrezygnowano zupełnie z obecnej w „GP1” możliwości wyboru typu opon, a wszystkie wyścigi

dobrze, dobrze, nie mam ŻADNYCH doświadczeń), to jednak paroma samochodami jeździłem i kilka razy się ślizgałem (najbardziej spektakularnie maluchem na rondzie Waszyngtona w Warszawie – ominąłem wszystkie przeszkody i wjechałem jak gdyby nigdy nic we Francuską; sam nie do końca wiem jakim cudem). „Grand Prix 2” jest absolutnie rewelacyjne – przyspieszając czuje się moment, w którym koła zaczynają puszczać, w prostych wypadkach daje się samochód opanować, a w trudniejszych nie – i ani przez chwilę nie ma się wrażenia sztuczności całej sytuacji. To samo powiedział mi o swoich wrażeniach Rooshkeen więc wiem, że nie jestem w swojej ocenie odosobniony.

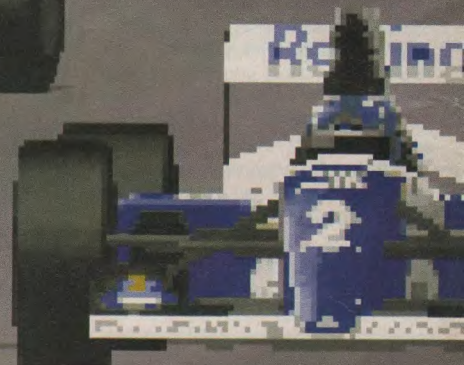
Bardzo poważne zmiany dotyczą również grafiki. Po pierwsze (i właściwie po ostatnie) – można grać w wysokiej rozdzielczości. Na szczęście nie jest to konieczne (poza menu, które zawsze są w wysokiej rozdzielczości, ale do tego już nas dawno przyzwyczajono). Na szczęście, bo na P133 i pożądej karcie graficznej po włączeniu wszystkich możliwych bajerów i detali szybkość spadła do mniej więcej 10 klatek na sekundę – po ich wyłączeniu dało się wprawdzie uzyskać 26 klatek,

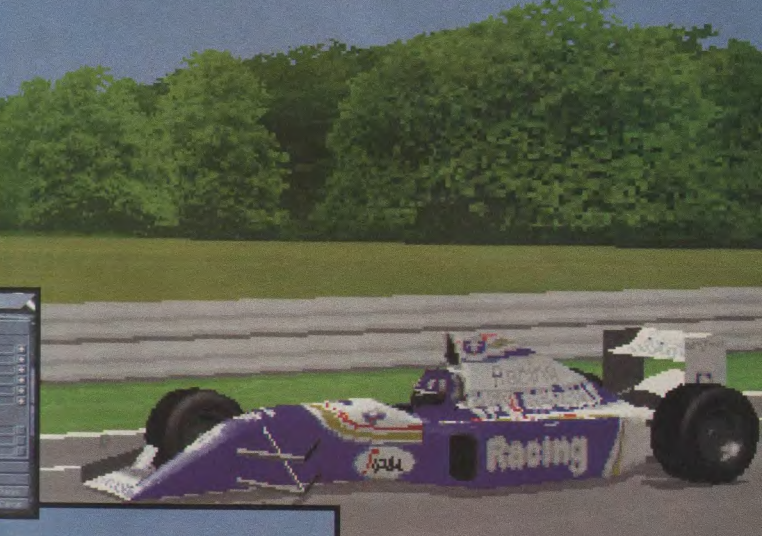
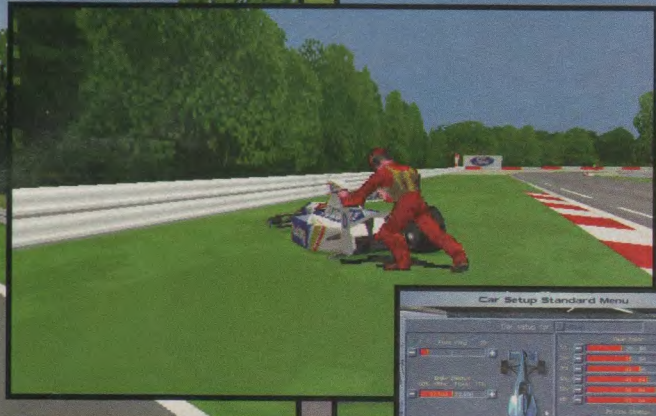
ale jakość obrazu była beznadmierzna. W niskiej rozdzielczości jest znacznie lepiej i nie trzeba być posiadaczem rakiety żeby, móc spokojnie grać, w zupełności wystarczy porządne 486. Długi czas tworzenia gry (a właściwie przygotowywania jej do wydania) spowodował, że nie obsługuje ona żadnych sprzętowych akceleratorów grafiki, a szkoda – mogłoby się to bardzo przydać. To, że gra jest szykowana tak długo, widać jeszcze na podstawie jednego elementu – może ona chodzić na zwykłej karcie VGA, bez rozszerzeń VESA (menu są wyświetlane w trybie 16 kolorów; wygląda to zdumiewająco dobrze).

Skoro już o grafice mowa, to muszę wygłosić na jej temat jakiś hymn. To, co widać na ekranie (oczywiście w wysokiej rozdzielczości i na szybkim sprzęcie) jest rewelacyjne, dopracowane w takich nawet szczegółach jak ruchy głowy kierowcy. Naczelny kiedy zobaczył jadący (w powtórce) samochód powiedział: „A ja to intro już widzia-

odbywają się zawsze przy doskonałej pogodzie. Deszcz przestał padać na torach wyścigowych!

Jeździ się więc na nawierzchni suchej, ale i na takiej można się zacząć ślizgać. Wprawdzie nie mam wielu doświadczeń z prowadzenia bolidu formuły pierwszej (no





GRAND PRIX 2

MICROPROSE '96

IPS CG

👍 ? 🎵 🖋️

19 19 19 19

PC 486 DX2/66, CD-ROM,
8 MB RAM, MYSZ

lem na ECTS-ie", po czym mocno się zdziwił, kiedy wyszło na jaw, że obraz nie jest odgrywanym filmem tylko generowanym w czasie rzeczywistym. A już kogo jak kogo, ale jego zaskoczyć dobrze generowaną grafiką jest trudno.

Zdaje się, że jak na razie pisałem głównie o tym, co się udało – jednak nie ma gier bez wad i błędów. Czego trochę może w grze brakować, to animacji. Poza początkiem (fajnym, ale nie rewelacyjnym) brak jest filmików z wyścigów, a same zdjęcia to trochę za mało. Ktoś może stwierdzić że się czepiam, ale autentycznie mi tego brakowało. Zwłaszcza, że ścieżka dźwiękowa dorasta do wysokości zadania i tworzy dobrą atmosferę.

Twórcom modelu zachowania samochodu udało się też strze-

lić gałę. Żeby się o tym przekonać wystarczy wpaść na barierkę i zgubić jedno z przednich kół. To, że można potem jechać dalej, a nawet rozpędzić się do ponad dwustu kilometrów na godzinę (mój rekord to około 170 mph, dokładnie nie pamiętam) zakrawa na kpiny, ale cóż – może te typy tak mają? Muszę jednak przyznać, że trochę tego mojego Williama ścigało w prawo i łatwo wpadał w poślizgi na zakrętach – znacznie łatwiej niż wtedy kiedy miał cztery koła do dyspozycji.

Ostatnia uwaga pokrywa się z tym, co kiedyś napisałem (a może to nie ja? Rozmawialiśmy na ten temat w kilka osób i ktoś to na pewno przelał na papier) o symulatorach. Używanie klawiszy nie jest najlepszym rozwiązaniem, lepsze efekty można

uzyskać korzystając z joysticka, i to rzetelnie proporcjonalnego, a nie jakiejś tam podróbki. Hamując z klawiatury praktycznie nie daje się uniknąć zablokowania kół przy ostrym hamowaniu, jakie jest potrzebne przed każdą szykaną, a zablokowanymi kołami można robić różne rzeczy (głównie sunąć prosto przed siebie), a nie wchodzić w zakręt. W efekcie żeby się w nim zmieścić, trzeba zacząć hamować wcześniej, żeby przed zakrętem koła zdołały odzyskać przyczepność, a wtedy nas wszyscy chętnie wyprzedzają. Trochę pomaga hamowanie „pulsacyjne” w postaci zawziętego stukania w klawisz, ale jest to półśrodek. Rozwiązaniem mogłoby być użycie kilku klawiszy do skręcania i hamowania – ktoś tak w jakiejś grze zrobił i miało się znacznie lepsze panowanie nad samochodem. Szkoda, że nie powielono tamtego pomysłu.

To by było na tyle. Może nie jestem zadowolony, ale gra zrobiła na mnie duże wrażenie i bardzo mi się spodobała, więc polecam ją z czystym sumieniem. Kto wie, może trzeba było jeszcze do pudełka włożyć śmierdzącą smarami i spalina-



mi szmatę – bo innych sposobów podniesienia realizmu nie potrafię sobie wyobrazić...

Robaquez

Gra otrzymała rekomendację

Gra wgniata w fotel jak grawitacja na Jowiszu, między niczym młot Shao Kahna. Dla koneserów zabawa na długie miesiące, ale i początkujący znajdą coś dla siebie. Po prostu najlepszy na świecie symulator wyścigów. Gdyby tylko nie wymagał Pentium 100...

Roos

Narzekania na komputerowe symulatory brydża stało się zasadą. Nie wielka liczba konwencji, którymi grają (albo wydaje im się, że grają), schematyczność rozgrywki, a przede wszystkim częste błędy w algorytmie sprawiające, iż komputerowi zawodnicy dokonują zadziwiających zrzutek czy wistów sprawiają, że trudno znaleźć przyjemność w grze z komputerem. A często jesteśmy na taki program skazani, gdy znajomi nie mają czasu wpaść wieczorem na robkerja.

Sytuacja gwałtownie się zmieniła po pojawieniu się w Internecie serwerów, na których spokojnie można zagrać o dowolnej porze z ludźmi oddalonymi o tysiące kilometrów. Jednym z nich jest OKBridge (www.okbridge.com), na którym miałem okazję się nieco pobawić.

Technika jest nadzwyczaj prosta: dostajemy się na stronę www, ściągamy odpowiedni program (do wyboru wersje DOS, Windows i UNIX) i rejestrujemy się telnetem, co daje nam miesiąc grania za darmo. Nie daje to dostępu do wszystkich usług OKBridge'a, ale i tak wystarcza, by zasmakować w internetowych rozgrywkach.

Najważniejsze są możliwości, a te mamy niemal nieograniczone. Przede wszystkim możemy grać w dowolny rodzaj brydża: od robra począwszy, przez zapis meczowy (IMP) na maksach skończywszy. W tych dwóch ostatnich typach rozgrywki wynik rozdania z naszego stolika odnoszony jest do wyników z pozostałych stolików. W dłuższym dystansie mamy więc porównanie naszego poziomu gry do poziomu pozostałych zawodników.

Ten pierwszy raz

Po wejściu do programu znajdujemy się w poczekalni, z której możemy przyjrzeć się ile jest stolików, gdzie jest niedobór grających i jakiej klasy gracze są poszukiwani (zazwyczaj przy każdym ze stolików jest napisane czy grają przy nim początkujący, średniozaawansowani, zaawansowani czy eksperci; jako gracze niepłatni mamy jednak tylko dostęp do stolików dla gości – „guest-tables”). Dzięki temu mamy szansę trafić na stolik, na którym siła gry pozostałych graczy nie będzie drastycznie różniła się od naszej.

Po zasiądciu do stolika (możemy to uczynić jako kibic, wtedy widzimy wszystkie ręce, lub jako gracz) rozpoczyna się gra, w trakcie której prócz standardowych odzywek możemy rozmawiać ze wszystkimi zebranymi przy stole.

Przy niektórych stolikach, zwanych „towarzyskimi”, chodzi zresztą głównie o rozmowę. Brydż pozostaje jej miłym uzupełnieniem. Rozmowy można prowadzić publicznie (wszyscy „słyszą”, co mówimy), bądź prywatnie (tylko z jedną z osób siedzących przy stole – nie można jednak rozmawiać prywatnie z partnerem).

Program umożliwia szybkie zakończenie partii, jeśli nie ma wątpliwości, ile lew weźmie rozgrywający i obrońcy. Wystarczy jako rozgrywający napisać „make 6” czy „claim 12” i już po pierwszym wściecie można zakończyć rozgrywkę szlemika, jeśli tylko zgodzą się obrońcy (gdy padnie propozycja zakończenia rozdania, ukazują im się wszystkie ręce i otrzymują pytanie czy zgadzają się na rozstrzygnięcie zaproponowane przez rozgrywającego). Po rozdaniu możemy obejrzeć wyniki z pozostałych stołów (w brydżu porównawczym), pełny rozkład kart oraz przebieg licytacji i rozgrywki na naszym stole.

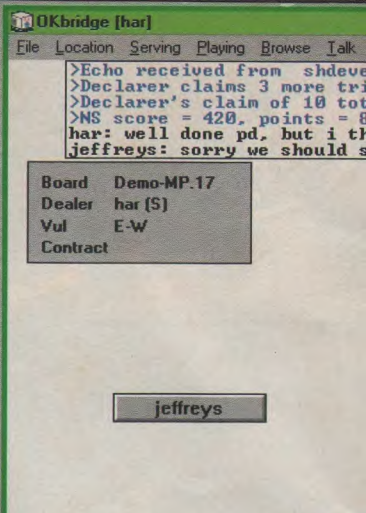
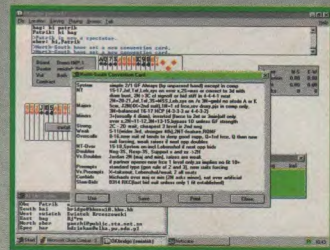
Trzeba jednak pamiętać, iż liczba rozdań na maksy i IMPy jest dla gości ograniczona (subskrybenci mają zmieniane rozdania co tydzień) i z czasem trzeba będzie przejść na robra.

System

Gramy właściwie tym, co ustalimy z partnerem. Jeśli nie wiemy, czym gra partner, najpewniej stosuje Standard American Yellow Card (zwany w skrócie „sayc”), naturalny system amerykański podobny w wielu elementach do Wspólnego Języka (jego opis dołączony jest do instrukcji „OKBridge’a” ściąganej wraz z programem obsługującym połączenie). Mamy jednak wolną rękę w graniu własnym systemem, jeśli zaakceptuje to partner. Przeciwnicy mogą być szybko poinformowani o jego zawilościach dzięki kartom konwencyjnym, które należy wypełnić według podanego w instrukcji wzoru i wczytać przed grą.

Savoir-vivre

Przez miesiąc spędzony przy brydżowych stolikach OKBridge'a dla swoich potrzeb starałem się korzystać z kilku cech, które wydają mi się przydatne podczas gry. Część z nich zresztą znajduje

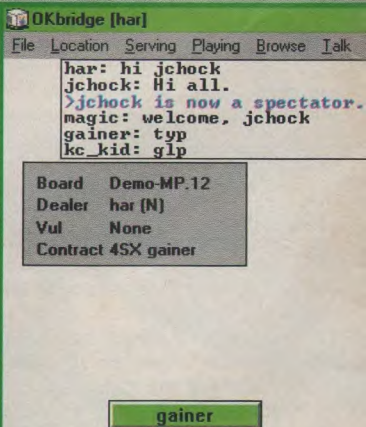


Przy wirtualnym stoliku OKBridge

się w instrukcji w części poświęconej dobremu zachowaniu, część wynika z własnych doświadczeń stolikowych popartych lekturą dzieł takich byłych i obecnych tużów brydża jak Julian Klukowski, Andrzej Macieszczak, Janusz Korwin-Mikke, Krzysztof Martens czy Władysław Izdebski.

1. Uprzejmość. Najłatwiejszym sposobem na stworzenie miłego klimatu przy stole jest unikanie zgryźliwych komentarzy po niedanych zagraniach partnera. Zazwyczaj jego iloraz inteligencji jest na tyle wysoki, iż rozumie on swój błąd, a czepianie się go doprowadzi do położenia następnego rozdania bądź odplacenia pięknym za nadobne, gdy nam się zdarzy coś sparać. Większość graczy łączących się z OKBridge'em to rozumie, choć natrafiam na jednego chama, który stwierdził, iż odchodzi w trakcie rozdania od stolika, gdyż jego partner śmie wyrzucać fortę przez niego pracowicie wyrabiane (nie zainteresował się, iż nie było do nich dojsćia).

Do uprzejmych zachowań należy także zgadzanie się na cofnięcie pomyłkowo zagranej karty („undo”). Procedura jest taka, że



in 1.43 seconds.
s, making 4.
tricks is accept
00; EW score = 0
k u should play i
rifice vul

Bidding Box						
Explain:						
1♣	1♦	1♥	1♠	1NT		
2♣	2♦	2♥	2♠	2NT		
3♣	3♦	3♥	3♠	3NT		
4♣	4♦	4♥	4♠	4NT		
5♣	5♦	5♥	5♠	5NT		
6♣	6♦	6♥	6♠	6NT		
7♣	7♦	7♥	7♠	7NT		
Pass Double Redouble						
OK OK + Alert						

Score	We	They
session	82%	18%
last	82%	18%
Tricks	0	0

kc_kid

Declarer	Bid	By	N-S	Results
rooks	4♣	N	450	96.00
laura	5♣	N	450	96.00
sprout	5♣	N	450	96.00
shdever	4♣	N	420	82.00
hbo	4♣	N	420	82.00
indians	4♣	N	420	82.00
Sheldon	4♣	N	420	82.00
s_j	5♣XX	E	400	72.00
Xyphus	5♣XX	E	200	60.00
Director	5♣XX	E	200	60.00
ze	5♣XX	E	200	60.00
Dee	5♣XX	E	200	60.00

Shop Pro Webster's New World Dicti... 08:13

OKbridge [On]

File Location Setting Playing Browse Talk

upishan: my last hand yaul
mitchel: thanks pard
upishan: what's that x On?
mitchel: yaul? where from
On: upishan: who knows?...

bagge: pls typ

Board 4th 3
Dealer On (S)
Vul EW
Contract 2NT upishan

Score N-S EW
session 0 300
last 0 200
Tricks 1 3

At This Table

South On Adam Wolski = Polski
East upishan William (Bill) P. Ishan
North bagge bagge@pl.net
West mitchel classic@digital.com
Spec QiaoPai pseaton@pac22.tx.ncsu.edu
Spec har kdzeikan@lka.pw.edu.pl

Start Norton Commander - NCM OKbridge [On] Webster's New World Dicti... 16:32

magic

har

17

10 5 4 3 2

kc_kid

10 5 4 3 2

Score	We	They
session	72%	28%
last	58%	42%
Tricks	0	0

Słowniczek OKBridge'a:

brb – be right back (zaraz wracam; czasem skrót rozwijany jako „beer/bathroom break”) – wywieszka, którą należy zostawić odchodząc na chwilę w celu uzupełnienia zapasów słonych paluszków i coli tudzież zmniejszenia ciśnienia płynów ustrojowych; powrót należy oznajmić krótkim „back”;

glp – good luck, partner (powodzenia, partnerze) – komunikat wpisywany po wyłożeniu przez nas dziadka, mający nieco uspokoić partnera po tym, co w nim zobaczył (w wyjątkowo ciężkich przypadkach pisać dużymi literami – pomaga);

opps – oppositions (przeciwnicy) – ludzie nie mogący się zdecydować czy zadbać o własny wynik i nam przeszkadzać czy też będąc gościnnym (guest-table) pomagać; pd – partner (partner) – ten z naprzeciwka; czasem sprawia wrażenie, że pozostaje na usługach przeciwników;

ping (impuls) – czas z jakim przychodzi do nas komunikaty od siedzących przy stole; nie mając dobrego pinga, nie pogramy zbyt długo (nikt nie będzie czekał aż łaskawie dołożymy kartę) – pingl powyżej pięciu sekund predysponują nas tylko do kibicowania;

rofl – rolling on the floor laughing (taczanie się ze śmiechu po podłodze) – tak zazwyczaj wypada zareagować na dobry dowcip;

sayc – Standard American Yellow Card (system licytacyjny) – to czym zazwyczaj porozumiewają się siedzący przy stole, jeśli wyjątkowo nie mówią o pogodzie;

typ – thank you, partner (dziękuję partnerze) – jeśli rozgrywamy, powinniśmy to wstukać zaraz po wyłożeniu się dziadka niezależnie od tego, co w nim zobaczymy; jeśli i my się wyłożyliśmy i to z powodu dziadka, należy zastosować inne zwroty, których z różnych względów nie podam (patrz savoir vivre);

wdp – well done, partner (dobrze zrobione, partnerze) – zwyczajowo serwujemy ten skrót, gdy po rozgrywce naszego partnera uzyskaliśmy wynik zaliczający nas do górnej połówki tabeli;

:) – jeśli zdarzy nam się powiedzieć coś zartobliwie, wypada to opatrzyć niniejszym znacznikiem; im częściej kończysz swe wypowiedzi :), tym bardziej prawdopodobne, iż zaczniesz uchodzić za osobę życzliwą i lubianą; zbyt częste używanie prowadzi do stwierdzenia u Ciebie przez współgrających choroby psychicznej;

:(– stawiamy zazwyczaj po wypowiedzi, z której wynika, iż za chwilę (już, właśnie, zaraz, za pięć minut) musimy zakończyć sesję OKBridge'a.

wymaga to zgody osoby, która powinna zagrać kartę (dać odzywkę) jako następna. Ponieważ zazwyczaj nie gramy na pieniądze, warto spełnić prośbę przeciwnika, a zyskamy jego wdzięczność i wyrozumiałość w przypadku popełnienia błędu przez nas (zdarzają się jednak stoliki, przy opisie których widnieje „no undos”).

2. Uprzejma konwersacja. Przede wszystkim nie rozmawiać o bieżącym rozdaniu. Poza tym można o wszystkim. Nie należy zapominać o używaniu zwrotów grzecznościowych (patrz „Słowniczek”) oraz powitaniu po zasiądciu do stolika i podziękowaniu za grę po zakończeniu ostatniego rozdania. Nie można używać słów obraźliwych. Złe wygląda także komunikowanie się z partnerem w języku innym niż obowiązujący angielski, bo przeciwnicy mogą podejrzewać wymianę nielegalnych informacji, co psuje atmosferę przy stole. Na forum publicznym nie wypada również pytać o znaczenie odzywek przeciwnika. Od tego jest kanał prywatny (pytamy partnera tego, kto zgłosił nie zrozumianą przez nas odzywkę).

3. Szybki ping. Mając zbyt wolnego pinga nie należy się upierać, by siedzieć przy stole jako gracz. Psuje to zabawę współgrającym i dowodzi braku wychowania. Lepiej podziękować za grę wyjaśniając przyczynę i pokibicować, zanim gospodarz stolika (ten, kto go założył) nas rozłączy.

4. Samoocena. Nie przysiadając się do ekspertów przypisując sobie poziom zaawansowany, a będąc ledwie początkującym. Prawda szybko wyjdzie na jaw, partnerowi zepsujemy grę i zrobimy z siebie kretyna. Zysków z tego żadnych.

Co za pieniądze

Odkryłem tylko część fascynującego OKBridge'owego świata. Całość dostępna jest po wykupieniu całorocznego abonamentu, którego cena wynosi około 200 zł. Jeśli się nań zdecydujemy, trafimy do ekskluzywnego grona subskrybentów (gracze mający tymczasowe miesięczne abonamenty nie będą mogli przysiąść się do naszego stolika), będziemy uwzględniani w cotygodniowej klasyfikacji. Wolno nam także będzie uczestniczyć w turniejach organizowanych przez OKBridge'a (oczywiście online). Wydaje się, że to niewiele, ale spróbowałem gry próbnej szybko nabiera się ochoty na systematyczne spotkania przy wirtualnym stoliku. Są one za każdym razem wspaniałym przeżyciem towarzyskim i brydżowym.

Sir Haszak

Alien Breed 3D II Killing Grounds



...obudziłem się widząc uchyloną pokrywę hibernatora. A więc udało się! Ktoś odebrał mój sygnał S.O.S. wysłany w kosmiczną próżnię. Widać urodziłem się w czepku. Najpierw udana ucieczka z planety opanowanej przez Obcych, teraz... wreszcie wśród ludzi. Spojrzałem na panel hibernatora. Uff! Jestem zdrowy jak rydz i co najważniejsze nie noszę w sobie żadnego zarodka tego diabelskiego nasienia – Obcych. Zaraz – chyba przy mojej pobudce powinien być lekarz. Muszę po niego zadzwonić... Dziwne, telecom nie działa... a raczej nikt nie odbiera. Co się

ke Nukem 3D" i „Quake” to przy „Killing Grounds” łatwizna.

Jako rozwinięcie poprzedniej części „Alien Breeda 3D” gierka

Przed wszystkim razem Team 17 nie zawalił sprawy i w przeciwieństwie do pierwszej części „AB 3D”

na też pokusić się o zabawę przy pikselach 2x1, 1x2 lub 1x1, choć działa to już skokowo, po-

Ze strzelbą na Obcych po raz

tu do diabła dzieje? A tam w rogu? Nie namyślając się długo chwyciłem za leżącą do tej pory w hibernatorze strzelbę i wypaliłem w ociekającą żrącą śliną dysk poczwary... Znów oni? Jeszcze raz Obcy? To by wyjaśniało brak lekarza... brak odpowiedzi przez telecom. Czyżby cały ten statek kosmiczny, cała baza kosmiczna, była opanowana przez Obcych? Muszę znaleźć magazyn broni. Kończą mi się naboje...

Witajcie w piątej części kosmaru, bynajmniej nie z ulicy Wiązów. Po słynnej serii gier „Alien Breed”, „Alien Breed II”, „Alien Breed: Tower Assault” i niezbyt udanym „Alien Breedzie 3D” wreszcie cześć piąta. Jak widać nasz bohater wydosłtał się z planety opanowanej przez Obcych i wpakował się w jeszcze większe tarapaty. Właśnie opuścił hibernator i szykuje się do kolejnej rozróby.

Przed wszystkim tym razem Team 17 grubo przesadził z poziomem trudności. O ile w poprzednim odcinku pierwszy poziom gry przechodziło się dłu-
14biąc palcem w nosie, to w tym nie dosyć, że oboma łapami trzeba będzie nerwowo stukać w kilkanaście klawiszy, to na dodatek już na samym początku Obcy szumnie i w dużych grupach witają nas mocnym uściskiem szczęk na naszym gardle. Na drugim poziomie jest taka zadyma, że nie wiadomo, w którą stronę najpierw się obrócić. Szczerze mówiąc „Doom”, „Du-



ta zapewne mocno zaskoczy wszystkich amigowców. Takiego cudenka jeszcze nie widzieli! Użytkownicy Amig wyposażonych w karty turbo (polecana konfiguracja: co najmniej 030/50 MHz) będą mogli na swoim ekranie oglądać pełnoekranową akcję w rozdzielczości 320x200 pikseli, w 256 kolorach. Powiecie: cóż to znaczy w epoce „Quake’a” i rozdzielczościach rzędu 800x600?

wymyślił gierkę genialną. Dlaczego? Zaczniemy od tego, że w „Killing Grounds” można pograć nawet na „golej” A1200. Co prawda jest to widok wręcz koszmarny (piksele 2x2 i „poklatkowa” animacja), ale już na Amidze wyposażonej w pamięć FAST „Killing Grounds” działa jako tako (piksele 2x2). Z kartą 030/28 na niepełnym ekranie gierka ta chodzi płynnie przy pikselach 2x2, moż-

dobnie jak 2x2 na pełnym ekranie. Dopiero na 030/50 wszystko działa już porządnie, choć nie polecałbym nikomu zabawy na pe-



ALIEN BREED 3D IN KILLING GROUNDS

TEAM 17/OCEAN '96

MIRAGE



AMIGA, 2MB AGA LUB
AMIGA 4 MB AGA

nym ekranie, 1x1. Do tego warto mieć jeszcze jakąś kartę graficzną... AGA nie wyrabia...

Dlaczego ów „Killing Grounds” jest taki genialny? Zaczniemy od stworów. Może nie są rewelacyjne, choć niewiele im brakuje do sławetnego „Dooma”. Ciekawostką w tym wszystkim jest to, że oprócz standardowych sprite'ów złożonych z pikseli znajdziemy tu także stwory wykonane grafiką wektorową. Wyglądałyby cudownie, ale o dziwo poruszają się skokowo. Swoją drogą praktycznie każda z występujących tu postaci to niebezpieczny przeciwnik. Na nasz widok reaguje albo biegnąc z wysz-



bodajże piąty



czeryniami kłami, albo wyrzucając w naszą stronę całą zawartość magazynka. Tym co najbardziej zaskoczyło mnie w „Killing Grounds” jest światło i cień, zrobione na miarę „Quake'a”. Nie spodziewałem się, że ujrzę coś takiego na Amidze. Zbliżając się do źródła światła widzimy, że robi się jaśniej. Podobnie robot niosący „latarkę” rozświetla cały teren dokoła. Żeby było ciekawiej, widzimy nawet refleksy światła na broni, a przy strzale w ciemnym pomieszczeniu pocisk rozjaśnia ściany. Wrażenie jest naprawdę niesamowite. Kolejnym niesamowitym wynalazkiem w tej grze jest woda (co prawda mogliśmy już to obserwować w poprzedniej części). Nie dosyć, że obraz widziany pod

wodą wygląda nieco inaczej (choć nie ma tu charakterystycznego „falowania” znanego z „Quake'a”), to pod wodą możemy obserwować to, co jest nad wodą i na odwrót. Właściwie pozostałe elementy znamy już z gier pece-towych, nie będę się rozpisywał... Aha! Nareszcie mamy mapę z prawdziwego zdarzenia. Jest ona wyświetlana na widzianym przez nas ekranie (podobnie jak w grze „Duke Nukem”). Sporym ułatwieniem jest także możliwość szybkiego spoglądania do tyłu, tudzież zmiana kąta widzenia w górę i w dół. Nowinką są także komentarze naszego bohatera, widoczne u dołu ekranu. W przeciwieństwie do zabarwionych humorów gadek „Duke Nukema” w „Killing Grounds” panuje nerwowy, mroczny klimat. Doskonale podkreślają go wspomniane komentarze, efekty dźwiękowe i muzycki przypominające raczej dżingle z horroru. Tak samo mrocznie prezentuje się krajobraz widziany oczyma bohatera gry. Brrrrr! Nic tylko grać. O ile ktoś ma mocne nerwy. Bowiem po kilku minutach gry każde otwierające się drzwi, bądź ciemny zakamarek będą Was przyprowadzać o mniejszy lub większy zawal serca. Cała gra zajmuje 5 dysków (dwa dyski startujące, osobno dla komputerów wyposażonych 2 lub 4 MB RAM). Na os-

tatniej dyskietce znajdziemy... edytor poziomów! Choć cały edytor napisano w Amosie, a jego obsługa jest bardzo zawiła – to stanowi on znakomity dodatek do i tak znakomitej gry. Druga część „Alien Breed 3D” to gra bardzo miodna (krwista też...) na szybkich Amigach, ma szansę stać się najlepszą grą 3D jaką kiedykolwiek stworzono na tym komputerze.

Voyager

Gra otrzymała rekomendację

Swojego czasu byłem zafascynowany „Tower Assaultem”. Co prawda gierka ta nikogo nie mogła zachwycić grafiką, ale miała w sobie owo coś, co powinna mieć każda strzelanina rozgrywająca się w mrocznych korytarzach wypełnionych krwiożerczymi stworami. W „Alien Breedzie 3D” gdzieś ten „klimat” zniknął. Widać musiały przyjść czasy „Killing Grounds”, gry jakiej jeszcze na Amidze nie było. Polecam – ludziom o mocnych nerwach. Szkoda tylko, że nie wydano tej gry w wersji na PC. Jest czego żałować.

Voyager

Piękna grafika. Te światła! Te Cienie! Prawie jak w Quake'u. Do tego inteligentne potwory! Jedyną wadą jest to, że żeby naprawdę pograć trzeba mieć conajmniej 030/28 MHz. Ale jeśli macie szybszy procesor gra naprawdę rządzi.

BADJOY

9. NO ESCAPE

A DARING ESCAPE ATTEMPT IS TAKING PLACE AT THE BASTION PRISON COLONY. HELP TO PREVENT THE ESCAPE BY PROVIDING ANY ASSISTANCE YOU CAN.

	MISSION	TOTAL
KILLS	100%	96%
SECRETS	100%	88%
TIME	00:01:34	06:29:00



„Fire Fight” pozwala Ci wcielić się w pilota nowoczesnego myśliwca „Jagger”, który jako pierwszy dysponuje technologią umożliwiającą zmianę broni w trakcie lotu. Jako wierny sługa Rady musisz ślepo podporządkować się jej rozkazom i stawić czoła wrogim jej siłom. Przeciwno Radzie zbuntowały się cztery planety i właśnie na nie będziesz wysyłany, żeby dać im nauczkę i przywrócić porządek.

To tyle tytułem wstępu gry, który wydaje się trochę naciągany, ale nie to jest przecież najważniejsze. Prawdziwa gra zaczyna się podczas misji, kiedy to zasiadasz za sterami swojego wspaniałego pojazdu pędzącego tuż nad powierzchnią którejś planety. Wykonując sprytnie uniki, uderzając tam, gdzie przeciwnik nie potrafi się obronić. Sięgając tam, gdzie nikt nie przypuszczał, że się pojawisz.

Z reguły Twoje zadania sprowadzają się do zniszczenia wszystkiego, co się da. Jednak od czasu do czasu misje są bardziej urozmaicone. Jednym z takich problemów będzie ochrona pływającej barki. Nie dość, że będziesz musiał usuwać miny położone na jej drodze, to jednocześnie trzeba będzie się zajmować wrogo nastawionymi pojazdami powietrznymi i różnego rodzaju działkami naziemnymi. Podczas innych misji Twoim głównym problemem będzie także czas. Z kolonii karnej uciekną więźniowie, których statek trzeba będzie zniszczyć zanim zdąży opuścić strefę. Jego maksymalna prędkość jest zaledwie troszkę mniejsza od Twojej, więc już możesz się przygotować na szalony wyścig. Jeszcze innym razem w dobrej wierze zabierzesz na pokład uciekinierów, którzy okazą się sabotażystami. Zostanie Ci bardzo mało czasu na dotarcie do bazy, która będzie położona bardzo daleko w pełnym niebezpieczeństwach labiryncie.

Podczas wykonywania zadania nie ma możliwości zapisania jego stanu na dysku, także jeżeli pod koniec misji nadziejesz się na minę, misję będzie trzeba zaczynać od początku.

Na szczęście Twój nowoczesny myśliwiec został wyposażony w sześć rodzajów broni, które odpowiednio wykorzystane, pozwolą Ci stawić czoła każdemu niebez-

Do ochrony statku służą osłony, które są w stanie się same regenerować, a niestety to trwa. Wystarczy jednak przestawić poziom trudności z „Normal” na „Challenge”, a zostaniemy pozbawieni tej przyjemności. Gra, która nie była łatwa na zwykłym poziomie, może stać się piekielnie trudna na wyższym.

Twoim głównym przeciwnikiem



Fruwający dynamit

pieczone stwu. Do dyspozycji będziesz miał trzy rodzaje dział, dwa rodzaje rakiet oraz granatnik. Na ten ostatni trzeba bardzo uważać, gdyż jeżeli znajdziemy się za blisko miejsca eksplozji, możemy się pożegnać z naszym statkiem. A oto nie trudno, gdyż zadbano o zgodny z prawami fizyki lot granatu i związanymi z tym jego oddziało- n i -

Poza tym ekwipunkiem można znaleźć podczas misji specjalnych specjalne rodzaje broni. Dadzą one możliwość szybkiego zregenerowania osłon, ukrycia (cloak) statku, czy też wzmocnienia pancerza. W sytuacji krytycznej przyda się użycie impulsu elektromagnetycznego, niszczącego wszystko dokoła.

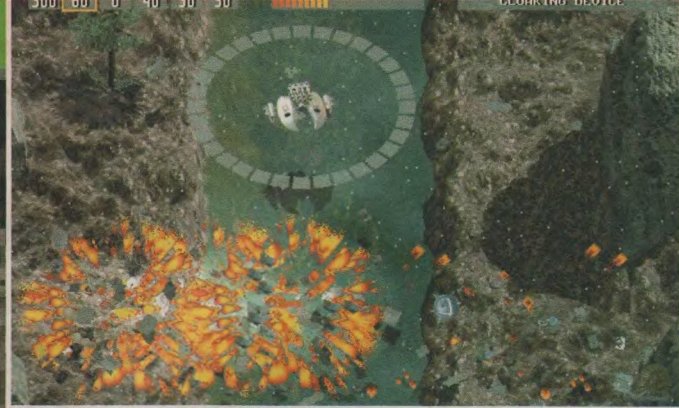
Występowanie wielu planów grafiki pozwala na schowanie statku pod konarami drzew czy też pod jakąś szczególnie grubą rurą. Zostało to zresztą wykorzystane podczas projektowania poziomów – pod jednym drzewem można znaleźć niewidoczny teleport przemieszczający do ukrytego miejsca. Plany składające się na tło poruszają się niezależnie od siebie, tworząc pewien rodzaj perspektywy. Wszystkie widoczne obiekty wyglądają jakby właśnie wyszły spod jakiegoś „łapacza promieni”. Powierzchnie mają bardzo przyjemne, kolorowe tekstury. Zbliżając się do powyginanych kołców na lodowej planecie, miałem wręcz takie wrażenie, jakbym zaraz miał się na nie nadziać.

Na szczególną uwagę zasługuje grafika. Dopracowana do

najdrobniejszych szczegółów potrafi niejednokrotnie wywołać zachwyt. Nasz statek widzimy pod pewnym kątem lecący nad czterema rodzajami terenu. Mogą to być tropikalne terytoria Jarventil, uprzemysłowione przestrzenie Dariusia, zurbanizowane powierzchnie Argusa-High czy też piękne, ale bardzo zimne obszary Ch'ok.

Występowanie wielu planów grafiki pozwala na schowanie statku pod konarami drzew czy też pod jakąś szczególnie grubą rurą. Zostało to zresztą wykorzystane podczas projektowania poziomów – pod jednym drzewem można znaleźć niewidoczny teleport przemieszczający do ukrytego miejsca. Plany składające się na tło poruszają się niezależnie od siebie, tworząc pewien rodzaj perspektywy. Wszystkie widoczne obiekty wyglądają jakby właśnie wyszły spod jakiegoś „łapacza promieni”. Powierzchnie mają bardzo przyjemne, kolorowe tekstury. Zbliżając się do powyginanych kołców na lodowej planecie, miałem wręcz takie wrażenie, jakbym zaraz miał się na nie nadziać.

Bardzo widowiskowe są wszelkiego rodzaju eksplozje.



ku gra ta chodziła jeszcze pod DOS, to po przesiadce na WIN95 z DirectX okazało się, że działa szybciej. Mam nadzieję, że da to do myślenia wszystkim zagorzałym przeciwnikom Windows.

Pora zająć się dźwiękiem. Wszelkie komunikaty poza wyświetleniem ich treści, są także mówione. Najważniejszy to chyba ten ostrzegający o zbliżającej się nieprzyjacielskiej rakiecie. Podczas walki z reguły nie ma czasu spoglądać na odpowiednią część ekranu z tekstami... Wszelkie bronie posiadają swój charakterystyczny dźwięk. Mnie najbardziej podobał się odgłos działka Vulcan. Ciekawostką jest śledzenie lotu wystrzelonych pocisków. Jeżeli jest to na przykład jakaś skala, to przy strzale w nią można usłyszeć charakterystyczny pisk ślizgającej się kuli, która trafiła na twarde i gładki materiał.

Muzyka obecna podczas całej gry jest odtwarzana z kompaktu. To rodzaj techno, jednak nie ten taneczny. Utwory doskonale spełniają swoje zadanie jako podkład do gry i nie powinny się znużyć w czasie całej jej przebiegu. Jednak słuchanie ich bez gry może być mało pociągające, gdyż są skomponowane na jedno kopyto.

Gra udostępnia możliwość przeprowadzenia batalii z żywymi przeciwnikami poprzez sieć (do czterech graczy) lub modemu. Poruszamy się wtedy po specjalnie przygotowanych sceneriach, w których naszym zadaniem może być zbudowanie bazy. W tym celu należy zbierać porozrzucone cegielki.

Chciałbym zwrócić jeszcze Waszą uwagę na potęgę możliwości, jakie daje jeden rodzaj rakiety – „swarmers”. Są one bardzo pomocne przy odnajdywaniu ukrytych miejsc. Zdarza się, że wejścia do nich są z początku zablokowane. Wspomniana odmiana rakiet sama potrafi znaleźć i zniszczyć co trzeba. Inne ich zastosowanie to sprytnie uspokajanie wszystkich rodzajów wieżyczek. Jeżeli tylko istnieje taka możliwość, należy się schować za jakimś rogami budowli i wystawić zaledwie czubek nosa tak, aby nieprzyjacielskie działko jeszcze nie mogło nas dosięgnąć. Teraz wystarczy potrzymać chwilę przycisk wywołujący rakietę i po kłopotcie.



Podczas tańca płomieni we wszystkich kierunkach lecą duże ilości odłamków. Do tego trzeba jeszcze dodać dymy unoszące się ponad uszkodzonymi wieżyczkami z działkami i chmurki przelatujące nam na głowę. A na sam koniec różne warunki atmosferyczne – może to być na przykład deszcz czy wręcz burza z piorunami.

Nie zapomniany także o cieniach i grze światła. Przelatująca rakietą, poza pozostawieniem po sobie smugi, rozświetla teren znajdujący się pod nią. Niektóre misje najwyraźniej nie odbywają się podczas pięknego słonecznego dnia. Wtedy widać, co się wokół nas znajduje tylko w niewielkiej odległości. Można oczywiście temu zaradzić, podpalając jakieś drzewko.

Jednym z argumentów zwolenników gier dla DOS, a przeciwników gier pod Windows, był sposób dostępu programu do karty graficznej. Pod DOSem można, a nawet trzeba było to robić bezpośrednio. W starym Windows natomiast, należało posługiwać się odpowiednimi sterownikami, skutecznie, względem DOS, obniżając prędkość. Wygląda na to, że pod WIN95 problemu z szybkością nie będzie. A to za sprawą bibliotek DirectX. Potrafią one dać programom to, co bardzo stary system operacyjny i o wiele więcej. Można na przykład uruchomić taki znajomy wszystkim graczom tryb, jak 320x200 w 256 kolorach. „Fire Fight” wykorzystuje wszystkie te możliwości. Słyszałem nawet, że jak do końca zeszłego ro-

Jednym z możliwych trybów sterowania grą jest używanie myszki razem z klawiaturą (normalnie całą grę można spokojnie przejść posługując się jedynie klawiaturą). Jest to idealne rozwiązanie dla zespołu złożonego z dwóch graczy. W tym trybie działko, sterowane myszką, jest całkowicie niezależne od poruszającego się statku. Zadaniem pierwszego człowieka byłoby więc kierowanie statkiem i unikanie ognia przeciwnika, gdy drugi mógłby spokojnie zająć się odpowiednim doborem broni i celowaniem ustawiając swoje zabawki w dowolnym kierunku. To by była kombinacja nie do pobicia.

Za te wszystkie wspaniałości graficzne trzeba jednak słono zapłacić. Minimum do grania w niskiej rozdzielczości to Pentium 75. Na P100 można już próbować o wiele piękniejszej grafiki, ale ze względu na małą płynność i tak trzeba będzie przechodzić grę w niskiej rozdzielczości. Przyda się także 16 MB, choć podobno program ruszy i na ośmiu. To wszystko dużo, ale ta gra potrafi zrobić z tego użytek. System operacyjny to tylko i wyłącznie Windows 95.

Wypada jeszcze powiedzieć parę słów o autorach gry. Sam program co prawda wydały Electronic Arts i Epic Megagames, ale został stworzony przez polską grupę Chaos Works. Ludzie wchodzący w skład tego zespołu mają już na swoim koncie doświadczenia związane z Atari i PC. Co starsi gracze może jeszcze pamiętają takie gry jak „Robbo”, „Heartlight”, czy swego czasu

FIRE FIGHT

ELECTRONIC ARTS/EPIC
MEGAGAMES/CHAOS WORKS
IPS CG

19
18
19
18

PENTIUM 75. CD-ROM. 8 MB RAM.
WINDOWS 95

ogromny hit „Electro Body” firmy xland.

Wszystkich misji dla pojedynczego gracza jest osiemnaście. Czas potrzebny na przejście jednej to od kilku minut do nawet ponad godziny, jeżeli chce się odnaleźć wszystkie ukryte miejsca. Gwarantuje to przy umiarkowanym graniu maksymalnie tydzień rozrywki, natomiast jeżeli się siedzi non-stop, najwyżej dzień – dwa. Osobiście uważam, że jak na grę zrobioną z takim rozmachem to trochę za mało. Drugim minusem jest wymagany sprzęt. Jeżeli jednak mamy odpowiednią maszynę, naprawdę warto kupić ten produkt, gdyż takie wspaniałe widowisko nie zdarza się często, a sama gra jest bardzo wciągająca. W Internecie, na serwerze „ftp.epicgames.com”, dostępna jest wersja shareware gry zawierająca 4 misje. Można dzięki temu posmakować „Fire Fight”, a jeszcze okaże się, że Ty też lubisz strzelanki.

Dean

SUKCES NA HORYZONCIE



🏆 CENY PRODUCENTA 🏆 PEŁNY ASORTYMENT 🏆



MIRAGE



OPTIMUS BIS

**DMG
DMG**

Digital Multimedia Group



00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14

Czas na TNT!

Pierwszą sprawą którą chciałbym poruszyć, a na którą wielokrotnie zwracaliście mi w listach uwagę, to brak sensu w podziale tipsów na Nintendo i Pegasus. Gry na te konsole są praktycznie takie same, więc od dzisiaj ten podział znika. Gdyby komuś się coś dalej nie podobało, proszę skrobnąć jakiś list, może sprawa da się załatwić.

Podczas wakacji przysłaście nam wiele kartek, za które bardzo dziękujemy. Może niektórzy jeszcze nie wiedzą, że Naczelnny zbiera co „ciekawsze” i tworzy z nich całkiem interesującą kolekcję.

Jak zwykle wynagrodzeniem dla naszych „tipsiarzy” są darmowe numery kolejnego, po wydrukowaniu triku, TS. Istnieje też możliwość dodania „oczek” do prenumeraty, jeżeli ktoś ją ma. Możecie także próbować zażyczyć sobie numer archiwalny, ale tu już nie ma żadnej gwarancji.

Dean

PS. Zasyłane w Fido (trochę zmodyfikowane ze względu na redakcyjny kodeks etyki or something):

Oto jak zabawili się spadochroniarze podczas jakiś skoków przeprowadzanych ze śmigłowca, obserwowanych przez ważne osobistości. Wskakują: pierwszy, drugi, trzeci, kukła ubrana w kombinizon, piąty, szósty... Spadochrony się po kolei otwierają, a 4 spada gdzieś w krzaki bez spadochronu. Wszyscy biegną, tragedia. Z krzaków wychodzi czekający tam spadochroniarz, otrzępuje się i mówi:

– Kurcze, znowu się nie otworzył!

AMIGA

GLOOM, GLOOM DELUXE / SPIKE
Jeśli posiadasz „GLOOMA” i „GLOOMA DELUXE”, to możesz zrobić mały trik: Włóż pierwszy dysk „GLOOMA”, a kiedy komputer poprosi o „GLOOM DATA DISK”, włóż drugi dysk „GLOOMA DELUXE”. W ten sposób masz szybkość zwykłego „GLOOMA”, a tekstury z „GLOOMA DELUXE”. To samo działa odwrotnie.

NEVERMIND / CYPISKEK
Kod do ostatniego poziomu: AVMWHN

SKY HIGH STUNTMAN / Arkadiusz Jaworski
Jeżeli na ekranie tytułowym wpiszesz CHEAT, to nie będą ubywać Ci życia i bomby. Jeżeli wpiszesz to hasło i wciśniesz na ekranie tytułowym:
F1 – zaczniesz od poziomu WAR TORN EUROPE,
F2 – RIOT RIDDEN L.A.
F3 – 21st CENTURY CANYON,
F4 – PLEXUS,
11 – THE REVENGE.

WORMS / Arkadiusz Jaworski
Aby wykonać PROD, podejź do drugiego robala, stań blisko i wykonaj ruchy: tył, tył, przód, przód. Gdy rzucasz

Tipsy & kody

granatem lub cluster bomb możesz ustawić czas detonacji (od 1 do 5 sekund) klawiszami od 1 do 5, natomiast klawiszami + i - można ustawić czy granat albo cluster bomb ma lekko się odbijać (low bounce) czy mocno (high bounce). Istnieje drugi komplet klawiszy dla drugiego gracza. „Z” – lewo, „C” – prawo, „D” – góra, „X” – dół, „CTRL” – skok. [Dodatkowo klawisz „TAB” przesuwają obraz oraz wskazuje robala którym sterujemy, a klawisz nad tabulatorem wyłącza imiona wrogów, wyłącza wszystkie imiona, włącza imiona ponownie. Aby grać dwoma myszkami trzeba w opcji CONTROLLERS zmienić 1 na 2.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ / Arkadiusz Jaworski

Do jednej ręki weź fragment pancerza, np. kask, a do drugiej broń. Kliknij na broń, a potem na fragment pancerza – naboju w magazynku nie będzie ubywać. Można to też wykonać z granatami i rakietami. Uwaga: jeżeli pistolet nie będzie chciał strzelać, należy trik powtórzyć.

ATARI ST

ADDICTABALL / Dawid RYGIELSKI
Przed klepnięciem spacji (tj. przed rozpoczęciem gry) wpisz: IJC. Screen powinien się „zaczernić”. Teraz klawiszami funkcyjnymi możesz przeskakiwać poziomy.

BAAL / Dawid RYGIELSKI
W tabeli najlepszych wyników wpisz się jako: LOVEBUNDE. Po rozpoczęciu gry wciśnij P i F10. Teraz napisz: FUCK OFF PIRATE BASTARDS – przeskoczysz jeden poziom.

BACK TO THE FUTURE 2 / Patrick Walczyk
W czasie jazdy na deskorolce można się uczyć jakiegoś samochodu i bez straty energii przebyć krótki odcinek drogi.

BATTLE VALLEY / Dawid RYGIELSKI
Aby uzyskać nieśmiertelność wpisz (uwaga: musi być zachowana ilość spacji pomiędzy wyrazami – podana w kwadratowych nawiasach):
ROGER [2] MELLIE [2] THE [1] MAN [1] ON [1] THE [2] TELE.

CRACK DOWN / Dawid RYGIELSKI
Po wciśnięciu pauzy wpisz SMURF, a F1 da Ci nieśmiertelność, natomiast F2 to samo dla playera 2.

ISHAR 3 / Paweł Kaznowski
Przesuń wskaźnik myszy w lewo do końca ekranu. Teraz wciśnij klawisze: CONTROL + ALTERNATE + V i lewy przycisk myszy, CONTROL + ALTERNATE + A i lewy przycisk myszy, CONTROL + ALTERNATE + W i lewy przycisk myszy.

LETHAL WEAPON / Patrick Walczyk
Kod: „ ” – ostatnia, specjalna misja.

LIVING STONE / Dawid RYGIELSKI
Wklep CHEAT – nieśmiertelność.

STARIOS CHRISTMAS / Paweł Kaznowski
SHAKEY – uatrakcyjnia gierkę w ciekawy sposób,
REVERSE – gra do góry nogami,
RUBBISH – dobry sposób dla początkujących, gra staje się powolna.

SUPER STARIOLAND / Paweł Kaznowski
Kody należy wpisywać w tabeli wyników (HIGH SCORES):
PRACTISE – daje 10 dodatkowych żyć, ale możesz grać tylko w dwóch pierwszych światach,
EXPERT – losowy wybór etapu,
AUSTRALIA – mała niespodzianka!
AAFROG – zmienia STaria w małą skaczącą żabkę,
SUNSET – zmienia tło.

WILD STREETS / Patrick Walczyk

Ciosy:
fire + góra – kop z wysokości,
fire + góra / skos – kop w pysk,
fire + przód – pięść w nos,
fire + dół / skos – kop w genitalia,
fire + dół – strzał.

PC

COMMAND & CONQUER / Mac

1. Wyrzutnie SAMów można zniszczyć używając 4 orek. SAMy zwykle leżą parami (2 blisko siebie), a otwarta wyrzutnia obrywa dwa razy mocniej, więc wydadź orkom rozkaz ataku na 1-szy silos, a drugi (musi być otwarty) ostudź działem jonowym.
2. Zapisz grę i odpal edytor hexdecymalny, (np. DISKEDIT). Przelicz kasę na HEX i poszukaj odwróconej wartości pod dziesiątkowym ofsetem około 1400 (długość SG jest zmienna), oraz gdzieś pod koniec SG zaraz przed słowem „computer”. Jeśli nie będzie tej trzeciej (ostatniej) wartości, odkryj trochę mapy, wybuduj coś i spróbuj jeszcze raz. Bezpieczną wartością, na którą warto zmienić SG, jest 60000 – 60EA (już w odwróconej PCTowej notacji).

COMMAND & CONQUER: COVER OPERATIONS / Przemysław Szymański

1. Po wtargnięciu do bazy wroga nie baw się w niszczenie wież stażniczych i obelisków, tylko zniszcz ich źródła zasilania albo też spróbuj przejąć elektrownie.
2. Do zniszczenia zwykłych wież strażniczych używaj bazook – potrafią one zniszczyć wieżyczkę spoza zasięgu jej strzału.
3. Komputer zawsze wybiera jako pierwszy cel, pierwszy obiekt do góry.

DESCENT 2 / Maciek Gocalek
ALMIGHTV – nieśmiertelność,
LPNLIZARD – Homing Weapons,
FREESPACE – warping,
GOWINGNUT – Guide – Bot atakuje robota,
PIGFARMER – jednorazowe użycie wyświetla „HI JOHN” i redukuje rozmiar ekranu, dwukrotnie – wyświetla „Bye John”.

Parametr z linii komend DOS:
SUPERHIRES – włącza rozdzielczość 1024*768 i 1280*1024.

DESCENT 2 / Przemysław Szymański
Wersja pełna:
GODZILLA – zwiększa rozmiary statku,
SPANIARD – za pierwszym razem niszczy roboty, za drugim razem niszczy bossów.

DUKE NUKEM 3D / Kungfurzysta
Kombinacja klawiszy: ALT + F1, ALT + F2, ALT + F3 itd – fajne odzywki Duke’a.

DYNA BLASTER / BEDŹYN
W czasie gry z komputerem (typu stage X level Y) można znaleźć coś w rodzaju czarnego serduszka. Jest to odpalenie bomb klawiszem REMOTE BOMB KEY definiowanym w setupie gry. Jeżeli przy okazji masz więcej niż jedną bombę, to nie ma problemu, byś przekształcił je w osiem. Ustaw się w miejscu, gdzie nie będzie Ci nic groziło i postaw wszystkie bomby, jakie masz jedna obok drugiej w jednej linii. Teraz schowaj się i wciskaj REMOTE BOMB KEY najszybciej jak możesz. Po udanym zabiegu powinieneś mieć więcej bomb do stawiania. Powtarzaj operację, aż do momentu, kiedy będziesz mógł stawiać osiem bomb. Działa do pierwszej straty życia, na każdej plan-szy trzeba powtarzać ten manewr.

PIZZA TYCOON / POJPOJ

1. Swoje restauracje zaopatruj w marmurowe stoły „ROME”. Na każdym jego rogu postaw taborecik, a następnie jeszcze jeden taki sam na krótszym boku oraz dwa na dłuższym boku. Na to wszystko jeszcze dwa kwiatki. Z sześcioma tankami zestawami dziennie masz 1200-1300 klientów.
2. Kup wszystkie rodzaje lodów, nastaw budzik na 0:00, wybierz sobie jakąś konkurencyjną restaurację i wejdź do niej (na drugi dzień). Lodów używaj spacją.
VANILLA – miotacz ognia,
CHOCOLATE – chemikalia,
STRAWBERRY – bazooki,
LEMON – bomby.
Możesz się tak bawić do rana.

POWER SLAVE / Zquif & Turtel
Wersja beta: uruchom grę pisząc „ps –cheat”, teraz:
Alt + g – God mode,
Alt + w – wszystkie bronie,
Alt + c – inny widok,
Alt + cyfry – różne efekty (np. wywołanie potworów).

QUAKE / Kungfurzysta
Kody należy wpisywać w opcje/console lub po naciśnięciu „*” (znak nad TAB):
GOD – jesteś nieśmiertelny,
FLY – możesz latać,
NAME – zmiana imienia zawodnika,
NOCLIP – przechodzenie przez ściany,
PAUSE – zatrzymanie gry,
QUIT – natychmiastowe wyjście z gry,
SAVE – zachowanie gry,
LOAD – wgranie gry,
DEMOS – obejrzyj demka
RESTART – restart poziomu.

REBEL ASSAULT 2 / Przemysław Szymański
Naciśnij ALT + V i wpisz LETGO. Teraz: ALT + E - dodatkowe życie, ALT + L - nieśmiertelność.
Po wpisaniu pierwszego hasła, wpisz ISNOTRY. Teraz: ALT + J - dowolny poziom, ALT + M - wszystkie filmy, ESC - kolejny film.

RISE OF THE ROBOTS 2 / VASQUEZ+
Oznaczenia: T - tył, P - przód, D - dół, G - góra, TD - tył + dół, PD - przód + dół, IR - dowolna ręka, K - dowolny kop. Wszystkie „Executions” są podane dla robota zwróconego w prawo:
CYBORG - P, PD, D, TD, T, R
LOADER - P, PD, D, TD, T, K
CRUSHER - D, TD, T, K
SUIKWAN - P, PD, D, TD, T, R
WAR - T, P, T, TD
DEADLIFT - T, T, T, K
PRIME 8 - P, P, P, P, P, P, R
V1-HYPER - T, T, P, P, R
ROOK - P, P, P, R
INSANE - T, T, T, R
VANDAL - T, TD, D, PD, P, R
GRILLER - P, P, P, R
SALVO - P, PD, D, TD, T, K
DETAIN - T, TD, D, PD, P, K
LOCKJAW - T, T, P, R
NECROBORG - T, TD, D, PD, P, K
STEPPEWOLF - P, PD, D, TD, T, K
CHROMAX - T, T, P, R

SCREAMER / NERWUS
Do wpisania w menu głównym:
MONTY - słupki są kulkami,
JOINT - słupki są kręglami,
CLOCK - zegar się zatrzymuje,
ABURN - wszyscy jadą Bullet-Car.
Do wcięcia przy wyborze torów:
VTELO - wszystkie trasy,
MIRRO - trasy w lustrze,
UPDOW - obraca obrazek o 180st. (w czasie jazdy też),
INVER - jazda w odwrotnym kierunku (niby 6 nowych torów).
Do wpisania przy wyborze samochodów:
TAZOR - Buller - Car.
Uwaga: jeżeli wbiłiście np: ABURN to on już zostanie na zawsze. Żeby go zdeaktywować, należy w katalogu CONFIG odszukać plik choice.dat i go skasować. Zostaną wtedy również skasowane inne kody, rekordy (czasy) i wszystkie tory, jakie się zdobyło.

SETTLERS / Michał Kluz
1. Gdy ukształtują się granice, w miejscach gdzie przeciwnik budując obiekt militarny może Ci zaszkodzić, wybuduj swój i odetnij do niego drogę. Gdy wróg zacznie budować, Ty doprowadzisz tylko drogę i na pewno będziesz pierwszy.
2. Posterunki wroga najlepiej atakować, gdy ten zmienia wartość.
3. Jeżeli wróg zaatakuje Twój zamek, który jest słabo zabezpieczony, wypuść z niego robotników i rycerzy. Przeciwnik z powodu tłoku nie będzie mógł zaatakować. W tym czasie skieruj część rycerzy z posterunków, wież i warowni do zamku. Dołączą do motłochu i po jakimś czasie wyjdą obronną ręką. Teraz pozostało tylko zwołać poddanych do zamku.
4. Przeciwników osłabiaj równomiernie, tzn. nie dopuść do dużego osłabienia jednego z wrogów, gdyż później będziesz miał kłopoty z tym drugim.

SETTLERS 2 / NERWUS
1. Zaczynij nową kampanię (najlepiej chapter1).
2. Zrób savegame (zaraz po rozpoczęciu).
3. Wejdź do Free game.
4. Zrób Exploration off.
5. Zaczynij grę (w Freegame).
Teraz widać całą mapę.

SIM CITY 2000 / Michał Kluz
1. Między zabudowaniami, a drogą (lub między samymi budynkami) zostawiaj pasek wolnego terenu - ewentualny pożar nie będzie się rozprzestrzenił.
2. Jeżeli miasto leży nad morzem, to usyp wzduż niego wał ochronny (podwyższając teren) - powódź nic Ci nie zrobi. To samo dotyczy rzek i jezior.
3. By zwabić ludzi do nowych osiedli, zasadź wokół nich dużo zieleni, ale tak żeby Ci nie przeszkadzała, ponieważ gdybyś chciał od razu ją wyciąć mieszkańcy się zbuntują.

SYSTEM SHOCK / Zulf & Turtel
Klawiszem [Print Screen] ściągasz PCX-y.

TERMINATOR - FUTURE SHOCK / MAPET
Wpisz podczas gry:
WHOAMI - identyfikacja.

WARCRAFT 2 / Kajkosz
Po użyciu kodów w podsumowaniu misji zamiast stopnia pojawia się „Cheater”. Aby tego uniknąć po zwycięstwie zrób save. A w następnej misji wygraj ten stan gry.

WARCRAFT 2 / MAPET
Podczas gry wciśnij „Enter” na dole ukaże się miejsce w które wpisz:
UNITE THE CLANS - zwycięstwo,
YOU PITIFUL WORM - przegrana,
EVERY LITTLE THING SHE DOES - zwiększa poziom magii,
DECK ME OUT - zwiększa poziom jednostek.

ATARI XL/XE

INNY ŚWIAT / Świnioł
1. Szukaj diamentów w górach. Jest ich 500 sztuk.
2. Kiedy masz mało siły, a chcesz ją odzyskać wejdź do oberży w byle jakim mieście i potarguj się o żołnierzy do momentu usłyszenia „Nie, to nie.”. Powtórz to z tragarzami i magami. Podwyższa to Twoją siłę od 5 do 10%.
3. Jeśli posiadasz wojsko, nigdy się nie wycofuj widząc przeciwnika (z wyjątkiem smoka i Theven'a - ich trzeba zabić na końcu), tylko ruszaj do ataku. Wycofanie się spowoduje zmniejszenie morale Twoich żołnierzy. Żołnierze mając niskie, a nawet fatalne morale, włączają się do walki po piątym lub późniejszym Twoim samodzielnym ataku na wroga. Zaś jeśli atakujesz od razu, z dość dobrą bronią, morale Twoich żołnierzy staje się wysokie lub ogromne, a wtedy atakują prawie równo z Tobą.

KOLONIA / Piotr i Tomek Drabik
Na początku wysyłaj dużo wypraw - tani sposób na zdobycie surowców.

RODERIC / Piotr i Tomek Drabik
Łańcuchy nie pękają, gdy użyjesz ordzewiacza. Aby zejść do podziemi musisz mieć pochłaniacz dymu. Nożyce przetrną zarosła w ogrodzie.

ZYBEX / Świnioł
Jeżeli widzisz nadlatujące w Twoją stronę pociski wroga, a nie zdołasz przed nimi uciec, naciśnij SELECT - zatrzymuje on grę. START uruchamia ją z powrotem.

COMMODORE 64

ABBYS / Otis (Ostrowiec)
Gdy wpadniesz do ciemnej komnaty, wciśnij Q + A + Z + E + S + D + X - rozpoczniesz grę od nowa.

BLAST BALL / Sub Zero
Na ekranie tytułowym wciśnij CTRL + E - edytor plansz.

CREATURES 2 / Beryl
W planszy z balonami i gościami na rożnie musisz:

1. Włączyć maszynę robiącą baloniki (podejść pod wążkę i podskoczyć).
2. Przez ogień przeniesie Cię sowa. Stań pod nią i kiedy Cię złapie machaj lewo - prawo, aż Cię przeniesie na drugą stronę.
3. Zdobytymi wcześniej pociskami (tymi latającymi w kółko) spychaj balony na stalaktyty. Musisz tak rozwalić 10 balonów.
4. Strzel w sowę, kiedy ta rozwali gościa, podpal dynamit (ogniem) i strzelaj do niego, żeby wpadł do wody z balonów.

DEFLECTOR / Artur Smacki
POKE 1023, 1 - skipper poziomów klawiszami „+” i „-”,
POKE 13967, 165 - nie tracisz energii,
POKE 14073, 165 - nie spalisz lasera,
POKE 11890, x - „x” - poziom startu,
SYS 9658 - restart.

DIZZY / Adam Pankau
Jeśli nie możesz przejść w jakiejś planszy na drugą stronę np. przez rzeczkę i masz odpowiedni sprzęt (freezer), to naciśnij FREEZE w ACTIONIE, wejdź do monitora, napisz M0532 i zmień tę wartość na 02. Po uruchomieniu gry pojawi się po lewej stronie. Jeśli wpiszesz 38, to pojawi się po prawej stronie. Poproś o inne wartości.

ELVIRA 2 / Sub Zero
Aniela Śmierci w studiu 2 zabijesz celując poniżej pasa.

GWIEZDNY MANAGER / Szczurek
Możesz nic nie robić przez 399 dni, a komputer i tak Ci pogratuluje.

HUNT THE BISMARCK / Beryl
Wpisz swojemu statkowi prędkość UJEMNA i przeciwny kurs - przepłyniesz Atlantyk w godzinę (jeżeli chcesz płynąć na północ - kurs 180).

LAW OF THE WEST / Piotr Ruskowski
Wskazówki jak rozmawiać z osobami począwszy od osoby 1:
1. What's it to you punk?
Hey I seen your face on a wanted poster.
I'm takin you to jail son.

2. How's the saloon business doin lately?
Are they planning something?
It's OK Rose I'll protect you.
3. You can't believe everything you hear.
Well I've heard some things about you!
They say you're a liar and a coward!
4. I try to avoid gunfights if possible.
Heard any good rumors lately?
When?
5. It's right pretty son but put it away.
Put it away or I'll take it away.
That's better.
6. Well is it an important secret?
Well tell me!
It's my job to find out.
7. Yes what may I do for you?
Sorry ma'am. I was just preoccupied.
Just tell me what you have to say.
9. Why? What's up?
Why do you think so?
Do you think you can handle it yourself?
10. Who you callin' a tinhorn?
What are you so angry about Belle?
Oh that's a lot of money I'm sorry.

LOTUS / Otis (Ostrowiec)
W PASSWORD wpisz KEMIIPS - nieskończony czas.

MANIAC MANSION / Otis (Ostrowiec)
Gdy podejdziesz do wycieraczki, podnieś ją, a znajdziesz klucz. Kluczem otwórz drzwi. W ciemnych pokojach szukaj lampy. Aby wejść do pokoju mamy, wejdź do pokoju i zaraz wyjdź, odejdź kawałek. Do drzwi mamy podstaw wcześniej innego gościa. Gdy ona weźmie go do łochu, wejdź i weź klucz, pod drzwiami podstaw ostatniego gościa, a Ty zwiataj.

MAYHEM IN MONSTERLAND / Piotr Ruskowski
1. PIPELAND / STATUS HAPPY! / STAGE 2

Idź cały czas prawo aż dojdiesz do muru, teraz podskocz wysoko i w prawo. Znajdziesz się na murze. Teraz idź w prawo, znajdziesz dużo gwiazd i żyć. Aby zebrać gwiazdy na górze musisz zejść na drugi schodek (jest niewidzialny) i skocz w prawo, teraz szybko biegnij.
2. SPOTTYLAND / STATUS HAPPY! / STAGE 3
Idź cały czas w lewo, aż dojdiesz do przepaści. Teraz się rozpedź i w lewo - dużo gwiazd.

MINER / Adam Pankau
POKE 2471, 255 - nieśmiertelność.

OIL IMPERIUM - PL / Piotr Ruskowski
Po wybraniu opcji na początku gry przejdiesz do biura, tam wciśnij i trzymaj przyciski:
RUN STOP + LEWY SHIFT + RETURN + CRSR LEWY + CRSR PRAWY - masz 103.647.808 gotówki.

SHADOW OF THE BEAST / Sub Zero
Gdy dobiegniesz do zamku, nie wchodź tam od razu. Pójdź kawałek dalej - znajdziesz pochodnię, która rozjaśni Ci ciemności zamku.

SKOOL DAZE / Szczurek
1. Jeśli Boy Wonder strzeli w nauczyciela, schowaj się za jakimś uczniem. Nie zostaniesz ukarany.
2. Jeśli profesor zdobył mapę, to aby nie wylecieć ze szkoły, zejdź na parter, idź w lewo i usiądź przy ścianie. Siedź tak przez całą przerwę.
3. Siadaj zawsze w pierwszej lub drugiej ławce.
4. Aby dotknąć herby (te, do których nie możemy sięgnąć), należy strzelić do nich ze schodów albo wyrzucić pod nimi kogoś i skoczyć.

WINTER GAMES / Beryl
W Hot Dog-u 10.0 punktów daje skok: najpierw szpagat (lewo + góra), później obrót (lewo lub prawo). Problemem jest tylko wyrobić się z tym przed lądowaniem.

KONSOLE

ATARI LYNX

GAUNTLET 3 / Paweł Kaznowski
Zaraz po rozpoczęciu gry, nie ruszaj się, wciśnij OPTION1, a zostaniesz przeniesiony do etapu 5. Tę operację możesz powtarzać do etapu 20.

CD 32

CHAOS ENGINE / Grzegorz Ciecieląg
Jako kod dla jednego gracza wpisz: #POBK4SNVHP2. Znajdziesz się na drugim poziomie, mając 30 żyć i inne bonusy.

DIGGERS / Grzegorz Ciecieląg
Kilka porad:

Tipsy & kody

1. Najlepszą rasą jest Grablins (przypominają krasnala).
2. Zawsze gdy rozpoczynasz kopanie, staraj się odnaleźć koplanię przeciwnika. Przy wejściu do niej wykop jak najgłębszy szyb. Dla pewności zostaw na dole jednego górnika, żeby dobił przeciwnika, gdy tamten spadnie.
3. Gdy zobaczysz gdzieś fioletowe minerały, staraj się tam dostać. Są to Jennite Fetch warte 140 zgórow.
4. Zaraz po rozpoczęciu, gdy już jesteś na swojej działce, nie ruszaj się górnikami, niech nabiorą energii.
5. Gdy zobaczysz coś jak skupisko świetlików (porusza się i błyszczy), spróbuj się tam dostać. To teleport, przenosi w ciekawe miejsca. W późniejszych planszach wygląda jak rozchodzące się promienie słońca.

NINTENDO / PEGASUS

- ADVENTURE ISLAND 2 / Michał Kluz**
1. Oto gdzie znajdują się pterodaktyle, dzięki którym przenosisz się od razu na następną wyspę:
Wyspa 1: W 2 etapie stań między dwoma kamieniami i podskocz.
Wyspa 3: W 2 etapie (podziemia) podskocz kiedy zobaczysz 2 czaszki i kamień.
Wyspa 5: W 3 etapie (podziemia) podskocz obok dwóch nietoperzy.
2. W bonusie zawsze wybieraj 3 jajo z rzędu – w 90% życie.
3. Kiedy zobaczysz kwiatek, uważaj – za chwilę od tyłu zaatakują wściekły lis.

BATMAN RETURN / Hugo

Są różne zakończenia, inne jest gdy w walce z Pingwinem nie użyjesz płachty (A + B), inne gdy jej użyjesz kilka razy, odmienne też, gdy użyjesz płachty jako cios ostateczny. Nie działa przy kodach.

BIGNOSE THE CAVEMAN / Michał Kluz

Jeśli na dziurę wisi kość, to możesz tam wskoczyć. Ciągną się tam podziemne korytarze.

BIGNOSE THE CAVEMAN / Michał Nalawajko

1. Na „Paradise Island”, w drugiej planszy w lesie, na początku nie wskakuj do tunelu. Zatrzymaj się przy pierwszym drzewie, wskocz na pierwszą gałąź, po czym skocz w prawo, tak abyś uderzył w drugą gałąź. Jeśli Ci się uda, przeleć całą planszę.
2. W pierwszym bosie na „Monster Island” schowaj się za kamieniem i nalawaj z całej pary, a rozwalisz go w parę sekund.
3. W drugiej jaskini na „Monster Island” nie schodź na dół, tylko idź prosto, ukryty sklep.
4. Na „Terror Island”, na jeziorze w bosie użyj Light Spell, który znajdziesz w 1 na lewo sklepie przed jeziorem.
5. Na „Chaos Island” przyda Ci się Slow Spell, więc lepiej kup go sobie wcześniej.

CAPITAN AMERICA / Hugo

Pierwszego Bossa załatwisz „Capitanem” lub „Strzelcem”.
Drugiego tak samo jak pierwszego, Trzeciego Bossa pokonasz „Capitanem Ameryka”.

Czwartego Bossa – Rogera Wapsa załatwisz „Strzelcem”.

DIN DO HAPPY / Andrzej Kownacki
Na „Game Over” wduś jednocześnie: góra, SELECT, START – kontynuujesz grę.

DOUBLE DRAGON 2 / Hugo
Tajny cios: 2 * (A + B).

DOUBLE DRIBBLE / Michał Kluz
„SELECTEM” wyłączysz nudne i długie intro.

DUCK TALES 2 / Mr. Cat
Aby przejść całą grę, musisz wybrać odpowiednie plansze:

1. Stątek
2. Wyspa z wodospadem
3. Wyspa na morzu
4. Piramidy
5. Zamek

Na wyspie z wodospadem, gdy spotkasz pierwszego siostrzeńca, porozmawiaj z nim, a następnie wybij się ze swojej łaski i skacz w prawo – ukryte diamenty i życie.

Gdy jesteś na wyspie, która znajduje się na środku morza (wyspa na morzu) znajdź Śmigacza, rozmawiaj z nim wciskając przycisk B, a następnie przeskocz go. Znajdziesz tam pięć otworów, które blokują pięć białych kamieni oraz są tam dwa brązowe kamienie. Rozwal za pomocą łaski biały środkowy kamień, a w miejsce rozbitego kamienia wrzuć brązowy kamień. Następnie zrób tak samo z drugim białym kamieniem, który znajduje się po lewej stronie od środka, a następnie w miejsce dziury wrzuć drugi brązowy kamień. Wyspa powiększy się. Idź w prawo i przeskocz przezpaść i jeźdź w dół po łańcuchu. Zobaczysz dwa kufry, uderz w nie łaską, a znajdziesz życie i diament, zbierz je.

Idź w prawo, a zobaczysz całą stertę kamieni. Rozwalaj je, aż dojdiesz do trzeciego kuferka, w którym jest magiczna łaska, weź ją, ponieważ będzie potrzebna w następnych planszach.

GO! DIZZY GO! / Dawid Totór

Na poziomie 1-2 stań pod pytajnikiem i naciśnij A - jedna ryba zginie. Na poziomie 1-3 stań siedem kroków pod pytajnikiem i naciśnij A - będziesz mógł przesunąć wszystkie klocki. Na poziomie 2-2 stań na księżycu i naciśnij A - znikną wszystkie klocki, których nie można przesunąć. Na poziomie 2-5 zaraz na początku nie ruszaj się, po 4 sekundach wszystkie pająki zginą. Na początku poziomu 3-1 w miejscu oddalonym od Ciebie o 3 kroki w górę i 4 kroki w lewo znajduje się ukryta bomba. Aby ją uruchomić, wystarczy tam stanąć i zaczekać 2 sekundy – dwie mumie zginą.

MARIO 4 / Hugo

Na planszy tytułowej A - zmiana poziomu.

SILENT SERVICE / Hugo

Jeżeli zostałeś trafiony i się zanurzasz, wciśnij w drugim joy'u A + B - wynurzenie awaryjne.

SPARTAN 2 / Michał Kluz

1. Gdy masz mało energii, naciśnij

- „START” + „SELECT”. Teraz gdy się czegoś dotkniesz energia podskoczy na full.
2. W etapie w chmurach trzymaj „TURBO A” - wysoki skok.
3. Kruszące się platformy nie będą się niszczyć, jeśli będziesz po nich skakał.

SUPER CONTRA 6 / Rafał Żak

Po stracie życia wciśnij góra + prawo (skos) i start – około 90 żyć.

SUPER MARIO BROS 3 / Hugo
Zabijając drugiego smoka zdobywasz chmurkę – dzięki niej możesz ominąć jedną planszę na mapie.

TAITO BASKETBALL / CYPISEK
Naciśnij B + B + dół + B.

ULTIMATE STUNTMAN / Rafał Żak
Poprawka do nr 6/96: w pierwszej planszy, gdy jedziesz samochodem, zasuń prawą stroną i prawymi ulicami, dopóki nie pojawi się przerwany most z wyskoknią. Wjeźdź na wyskoknią trzymając prawo oraz dopalacz. Przeskocz na inną ulicę i znajdziesz tam strzały, którymi wal w ciężarówkę na końcu planszy. Zniszczysz ją w kilka sekund.

SEGA MASTER SYSTEM

F-16 FIGHTER / Remek

Poprawka do tipsu z TS 7/96. Aby się katapultować należy nacisnąć 1-2, ale w drugim joypadzie – przepraszam z pomyłką.

SONIC / Remek

W „Green Hill Zone”, Act 1, życie ukryte jest w palmie (trochę widać). A w Act 2, tego samego etapu, w ścianie pod wodospadem będącym wyjściem z komnaty ze szmaragdem chaosu.

SEGA MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT 3 / Robert Galecki

1. Na planszy StartGame i Options wciskaj:

a. C, prawo, A, lewo, A, góra, C, prawo, A, lewo, A, góra – KILLER KODES.
b. B, A, dół, lewo, A, dół, C, prawo, góra, dół – SECRETS.

c. A, C, góra, B, góra, B, A, dół – CHEATS.
d. A + C + Start – ENDVRANCE mode.

2. Kiedy pokonasz Shao Kahra i zaczął wydobywać się z niego zielone promienie, na planszy z wybuchającym budynkiem wciśnij Start w drugim joyu i zagraj na 2 graczy – ukryta plansza bez nazwy.

3. Włącz opcję na 2 graczy i wprowadź kod np. 033-564 (lub inny, w którym będziesz walczył z bossem). Kiedy zaczniesz walczyć z Shao, wciśnij Start w drugim joy przed zakończeniem walki. Po wybraniu zawodników wprowadź nowy kod, np. 987-123 (poprzedni kod 033-564 zostaje zachowany i nie musisz go wprowadzać ponownie) i w ten sposób możesz dodawać i mieszać dowolnie kolejne kody, które będą występowały przez cały czas w każdej walce. Przy okazji tych operacji liczba kontynuacji będzie się zwiększać.

4. Jeżeli chcesz zagrać Shao vs Shao, Motaro vs Smoke, Shao vs Motaro, Smoke vs Noob – Saibot itp. to wprowadź Killer Kodes i uaktywnij bossów. Włącz opcję na 2 graczy, wybierz dwóch zawodników oprócz Shao i Motaro i wprowadź kod 033-564 (lub z innym bossem). Przed zakończeniem walki z Shao wciśnij Start w drugim joyu i dopiero teraz wybierz Shao lub Motaro i wygraj z drugim graczem.

NBA JAM / BOSS

1. Po wrzuceniu trzy razy piłki do kosza tym samym zawodnikiem będziesz miał ognistą piłkę.
2. Przy każdym wrzuceniu piłki do kosza wciskaj AB. Po kilkunastu wrzutach oberwiesz przeciwnikowi kosz.

SEGA SATURN

FIFA '96 / Akira Yuki

Spauzuj grę, wejdź do opcji i wpisz:
– BBBZAAZ – Invisible Walls
– ZABZBB – Curve Ball
– ZAZZZZZZZZ – Super Power
– AAAAZZZZZZ – Super Goalie
– AAAAZB – Super Offense
– ZZZZZBZ – Super Defense
– AZABAZ – Shootout
– AZBAZB – Stupid Team
– AAZZBBAA – Dream Team.
Wyjdź z opcji i wciśnij A, aby włączyć tajne menu. Uwaga: po wpisaniu kodu powinieneś usłyszeć kliknięcie.

RAYMAN / Akira Yuki

20 żyć: spauzuj grę i wciśnij: A, prawo + B, lewo/dół + prawo szart, Y + Z + C. 10 kontynuacji: na ekranie kontynuacji wciśnij: góra, dół, prawo, lewo, gdy masz 3 lub mniej kontynuacji.

SEGA RALLY / Wojciech Sitkowski

Żeby uzyskać dodatkowy (tajny) samochód „LANCIA STRATOS” – wciśnij na planszy tytułowej X, Y, Z, X, Y. Dodatkową trasę włączysz jednocześnie nacisknięciem X + Y przy wyborze tras.

SHINOBI X / VASQUEZ+

Wciśnij pauzę i wstukaj: A, B, A, B, C. Gdy pojawią się dwie cyferki, możesz wybierać poziomy.

VIRTUA COP / Akira Yuki

Sposób na uzyskanie super broni: gdy po włączeniu gry pojawi się logo „Sega”, wciśnij i przytrzymaj C oraz naciśnij: góra, dół, lewo, prawo. Powinieneś usłyszeć strzał. Gdy pojawi się logo „AM2”, przytrzymaj C i wklep: dół, góra, prawo, lewo, góra, góra, lewo, prawo. Znowu strzał. Wejdź do menu i do opcji. Najedź na 3 trójkąty w prawym dolnym rogu: dodatkowe opcje. Zmień „Gun Select” na On. Zacznij grę i wciśnij Pause. Wyceluj pistolet poza ekran i naciśnij spust kilka razy, aż dojdiesz do Super Gun (maszynowa + nielimitowana amunicja). Możesz ją stracić, ale wtedy Pause... itd.

SNES

TOP GEAR 2 / CZARNE ANIOŁY

Jeśli jesteś niezadowolony z wyników uzyskanych w kraju, w którym się znajdujesz, to podczas jazdy wciśnij „START” + R + L. Teraz daj CONTINUE – PASSWORD i najedź na „END” – zaczniesz ten kraj ponownie bez konieczności wpisywania kodu.

SONY PLAYSTATION

NEED FOR SPEED / Wojciech Sitkowski

Dodatkowa trasa, Lost Vegas: hasło TSYBNS.

Wybierając trasę trzymaj L1 i R1 wciśnięte – spokojna autostrada zmieni się w rajdową trasę. Podobnie gdy wybierasz samochód, trzymaj wciśnięte L1 i R1 – będziesz mógł prowadzić nowy prototyp – „WARRIOR”.

Tipsy & kody

3 – całkiem obrany
4 – olierka

ALIEN THING ATARI ST

2. PARTY
3. WORK
4. LARD
5. WHEEE
6. HELLO
7. HARD
8. GOSH
9. NIGHT
10. PEN
11. RULER

ALIEN TRILOGY PLAYSTATION

2. NZBBBBBBG8NBSZLB
BBBBBBBMBBVJBBB
3. Q3BBBBBBYWN94BD
BBBC7BMBBCD1BBB
4. R3BBBBBBZ8NB94BG
BBBC7BMBBCX1BBB
5. QVBFLBBXC�NB9TLB
BBBQSBMBBDJ1BBB
6. QVBBBBBBRCNBXLVB
BBBHVBFBFB1BBB
7. Q3BG5BBBYHNB52BL
QGBLJBBLBGFV9CLB
8. RQBFGBBBXONB34BG
QVBLJBBLBLGB9F3B
9. MVBBBBBBRHNB9VBK
LQBQVBBMBZGX9DLB
10. Q7BJLBBMRNB9Z3K
QVBTBLBMB3HD9DLB
11. RGBJLBBGFRNB9QLP
QVBRXBLMCGHX9HBB
12. H7BBBBBBBWNBZBBB
H3BQNBLLB7JG9BBB
13. 37BNBBBBNMNB9P3W
H3BM5BLMBQJZ9BLB
14. 47BNLBBB3ONBXNLN
KLBBBBBMBZKG9CBB
15. 4QBH9BBBTCNB1B3N
P3BBBBBBLBGKZ9CBB
16. 5BBBGFCCONBDMLP
LQBMBLB7LY9F3D
17. 4GBLQBCPXRNBDMLV
HQBP1BBBCGMH9HBD
18. 3VBBBBBFG5ONBBTVD
QVBBBBBBBCCGM9FVB
19. 4BBBBBFG74NBZVO
NZBBBBBBBCCGNH9G3D
20. YQBC7BD6R4NBB4BR
QVNL5BLBCGN9D3D
21. 3LBBBBDX1MNB9Y3B
QGBTLBBZPH9GBD
22. 3ZBPLBDXJRN92BB
H3BTLBLBGPY9GBB

Paweł Kaznowski

Ewa Urbańczyk

23. YBBM7BDO44NB94BB
LQBKNBLBQK9D3C
24. WZBHZBDO5RNB9PVB
FGBC5BLLBLQ29G3C
25. X7BCJBDQMONB5F3B
BVBCGBLLBGRK9HBC
26. WZBBBBBBBCCMN94BB
FGPSQBMBB7RO9GV
27. XVBBBBBBQHNB94BG
QVBSQBMBMG5H9GV
28. Q7BBBBBBCHNB9TVG
QVBBBBBMC9SY9GV
29. CLBBBBBB3RNB5ZVG
P3BBBBBMBQVHBBB
30. 4BBKSBC78NB9PLD
P3BBBBBMB3VY9DVC
31. 43BQVBCWDRNB93B
QVBMBLMB3WM9DVC
32. 3ZBP5BC5DCNB9KVB
PQBMBLMBLW49BBC

DIMOS QUEST AMIGA

4. NXSBEAJ
5. XAPEIBDK
6. FAJMLPDU
7. ULBGXCCK
8. KAFLGPCS
9. PIDEFLCI
10. DHCLBNQG
11. HKLBBTDO
12. HVFSAOLD
13. MVBEHCXO
14. MXBCJAOM
15. MBAREDXO
16. QXBGNCXP
17. IXBECJMG
18. DQINDFGT
19. VEQGILDR
20. JFKCHSBT
21. RFOAIDQL
22. NOQHBKDP
23. XKABLECP
24. TFCRBOPH

EVOLUTION: DINO DUDES FALCON ATARI

6. LONG SHADOW
7. BOW AND ARROW
8. HAPPY VALLEY
9. RED ROOSTER
10. OLYMPIAN GODS
12. DOWN THE ROAD
13. NEVER NEVER
14. ZINC BUCKET
15. ALL WEEK LONG
16. BRONZE SWORD
17. GLASS OF MILK
19. JURY SERVICE
20. DUDE RANCH
21. AMBROSIA
22. JUNGLE BEAT
23. SINK OR SWIM
24. ROMAN HELMET
25. LAST WLTZ
26. HOUSE MOUSE

Paweł Kaznowski

GATES OF ZENDECON ATARI LYNX

- TRYX
- ZETA
- ANEX
- NEAT
- YARR
- EYES
- STAX
- NERB
- TRAX
- ZEBA
- SEDD
- SNEK
- ROXY
- NEXA
- NEST
- EBYX
- ZEST
- TREX
- START
- SSSS
- NEAR
- TERA
- BYTE
- BETA
- XRAV
- PLUS!
- NYXX
- SRYX
- BARE
- YARB
- STYX
- TRYX
- RAZE
- NYET

Paweł Kaznowski

INTERLOCK AMIGA

2. LEVELTWO
3. MAINWOOD
4. MANDARIN
5. WIVENHOE
6. GARFIELD
7. STARTREK
8. RELIGION
9. SUNSHINE
10. INDUSTRY
11. FLOATING
12. UNNUENDO
13. SAPPHIRE
14. HEADACHE
15. ROBOTICS
16. TPAURAGE
17. DINOSAUR
18. CATEGORY
19. SPACEMAN
20. INSPIRAL
21. UNIVERSE
22. MULTIVAK
23. BOASTING
24. LAXATIVE
25. LANGUAGE

Sędzia Zgred

LETRYX COMMODORE 64

5. 4489
10. 2350
15. 6719
20. 9521
25. 2245
30. 1379
35. 4830
40. 4522

Otis

NEVERMIND ATARI ST

Dawid RYGIELSKI

1. AMMRHA
2. HMMRHH
3. VMRRHV
4. PMMRHP
5. GMMRHG
6. IMMHRH
7. RMMRHR
8. MAMRHW
9. AAMRHN
10. HAMRHZ
11. WAMRHT
12. HHMWHH
13. GAMRHQ
14. IAMRHB
15. RAMRHF
16. MAMWHA
17. AHMWHH
18. HHMWHJ
19. VHMWHJ
20. PHMWHP

PEG IT! AMIGA

1. FIRST
2. SECON
3. THIRD
4. FORFF
5. FIFTH
6. SHIXX
7. SEVAN
8. EEEET
9. NEEEN
10. TEEAN
11. ULTAG
12. DIREC
13. PORTY
14. KAFEE
15. BIRKE
16. BAZAA
17. PMAKI
18. TEDDE
19. SHPEE
20. JDEEE
21. LADDY
22. POPAT
23. VICAN
24. BOBBB
25. CCHUK
26. ADDER
27. EYEZZ
28. RHOND
29. VALEE
30. AMMMA
31. GETIN
32. ABITT
33. FEDDD
34. UPPPA
35. WIDIS
36. HEREE
37. KODES
38. LARKK
39. ARENT
40. YDUUU
41. WIVVV
42. RITIN
43. DEMMM
44. DOONN
45. GUNNA
46. HAFTA
47. BIEEE
48. DAAAR
49. FFFUL
50. GAIME

Mateusz Glowacki

SONIC PRINCE PEGASUS

- Kody obrazkowe:
1 – cały banan
2 – lekko obrany

Andrzej Kownacki

- 1-2. 21121111
- 1-3. 11132212
- 2-1. 41141111
- 2-2. 21211111
- 2-3. 31221111
- 3-1. 21232212
- 3-2. 31242212
- 3-3. 21312141
- 4-1. 31322222
- 4-2. 31333333
- 4-3. 43343313
- 5-1. 41411111
- 5-2. 11422111
- 5-3. 21432111
- 6-1. 13443111
- 6-2. 22111111
- 6-3. 22122141
- 7-1. 22133432
- 7-2. 32143432
- 7-3. 12213432

STAR DUST ATARI STE

Paweł Kaznowski

2. BHSUAAAAALDB /
BHQQAAAAAJLB
3. CGSUUAAATANA
4. DJRUVYATANGH
5. EFSUVXRSALHH

WORKOHOLIC AMIGA

Mateusz Glowacki

1. ABCD
2. ZBCX
3. UD4G
4. 7TRZ
5. X24Y
6. WZE1
7. ETNB
8. UIGH
9. D554
10. XX11
11. TORE
12. ET78
13. HJ5K
14. D468
15. EJ45
16. R8W9
17. UI87
18. KHJL
19. Y54E
20. R212
21. XC2F
22. E5R1
23. L74J
24. ER47
25. HJ47
26. QZES
27. Y122
28. N705
29. W45R
30. DSZ9
31. TYOS
32. ABAB
33. TOR7
34. U48R
35. FN78
36. U5IO
37. ED59
38. VERY
39. YRJV
40. NM13
41. X2C5
42. POI8
43. QDB7
44. IVY6
45. 1N5H
46. RETY
47. P502
48. YN1D
49. CV54
50. E5DF

Cedric and The Lost Sceptre

Etap I: Las

Podróżując po lesie musisz znaleźć: drewno (wood), wiadro (empty bucket; przy studni), dźwignię (crank; na bagnach). Użyj dźwigni przy złamanej ręczce (broken winch), użyj naprawionej dźwigni (crank), użyj koszyka (basket), żeby przejechać na drugą stronę, użyj wiadra przy beczce ze smołą (barrel of tar), weź linę (rope), użyj drugiego koszyka, zatrzymaj się nad kanionem (canyon), użyj liny, zjeżdż po linie, weź krzesiwo (flints), wróć do paleniska (fire pit), użyj drewna, krzesiwa i wiadra ze smołą. Przy nieszczelnej łodzi (leak boat) użyj wiadra ze smołą, weź wiosła (paddles), wejdź do łodzi i poczekać na przyplływ.

Etap II: Kopalnia; kod: GEBBLPPNLOO

Podróżując po kopalni odnajdź kilof (axe), użyj kilofa przy złocie (gold), porozmawiaj z przezołnikiem, daj mu złoto, wejdź do łodzi.

Etap III:

Okrągłe miasto Zarg; kod: HFFAKAFANFAA

Musisz znaleźć klucze: mały pomarańczowy (small orange key), mały zielony (small green key). W jednym z domów znajdziesz pergamin z zaklęciem (scroll). Podczas wędrówki pomocne będą także kamienie (rock), dzięki którym będzie można wskoczyć na niedostępne półki. Porozmawiaj ze sprzedawczynią (market woman) i kup banana. Porozmawiaj z elfem w klatce i otwórz klatkę, weź elfa. Idź do więzienia. Przy oknie użyj elfa; zdobędziesz pęk kluczy (orange keyring). W więzieniu porozmawiaj z więźniem. Za pomocą tego pęku kluczy otwórz drzwi w lewym dolnym rogu planszy. Porozmawiaj ze smokiem, otwórz zamek za pomocą małego zielonego klucza, w zamian za pomoc dostaniesz smoczy ząb. Idź do magika, daj mu ząb, wywróży Ci on szczęśliwą liczbę. Idź ha tyły gospody i porozmawiaj z hazardzistą (gambler). Spróbuj szczęścia, a wygrasz 30 monet i kostki (dice). Idź w lewy górny róg planszy do drzwi, na których wcześniej wisiała ulotka. Porozmawiaj z czarodziejem (magician) i daj mu pergamin z zaklęciem (scroll), w zamian dostaniesz pierścień i księgę którą trzeba oddać jego znajomemu mieszkającemu w lesie. Odnajdź zielony pęk kluczy (green keyring) i idź do wyjścia (górny prawy róg), drzwi otworzysz dużym zielonym kluczem (big green key).

Etap IV: Miasto; kod: IFBOBJNBJMP

Poszukaj kubka (mug), dużego zielonego klucza (big green key) i zielonego pęku kluczy (green keyring). Użyj kubka przy garnku z wrzącą oliwą (pot), użyj kubka przy kamieniu (anvil), a zdobędziesz miecz, idź do strażnika (guard) i postrasż go mieczem. W tej planszy bardzo przydatne będą kamienie (rocks).

Etap V: Magiczny las; kod: JBFMKLCHLOO

Weź belkę drewna (block of wood), porozmawiaj z królem (niemieckich :)) elfów (elf king) i daj mu elfa; dostaniesz magiczny korzeń. Porozmawiaj z czarodziejem, oddaj mu księgę i wrzuc korzeń do garnka. Idź na poszukiwania pozostałych składników eliksiru: butelkę (bottle) znajdziesz poniżej domu czarodzieja. Napełnij ją w znajdującym się jeszcze niżej źródleku (source). Pozostałe dwa przedmioty znajdują się na prawo od domu maga. Gdyby zrobiło się ciemno, użyj pierścienia. Po odnalezieniu muchomorów i jagód wróć do maga, wrzuc do garnka jagody, muchomorów i nalej wodę. Wróć na początek planszy i stamtąd przejdź po belkach aż do dźwigni. Przy dźwigni użyj banana.

Etap VI: Rzeka; kod: KAKIKLEDALOL

Skacząc z jednej belki drzewa na drugą musisz przedostać się aż do końca planszy. Uwaga! Belki po jakimś czasie toną, jeśli dwie zderzą się ze sobą – także idą na dno.

Etap VII: Góry; kod: LBOKLCKEADAO

Odnajdź buty i użyj ich (będziesz szybciej biegł), zbierz blok lodu, znajdź palec z kamienia i użyj rogu, a następnie wsiądź na orla.

Etap VIII: Chmury; kod: MOCDAPAFMBCC

Lecąc na orle uważaj na (hml) aniolki zrzucające na ciebie kamienie.

Etap IX: Tunele; kod: NPGBFFGGIAAH

Znajdź kawałek kamienia, wstaw go w dziurę

w ziemi (wagonik zatrzyma się na nim). Następnie podróżując wagonikami odnajdź klucze, wjeżdż na górę winda i otwórz drzwi. Połóż łód na przelazniku i przejdź przez dwie zapory. Zbierz płaszcz i użyj go, żeby bezpiecznie zlecieć na dół.

Etap X: Zapora; kod: ONLGLGEHLPB

Podróżując po podziemiach oświetlonym promieniem światła pozbieraj lustra i ustaw je tak, by promień światła dotarł do zapory (promień światła może się przecinać). Znajdź soczewkę (lens) i wstaw ją na stojak przed zaporą.

Etap XI:

Wielka maszyna; kod: PDHHPGEIAFP

Żeby przejść przez znikające kładki, wystarczy skakać w odpowiednim kierunku (PG = prawo góra, PD = prawo dół, LG = lewo góra, LD = lewo dół): LD, PD, LG, PG, LD, LD, LD, PD, LG, PG, PD, LG, LG, PG, LG, LD, PG, LG. Znajdź woreczek piasku (sand sack), przy 12 ponumerowanych drzwiach użyj kostek (dice) i wejdź w drzwi o wylosowanym numerze. Wsyp piasek do wlotu oleju maszyny. Wejdź w drzwi znajdujące się na szczycie maszyny i rozpraw się z wielgachnym, złym facetem, co wcale nie będzie takie trudne.

Ponieważ w zakończeniu do gry powinna być scena niezwykle okrutna i krwawa, autorzy gry pominieli ją. Za to będziemy mieli okazję obejrzeć bardzo obszerny slideshow i posłuchać znakomitej muzyki.

Voyager

11th Hour

* Otwórz GameBook, ujrzyś tekst pierwszej zagadki: „Winter coat worn for a mixer”. Aby ją rozwiązać musisz pójść do Biblioteki, kliknąć na butelce z tonikiem znajdującą się na kominku (video – jeśli to konieczne, wcisnij PLAY w komputerku).

* „Rolling rock, bottle cap”. Idź do pokoju Briana Duttona i uruchom puzzle'a znajdującego się w prawym rogu pokoju. Twoje zadanie polega na tym, by obie strony puzzle'a wyświetlały tę samą liczbę – 81. Rozwiązanie: w górnym rzędzie wcisnij 25 oraz trzy ostatnie liczby – 5, 10, 10; w dolnym wcisnij 10, 10, 1, 10. Teraz kliknij na butelce szampana, a następnie na jej korku (video).

* „Artsy, excited, leacher”. Czekaj Cię rozwiązanie skomplikowanego puzzle'a szachowego, znajdującego się obok schodów. Masz zamienić czarne skoczki z białymi, a minimalna liczba posunięć prowadzących do tego celu to 40. Oto rozwiązanie (patrz rys. 1):

1				
2	3	4	5	
6		8		
9	10			

1-4, 4-10, 10-2, 7-1, 1-4, 4-10, 5-7, 7-1, 1-4, 2-8, 10-2, 4-10, 6-4, 4-1, 1-7, 7-5, 10-4, 2-10, 8-2, 4-1, 10-4, 2-10, 1-7, 4-1, 10-4, 4-6, 1-4, 7-1, 4-10, 1-4, 10-2, 4-10, 6-4, 4-1, 1-7, 10-4, 4-1, 2-10, 10-4, 4-6.

Teraz należy udać się do Galerii, jedyną drogą jest tajemne przejście ukryte w zegarze (kliknij na nim). Gdy będziesz już na miejscu, kliknij obrazek ponad statua, a następnie w Bestię pośrodku obrazu (video).

* „A heart attack could put you in the ground”. Wycofaj się z Galerii (kliknij na małym obrazku znajdującym się na przeciwnej ścianie) i wróć do Biblioteki. Na jednej z półek znajdują się książki, którym towarzyszy czaszka. Twoje zadanie będzie polegało na rozdzielaniu książek –

zielonych na lewo, czerwonych na prawo – wykorzystując tylko cztery posunięcia. Rozwiązanie: przestaw 2 i 3, 3 i 4, 6 i 7, a na końcu 1 i 2. Na zakończenie kliknij na globusie (video). * „Battleground”. Idź do pokoju Briana Duttona i przejdź przez drzwi po lewej stronie łóżka – oto tajemne przejście do Świątyni. Drewniane drzwi prowadzą do Laboratorium, a za nimi oczywiście puzzle umieszczony tym razem w dużej, zielonej butelce. Twoim zadaniem jest stworzyć przejście dla myszki tak, aby przeszła przez pomarańczowe drzwi (po prawej stronie). Niestety, układ jest za każdym razem inny, a więc nie ma jednego rozwiązania – próbujcie sami. Po wykonaniu zadania należy kliknąć na skrzynce znajdującej się na ladzie w pobliżu zielonej butli (video).

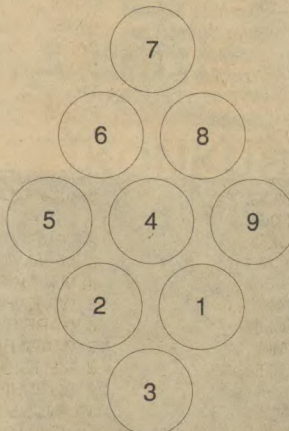
* „Bars deter cuckoo bird”. Kliknij na obrazku z ptakami na ścianie obok schodów, a następnie kliknij na kukulce (video). * „Modern art flourishes under the sun”. Wróć przez zegar do Galerii, odnajdź obraz z nowoczesną sztuką na podłodze i kliknij na nim. Tym razem chodzi o to, byś jako ostatni zaznaczył którąś z kolorowych figur geometrycznych. Po zwycięstwie czeka na Ciebie kolejny video-clip.

* „Skedaddled”. Wystarczy kliknąć na stole w Bibliotece i już!

* „Part of the body examined in doctors office”. Pójdź do Galerii i kliknij na białej statule (video).

* „Libation for an affectionate puppy called Sounder”. Należy powtórzyć operację z szampianem w pokoju Briana Duttona.

* „Animal Sullied Street”. Idź do Pokoju Gier i kliknij na białych bilardowych. Wybierz je w kolejności jak na rys. 2. Następnie kliknij na obrazku z psami, a potem na seterze irlandzkim (video).



* „JFCR VX QCTF...”. Kliknij na „twarzy” zegara obok schodów (video).

* „ZU GOTDY OD MPY...”. Idź do Łazienki na górę i kliknij na puzzle z pajakami, znajdującym się na podłodze. Poruszaj je zgodnie z kierunkami: NE na S, SE-W, W-NE, SW-N, N-SE, SE-W, NW-E, E-SW, SW-N, N-SE, S-NW, NW-E, E-SW, NE-S, S-NW, W-NE. Zabawę w łazience kończysz klikając na ostrzu leżącym na wannie (video).

* „Fruit Loop on Stove”. Kliknij na owocowym obrazku w jadalni, a następnie wybierz pomarańczę. * „Dreams abound of arming the rebels what of nocturnal horses shedules”. Idź do sypialni Eda Knoxa, kliknij na dużym zwierciadle obok drzwi. Teraz już musisz ułożyć poszczególne części obrazka tak, by przedstawiał sensowną całość (zabawę można przerwać klikając na dolnej listwie screenu). Po ukończeniu układanki kliknij na zdjęciu ponad kominkiem (video).

* „A distant, ancient Castle Keep...”. Pójdź do Biblioteki i kliknij na obrazku obok teleskopu (video).

* „A man horse on the fly Sounds like A wounded bull's eye”. Wybierz się na wycieczkę do Kościoła, kliknij na płycie podłogowej z wymalowanym na niej trójkątem. Celem tego puzzle'a jest stworzenie nieprzerwanego koloru (czerwonego), który dotyka wszystkich trzech krawędzi trójkąta. Zabawa nie należy do trudnych, a na końcu oczywiście... wstawka video.

* „Put an olive in a stein...”. Idź do pokoju Briana Duttona i kliknij na TV (video).

* „A vital instrumental part”. Wróć do ukochanego Kościoła i kliknij na organach (grających). * „22233642-736846873”. Idź na Strych, uruchom puzzle'a z pociągami. Aby rozwiązać ten problem, musisz wymówić słowo STAUF – jest to tak proste, że aż szkoda tracić miejsce. Na koniec należy kliknąć na stole z szachami, a następnie na białej wieży (video).

* „Light piece from great orchestra”. Znowu do Kościoła i kliknij na pochodni ponad ołtarzem (video).

* „Cheesy gadget that sounds larger”. Idź do Kuchni i kliknij na talerzach znajdujących się na drewnianym stole. Aby rozwiązać tego puzzle'a, wykorzystaj rys. 3-5, oraz moje podpowiedzi: 6 na 9, 4-1, 2-7, 8-5, 10-3. Teraz wystarczy już tylko kliknąć na tarce.



* „500=100=0”. Udać się do Laboratorium, odnajdź dysk (znajdujący się za butelką) z napisem „7th Guest CD-ROM” i kliknij na nim (video).

* „Blend a teapot shot and the pearls won't rot”. Idź do Łazienki i kliknij na paście do zębów leżącej w zlewie.

* „Slyness holding shipment in choppe”. Idź do pokoju o nazwie Ham. Temple i kliknij na kostce do gry. Aby rozwiązać zagadkę, wybierz: czwórkę na prawo od punktu startowego, jedynkę na prawo, trójkę z prawego górnego, jedynkę z prawego dolnego (automatycznie pojawi się czwórkę i szóstka), dwójkę z lewej górnej od szóstki, a następnie jedynkę dokładnie powyżej. Teraz, by zakończyć, kliknij na gilotynie (video).

* „Poor drainage could still produce a flower”. W pokoju Burdena kliknij na puzzle'u znajdującym się na małym stoliku. Rozwiązaniem są dwa 15-literowe słowa: Unintentionally i Straightforward. Następnie kliknij na obrazie u góry schodów i wybierz białą gardenię (video).

* „Sounds like it got higher from wine”. Kliknij na czerwonej, żyjącej róży w wazonie w pokoju Burdena (video).

* „What kind of jewelry is angrier”. Kliknij na pudełku z biżuterią w pokoju Heine'a. Celem tego „ćwiczenia” jest dopasowanie kolorów klejnotów. Aby któryś z nich obrócić, należy wykonać na nim podwójny klik; aby przesuwać go, trzeba zaznaczyć gdzie. Po udowodnieniu, że daltonistą nie jesteś, kliknij na obrzeżu lustra, a następnie na małym kolczyku.

* „You might hear a well mannered cockney...”. Przejdź przez drewniane drzwi na Poddaszu, a znajdziesz na podłodze następny puzzle – identyczny jak w „7th Guest”. I tu nie ma jednego rozwiązania, więc będziesz musiał się niewąsko wysilić.

* „Instrument is sharp but is missing its head”. Udać się do pokoju z instrumentami, gdzie kliknij na puzzle'u na górze kominka. Rysunek 4 oraz poniższa lista pomoże Ci przejść i tę przeszkodę:

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

stół na 10/15, krzesło 8-9, krzesło 13-14, krzesło 18-13, krzesło 3-8, sofa 4/5-3/4, sofa 19/20-18/19, stół 5/10, krzesło 14-20, krzesło 13-15, sofa 18/19-13/14, sofa 16/17-18/19, pianino do dołu, krzesło 8-6, krzesło 9-7, sofa 3/4-8/9, sofa 1/2-3/4, krzesło 6-1, krzesło 7-2, pianino do góry, sofa 18/19-16/17, sofa 13/14-18/19, krzesło 15-13, krzesło 20-14, stół 15/20, sofa 3/4-4/5, sofa 8/9-9/10, krzesło 13-3, pianino w bok, krzesło 1-11, krzesło 2-6, krzesło 3-1, sofa 4/5-2/3, sofa 9/10-4/5, krzesło 14-10, pianino w bok, krzesło 11-7, sofa 16/17-11/12, sofa 18/19-16/17, pianino w bok, krzesło 7-9, krzesło 6-7, krzesło 1-6, sofa 2/3-1/2, sofa 4/5-3/4, krzesło 10-5, krzesło 9-10, pianino do góry, sofa 16/17-18/19, sofa 11/12-16/17, krzesło 6-11, krzesło 7-12, sofa 1/2-6/7, sofa 3/4-1/2, pianino do góry, krzesło 12/14, krzesło 11/13, sofa 16/17-11/12, sofa 18/19-16/17, krzesło 14-18, stół 14/19, krzesło 10-20, krzesło 5-15, pianino w bok, krzesło 13-3, krzesło 18-8, stół 13/18, krzesło 15-19, pianino poza.

Po tym nadludzkim wysiłku można już kliknąć na harfę.

* „A defective truck with a crane makes for a ball-busting ballet”. Wdrap się po schodach i kliknij na figurkę stojącą obok Pokoju Gier (video).

* „Look at key missing first misprinted label”. Wejź do Pokoju Gier i kliknij na kuli z okiem na stole bilardowym.

* „Disabled cutting edge”. Wybierz się tam, gdzie rozwiązywałeś puzzle'a z kostką i kliknij na ostrzu sztyletu.

* „Unreasonable reason”. Idź na Strych i kliknij na pociągu.

* „Paper used in unusual thesis”. Pójdź do pokoju Burdena i kliknij na przescieradkach (video).

* „Adroit holding a sharp instrument”. W Kuchni kliknij na dzwignice na ścianie (video).

* „A deserted arthropod”. Kliknij na deserze w Jadalni, a uruchomisz puzzle'a podobnego w wyrazie do gry w kółko i krzyżyk – aby wygrać musisz ułożyć linię z czterech.

* „6632646254626455466”. Kliknij na statuetce białego lwa na szczycie schodów (video).

* „Drink left at sea”. Pójdź do pokoju Eda Knoxa i kliknij na szklance z winem (video).

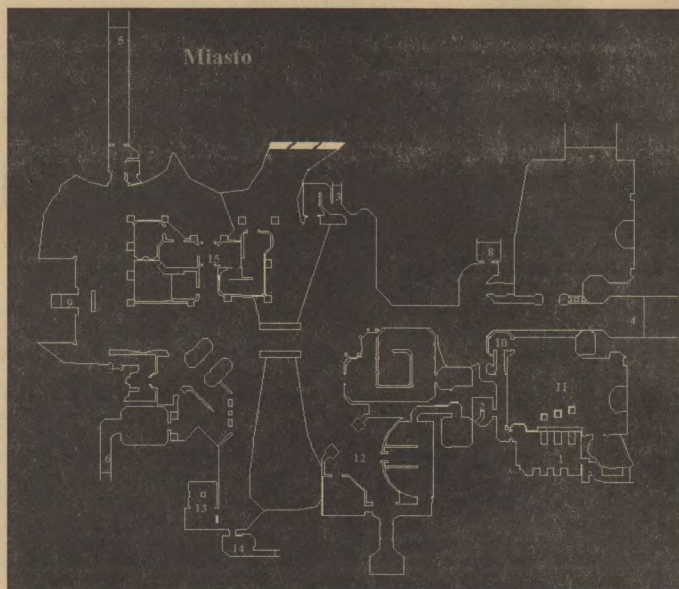
* „Snake, baby, trap”. Idź do Pokoju Dziecięcego i kliknij na puzzle'u umieszczonym w gablotce. Celem tego zadania jest zamiana miejscami białych i czarnych gońców, co zabiera co najmniej 18 posunięć. Po rozwiązaniu, kliknij na statuetce z baleriną, a następnie na dużej, różowej grzechotce (video).

* „A letter from Greece...”. Należy kliknąć na godzinie 11 na znanym Ci już dobrze zegarze w Holu (video).

* „This eight letter word has kst in the...”. Pójdź do Biblioteki i wykonaj ostatni SAVEGAME. Teraz kliknij kolejno na: stole, piórze i kalamarzu.

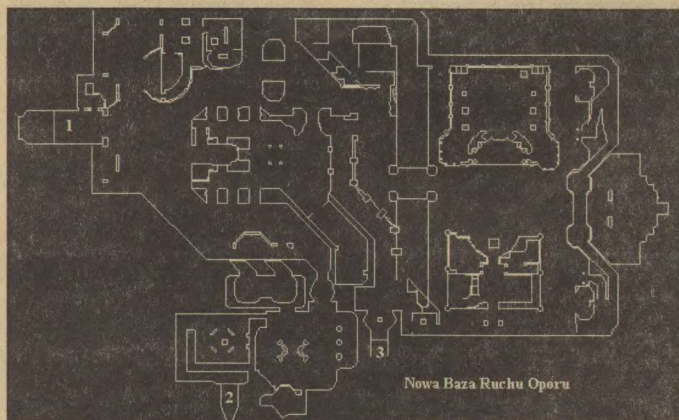
* Idź do Pokoju Dziecięcego i kliknij na domku dla lalek. Czeka Cię ostatnia gra ze STAUF-em – aby z nim wygrać, musisz ułożyć pięć swoich kamyków w rzędzie lub zabrać STAUF-owi jego cztę. Po tym zwycięstwie czeka Cię finałowa decyzja i oglądanie jednego z dwóch zakończeń!

Luke



Legenda do mapy Miasto

- 1 – START
- 2 – Randal
- 3, 8 – Przejście do Sanktuarium
- 4 – Przejście do Nowej Bazy Rebeliantów (Zamek Sekty)
- 5 – Przejście do elektrowni
- 6 – Przejście do Starej Bazy Rebeliantów
- 7 – Przejście do Border Lands
- 9 – Przejście do Więzienia
- 10 – Mcguffin
- 11 – Zbiornik z kwasem
- 12 – Biuro Burmistrza
- 13 – Przejście do Kanałów
- 14 – Przejście do Kanałów i strażnik, któremu trzeba zabrać uniform
- 15 – „Bazarek”



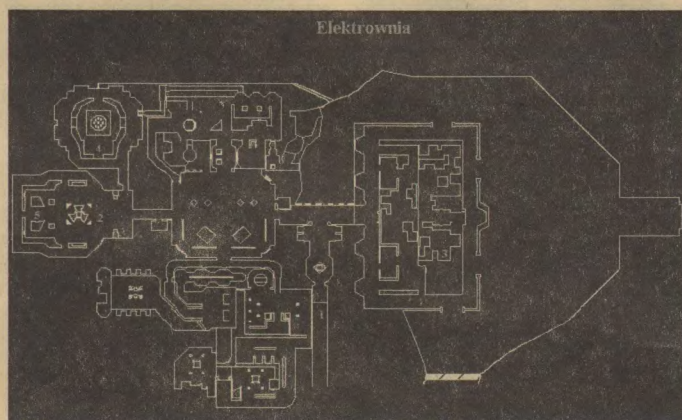
Legenda do mapy Nowa Baza Ruchu Oporu

- 1 – Przejście do Miasta
- 2 – Przejście do Kanałów
- 3 – Przejście do Sali Treningowej Strażników

Legenda do mapy Sanktuarium

- 1, 4 – Przejście do miasta
- 2 – Cela Beldina
- 3 – Świecznik

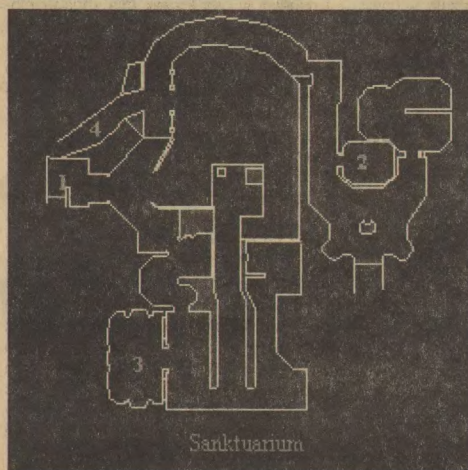
Najpierw jednak musisz zdobyć klucz od Burmistrza (na prawo za mostem). Po drodze do niego idź do Irale (na „bazarku”). Burmistrz w zamian za klucz chce, abyś wykonał dla niego zadanie. Masz znaleźć nielegalne łącze energetyczne (power coupling) i zniszczyć je. Znajdź faceta o imieniu McGuffin (blisko punktu rozpoczęcia gry, przy wejściu do zbiornika kwasu). Pogadaj z nim. Przyciskiem znajdującym się obok opróżnij zbiornik. Znajdź ukryte drzwi (przy kranach). Za nimi jest łącze. Zniszcz je. Okaże się, że dostarczało ono energię do urządzeń rebeliantów ukrywających ich bazę przed sektą. Idź w kierunku bazy zabijając strażników w ratuszu (idź po prostu w kierunku bazy rebeliantów). Potem zanieś resztki łącza Burmistrzowi. W zamian otrzymasz klucz do więzienia. Porozmawiaj tam z naczelnikiem Montagem. Zabij go i weź klucz. Do otworzenia cel potrzebny Ci będzie odcisk dłoni sędziego. Znajdź go i pożycz ją od niego. Po uwolnieniu więźniów użyj dowolnego teleportu. W bazie Macil da Ci następne zadanie. Tym razem masz zniszczyć generator tarcz sekty. W bazie możesz również odwiedzić medy-



Legenda do mapy Elektrownia

- 1 – Przejście do miasta
- 2 – Reaktor
- 3 – Wornor
- 4 – Technik z kluczem
- 5 – Ketrick

ka i trenera na strzelnicy. Elektrownia (Power Station) znajduje się w mieście obok więzienia i „bazarku”. Znajdź tam magazyny (możesz się tam zaopatrzyć), a w nich Wornora. Da Ci kartę identyfikacyjną (ID Card), z pomocą której dostaniesz się do wnętrza elektrowni (obok wejścia znajduje się wyrzutnia rakiet). Musisz znaleźć po kolei – technika, który da Ci następną kartę, Sammisa i Ketricka. Koło tego ostatniego znajduje się generator tarcz. Po wielkim BUM! możesz wrócić do miasta. W tym czasie rebelianci rozpoczęli już atak na zamek sekty. Idź do Irale i medyka w mieście, a potem poszukaj wejścia do kanałów (nad rzeką). Musisz tam znaleźć Werana. Otworzy Ci drzwi do dalszej, innej części kanałów... jeśli przyniesiesz mu mundur strażnika pilnującego wyjścia z kanałów (czasami prosi o skafander przeciw promieniowaniu). Po dostarczeniu mu tego, o co prosi, da Ci również części miotacza ognia (zanieś je później do Irale, a ten go złoży). Znajdź mechanizm kontroli bram zamku sekty



24 Strife

Solution

Wyjź z pomieszczenia, w którym jesteś zamknięty ze strażnikami. W pierwszym pomieszczeniu po lewej stronie jest Randal. Pogadaj z nim. Zgódź się na jego propozycję. Dostaniesz kuszę elektryczną i instrukcje. Masz zabić zdrajcę Beldina. Znajdziesz go w sanktuarium. Wejście do niego to tunel odchodzący z rzeki. Kiedy znajdziesz Beldina, zabij go i zabierz mu pierścien. NIE BIERZ świecznika znajdującego się w sanktuarium. Pierścien oddaj Randalowi. Przyjmij jego następną propozycję, przyłącz się do ruchu oporu. Wtedy da Ci komunikator. Za jego pomocą będziesz otrzymywał wiadomości od Blackbird. Kierując się jej wskazówkami znajdź siedzibę ruchu oporu. Porozmawiaj z Macilem. Przyjmij jego ofertę. Da Ci zadanie polegające na uwolnieniu rebeliantów z więzienia.

i zniszcz go. Wróć do bazy. Macił rozkaże Ci dołączyć do rebeliantów szturmujących zamek i zabić głównego programistę sekty (Programmer). W zamku musisz najpierw znaleźć srebrny klucz (Silver Key). Programista zostawi pierwszą część Sigila. Baza rebeliantów zostanie przeniesiona do zdobytego zamku sekty. Macił będzie chciał się dowiedzieć więcej o Sigilu, więc wyślij Cię na poszukiwania wyroczni (Oracle). Udaj się do Borderlands (w prawo po wyjściu z zamku). Wyrocznia powie, że kolejną część posiada Bishop. Przed udaniem się do Bishopa znajdź klucznika i weź od niego klucz. W fortycy znajdź Quinciego – Twojego informatora. Aby dostać się do fortycy Bishopa, musisz zniszczyć komputer w administracji (Central Administration). Możesz się tam teleportować z zabudowań ochrony. Możesz również poszukać Maulera (broni dezintegrującej) w magazynach (Warehouse). Gdy już dotrzesz do Bishopa, zrobisz dobry użytek ze swojej broni. Po śmierci wyjdzie z jego zwłok jakaś koszmarna istota. Z nią też wiesz co zrobić. Po śmierci potwora otrzymasz drugą część Sigila. Następnie idź do wyroczni. Nie zgadzaj się na zabicie Maciła. Wyrocznia jest opętana przez podobną istotę do tej, którą już zabiłeś. Zabij wyrocznię, a później następnego potwora. Wracaj do Maciła, porozmawiaj z nim. Dostaniesz następnie instrukcje. Masz zatrzymać proces zamiany ludzi w żołnierzy sekty, mający miejsce w fabryce. Udaj się do Commons (wejście znajduje się obok klucznika w Borderlands). Znajdź Richtera (w pomieszczeniu koło wodospadu). Dowiedz się, że klucz do fabryki zaginał gdzieś w katakumbach. Ludzie padają tam jak muchy, więc musisz zbadać tę sprawę. Z katakumb dostaniesz się do ruin. Znajdziesz tam klucz do fabryki i... dziwnie znają ją istoty z nieprzyjaznymi zamiarami. Po walce udaj się z powrotem do Commons, a stamtąd do Kopalni. W Kopalni znajdź rudę (Degnin ore) i wysadź ją pole silowe do fabryki. W fabryce znajdź kaplicę przemian (Conversion chapel – w prawo od wejścia do fabryki), a w niej zniszcz konwerter. Wróć do bazy. Okazało się, że Macił gości w sobie następnego potwora. Po walce Blackbird powiadomi Cię, że namerzyła ostatnią część Sigila w laboratorium (Lab) – dalszej części fabryki. Więc z powrotem do fabryki i znajdź wejście do laboratorium. Prowadzi ono do Loremastera – właściciela piątej części Sigila i... mieszkania następnej istoty. Dalsza droga prowadzi do statku Obcych. Po przedarciu się przez tłumy tambylców dotrzesz do serca ich bazy, gdzie będziesz miał do unieszkodliwienia jeszcze groźniejszego potwora.

Avatar & Aragorn

P.S. Aby poprawić czytelność map wycięliśmy z nich wszelkiego rodzaju schody, progi i krawężniki.

UNDER A KILLING MOON

DZIEŃ 1

Podnieś leżącą przy drzwiach pocztę (kopertę z reklamą sklepu elektronicznego i podaniem o kartę klienta oraz świstek na bezpłatną operację plastyczną). Aby obejrzeć sobie zabawne scenki: weź rewolwer i popatrz na zdjęcie ex-matłonki. Otwórz lewą dolną szufladę biurka – pióro i prawą dolną – znaczek. Znaczek przyklej na podaniu i podpisz. Wyjdź na ulicę i wrzuć papier do skrzynki.

Udaj się do lombardu i okaż zainteresowanie kłopotem właściciela. Na tyłach sklepu podnieś szkło i obejrzyj (rudą włos), przyrzuć się śladowi stopy (numer 14) i przesuń

śmietnik w celu wydobycia klucza. Podejdź do kontenera, weź radio i wydłub z niego baterie. Rozwał plot i wyjdź na ulicę. Pogadaj z Chelseae (stoisko z gazetami). Zapytaj o włamanie (dowiesz się o dwóch zielonych oczach i tatużu kotwicy). Przed Brew & Stew podnieś gazetę i przeczytaj pierwszy artykuł. Na mapie Twoich podróży pojawi się policja. Pojeżdź tam i wydobydaj kolejne informacje, rozmawiaj np. ABC (norm, biały, grupa krwi AB-). Pójdź do alejki i rozmawiaj z bezdomnym, aż ten wyzna Ci swój nałóg. Udaj się do Brew & Stew i zapytaj o czekoladę. W zamian za czekoladę bezdomny wyjawi Ci kolejną wskazówkę (wzrost poszukiwanego 6,3 – 6,4 i wagę 300 lbs), gdy zapytasz go o włamanie.

W pokoju wstukaj wszystkie dane do komputera: caucasian, male, 6,3 – 6,4, 281-300 lbs, mutant-no, red, two, green, AB-, 14, N/A, anchor, N/A, N/A. Zapytaj Chelseae o Beek Nariza. Pójdź do Coit Tower (w stronę hotelu i na lewo). Daj świstek do operacji i spytaj się o Mick Flemma. Skieruj się do Rusty'ego, klucz pod wycieraczką. W środku możesz sobie dla zabawy i wskazówek co do późniejszych poczynań obejrzeć TV. Weź kuszę z lady, maskę z podłogi za ladą, lalkę (przesuń pudło za ladą), pierścieni ze ściany oraz klucz w prawym rogu przyklejony do ściany. Otwórz nim drzwi. Ze ściany odklej strzałkę, weź ze zlewu balonik i nadmuchaj go na ścianie. Do magazynu. Włóż baterie do lalki, wejdź na górę i zawieś lalkę na haku. Zabierz znajdujący się na górze klucz i otwórz nim na dole power box. Poczekaj aż nadejdzie przestępca. Ze stołka zabierz bransoletkę i klucze. Nimi otwórz sejf, wyjmij pudełko i otwórz je kluczem z alei, wyjmij nefryt. Otwórz jedną ze skrzyń na podłodze i wyjmij ubranko strażaka. Wracaj do biura.

DZIEŃ 2

Weź pocztę spod drzwi. Idź do sklepu elektronicznego i otwórz drzwi otrzymaną kartą. Wewnątrz użyj karty na faksie i zabierz go. Wróć do domu. Odbierz faks, przeczytaj i podróżuj do posiadłości hrabiny. Po rozmowie spytaj Chelseae o statuetkę. Mac Maldena na policji zapytaj o Franco Franco, a Rooka w lombardzie o nefryt. Ze znajdującą się na tyłach sklepu kosza na śmieci oznaczonego tabliczką wyjmij gazetę. Przeczytaj artykuł. Wybierz się do Teatru Alhombra. Daj Franco nefryt i spytaj o statuetkę (B). Wracaj do biura. Odbierz drugi faks i obejrzyj go. Na policji spytaj Mac Maldena o Knickerbocker i pojeżdź tam. Po niepowodzeniu idź do sklepu elektronicznego, gadaj C-C-B-A i użyj karty, by zabrać laserowy przecinak szkła. Podróżuj do Knickerbocker. Ze szczytu regału weź książkę, zbadać ją – znajdziesz klucz. Otwórz drzwi po lewej – weź klatkę (i ewentualnie rybie żarcie). Otwórz akwarium i napełnij w nim krążek (dla zabawy możesz spróbować wysypać jedzenie do akwarium). Przejdź przez drzwi po prawej. Nabij kuszę strzałką i wystrzel w przełącznik po drugiej stronie korytarza, po czym ciśnij w tę stronę obciążonym wodą kółkiem. Wejdź przez drzwi po lewej. Za lewym siedynowym obeliskiem znajdziesz jedzenie Geigera. Wsyp je do klatki i użyj klatki na terrarium. Podnieś z podłogi notatkę i przesuń obraz. Odsłoni się sejf, który otworzysz po odszukaniu kodu na znalezionej kartce (10/14/12). Z sejfu wyjmij błękitną kartę. Przesuń lustro za węglem i wsadź klucz w odsłonięty zamek. Otworzy to tajne przejście w bibliotece. Wychodząc zabierz kij z piętą. W sekretnym pokoju przesuń obraz, użyj karty, przesuń do postumentu pudełko i użyj kija (dla żartu podnieś z rzeźby bandanę, wytrzyj nią zakurzony napis, a potem mimo wszystko przekręć dzwignię). Wracaj do domu.

DZIEŃ 3

Idź do pizzerii. Dostaniesz zadanie i wraz z nim świstek. Udaj się do Brew & Stew i zapytaj o Sala. Ze śmietnika koło sklepu wydobydaj notatkę i ulóż ją: Regency Escort Service YV UZNV SIAKWBBHV RIBP ZEEIWALHVAL YWLU SUZXLWLR ZL LUV XPLV WALUV CIOGVA CZLV UILVO ZL LUV PXPZO LWHV. LUV EZXXYIBG LIGZR WX XWOWSIA. Połącz notatkę ze świstkiem i dopasuj brakujące litery tworząc następujący tekst: We have confirmed your appointment with Chastity at the suit in the Golden Gate Hotel at the usual time. The password today is silicon.

Wejdź do hotelu. Gadaj z Ardo. Zrób to ponownie. Po raz trzeci wejdź do hotelu uprzednio połączony maskę z ubiorem strażaka (oraz z napełnionym powietrzem balonem dla poprawienia głosu) i gadaj z Ardo. Grzeźnicie, a wpuści Cię na inspekcję. Wpisz hasło silicon. Z szafki w sypialni weź kieliszek. W łazience napełnij go wodą i wlewaj wodę do wazy, w której jest korek (waza na lewo od wejścia). Obejrzyj korek – otrzymasz drut. Drułem otwórz zamkniętą szufladę w sypialni i wydobydaj sznurowadło. Wejdź do pokoju z fortepianem, ze ściany odklej magnes i połącz ze sznurowadłem. Teraz w łazience przesuń ręcznik na podłodze i magnesem na sznurku przyciągnij śrubokręt. Odkręć śrubki przytrzymujące kratkę i weź rolkę filmu. Nie zapomnij wziąć ze stołu złotej folii (dla zabawy podsuwaj obrazy i zagraj na fortepianie).

W elektronicznym sklepie posługując się kartą weź sprzęt do wywoływania filmów i użyj go ze zdobytym filmem. Zdjęcia zanieś babie w pizzerii. Pojeżdź do Colónela, a potem rozmawiaj z Eddie Ching.

DZIEŃ 4

Wróć do biura Colónela. Z lewej dolnej szuflady biurka wyjmij kartkę, a z prawej dolnej kopertę, którą obejrzyj. Na dole półki przesuń wagę – odnajdziesz dysk. Załaduj dysk do komputera i włącz sprzęt – przeczytaj pliki. Pojeżdź do Melanii Tode i zapytaj o Colónela – w zamian za kartkę dostaniesz klucz. W biurze Colónela otwórz kluczem szafkę z dokumentami i weź pliki. Przesuń gazety pod drzwiami, a znajdziesz receptę. Pojeżdź do Melanii i zapytaj o receptę – dostaniesz karteczkę. Koło szafki z plikami przesuń obraz i otwórz sejf w wgkaskań na kartce: lewa gałka – 5 przekręceń, środkowa – 7, prawa – jedno. Weź książkę kodów i połącz ją z plikami. Przeczytaj rozkodowane pliki i wybierz się do Roadside Motel, a po rozmowie do G.R.S. Unikaj patrolującego budynku robota. Jeśli będąc w jakimś pokoju usłyszysz komunikat o zbliżeniu się maszyny, masz do wyboru wyjść z pokoju i doń wrócić bądź ukryć się. Kryjówki są następujące: (w każdej z nich połóż się na ziemi) R&D - ukryj się między biurkiem DuBoisa a ścianą, Supervisors' Office - ukryj się za ścianką działową w rogu, Conference Room - schowaj się za biurkiem, Marcus Tucker's Office - schowaj się za doniczkami. W korytarzu - uciekaj.

Z Research & Development zabierz z podłogi klucz i z jednego z biurka TV (dla zabawy i wskazówek, ze ściany zabierz flagę, obejrzyj ją – ukryta karta komputera, włącz komputer DuBoisa i użyj karty, przeczytaj informacje). W Supervisors' Office kluczem otwórz kratkę i wpuść tam Geigera. Z szuflad biurka zabierz passkey

i CD (poza konkursem z blatu przy urządzeniach kontrolnych weź minidysk). Podejdź do komputera w drugim pomieszczeniu i spod blatu biurka wyciągnij kartę. Włącz komputer, włóż kartę, a potem minidysk. Idź do pokoju konferencyjnego i z szuflady biurka wydobydaj cd-player. Do pokoju Tuckera dostań się używając na zamku passkey. W środku połącz cd-player z tv i cd-kiem i włącz całe urządzenie przy panelu przy sejfie. Masz 30 sekund na schwycenie statuy, wydobyć z kosza skrawków, złapanie ewentualnie kasety i ukrycie się za doniczkami. Gdy robot wjedzie do sejfu, można go tam zamknąć i nie będzie już przeszkadzał. Podejdź do biurka: zabierz zapalkę – dolna szuflada po prawej, a otworzywszy dolną szufladę po lewej stronie spojrz na świstek – 142235. Wstukaj ten kod w Supervisors' Office na sejfie i weź wirusowy pył. Kasety można ewentualnie obejrzeć w pokoju konferencyjnym: znajdź klucz przy ścianie, otwórz nim kredens pod ekranem, włącz wideo, wsadź kasety i użyj panelu na stole. Wróć do biura.

DZIEŃ 5

Pojeżdź do hrabiny. Użyj folii na orle. Podnieś cygarniczkę i zbadaj ją. Z kominka weź zegarek. Jeśli chcesz, możesz ułożyć informację ze strzępów w koszu. W statule jest Winter Chip – włóż ją do skrytki w zegarku, ulóż skrawki notatki zabranej z G.R.S. Pierwsze dwie linie: Brother Marcus: We are seekers of purity who will abide no defect in Pojeżdź do Bastion of Sanctity. Nie wchodź do głównej sali. Odnajdź sznurek, szczypce i z gargulicy wydłub oko. Połącz znalezione – stworzysz naładowaną procę – wymierz w wagę na półce. Następnie wejdź do holu. Połącz pył z papierosem, podpal go zapalką i połóż w popielnicze. Przesuń tarczę na ścianie i przelączaj wachcę. Pojeżdź do baru. W czasie rozmowy zaoferuj 100\$. Wybierz odpowiedź A lub B. Kiedy zostaniesz zapytany o znak, wybierz B. Pojeżdź do Motelu i zapytaj o znak. Pojeżdź do Rooka i poproś o srebrnego dolara. Wróć do Zlamanej Czaszki i okaż znak. Po grze i rozmowie polecisz na Moon Child.

DZIEŃ 6

Odwroć się przodem do szyby. Po lewej stronie są drzwi, za którymi znajduje się płyn do zapalniczek, na wprost masz kamień, na prawo do tyłu znajdują się grabie, a po prawej stronie w pobliżu okna leży krzemień. Zgromadź te wszystkie przedmioty, po czym ukryj grabie w kupie liści pod drzwiami, zalej to płynem, skrzęs kamieniem i krzemieniem iskrę i podpal liście. Pójdź prawo, lewo, prawo, lewo i prawo do Stasis Room. Oto jak obudzić śpiącą królową:

Włącz sprzęt, lewa gałka do góry do pozycji 60, aż zapali się czerwone światło, prawa do góry do pozycji 12, naciśnij przycisk EPINEPHRINE i przycisk ELECTRICAL SHOCK, lewa gałka do 90, naciśnij SODIUM PENATHOL i EPINEPHRINE, prawa do 14, lewa do 98,6, prawa do 16, naciśnij EPINEPHRINE i SODIUM BICARBONATE.

Idź lewo, prawo, lewo i podnieś rurę. Następnie prawo, lewo, lewo, prawo, naprzód, prawo i lewo. Wejdź na pokład obserwacyjny. Użyj klucza na panelu po lewej stronie i otwórz go, przesuń Links 986 Pro i weź minikomputer. Ze stołu zabierz kieliszek i obejrzyj go – weźmiesz słomkę. Przesuń donicę w prawym rogu i rurą podważ kłapę w podłodze. Weź kabel, podłącz do komputera i załaduj Winter Chip. Słomkę włóż w otwór w ścianie i podłącz komputer do systemu Moon Child.

Dixie

25

Solution

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



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

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

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

PC CD	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
	1944 Across the Rhine	MicroProse	486DX-40, 4MB	87.84
	A.T.F.	Electronic Arts	486DX2-66,8MB	134.20
	Abuse	Origin	486DX40,4MB	134.20
	Actua Soccer	Gremlin	486DX,8MB	122.00
	AH-64 D Longbow	Electronic Arts	486DX2-66,8MB	146.40
	Armored Fist	NovoLogic	486DX40,8MB	48.80
	Bloodwings	Electronic Arts	486DX,4MB	48.80
	Civilization II	MicroProse	486DX-33,8MB,Windows	134.20
	Command & Conquer + MISJE	Westwood	486DX40,8MB	176.90
	Crusader - No Remorse	Origin	486DX40,8MB	134.20
	Cybermage	Lucas Arts	486DX2/66,8MB	134.20
	DIG	Electronic Arts	486DX33,8MB	134.20
	Extrame Pinball	MicroProse	486DX40,4MB	73.20
	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	386,4MB, VGA, Windows	73.20
	Fate to Black	Bullfrog	486DX40,8MB	73.20
	Fatal Racing	Gremlin	486DX,8MB	73.20
	Firefight	Electronic Arts	Pentium 75/Windows 95	134.20
	Flight Unlimited	Virgin	486DX33,8MB, VESA	183.00
	Gabriel Knight 2	Sierra	486DX2/66,8 MB	146.40
	Grand Prix 2	MicroProse	486DX2-66,8MB	134.20
	Halfbre Zone	Gametek	386DX,4MB	73.20
	Hell	Gametek	486,4MB, SVGA 1MB	73.20
	INCA I & II	Sierra	386,4MB	87.84
	Kolekcja „Biznes”	EA, MicroProse	486-25,8MB	109.80
	Kolekcja „Sport”	EA, MicroProse	486-25,8MB	109.80
	Last Dynasty	Sierra	486DX33,4MB	87.84
	Machiavelli - Książę pl	MicroProse	386,2MB, SVGA	87.84
	Media Factor Cars	Andromeda	386DX20/4MB/2xCD	109.80
	Media Factor Mammals	Andromeda	386DX20/4MB/2xCD	109.80
	Media Factor Plans	Andromeda	386DX20/4MB/2xCD	109.80
	Media Factor Space	Andromeda	386DX20/4MB/2xCD	109.80
	Millenia	Gametek	386DX,8MB	73.20
	Normality	Gremlin	486DX2-66,8MB	134.20
	Premier Manager 3 De Luxe	Gremlin	386DX,4MB	73.20
	Psychic Detective	Electronic Arts	486DX2/66,8MB	87.84
	Ripper	Gametek	486DX2-66,8MB	146.40
	Road Warrior	Gametek	486,8MB	73.20
	Screamer	Virgin	486DX2-66,8MB	134.20
	Shivers	Sierra	486DX,8MB, Windows	122.00
	Shock Wave	Electronic Arts	Windows 95	87.84
	Slipstream 5000	Gremlin	486SX,4MB	73.20
	Space Bucks	Sierra	486DX2-66,8MB,Windows	87.84
	Space Hulk II	Electronic Arts	Windows 95	134.20
	Space Quest 6 - Rodger Wilco	Sierra	486-25,8MB, SVGA	87.84
	Speed Haste	Electronic Arts	486DX40,4MB	134.20
	SWAT Police Quest V	Sierra	486/33,8MB	134.20
	The 11th Hour	Virgin	486DX2-66,8MB	122.00
	The War College	Gametek	486SX-33,2MB	107.97
	Thexder	Sierra	Windows 95	61.00
	This Means War	MicroProse	486DX2/66,8MB, Windows	134.20
	TIH	Virgin	486DX,8MB	73.20
	TOP GUN	MicroProse	486DX2/66,8MB	146.40
	Torin's Passage	Sierra	486DX2/66,8MB	134.20
	Wide World of Animals	Electronic Arts	486DX-40,8MB	134.20
	Wing Commander IV	Origin	486DX4/100,8MB	189.10
	Wolfpack	NovoLogic	386	48.80

PC 3.5"	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
	Batman Returns	Gametek	386,4MB	36.60
	Cannon Fodder 2	Virgin	386DX40,8MB	48.80
	Cuckoo Zoo pl	Electronic Arts	386-16,4MB, VGA, 14MB HDD	48.80
	Dracula	Psygnosis	AT, 1MB	12.50
	Harpoon II	Three Sixty	386-25,4MB, VGA	48.80
	Hired Guns	Psygnosis	386,1MB	36.60
	KA-50 Hokum pl	Virgin	386DX40,4MB	48.80
	Kingmaker	US Gold	AT, 1MB, VGA	48.80
	Klik & Play pl	Europress	386,4MB, VGA, MYSZ	85.40
	Lands of Lore	Virgin	386,2MB, VGA, 21MB HDD	48.80
	Leisure Suit Larry VI	Sierra	386,4MB, VGA, 15MB HDD	48.80
	Piotrków 1939	IPS CG	386SX, 2MB	42.70
	Quarantine	Gametek	386,8MB	36.60
	Return of the Phantom	MicroProse	AT, 2MB, VGA, 8MB HDD	48.80
	Star Crusader	Gametek	386,2MB	36.60
	Transport Tycoon	MicroProse	386-20,4MB, VGA	48.80

KKK PC 3.5"	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
	Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18.30
	Cadaver / Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24.40
	Car & Driver	Electronic Arts	VGA/4 MB	30.50
	F - 19	MicroProse	EGA/VGA	18.30
	Future Wars	Delphine Software	EGA/VGA	24.40
	King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30.50
	Legends of Valour	US Gold	VGA	24.40
	Links - Golf	Access	VGA	18.30
	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	386,4MB	24.40
	Operation Stealth	Delphine Software	VGA	24.40
	Police Quest I	Sierra	VGA	30.50
	Quest for Glory I	Sierra	VGA	30.50
	Sea Team	Electronic Arts	386,4MB	24.40
	Space Quest I	Sierra	VGA	30.50

KKKX PC 3.5"	Tytuł gry:	Producent:	Cena:
	3D Pool	Firebit	9.76
	Action Fighter	MicroProse	9.76
	Bionic Commando	MicroProse	9.76
	Carrier Command	Rainbird Software	9.76
	E - motion	US Gold	9.76
	Indiana Jones Action	Lucas Arts	9.76
	MicroProse Soccer	MicroProse	9.76
	Operation Harrier	US Gold	9.76
	Rick Dangerous 1	CoreDesign	9.76
	Rick Dangerous 2	CoreDesign	9.76
	Robocod	Millennium	9.76
	Stunt Car Racer	Micro Style	9.76
	Xenon II	BitmapBrothers	9.76

Amiga	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
	Dracula	Psygnosis	1 MB	18.30
	Hired Guns	Psygnosis	1 MB	36.60
	Humans 2	Gametek	1MB	18.30
	Innocent	Psygnosis	1MB	18.30
	King's Table	Gametek	1MB	36.60
	Kingmaker	US Gold	1MB	48.80

KKK PC CD	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
	FIFA International Soccer	Electronic Arts	386,8MB	39.04
	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	386,4MB	39.04
	NHL Hockey 95	Electronic Arts	386,4MB	39.04
	Privateer	Origin	386,4MB	39.04
	Sea Team	Electronic Arts	486DX,4MB	39.04
	Syndicate Plus	Bullfrog	486DX,8MB	39.04
	Wing Commander II	Origin	386,4MB	39.04

KKK Amiga	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
	Budokan	Electronic Arts	1 MB	18.30
	Cadaver	MicroProse	1 MB	24.40
	Colonel's Bequest	Sierra	1 MB	24.40
	Cruise for a Corpse	Delphine Software	1 MB	24.40
	F - 19	MicroProse	1 MB	18.30
	Future Wars	Delphine Software	1 MB	24.40
	King's Quest 1	Sierra	1 MB	30.50
	Knights of the Sky	MicroProse	1 MB	24.40
	Legends of Valour	US Gold	1 MB	24.40
	Links - Golf	Access	1 MB, 2 FDD	18.30
	Operation Stealth	Delphine Software	1 MB	24.40
	Road Rash	Electronic Arts	1 MB	18.30
	Space Quest I	Sierra	1 MB	30.50

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:

AT - AT 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na HDD;
386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na HDD;
486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na HDD,
kartą dźwiękowa z WaveTable, mysz.

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

Kupon znajduje się na stronie 45.

KKKX Amiga	Tytuł gry:	Producent:	Cena:
	3D Pool	Firebit	9.76
	Action Fighter	MicroProse	9.76
	Barbarian	Palace Software	9.76
	Bionic Commando	MicroProse	9.76
	Blasterooids	Tengen	9.76
	California Games II	EPYX	9.76
	Carrier Command	Rainbird Software	9.76
	E - motion	US Gold	9.76
	Impossible Mission II	EPYX	9.76
	Indiana Jones Action	Lucas Arts	9.76
	Operation Harrier	US Gold	9.76
	Rick Dangerous 1	CoreDesign	9.76
	Rick Dangerous 2	CoreDesign	9.76
	Robocod	Millennium	9.76
	Street Fighter	US Gold	9.76
	Stunt Car Racer	Micro Style	9.76
	Xenon II	BitmapBrothers	9.76

Tak to niestety często w życiu bywa, że kto inny bałagani a kto inny sprząta. Tym razem zostało mi się dowódcą drużyny sprzątajacej po innych, jednak „Deadline” bynajmniej nie ma nic wspólnego z MPO. Sprząta się bowiem nie w sensie dosłownym, a w przenośnym, w dodatku na czas.

Zwyczajaj sytuacja wygląda tak: porywacze/terrorysty/bandyty (właściwie podkreślić) porwali/napadli/wpadli (właściwie...) wzięli/nie wzięli (...) zakładników, są/nie są (...) uzbrojeni, trzeba ich unieszkodliwić w przeciągu (wpisać liczbę minut) bo wysadzą/zastrzelą (...). Nazmyślałem tylko z tym, że mogą nie być uzbrojeni, bo skuwką od długopisu trudno sterroryzować siedmioosobową rodzinę (choć w „Grubym” – taki polski serial dla młodzieży – jeden pan sterroryzował drugiego ołówkiem).

Fajne jest przede wszystkim bogactwo pomysłów i zdarzeń z jakimi mamy do czynienia. Wprawdzie każda misja sprowadza się koniec końców do tego samego (trzeba zlokalizować bandytów, wtargnąć do budynku i zneutralizować ich zanim zdążą zrobić krzywdę zakładnikom), jednak po drodze pojawiają się szczegółoliki-perelki, odróżniające misje od siebie. Raz będzie to możliwość skorzystania z telefonu w celu porozumienia się z jakimś bliżej niezdefiniowanym centrum komputerowym, którego pracownik rozbroi dla nas zdalnie alarm utrudniający wtargnięcie do budynku; innym razem musimy poczekać z atakiem aż policja wysledzi drugą część bandy – w co drugiej misji coś się dzieje w tle, pojawiają się nowe fakty i dodatkowe informacje, utrudniające (bądź ułatwiające)

Deadline

rów na pięć metrów trzech ludzi, w tym dwóch moich. Jeden z nich jest właśnie przeze mnie kontrolowany a drugi stoi obok – tyłem. Tak się głupio składa, że ten którego kontroluję obrywa od bandyty, dostaje szybką w japo, pada, wstaje, dostaje drugą szybką, pada, wstaje, dostaje trzecią... A ten mój drugi? Stoi, nic nie słyszy, nie reaguje. Wiecie co trzeba zrobić, żeby zareagował? Kazać mu SPOJRZEĆ we właściwą stronę. Nie pisałem, że baran? O tym, że będą sobie nawzajem przeszkadzać w drzwiach, kręcić w kółko bez widocznego powodu – już nie będę się rozpisywać, bo szkoda papieru i farby drukarskiej.

Strasznie szkoda, że naprawdę dobry scenariusz został zrealizo-

Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od plutownika

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

generał Jaruzelski
absolutna rewelacja
91-95%

pułkownik Dowgird
wspaniała
86-90%

major Hermaszewski
bardzo dobra
81-85%

kapitan Kloss
dobra
71-80%

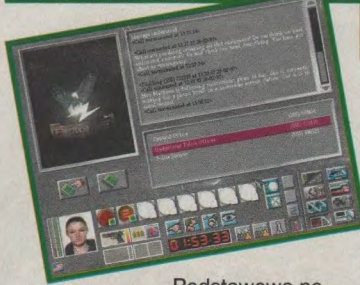
porucznik Colombo
niezła
61-70%

chorąży Zawsze Zdąży
przeciętna
51-60%

plutonowy Jelen
kiepska
41-50%

kapral Wichura
tragiczna
21-40%

szeregowy Czereśniak
aaaaaa!
1-20%



przygotowanie planu działania, a czas biegnie i jest go coraz mniej... Gdyby był do tego dołożony dobry interfejs użytkownika, gdyby nasi ludzie (bądź co bądź fachowcy) nie zachowywali się jak barany prowadzone na rzeź – gra mogłaby być rewelacyjna. A nie jest.

Podstawową nowością gry (która jak na razie może się kojarzyć z kilkoma innymi) jest to, że cała akcja dzieje się w czasie rzeczywistym. Żeby uporać się z przeciwnikiem mamy dokładnie tyle czasu, ile zostało podane. Możemy go wykorzystać na staranne zaplanowanie akcji, ściągnięcie dodatkowego niezbędnego sprzętu, przeprowadzenie krótkiego śledztwa na temat bandytów i ich ofiar albo na chamski atak, w którym nie ma miejsca na żadne planowanie, a nasi ludzie robią dokładnie to, co im myślą każemy.

Interfejs użytkownika to w pewnym stopniu rzecz gustu, więc komuś może się on podobać – mi się nie podobał, bo nie ma nic wspólnego z intuicją. Bez instrukcji ani rusz. Sprawa druga, to sposób w jaki prezentowane jest miejsce akcji w czasie walki. Ja rozumiem, że wiem o nim tyle, ile widzą moi ludzie, ale dlaczego podczas wyświetlania obrazu ściany to się pojawiają, to znikają, zasłaniając raz moich ludzi, raz przeciwników, to znowu ni stąd ni z owąd któryś z moich ludzi pojawia się na dachu, za to znikają przeciwnik stojący obok niego – tego nie rozumiem i rozumiem nie chcę. Ja chcę grać. A już Ci moi ludzie – tragedia. Stoi w pokoju o wymiarach pięć met-

wany tak dziadowsko, bo inaczej się tego określić nie podejmuję. To mogła być gra na miarę „Jagged Alliance”, a może nawet lepsza, bo nowych pomysłów jest w niej tyle, ile zwykle widzi się w kilku tytułach. Co więcej, widać sporo dbałości o zachowanie realizmu i o umożliwienie odtworzenia w akcji metod działania oddziałów specjalnych. Zawiodłem się srode.

Borek

Producent: Millenium Interactive '96
Dystrybutor: CD Projekt
Komputery, na których chadza:
PC, CD-ROM, 8 MB RAM

Jest taktycznie

Kilka tysięcy lat temu ludzkość zaczęła stawiać swoje pierwsze nieśmiałe kroki w kosmosie. Niestety, początkowo barierą zdaloby się nie do pokonania było przekroczenie prędkości światła. Podróże międzygwiazdowe trwały całymi latami. Później nastąpił przełom – dzięki pełnemu opanowaniu praw rządzących grawitacją możliwe stało się manipulowanie przestrzenią, a co za tym idzie – natychmiastowe pokonywanie dowolnych dystansów. Bariera prędkości światła padła. Zaczął się okres nierzeczywistości nie skrupułowanej eksploracji kosmosu.

mające na celu penetrację i niszczenie statków opanowanych przez tego śmiertelnego wroga.

Ponownie spotykamy się z kosmicznymi Marines uwikłanymi w niekończącą się wojnę z Genokradami. Pierwsza część tej gry ukazała się już dobrych parę lat temu, nie ona jednak stanowiła pierwszą okazję do spotkania z Terminatorami. Pomysł tej gry wywodzi się bowiem z klasycznych planszowych gier firmy Games Workshop, firmującej zresztą swym znaczkiem obydwa komputerowe wcielenia „Space Hulka”. W pierwszej części wyczuwało się jeszcze

oka, zaraz po uruchomieniu gry, wydaje się, że mamy do czynienia z jeszcze jedną mutacją „Doma”. Co prawda wygląda ona dość dziwnie, bohater porusza się dość niemrawo i, jak wynika z obserwacji otoczenia, nie wykonuje swej misji samotnie. Po chwili zagłębiamy się nieco bardziej i w tym momencie odsłania się przed nami druga, taktyczna strona gry.

Jako się rzekło, nie jesteście sam. Pod swym dowództwem masz oddział złożony z 5-6 komandosów (choć zdarzają się też zarówno misje do wykonania, których dostajesz 8 żołnierzy, jak też i zadania do wypełnienia w pojedynkę), którymi trzeba w jakiś sposób zarządzać. Służy do tego ekran skanera taktycznego. Przy jego pomocy możesz przypomnieć sobie cel misji (tak jest, czasami zdarza się nawet zapomnieć, po co się trafiło w te zakazane rejony), zapoznać się ze stanem swej drużyny oraz, oczywiście, wydać jej członkom rozkazy. Ich zakres nie jest zbyt oszalałymi (zmienia się w zależności od zadania), jednak musi wystarczyć. Cele misji nie są zbyt różnicowane (przynajmniej na początku). Często wszystko, co masz zrobić, to podpalić określoną część statku i wycofać się na z góry upatrzone pozycje. Czasami trzeba jeszcze dodatkowo zdobyć jakiś przedmiot, ewentualnie umieścić go w określonym miejscu. Jednak największe zaskoczenie przeżyłem, kiedy w jednej z misji moje zadanie polegało na tym, aby trzech z pięciu moich Terminatorów przeżyło ponad pięć minut.

Brzmi banalnie? Nic bardziej

na to, że z ochotą wyjdą wprost po łufę karabinu – jeśli tylko znajdzie się w okolicy chociaż jedno załamanie terenu, z całą pewnością wykorzystają go, aby zaatakować z najmniej oczekiwanej strony (czyli zazwyczaj od tyłu).

Wszystko to sprawia, że gra jest trudna. Nawet bardzo. Czasami odnosi się wręcz wrażenie, że autorzy nieco przesadzili z liczbą przeciwników – momentami ustawiają się oni w kolejce do



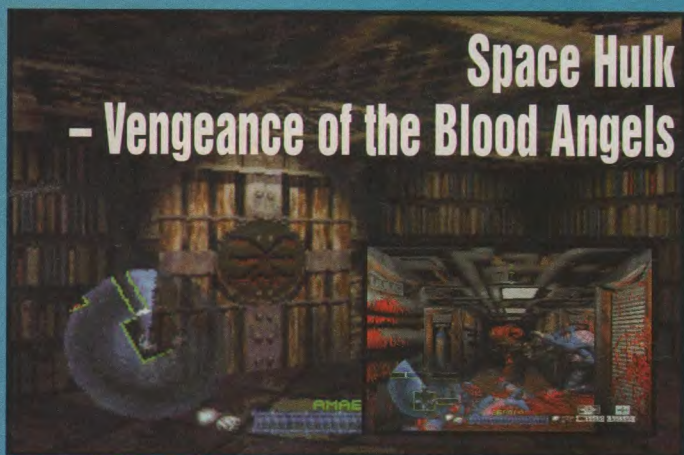
zabicia kolejnych komandosów. Tym jednak większą radość sprawia przechodzenie kolejnych poziomów, odkrywanie taktycznych kruczków pozwalających przedrzeć się przez walę wroga. Na przykład zawsze należy pamiętać o celu misji. Jeżeli zadanie polega na podpaleniu fragmentu statku, to oczywiście najważniejszymi członkami grupy są żołnierze niosący miotacze ognia. Należy więc chronić ich we wszelki możliwy sposób, nie dopuszczając do ich zabicia, powoduje to bowiem przerwanie misji. Podobnie rozstawiając żołnierzy na posterunkach trzeba wybrać np. takie miejsce, z którego będzie miał on możliwie dobry widok w każdą ze stron, a niemożliwe będzie otoczenie go przez potwory, itd. Każdą misję rozgrywać należy jako oddzielną całość, poszukując optymalnej strategii.

Na koniec kilka słów o oprawie. Gra niby opiera się na taktyce, ale przyzwoita grafika zdecydowanie podnosi jej walory. Szczególnie zachwyliły mnie tekstury pokrywające niektóre ze ścian. Czasami wręcz czuję się osłzniętość natłoku pokrywającego zapuszczone czeluści kosmicznych wraków. Podobnie jest z oprawą dźwiękową. Idealnie podkreśla ona atmosferę zagrożenia, czasami osaczenia przez potwory. A ten demoniczny śmiech i radosne okrzyki po zabicie kolejnej bestii – po prostu cudowne.

„Space Hulk” z pewnością nie jest grą dla przeciętnego miłośnika lekkich, łatwych i przyjemnych gier. Jest trudny, czasami nieco powolny, mroczny, ale i wciągający. Choć nie zwala z nóg, to jednak stanowi kawał dobrej roboty, godny polecenia miłośnikom gier z pogranicza strategii i strzelanki.

LUX

Producent: Electronic Arts '96
Dystrybutor: IPS CG
Komputery, na których chadza:
486 DX, CD-ROM 2x, 8 MB RAM.



Niestety, po pewnym czasie na Ziemię zaczęły docierać niepokojące sygnały – coraz częstsze stawały się tajemnicze zaginięcia statków kosmicznych. Bez najmniejszego sygnału o zagrożeniu, bez jakichkolwiek śladów – olbrzymie transportowce zdaly się wręcz rozpływać w otaczającej je pustce. Ludzie zaczęli podejrzewać, że jednak chyba nie są sami we Wszechświecie. Siły zbrojne zostały zmuszone do utworzenia swego kosmicznego ramienia. Najbardziej elitarne wśród tych oddziałów były grupy Marines, wśród których swoją elitę elit tworzyli tzw. Terminatorzy (lub też po prostu Zabójcy). Tylko oni – najlepiej wyposażeni, wzorowo wyszkoleni, najbardziej efektywni – byli w stanie przeżyć w starciu z Genokradami, najgroźniejszą rasą zamieszkującą przestrzeń. I tylko oni byli wysłani w niemal samobójcze misje

odrobiny planszowe pochodzenie gry. Miała ona opinię statycznej i dość nudnej. Na szczęście od tego czasu technika poszła mocno do przodu, w wyniku czego otrzymujemy... Właśnie, czym właściwie jest „Space Hulk”?

Gra może toczyć się w dwóch trybach. Pierwszy z nich to oddzielne misje do wyboru, w których możemy zapoznać się z zadaniami o najróżniejszym stopniu trudności, także przypomnieć sobie te znane z pierwszej

maszynopis

części gry. Druga możliwość natomiast to kampania – szereg misji do zaliczenia po kolei.

Na pierwszy rzut

błędny. Autorzy gry postarali się bowiem, aby przeżycie w tych warunkach okazało się prawdziwą sztuką. Jest tak oczywiście za sprawą przeciwników. Genokradzi są bowiem prawdziwymi maszynami do zabijania. Przede wszystkim są szybkie, odporne zarówno na ciosy, jak też i na bezpośrednie trafienia (na szczęście nie do końca...)

i inteligentne. Nie ma co liczyć



1 Space Hulk...

2 Battleground: Waterloo



Bitwa, która stała się tematem trzeciej części serii „Battleground” została już parę razy przeniesiona na komputer i to zazwyczaj z dobrym skutkiem (ostatnia jaka pamiętam to „Fields of Glory”). Nie inaczej jest z produkcją Talon Softu wydaną przez firmę Empire.

Szkielet

Gra podobnie jak dwie poprzednie części jest planszówkopodobna, czyli mapę podzielono na hexy, a ruch odbywa się w turach. Właśnie wszystkie elementy pozostały takie same. Tury jak we wszystkich częściach serii nie zostały podzielone na równomiernie – fazy zostały dobrane tak, aby możliwie najwierniej odwzorować rzeczywistość. Mamy więc fazy ruchu, ostrzału obronnego i podczas ataku, walki wręcz piechoty i szarż kawalerii. Szczególnie wypadki kawalerii potrafią być niszczycielskie. Jeśli konnica nie napotka na swej drodze wystarczająco silnego oddziału piechoty, może niezłe namieszać przez wzgląd na bardzo duży zasięg ataku.

Scenariusze

Scenariusze także różnią się od tych z dwóch poprzednich części. Bitwa co prawda została podzielona na części, ale jej rozmiar i konieczność zamknięcia jej w około 20 scenariuszach spowodowały, iż praktycznie nie ma tu misji prostych. Nawet w tych liczących kilka tur dowodzimy dziesiątkami oddziałów, co znacznie przedłuża czas rozgrywki, ale i podnosi jej złożoność. Nie ma więc mowy o stopniowym oswajaniu się z małymi fragmentami bitwy, a właściwie są, tyle że „mały” staje się określeniem właściwym jedynie w skali całej bitwy.

Konsekwencją znacznego rozbudowania scenariuszy stało się dodanie wskaźnika regulującego wielkość zadawanych i ponoszonych strat. Zwłaszcza gracie początkujący, rozpoczynający dopiero przygodę z grą powinni być zadowoleni z tej protezy. Sam też po nią z początku sięgnąłem i stwierdziłem, iż doskonale spełnia swe zadanie. Później rzecz jasna trzeba to wyłączyć, bo wykańczanie tyśiącosobowego regimentu przeciwnika jedną salwą baterii artylerii bawi niezwykle krótko.

Ponieważ niewiele bitew dorównywało rozstrzygnięciu spod

rzednich częściach, choć z pewnością stwierdzenie to nie zadowolili tych, którzy nie mieli okazji czytać recenzji „Ardenów” czy „Gettysburga”. By nie narazić się na zarzut lenistwa, rozwinę to pokrótce.

Przede wszystkim wspaniała jak na planszówkę grafika: cieniowane mapy, 3D figurki żołnierzy, kilka poglądów mapy (w tym 2D) zapewniających pełny przegląd sytuacji. Zdjęcia towarzyszące każdemu z haksów mają dodatkowo przybliżyć okolicę.

Strona merytoryczna również przedstawia się bez zarzutu. Możliwość zmiany sztyku, który

gorzej jest za to z techniczną stroną programu. Jego obsługi nie można nazwać przyjazną, choć mamy i obszerną pomoc, i kontaktowe podpowiedzi w trakcie gry. Właśnie te kontekstowe podpowiedzi pozostawiają sporo do życzenia podając zazwyczaj to, co się komputerowi wydaje, że trzeba zrobić, podczas gdy rzeczywistość przychodzi tkwi gdzieś indziej. Dojście jaki błąd się popełniło zajmuje zbyt wiele czasu. Nie lepiej wypadła poruszanie oddziałów.



Waterloo doniosłością, liczbą zaangażowanych narodów oraz liczebnością armii, doczekało się owo starcie tomów opracowań historycznych i parahistorycznych, w których pojawiały się pytania typu „co by było gdyby...?” Znalazło to wyraz grze poprzez dodanie wielu scenariuszy hipotetycznych, które próbują symulować sytuacje prawdopodobne. W „Waterloo” jest ich szczególnie wiele w porównaniu z poprzednimi częściami serii „Battleground”, ale pozwalają choćby w przybliżeniu odpowiedzieć na pytania historyków (rzecz jasna odpowiedź są modyfikowane o zdolności dowódcy).

Cóż w tym dobrego?

W skrócie można napisać, że to samo co w pop-

ma wpływ na skuteczność walki oddziału, kilka współczynników określających jakość jednostki, poziom jej zaopatrzenia w amunicję, morale, uwzględnienie wpływu dowódców na walkę. Przy tym nie czujemy się przytłoczeni mnogością liczb i zależności – to wszystko nie pozostawia wątpliwości, że mamy do czynienia z robotą profesjonalistów. Jedyną niedoróbką w tym względzie są oddziały, które są na mapie, ale których nie możemy ruszyć, bo akurat w rozgrywanym przez nas fragmencie bitwy nie brały udziału. Jest to rzecz jasna konsekwencją podzielenia bitwy na kawałki, ale dość glupio to wygląda.

Ostatnim punktem programu jest tradycyjna jakość wydania (wypada zakończyć jaśniejszym punktem).

Właściwie „Waterloo” nie wnosi wiele nowego do serii, która nie jest przecież pozbawiona wad i byłoby co poprawiać. Dla miłośników strategii z pewnością będzie warta kupienia. Pozostali, którzy grali w którąś z poprzednich części mogą poczuć się zawiedzeni. Niestety.

Sir Haszak

Producent: Empire/Talon Soft
Dystrybutor: MarkSoft
Rok wydania: 1996
Komputery, na których chadza: 486 DX/33, CD-ROM, 8 MB RAM, Windows 3.1 lub Windows 95

Jest taktycznie

„Ta misja ma miejsce w naszych naukowo przemysłowych sektorach. Nasze genetyczne składy zostały zaatakowane przez kobiety-wojowników. Panowie! Dostańcie się tam, przechwycie i zniszczcie wroga.

I nie zapomnijcie, ten który zabije najmniej kobiet dostanie kwiatek, jako znak swojej hańby. Dla reszty jest zimne piwo.”

Czy zastanawialiście się jak wyglądałby świat, w którym młody mężczyzna podchodzi do młodej kobiety tylko po to, aby dać jej po głowie? Nie? Jeśli chcecie zobaczyć jak ta wizja wygląda w praktyce, zagrajcie w „Gender Wars”. W tym świecie, świecie przyszłości, kobiety są w stanie wojny z mężczyznami. Trochę to dziwne

nam komputer. Nie też mamy możliwości dokupienia broni. Na misję możemy wziąć tylko to, co w danym momencie mamy w magazynie, ale to uchybienie jestem jeszcze w stanie przelknąć.

Tym co ujęło mnie najbardziej w „GW” jest klimat. Tworzy go głównie odprawa (BRIEFING) i kapitalne urywki filmowe pomiędzy misjami. Niestety tych wstawek jest trochę za mało jak na mój gust:

Tutaj już niestety mamy tylko napisy. W tej części nasz bezpośredni przełożony dorzuca swoje trzy grosze do oficjalnych rozkazów. Jego język jest już mniej wyszukany oraz przesiąknięty ironią i ciężkim dowcipem co sprawia, że czujemy się bardziej na luzie. Naprawdę, przy czytaniu mniej oficjalnej części odprawy można zrywać boki ze śmiechu. Co jednak nie znaczy, że brak tam informacji.

niezależnie ćwiczący razem z nimi osiągną lepsze wyniki.

Wybraliśmy skład, dobraliśmy broń, wysłuchaliśmy odprawy, dla pewności nagraliśmy stan gry i ruszamy do boju. I tu szok. Po raczej normalnej grafice podczas części pierwszej gry (planowanie) następuje skok. Właściwa gra toczy się w wysokiej rozdzielczości (640x480 i 256 kolorów), choć oczywiście można ją uruchomić

Gender Wars

Między nami, mężczyznami



(w tej grze wszystko co dziwne jest jak najbardziej normalne), ale obydwie strony nie cierpią siebie. Okazuje się (nie po raz pierwszy zresztą), że kobiety nie są wcale miłymi i uprzejmymi istotami, ale potworami marzącymi tylko, aby odstrzelić głowę osobnikowi płci przeciwnej. Podobnie jest z mężczyznami. Ich najlepszą rozrywką poza piwem jest strzelanie do kobietek. W takim właśnie świecie przychodzi nam dowodzić wojskami jednej ze stron.

„Gender Wars” jest połączeniem strategii oraz zręcznościówki. W sumie można powiedzieć, że „GW” jest bardzo podobna do „Syndicate”. Sposób sterowania zawodnikami jest znajomy, na misję też nie można wziąć więcej niż czterech żołnierzy, nie mówiąc już o świecie, którego widzimy także rzut izometryczny. Nie mogę jednak powiedzieć, że jest to kopia starego hitu. „Gender Wars” jest dużo lepsza od „Syndicate”. Jest jednak kilka rzeczy, które były w „S” lepsze. Jedną z tych rzeczy jest pewna możliwość wyboru misji. W „GW” nie mamy takiego wyboru. Musimy przechodzić misję w takiej kolejności, jaką podaje

tylko po cztery dla mężczyzn i kobiet, a miejsca na kompakt jest jeszcze dużo (zabrakło inwencji twórczej?). Przed każdą misją otrzymujemy informacje o sytuacji, terenie, obronie i celu. W „Syndicate” czytaliśmy sobie mało ciekawe historyjki (a czasem nawet to nie było potrzebne do ukończenia misji). Tymczasem w „GW” mamy dwa rodzaje odprawy: oficjalna (INFORMATION) i mniej oficjalna (BACKGROUND). W części oficjalnej widzimy mapę sektora, na którym będziemy się zmagali z przeciwnikiem. W międzyczasie oficer będzie czytał nam oficjalne rozkazy, a sposób w jaki akcentuje wyrazy „female warrior” nie pozostawia złudzeń, że uważa je za gorsze od siebie stworzenia. W tej części dowiadujemy się o właściwym celu misji (PRIMARY MISSION OBJECTIVE) i pobocznych (SECONDARY MISSION OBJECTIVE). Do ukończenia misji wystarczy wypełnić ten pierwszy. Trzeba także się skupić i zapamiętać dobrze mapę sektora. Znajomość terenu w krytycznej sytuacji jest bardzo pomocna. Jeśli już zapoznaliśmy się z oficjalną częścią odprawy przechodzimy do części drugiej.

Jeśli szczęśliwie przebrniemy przez odprawę zabieramy się za montowanie ekipy uderzeniowej. Znajduje się w niej od 1 do 4 ludzi (lub kobiet), przy czym w składzie musi znajdować się przynajmniej jeden dowódca (SQUAD LEADER). Na początku masz ich tylko czwórkę, więc uważaj abyś nie stracił wszystkich. Po wybraniu składu dajemy naszym wojskom ekwipunek (EQUIPMENT). Każdy wojownik ma wyznaczone punkty odpowiadające jego możliwościom siłowym. Czyli im więcej ich ma, tym więcej może udźwignąć broni. I tu także mamy pewne ograniczenia. Czasem zdarza się, że nie będziemy mogli dać broni zawodnikowi, ponieważ będzie on zbyt niedoświadczony. W części misji będziemy także potrzebowali specjalnych broni, które muszą znaleźć się w ekwipunku, nawet jeśli nie będą konieczne potrzebne.

Nasi wojownicy na początku nie są wielkimi herosami. Są to zwykli żołnierze, którzy muszą trochę potrenować aby nabrać kondycji. W pierwszych misjach warto brać tylko po jednym SQUAD LEADER, a resztę wysłać na trening. Jeśli w treningu tym uczestniczą SL żoł-

w w LOR-RES, co szczerze odradzam. Cały świat widziany podczas walki jest piękny. Bije o głowę „Syndicate”. Co tu dużo mówić, to trzeba zobaczyć. Ponadto świat ten jest dużo bardziej przejrzysty od tego z „S”. Brawa należą się projektantom sektorów. Nie ma na nich takiego miejsca, że jakkolwiek przeszkoda zasłaniałaby naszego wojownika. Walka może toczyć się także w budynkach. Gdy wchodzimy do któregoś z nich znikają widok z zewnątrz, a pojawia się nowa mapa. W zamkniętych pomieszczeniach ściana, która nam przeszkadza po prostu znika. Widok z zewnątrz powraca, gdy wchodzimy z budynku.

Na wysokim poziomie stoją także efekty dźwiękowe. Najlepsze są okrzyki cywili, którzy usłyszą strzały. Zaczynają biegać w panice i histerycznie krzyczeć „Noooo!”, „Please!”, „Help!”, „Run away!” i inne takie. Brzmi to naprawdę przekonująco.

W „Syndicate” każda misja sprowadzała się do wytłuczenia wroga, ewentualnie nie pozwolenia, aby kogoś zabił, co właściwie mieści się w tym pierwszym stwierdzeniu. Zupełnie inaczej jest w „GW”. Tu

każda misja jest inna, choć niekiedy walcymy na znajomym z poprzednich akcji sektorze. Nie są to proste zadania typu odnaleźć i zniszczyć, ale skomplikowane operacje, do których trzeba układać strategię. Do tej pory nie spotkałem się jeszcze z misją, w której trzeba było zniszczyć całe siły wroga. Jeśli już mamy za pierwszorzędną cel anihilację jakichś sił, to jest to zazwyczaj rozkaz typu

„Przeciwnicy w budynku Glomel muszą zostać zabici”. W większości przypadków mamy jednak inne rozkazy. I jak już mówiłem są one dobrze związane z fabułą. W jednej misji dla przykładu (grając oczywiście mężczyznomi) musimy złapać dziesięć kobiet, cywilek i zawlec je do bazy. Wspominałem także o wadzie „GW”, jaką jest brak możliwości wyboru misji. Ten błąd jest w pewnym stopniu odro-

mogą strzelać kiedy im się to podoba (FIRE AT WILL), na sygnał dowódcy grupy (ON MY SIGNAL), tylko w obronie (DEFENCE ONLY) bądź wcale nie strzelać, tylko chować się za plecami szefa (FALL BACK) Takie sterowanie ma swoje dobre i złe strony. Do dobrych należy to, że nie trzeba im wskazywać celu. Do złych należy niesubordynacja. Im wojownik ma mniejszą inteligencję, tym mniej będzie

szości sektorów znajdują się specjalne ładowarki pozwalające „nabrać nowej energii”.

„Gender Wars” zdecydowanie nie należy do gier łatwych. Początkowe misje są banalne, a nawet relaksujące, ale dalsze są zdecydowanie cięższe. W części walcymy nie tyle z przeciwnikiem ile z brakiem energii. W misji, o której już pisałem (trzeba w niej złapać dziesięć kobiet) byłem zmuszony zdjąć całą energię z tarcz wojowników, aby złapać ostatnie dwie sztuki. Udało mi się, ale w drodze powrotnej byłem goły jak noworodek. Każdy poziom wymaga innej strategii. Nad każdym trzeba trochę posiedzieć. Właśnie to jest w „GW” ekscytujące – wprowadzanie planu w życie.

Jak grać, aby wygrać i dostać zimne piwo.

1. Dobrze wykorzystaj posiadaną broń. W najniebezpieczniejsze miejsca wysyłaj pociski, które same strzelają (EVIL EYE LAUNCHER, SENTRY GUNS, LASER BURST LAUNCHER).

2. Wykorzystaj siłę zespołu. Nie walcz sam, gdy Twoi żołnierze stoją obok i mają rozkaz DEFENCE ONLY.

3. Przeczytaj następny TOP SECRET. Będzie w nim dokładny opis broni i misji. TYLKO DLA MEZCZYŹNI! (Przynajmniej na razie)

„Gender Wars” jest grą świetną. Ma co prawda kilka niedociągnięć, których nie powinno być (w końcu gra była reklamowana od ponad pół roku, był czas aby je wyłapać), ale mimo wszystko grałem w nią z przyjemnością. Mogę ją polecić z czystym sercem każdemu mężczyźnie (poczucie się jak prawdziwy samiec) i każdej kobiecie (które nagle odkryje w sobie duszę feministki). Pozdrawiając prawdziwie męskimi słowami „niech Wam piwo zimnym będzie” żegna się:

Aragorn

P.S. Wiecie dlaczego mężczyźni zawsze opiekowali się kobietami? Bo ich obowiązkiem było dbać o niższe formy życia!

Producent : SCI
Rok wydania : 1996
Dystrybutor : Digital Multimedia Group
Komputer, na którym chodzi : PC 486 DX\33, CD-ROM, 8MB RAM, SVGA 1 MB



biony złożonością rozkazów. Bardzo rzadko musimy udać się w jakieś miejsce. Zazwyczaj komputer daje nam do wyboru kilka, z których musimy zaliczyć tylko część (np. zniszcz co najmniej trzy z sześciu laboratoriów militarych w sektorze jakimśtam). Sami musimy zdecydować gdzie iść, który z pobocznych celów zaliczyć, a które sobie odpuścić. Za każdy dodatkowy osiągnięty cel wojownicy otrzymują więcej punktów, tak więc gra jest warta świeczki. Zawodnik, który dostanie więcej punktów szybciej osiągnie awans, a jego możliwości szybciej wzrosną.

Naszą grupą sterujemy standardowo – lewy klawisz myszy wskazuje kierunek, w którym ma iść dana postać, prawy oddanie strzału w dane miejsce. W „Syndicate” mogliśmy sterować jednym wojownikiem lub wszystkimi. W „Gender Wars” jest trochę inaczej. Mamy bowiem hierarchię, którą ustawiamy przed misją. Pierwszy żołnierz jest przywódcą grupy. Gdy sterujemy nim, reszta idzie jego tropem. Gdy sterujemy drugim wojownikiem idą za nim trzeci i czwarty. Ponadto możemy sami formować oddziały podczas akcji, tj. możemy podzielić naszą drużynę na dwie (lub trzy) oddzielnie poruszające się grupy. Podobne zależności mamy przy strzelaniu. Nasi wojownicy

się słuchają. Momentami jest to bardzo denerwujące. Łatwo to zauważyć jeśli w drużynie mamy trzech dobrych ludzi i jednego zielonego. Po wejściu do jakiegoś pomieszczenia dwóch doświadczonych idzie za liderem, a żółtodziób w dokładnie przeciwną stronę. Efekt zazwyczaj jest natychmiastowy: krótka strzelanina i zejście śmiertelne. Jeśli jestem przy inteligencji naszych podwładnych, muszę się jeszcze poskarżyć. Zgoda, są sprytni, dobrze orientują się w mieście, sami potrafią jeździć windą, którą my pojechalibyśmy, ale w gorące walki idą jak lunatycy. Ich popisowy numer to śmierć na bramce energetycznej. Jak zobaczą niezłą babkę po drugiej stronie – kaplica. Pod warunkiem, że mają włączony rozkaz FIRE AT WILL. Wszyscy trzej, których nie kontrolujesz rzucą się na śmierć jak jeden mąż. Czasami zdarza się także, że nasi podopieczni się zatrzymują i za nic nie chcą się ruszyć. Wtedy trzeba przełączyć się na moment na każdego z nich. Trochę inaczej jest także rozwiązana kwestia energii naszych wojowników. Każdy z nich ma swoje pole siłowe zasilane energią, którą czerpie także broń energetyczna. Energię tę możemy dowolnie przemieszczać do akumulatora i vice versa. Na szczęście w więk-

Być może nie wiecie, kto to jest Stauf. Otóż džentelmen ten produkował zabawki, założył nawet sporą manufakturę w mieście Harley nad rzeką Hudson. Wszystko było pięknie, do czasu kiedy dzieci bawiące się jego zabawkami nie zaczęły umierać. Wtedy koleś zamknął fabrykę i zaszył się w swoim domu, gdzie zaczął istnieć już tylko wirtualnie.

Potem postanowił zaprosić do siebie sześciu gości, którym obiecał spełnienie wszystkich ich pragnień. Zniknęli a Ty w grze „The 7th Guest” rozwiązywałeś zagadkę domu Staufa. Może ludzileś się, że nigdy nie będziesz musiał tam wrócić? A jednak, Stauf i tym razem Cię przechytrzył. Uwięził Twoją ex-dziewczynę, Robin, i przysłał Ci notebooka z jej prośbą o pomoc. Widział, że temu wezwaniu się nie oprzesz. I nie pomylił się – 11 godzin wkrótce wybije.

Do domu wkraczasz uzbrojony w latarkę anemicznie rozjaśniającą wszędobylską ciemność oraz własną inteligencję (została w domu? tym gorzej dla Ciebie). Stauf, za pomocą pokręconych i niejasnych zdań, będzie naprowadzał Cię na rozwiązania kolejnych problemów. Twoim jedynym sprzymierzeńcem jest owy No-

Jednak największym minusem gry jest zdecydowanie brak jego polskiej wersji lub chociażby angielskich podpisów. Tak więc bez posiadania karty dźwiękowej oraz dobrej znajomości języka angielskiego, nie ma co siadać do „The 11th Hour”. Narratorzy nie czytają specjalnie wyraźnie, to nie jest szkółka angielskiego. Poza tym rozwiązanie angielskiego anagramu to zadanie dla tych, co już próbowali chociaż bawić się angielskimi krzyżówkami.

Z drugiej strony nie dziwię się specjalnie, że nie ma polskiej wersji „The 11th Hour”. Te wszystkie gry słowne, anagramy, skojarzanki są po prostu nieprzetłumaczalne. Dlatego też od razu zamieszczamy solution, bez niego większość z Was jest skazana na porażkę w starciu ze Staufem. Jak powiedział Naczelnny (nawet nie próbując grać – Borek), jest to ten typ gry, który by go na pewno wkurzał – wielu z Was pewnie też.

Zabawa sprowadza się właściwie do kilku rzeczy. Przede wszystkim łażenia wszędzie, potem badania przedmiotów i miejsc przy użyciu „oczka”, dalej rozwiązywania łami-

bą albo ze Staufem. W tym pierwszym przypadku zabawa jest mniej emocjonująca, gdyż można do nich ułożyć uniwersalne rozwiązanie. Natomiast pojedynki ze Staufem to wielka niewiadoma, i chociaż i on popełnia czasem błędy, to każde zwycięstwo z nim jest sukcesem.

Cały dom, ściany, obrazy, puzzle itd. zostały wyrenderowane. Co za tym idzie, również poruszamy się pośród renderowanych pomieszczeń. To najlepsze efekty tego typu z jakimi miałem okazję się zetknąć. Wprawdzie w czasie przechodzenia z obrazów statycznych do animowanych daje zauważyć się pewne nieciągłości, ale wynikają one najczęściej ze zmiany rozdzielczości, a nie błędów graficznych czy jakiś niedoróbek autorów (po prostu mają dobrą technologię – Borek).

Początek gry jest wyjątkowo upierdliwy – dłuższy, intro, kredyty, itp. Aby to wszystko ominąć, napisz „pp” (bez cudzysłowów) na ekranie z czaszkami, a następnie używaj prawego klawisza myszy. Inną ciekawostką jest to, że po skończeniu gry zostajemy zaproszeni do tzw. OPEN HOUSE, który daje nam możliwość grania we wszystkie puzzle

Gra zajmuje 4 pełne CD-ROMy, czyli ponad 2,4 GB! Większość z tego to doskonałej jakości filmy, których całkowitą długość oceniam na jakieś 15-20 minut. Byłoby to mało, gdyby nie fakt, że wszystkie urywki powtarzają się co najmniej dwukrotnie.

Dodatkowo, na pierwszej płycie dorzucono cztery WADY o nazwie Stauf – dwa do „Dooma”, jeden do „Dooma 2” i jeden do „Heretica”. Na tym samym kompakcie zmieszczono jeszcze 3 MB rzutu z gry (możecie je podziwiać na tej kolumnie) oraz około 8 MB plików *.WAV, znakomitych do posłuchania wieczorem, w ciemnym pokoju. Ostatnim bonusem jest instalacja driverów VESA.

Na pierwszej płycie znajduje się także demo cudownie wyglądającego programu o nazwie „Clandestiny” oraz kilkanaście filmów opisujących proces tworzenia „The 11th Hour”. Moja wysoka ocena tego programu wynika głównie z tego, że autorzy przygotowali dla graczy tak wiele dodatków. W niczym nie zmienia to jednak mojej opinii, że „The 11th Hour” to gra tylko dla koneserów.

Luko

The 11th Hour



Gość wraca o jedenastej

32

tebook, a właściwie GameBook, który nie tylko wyświetla mapę i umożliwia zapisywanie stanu gry. On również, jeśli tylko nie wyczerpiesz zbyt szybko jego możliwości, rozwiązuje niektóre anagramy i łamigłówki.

Poruszanie się ułatwia wielozadaniowa rączka – dzięki niej obracasz się i idziesz do przodu. Ponieważ każdy ruch to kilkusekundowa animacja (renderowana), dysponujesz możliwością przerywania jej prawym klawiszem myszy. Mimo to, dostanie się gdziekolwiek to duża strata czasu i szkoda, że autorzy gry zdecydowali się na taki sposób chodzenia. Rozumiem, że dzięki temu skończenie gry zjada więcej czasu, ale program bardzo szybko stał się dla mnie monotony.

łówek (symbol obnażonego mózgu), no i wreszcie oglądania fragmentów filmów. Dlaczego fragmentów? Po rozwiązaniu jakiegoś anagramu wyświetlany zostaje zaledwie kilkusekundowy fragment wydarzeń z przeszłości. Dopiero pokonanie Staufa w bezpośredniej grze logicznej procentuje pokazaniem nam większego, kilkunastosekundowego, spójnego wewnątrz filmu.

Te wstawki video to ważna część gry. Odwołują się one do przeszłych zdarzeń w mieście, głównie do działań naszej ukochanej Robin, i umożliwiają w rezultacie zrozumienie, o co w tym wszystkim biega.

Najciekawszym fragmentem gry są moim zdaniem łamigłówki (ang. puzzle), w których walczysz z samym so-

dostępne w grze bez konieczności chodzenia gdziekolwiek.

W zależności od komputera, jakim się dysponuje, można grać w różnych trybach graficznych od 8 bitów i monochromatycznego obrazu poczynając, na 24 bitach (True Color) kończąc. Na maszynach 486 z procesorem poniżej 100 MHz można korzystać z obrazu 16-bitowego, ale należy włączyć małe okno dla filmów lub tzw. „Spooky Mode”. Nie ma co ukrywać, że True Color w „The 11th Hour” jest dobrym pretekstem do zakupu Pentiuma. Aby korzystać z TC i pełnoekranowych filmów, należy posiadać komputer Pentium Pro oraz kartę graficzną PCI z 2 MB pamięci RAM. W innym wypadku, komputer będzie „zrywał” muzykę lub obraz.

THE 11th HOUR

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT Inc/TRILOBYTE Inc' 96
IPS CG



PC 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM x2.
SBLASTER. KARTA GRAFICZNA
LOCAL BUS 1 MB

SYNNERGIST

Z zapowiedzi i screenów reklamowych niewiele wynikało dobrego dla tego produktu i byłem dość sceptycznie nastawiony do ewentualnego sukcesu gry „Synnergist”. Patrząc na niewyraźnie narysowane lokacje nikt nie spodziewał się tu rewelacji, a standardowe mydlenie oczu o nowatorskości interfejsu na nikim nie robiło wrażenia.

Zupełnie słusznie i bardzo cennie wszyscy rozmawiali mając wrażenie, iż debiut hurtownika pinballi na scenie przygodówek będzie słabym występem. Tak też się stało, albowiem wystarczy spojrzeć na produkt pełnych z pewnością udręki dni wynajętego przez 21st Century teamu Vicarious Visions, by mieć wrażenie przeniesienia w czasie o parę epok do tyłu. Graficznie bowiem „Synnergist” plasuje się gdzieś w epoce kom-

puterowego krzemu lupanego i to lupanego w nadzwyczaj złym guście. Rysunek na pudełku jest zresztą doskonałym zwiastunkiem kiepskiego graficznego stylu, który serwują nam w grze.

Pierwsze próby wykreowania miasta New Arhus, w którym toczy się akcja gry, polegały na renderingu. Te jednak zupełnie się nie udawały. Zdecydowano się więc na malunki ręczne. Surowa technologia nie pozwoliła na podwyższoną rozdzielczość, aby sprostać jednak złe pojmowanym wymaganiom czasu upstrzonej stroną graficzną katastrofalnej jakości materiałem wideo. Do tego dochodzą animacje postaci – bohater poruszający się z gracją kukielki na drewnianych nogach, podczas gdy jego koszulka zmienia odcienie od bladego błękitu po biel kiedy przychodzi mu wykonywać bardziej skomplikowane ruchy. Obraz poruszania się Tima Machina to wizerunek nad wyraz żaloszny.

Jeśli chodzi o nastrój, który tworzyć miała grafika, to nie jak zdawali życzyć sobie jej twórcy ton gotycko-futurystyczno-głęboki, tylko klimat przygnębienia i frasnku nad marnością ludzkich idei i gustów. Popat-

rzcie zresztą sami na owe obrazy, z których sączy się trupia niemożność kreacji, czy choćby porządnego rzemiosła (zapomnijmy zupełnie o słowie sztuka) ciesząc się, że nie musicie ich oglądać w ruchu.

Wspomniałem o interfejsie. Jeśli jest producentom naprawdę trudno powiedzieć coś dobrego o produkcie, na którym jego drużyna pracuje od lat, specje od reklamy chwytają się najrozmaitszych pomysłów. Interfejs? Tak, jest on z pewnością niesamowicie nowatorski, oznajmiają. Jego nowatorskość polega na tym, iż jest zorientowany obiek-

wyróżnia się ponad przeciętną; przez chwilę trzyma Cię zainteresowanego, by przy zbliżaniu do kulminacji zacząć szczerze rozczarowywać. Przy tak długim okresie wymyślania intrygi brakowało z pewnością zamierzonej epickości, gdyż kreacja głównego flegmatyka-bohatera, jego zawodowe perypetie wraz z miłością do nieprzekonującej i bynajmniej nie rzucającej na kolana prostytutki-bohaterki odpycha tak jak grafika.

Mocny w zamierzeniu temat morderstw, narkotyków

SYNNERGIST

VICARIOUS
VISIONS/21 CENTURY '96





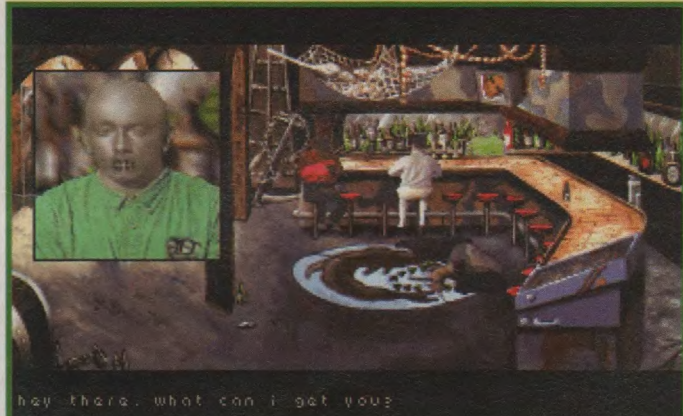
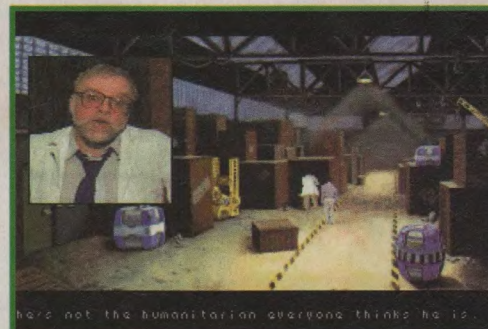






PC 486 DX2 66, 4 MB RAM,
CD-ROM

Bohomaz



puterowego krzemu lupanego i to lupanego w nadzwyczaj złym guście. Rysunek na pudełku jest zresztą doskonałym zwiastunkiem kiepskiego graficznego stylu, który serwują nam w grze.

Pierwsze próby wykreowania miasta New Arhus, w którym toczy się akcja gry, polegały na renderingu. Te jednak zupełnie się nie udawały. Zdecydowano się więc na malunki ręczne. Surowa technologia nie pozwoliła na podwyższoną rozdzielczość, aby sprostać jednak złe pojmowanym wymaganiom czasu upstrzonej stroną graficzną katastrofalnej jakości materiałem wideo. Do tego dochodzą animacje postaci – bohater poruszający się z gracją kukielki na drewnianych nogach, podczas gdy jego koszulka zmienia odcienie od bladego błękitu po biel kiedy przychodzi mu wykonywać bardziej skomplikowane ruchy. Obraz poruszania się Tima Machina to wizerunek nad wyraz żaloszny.

Jeśli chodzi o nastrój, który tworzyć miała grafika, to nie jak zdawali życzyć sobie jej twórcy ton gotycko-futurystyczno-głęboki, tylko klimat przygnębienia i frasnku nad marnością ludzkich idei i gustów. Popat-

towo. To mocne stwierdzenie. Ów ósmy cud świata sterowników użytkownika pozwala na wydanie niezwykle precyzyjnych komend. W efekcie okazuje się, iż można kliknąć myszą lewym przyciskiem – oglądamy przedmiot i prawym przyciskiem, który oznacza „robimy coś”. Niektóre rzeczy, w ten sposób myszą potraktowane reagują skomplikowanymi niekiedy opisami jedynej czynności, którą można na obiekcie wykonać. Oto cała orientacja obiektowa. Z kolei system inwentarza w „Synnergist” to wysuwany szary pasek zawierający niezidentyfikowane kształty przedmiotów, których rozpoznanie niemożliwe byłoby bez bezustannego jeżdżenia po nich kursorem i dopatrywania się podpisów.

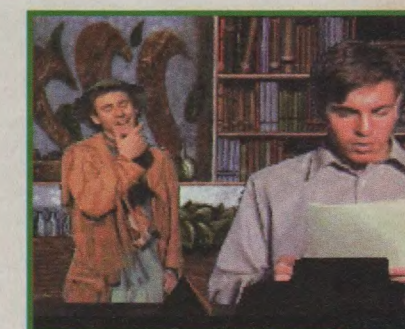
Dosyć zabawne, autorzy przyznają się w manualu, że nad intrygą pracowali 5 lat. Cóż, nie były to lata najlepiej wykorzystane. Nie chodzi o to, że akcja jest nic nie warta (bo nie jest), tylko że z pewnością nie



i zmagają filantropa-szaleńca o morderczą kontrolę nad miasteczkiem występku okazał się słabo zrealizowanym pomysłem na grę, z fałszywymi aspiracjami do gatunków wyższych. Owszem, gęsto padający trup ożywia akcję, lecz efekt ogólny jest mało porywający.

Poziom trudności „Synnergista” nie jest zbyt wysoki (skończyłem grę po czterech dniach), lecz na tle szarzyzny oferowanej przez grę ma najwięcej do zaoferowania. Na interesującą zagadkę natrafiamy w rozdziale czwartym. Odsyłam do znajdującego się w numerze solutiona, gdzie można o niej szerzej przeczytać.

Chcąc podsumować dzieło pt. „Synnergist” trzeba powiedzieć, że



nastąpiła jakaś straszna pomyłka, kiedy zdecydowano się tak skandalicznie wyglądający produkt wypuścić na rynek. Debiutanci z Vicarious Visions narazili się na pośmiewisko, a 21st Century najprawdopodobniej na straty finansowe.

Zabawna na tle całej jej miemoty jest fanaberia gry, która za żadne skarby nie zechce się odpalić bez configu z linią DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE I=D000-EFFF I=128.

To wstyd, że coś takiego ogląda światło dzienne.

ISIS – GDZIE SĄ CHŁOPCY Z TAMTYCH LAT...

Przenianie się świata komputerowego ze starszymi dziedzinami rozrywki daje się zauważyć od paru lat. Pierwsze nieśmiałe próby połączenia filmu, muzyki zamiast pisków i gry pojawiły się w momencie upowszechnienia szybszych PC-tów. Jednak dopiero od rewolucji jaką sprawił CD-ROM wytwórnie filmowe i muzyczne zaczęły poważnie inwestować w możliwości jakie dawał sprzęt multimedialny. I tak powstały gry z udziałem aktorów, encyklopedie i gry związane z muzyką – promujące konkretny zespół czy wykonawcę. Te ostatnie mają za zadanie wyeksponować muzyków, a przy okazji dać okazję przeżycia przygód. Tak jest też z „ISIS”.

Jak głosi legenda istniał kiedyś słynny statek podróżujący między wymiarami. Zwano go Isis a przewoził on czystą energię muzyki. Problem w tym, że od tysięcy lat tkwi on w tajemniczym wymiarze, w którym został zbudowany. Ty, przypadkowo przeniesiony do niego masz naprawić niekompletny statek i powrócić nim na Ziemię. Oczywiście wraz z czekającym całe milenia na rozgłos nagraniem koncertu zespołu z innego wymiaru. Ten zespół, czyli „Earth, Wind & Fire” to cały bohater i przyczynek do powstania gry. Ta nazwa pewnie niewiele mówi komukolwiek, poza pasjonatami lat 70 w muzyce. Do tego w muzyce popowej, bo choć artyści „Earth, Wind & Fire” mieli doskonałych idoli jak chociażby Miles Davis, to zdecydowanie tworzą do dzisiaj czysty pop. Ich muzyka kojarzy mi się z dyskotekami lat 70-ych i „Jackson Five”. Poza niewątpliwie zabawnym klimatem nie przepadam za tym nurtem, ale muszę powiedzieć, że „EW&F” spodobał mi się. Po pierwsze, pomimo nieco archaicznego brzmienia zespół tryska energią i wyraźnie bawi się muzyką, zreżymie łącząc saksofon, trąbki z gitarami i syntezatorem. Po drugie aż żałuję, że dopiero teraz dokładniej poznałem tę grupę, bo z ich biografii wynika że w latach swojej świetności byli wielkimi gwiazdami. Nie znaczy to, że teraz grają gorzej. Ale dlatego, że grają to samo co przed dwudziestu laty, nie oddziałuje to już tak jak wtedy. Wiadomo przecież, że Kaczmarek najlepiej się rozumiało i podziwiano w latach osiemdziesiątych, a King Crimson w siedemdziesiątych. Także mimo wielkich przebojów, z których przynajmniej jeden każdy z nas (nieświadomy wykonawcy) usłyszał, zespół wygląda mniej więcej jak reaktywowany ostatnio Sex Pistols.

W jaki sposób spróbowano przypomnieć tę zapomnianą gwiazdę lat 70-ych? Mianowicie zrobiono prostą, wręcz infantylną pod względem fabuły i zagadek przygodówkę. Rozpoczynamy w wymiarze zamieszkanym przez jedyną żywą istotę – Isis – księżniczkę, która pomoże Ci w naprawieniu statku o jej imieniu. Czas nagli, bo wymiarowi zagraża erupcja bardzo aktyw-

nego ostatnio wulkanu. Twoje zadanie to znalezienie trzech diamentów niezbędnych do uruchomienia statku. Przedtem jednak musisz znaleźć parę innych ważnych części i bak z paliwem. Cała trudność polega na przejrzaniu wszystkich pomieszczeń, od mostku po maszynownię i znalezieniu wszystkich przedmiotów. Wszystkie znajdują się w łatwych do dostrzeżenia miejscach, a ich sposób użycie nie pozostawia żadnych wątpliwości. Grę przy zaangażowaniu można skończyć w półtorej godziny, a nagrodzone to zostaje kilkuminutowym fragmentem koncertu „EW&F”. Jakość techniczna pozostawia wiele do życzenia, tym bardziej, że obraz to wycinek mniej więcej ćwierci ekranu...

Wszystkie lokacje są renderowane, a jedyną postacią ludzką jaką napotkamy jest tytułowa księżniczka Isis. Akcja to w zasadzie obce pojęcie dla tej gry. Poza przerzuceniem paru wach i uruchomieniem statku w „Isis” nie dzieje się zupełnie nic! Diamenty ukryte są tak, jakby były w szafie, do której klucz leży pod wycieraczką. Tym bardziej naiwna staje się fabuła, bo jeśli ja znalazłem klejnoty w dwie godziny, to jak wytłumaczyć tysiącletnie stanie statku w miejscu?

Muzycznie (jak na produkt związany z muzykami) też wieje nudą. Typowe sample naśladowujące wiatr i parę jemu podobnych. „Earth, Wind & Fire” pokazują się na kilka sekund nagrani na wideo w maszynowni i na koniec gry przez kilka minut.

Mimo wszystko „Isis” zachowuje przynajmniej twarz za przywoitą grafikę i logikę fabuły. Tylko, że to nie wystarcza do zareklamowania zespołu. Myślę, że zarówno fan „EW&F”, jak i ktoś pierwszy raz słyszący ich muzykę będzie zawiedziony. Wkładka w instrukcji dotycząca grupy to znacznie za mało, podobnie jak krótki wywiadzik w grze i wycinek koncertu. Jako samodzielna gra „Isis” ginie w tłumie przeciętnej klasy przygodówek. Jako promocja zespołu też nie ma się jak obronić. Moim zdaniem to pomyłka producentów, bo gra zainteresować może jedynie zaślepionych fascynatów wszelakiej twórczości związanej z „EW&F”. A szkoda, bo wydaje mi się, że grupa jest warta przypomnienia i właściwego przedstawienia przyszłym wielbicielom.

kruk

ISIS

PANASONIC '96

MARKSOFT



PC 486, 8 MB RAM, WINDOWS





W tumanach kurzu i na splekanej ziemi pięknego (jeszcze) zakątka stanu Nowy Meksyk, Santa Fe też kryje się zawiść, chciwość i zdrada. Choć mieszkańcami tego miasteczka są z natury przyjaźni i spokojni Indianie, nawet im zdarza się zdenerwować. A wszystko przez białego człowieka... On sprowadził ognistą wodę na te ziemie, a potomkowie słynnych plemion zamiast kultywować tradycje, popadają w marazm i alkoholizm. Stąd częste bójkі, kłótnie, piętrzące się antypatie i zazdrość. Ale tajemnicze morderstwo indiańskiej artystki, Anny Elk Moon stawia Santa Fe w obliczu nowego zagro-

Cała gra sprowadza się w praktyce do kilku rutynowych czynności – zebrania dowodów, śladów, zrobienia fotografii, rozmowy z wszystkimi związanymi z ofiarą ludźmi i sprawdzenia ich alibi. To proste czynności wymagające pojechania w miejsca zaznaczone na mapie, bądź podane przez Asystenta. Najważniejszy jednak w znalezieniu zbrodniarza jest drugi etap pracy. Należy posegregować dane, pogrupować osobno podejrzanych i informatorów, połączyć wyniki wszelkich analiz i badać, zgodności alibi z osobami i wysnuć wnioski. Następnie kolejne wywiady, bogatsze o kilka nie-

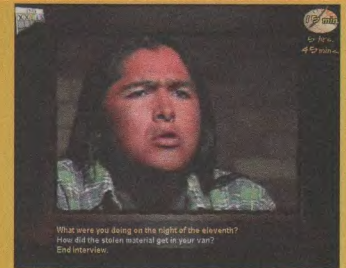
THE ELK MOON MURDER

ACTIVISION '96

TECHLAND

PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, 16-BITOWA KARTA MUZYCZNA

W czasie gry wiele jest momentów wątpliwości i podejrzeń do najmniej odpowiadających wzorcowi mordercy ludzi. Czasami jedno, mimowolnie wypowiedziane słowo, czy ledwo zauważalny grymas może być przyczynkiem do zmiany kręgu podejrzanych, czy całego toku śledztwa. W środku gry okazuje się, że każdy mógłby mieć jakiś motyw, ma jakieś stare zatargi z pozornie obcym mu człowiekiem, a ciemnych kart życiorysu więcej od lat na karku. Jedni kryją emocje, inni natomiast prosto z mostu mówią o swoich związkach, wrogach i przeszłości. Skorzy do rozmów i zamknięci w sobie, plotkarze i „faktografowie”, jasnowidze, poeci, szamani, biznesmeni – cały przekrój postaw, charakterów i wiarygodności.



być położone w samym środku tej pięknej, dziewiczej okolicy, pomiędzy dwoma wzgórzami. Ma to być raj dla biznesmenów, hazardzistów, turystów i wielu innych, których stać na pobyt w tym centrum hoteli, basenów, restauracji i kasy. Miasto jest podzielone na zwolenników czystego powietrza i środowiska naturalnego oraz materialistów, wiążących projekt Snydera ze wzrostem turystyki, większych zarobków i szansą na edukację lokalnych dzieci. Do grupy oponentów Snydera należała między innymi zamordowana, nota bene lubiana przez rzadko kogo. To oczywiście stawia Snydera w pierwszym szeregu podejrzanych, ale jak się nagle okaże, jest co najmniej kilka osób mających równie silne motywy.

Sposób prowadzenia gry przypomina bardzo poprzedni, bardziej reklamowany produkt Activision – „Spycraft”. Też zbieramy dane, kluczamy, rozmawiamy i igramy ze śmiercią. Od czasu do czasu za pomocą kursora szukamy na ekranie ważnych przedmiotów, ale największe emocje związane są z samą analizą zalewających nas zewsząd informacji. To chyba najbardziej pociąga w tych grach. Rzecz jasna, poza najciekawszym – czyli rozmowami. Do gier zatrudniani są coraz lepsi aktorzy, a nawet jeśli nie są oni gwiazdoramі Hollywood, to wciąż klasa większości z nich jest na zadowalającym poziomie. A w grze detektywistycznej to bardzo istotne – słaba gra aktorska potrafi w końcu zniszczyć zamierzanie scenarzystów. Z przekonującego senatora może zrobić urzędnika z rozbieganymi oczkami, na którego od razu pada podejrzenie o zbrodnię. Ale w „Elk Moon Murder” można pochwalić całą ekipę aktorów, z drobnymi co prawda wyjątkami, ale nie wpływającymi na ogólne wrażenie. Dzięki temu zabawa jest przednia, choć rozwiązanie zagadki okazało się prostsze od tego na jakie miałem nadzieję.

Świetny klimat zapewniony przez twórców amerykańskiego serialu „Virtual Murder Series” i (mojego ulubionego) „Przystanek Alaska”, staranne wykonanie (poza kwestią Wolfwalkera podczas której w tle słychać suflera...) i dużo nerwów podsycających płomień zabawy.

kruk

Watsonie, podaj mi fajkę pokoju

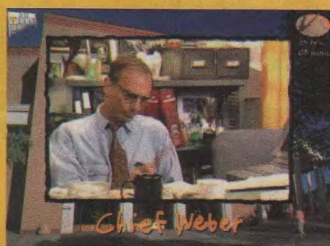
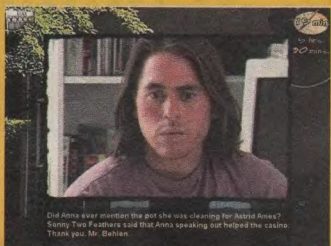


żenia. Wraz z partnerem, Johnem Night Sky, macie dokładnie pięć dni (roboczych! – czyli w sumie 40 godzin) na rozwikłanie zagadki morderstwa.

Jako oficer dostajesz odznakę, broń i wygodny gadżet – Osobisty Asystent Detektywa, czyli połączenie laptopa z organizerem. Dzięki niemu otrzymujesz pocztą głosową wyniki oględzin zwłok z ostatniej chwili, badania balistyczne, weryfikację alibi podejrzanych, rozpoznanie odcisków palców, listę samochodów zaparkowanym w mieście odpowiadającym wzorcowi i wiele innych. Możesz także przejrzeć nagrany wywiad z informatorem czy podejrzanym, sprawdzić jego akta, przyspieszyć weryfikację jego alibi. Przez Asystenta może Cię również ponaglać i ganić szef czy informować o innych ważnych dla sprawy faktach.

wygodnych dla rozmówców pytań i decyzja – kogo aresztować? Wbrew pozorom nie jest to takie łatwe – na wszystkie analizy nie starcza czasu (każda zajmuje około 3 godzin), a w zasadzie każda z postaci występujących w grze ma na sumieniu jakieś niepewne postęпки. Z resztą jak każdy z nas. I w tym problem – aby wyluskać naprawdę istotne nieścisłości, czy zatajenia, a odrzucić błahе pomyłki, czy luki w pamięci. Trzeba pamiętać, że morderca spodziewa się wizyty policji i wie co powinien mówić. A przynajmniej tak mu się wydaje...

Miasto choć małe, po przyjrzeniu się dokładnym jest dość żywe i intrygujące. Po pierwsze istnieje półoficjalny Rynek Indian – on dyktuje ceny wyrobów i renomę rzemieślników, bo ozdobne dywany, garnki, gobeliny to źródło dochodów większości mieszkańców. Jeśli ktoś podpadnie Rynkowi, może pakować manatki i szukać szczęścia gdzie indziej. Policja w to nie wnika oczywiście, z powodu „małej szkodliwości społecznej”. Secundo – lokalny biznesmen, Ed Snyder zainwestował w budowę ogromnego obiektu, nazwanego „Kasyno”, które ma



SEGA SATURN INFO

Informacje (nie tylko) o nowościach

STORY OF THOR 2 jest kontynuacją przygód Thora – obrońcy Arabii – jeszcze z konsoli Mega Drive. Wprawdzie, w której bierzemy udział, musimy odnaleźć i unieszkodliwić złego Harynhausena. Jednak zanim do tego dojdzie Thor musi uwolnić sześć żywiołów (w postaciach wróżek), które wspomogą go swymi magicznymi zdolnościami. W trakcie gry można odnaleźć wskazówki dotyczące umiejętności naszego bohatera wyrzeźbione na obeliskach (niektóre są głęboko ukryte).

Typ gry: akcja/przygoda

W **SHINIG WISDOM** gracz musi przeprowadzić młodego bohatera do zamku króla, gdzie ma on przejąć rolę swego zmarłego ojca stając się rycerzem królestwa. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że córka króla została porwana przez Zło Pazort (CO???????? – Borek), a nasz śmiatek oczywiście musi uratować księżniczkę.

Różnicowane poziomy, które wraz z rozwojem gry stawiają przed graczem coraz ciekawsze zagadki oraz całkiem niezłe bijatyki są mocnym atutem tej gry, która chyba ma szansę na uzyskanie tytułu jednej z najlepszych gier roku.

Typ gry: RPG

Przeniesiemy się teraz w XXI wiek, gdzie właśnie toczy się (bumburghh – o, przetoczyła się) akcja nowej strzelaninki **GUN GRIFFON**. Świat został podzielony na cztery odrębne od siebie unie, z których każda próbuje przejąć kontrolę nad szybko zmniejszającymi się zasarami żywności. Sytuacja stała się tak napięta, że lada dzień może dojść do wojny totalnej. W dążeniu do zapewnienia sobie przewagi militarnej Azyjska Wspólnota Pacyfiku

wprowadziła do użytku Armoured Walking Gun System. Doskonałe wyposażone oddziały AWGS są przystosowane do walki w każdym terenie i stanowią swoistą maszynę do zabijania. Zadaniem gracza jest przeniknięcie w głąb terytorium wroga i zniszczenie ośmiu kluczowych celów.

Gry **WORMS** chyba nie trzeba przedstawiać. Po peccie i Amida jest już dostępna w wersji na Saturna.

Reklamowany jako najnowocześniejszy w swojej klasie **TRUE PINBALL** zapowiada się całkiem dobrze. Cztery

MEGA DRIVE

PAGEMASTER

W tej grze poznajemy Rysia, chłopca o bardzo bujnej wyobraźni, w dodatku mola książkowego największego ka-libru. Prawdopodobnie na skutek przemęczenia mózgu natokiem przeczytanych lektur, Rysio przenosi się w świat literackiej fikcji. Ponieważ jego ulubionymi książkami były horrory, fantasy oraz inne dzieła o zblizoniej tematyce, krajna w której się znalazł nie należy do najsympatyczniejszych.

„Pagemaster” to oczywiście zricznosciowka, bo cobyż innego. Jednak pogracz można sobie dość długo, bez natychmiastowego znudzenia. Twórcy gry nie zapomnieli o rzeczach niezbędnych i dodali do nich parę magicznych szczen-gólików uprzyjemniających zabawę. Jednak nie należy się spodziewać super atrakcji, a liczyć się z tym, że jest to tylko i wyłącznie platformówka z bajerami bez głębszej treści.

Mimo wszystko jakiś tam kil-

NINTENDO

STAR TREK

Prawie się udato – miała to być symulacja lotu wielkim statkiem kosmicznym, a wyszło... zresztą zobaczenie sami. Gra ta to cała masa opcji, wielogodzinne misje, podróz w górę po szczeblach kariery w służbie marynarki międzygwiazdnej (jak zwal, tak zwal) i temu podobne atrakcje. Po przekartkowaniu instrukcji zapragnąłem bliżej poznać się z tym wszystkim. Prawda okazała się nie tyle bolesna, co śmiertelnie nudna. Wszystkie treningi i nauki można sobie odpuścić, gdyż przewidziane są to opisy, co i jak trzeba robić. Sam lot też nie jest fascynujący. Szybując w przestworzach oglądamy mostek, na którym w centralnym punkcie wisi ekran z widokiem na to, co się dzieje przed statkiem. Co jakiś czas nadlatuje wróg, którego trzeba zestrzelić. Trafiają się też misje, np. ochrona konwoju lub patrolowanie jakiegoś obszaru gdzieś na końcu wszechświata.

Pomysł gry nie jest najgorszy, ale jej oprawa jest cokolwiek kiepska, a grywalność praktycznie zerowa, głównie ze względu na ograniczoną widoczność. Muszę wspomnieć jeszcze o kiepskiej nawigacji statkiem i fatalnej grafice. Z tego, co wiem i widziałem, w symulatorze

NINTENDO

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

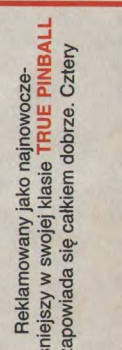
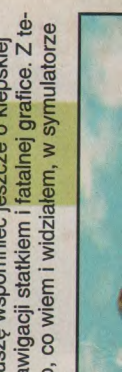
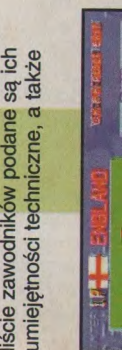
Z pierwszą częścią tej gry zetknąłem się ponad rok temu. Przyznaję, iż była to produkcja nie najgorsza, chociaż do ideału było jej daleko. W tej części, oprócz dopisku „deluxe” pojawiły się dodatkowe opcje. Właściwie są to jedynke zmiany – grafika i odgłosy są podobne do pierwotnego. Sterowanie nie było atutem części pierwszej. Tutaj uległo do poprawy, dodano parę nowych strzałów, a także nowe sposoby przejmowania piłki. Dokładną tabelkę z klawiszologią można znaleźć w instrukcji. Oczywiście jest też możliwość ustawienia dowolnej strategii gry lub jej całkowitego wyłączenia. Można także ustalić skład drużyny oraz kto i gdzie ma stać. Przy liście zawodników podane są ich umiejętności techniczne, a także

GAME BOY

Klamstwa MAŁE i duże True Lies

Od czasu do czasu zdarza się, że jeden człowiek jedną serią karabinu maszynowego wysyła do Krajny Wiecznych Łowów trzy tuziny niegodziwców naraz. Takie coś zobaczyć można tylko w filmach, pod warunkiem jednak, że głównym bohaterem jest na przykład Schwarzenegger. On to potrafi pokazać jak powinno się uniesciewiać wrogów w trybie przyspieszonym, niemalże ekspresowym. Przyswiewca temu oczywiście szczytny cel, ocalenie Ziemi mianowicie. Ocalać nasz Piękny Świat będziemy razem z nim, a dokładniej – wcielimy się w jego skórę (a ma on jej dużo).

Fabula zarówno filmu, jak i gry jest trochę mętna i nie będzie się wdawał w szczegóły.



kolory stoly mogą być obserwowane pod różnymi kątami. Gracz w jednej rozgrywce może mieć do dyspozycji do 10 kulek.

Małe, sympatyczne i trochę głupie lemingi powrócą w kolejnej części sławnej gry. **3D LEMMINGS** – stary scenariusz z nową grafiką. Dla przypomnienia – gracz musi ocalić lemingi przed śmiercią i doprowadzić je w ciągu określonego czasu do bezpiecznego miejsca. Oprócz trójwymiarowej grafiki pojawiają się także nowe postacie, a raczej lemingowe specjalizacje.

NBA ACTION to kolejna symulacja meczu koszykarskiego. Gracz (lub gracje) może rozegrać jeden mecz pokazowy, regularną rozgrywkę lub wziąć udział w mistrzostwach świata. Dodatkowo gracje mogą tworzyć własne drużyny nadając każdemu zawodnikowi indywidualne cechy, takie jak waga, wzrost, umiejętności itp. Można dokonywać także transferów zawodników między drużynami, o ile ma się na to pieniądze.

DISCWORLD jest adaptacją książki Terrego Pratchetta pod tym samym tytułem. Discworld jest światem niesionym przez wielkiego kosmicznego żółwia, na którym stoi – tak tak – cztery słonie. Pięć żółwia stanowi istotną zagadkę dla mieszkańców świata. Gracz wciela się w postać Fincwindy – niedorobionego czarodzieja z miasta Ankh-Morpoh. Twoje zadanie polega na uratowaniu miasta przed ogromnym smokiem...

Dla miłośników rozrywania na strzępy wszystkiego, co się rusza powstała gra **LOADED**. Banda morderców zostaje uwięziona w najgorszym więzieniu, jakie kiedykolwiek istniało – na planecie Prison. Marzą tylko o zemście na F.U.B., facjacie, który ich wrobił. Gracz może wybrać jedną z sześciu psychotycznych postaci, każda z nich oprócz indywidualnych właściwości posiada sporych rozmiarów broń.

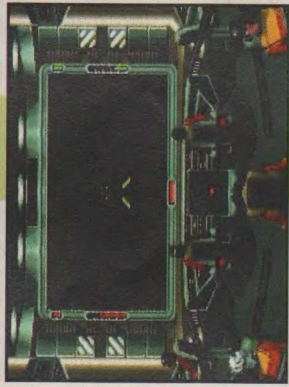
„Loaded” w pełni wykorzystuje możliwości graficzne Saturna – efekty świetlne, eksplozje, trójwymiarowa grafika – podobno wszystko na wysokim poziomie. „Najlepsza ścieżka dźwiękowa, jaka kiedykolwiek towarzyszyła grze komputerowej” – to zdanie cytuję za magazynem Ultimate Future Games. Dwa utwory zespołu Pop Will Eat Itself dodają grze technologicznego czadziku.



macik się płacze, i dobrze. Co mi się w tej grze podobają, to szata graficzna – dość starannie wykonana... przeważnie z książek... To znaczy książki pełnią tu rolę w głównej mierze architektoniczną, tu cegła, jednolitość, tam słowniki-wy dach dwuspadowy, w dodatku w pełnej gamie kolorów- od posępnie szarych, do iskrząco oczopląsowych.

Krótko, żeby nie ściemniać: można pograć, chyba że ma się ciekawsze zajęcia.

TYTUS



wszystko powinno się ruszać, a tutaj – nic. Zpełna zneruchomienie. Mur beton. O tym, że lecimy możemy się przekonać po ruchu pojedynczych gwiazdek na ekranie, a reszta... szkoda gadać. Jest to naprawdę mało ciekawa produkcja i należy się jej raczej wystrzeżać.

TYTUS



szybkość, skoczność (ważne w główkowaniu), równowaga, siła strzału i inne podobne informacje potrzebne do określenia pozycji piłkarza na boisku.

W grze można wybrać sobie kilka różnych systemów rozgrywek. Do wyboru mamy 36 narodowych reprezentacji i grę pojedynczą, czyli mecz towarzyski bez zobowiązań, puchar, a także Mistrzostwa Świata, w których trzeba rozegrać ponad 70 meczów i oczywiście każdy (prawie) wygrać. Oprócz tego poćwiczyć można rzuty karnie lub przejść przez ciężki trening.

„ISSD” jest jak najbardziej klasyczną symulacją piłki nożnej bez bajerów. Zresztą zobaczcie sami na zamieszczonych screenach: boisko zielone, nic nowego. Mnie to się nawet podoba, chociaż i tak znajdują się sceptycy, którzy stwierdzą, że to jak ktoś posiada część pierwszą, raczej niech nie kupuje drugiej, bo zabaczy prawie to samo. Młnacy socjerowi (kiedy to ja ostatni raz takiego widziałem?) i tak będą grać, a ino-gać o posiadanie tej gierki (chyba że nie ma już nic innego do wyboru), chociaż... pograć sobie od czasu do czasu w piłkę nie zaszkodzi, nawet jeśli preferuje się inne sporty.

TYTUS



„Reasumując: można pograć, chyba że ma się ciekawsze zajęcia.”



Chodzi mniej więcej o to, aby likwidować gości z giewrami czających się za drzwiami, zbierać broń, amunicję, klucze i uważać na cywilów, bo jak takiego się ustrzeli, to można już sobie szukać innej roboty.

Oprócz łażenia po pokojach, portach, ulicach itd., czeka nas także lot myśliwcem i polowanie na wszystko, co się rusza, pelza lub robi cokolwiek innego. Jak widzimy, nic specjalnie skomplikowanego w grze nie znajdujemy. Właściwie oprócz zręczności to raczej niewiele potrzeba, aby ukończyć wszystkie 9 misji.

Całą akcję gry cały czas obserwujemy z góry. Ze sterowaniem nie będzie wielkich kłopotów, tylko czasami trudno jest dobrze wycelować w przeciwnika (radzę najlepiej pociągnąć serą po jego brzuchu). Graficznie gra się przedstawia prawie dobrze, ale nie ma w niej żadnych nowych superatrakcji i fajenwetków. I to właściwie byłoby na tyle. Czy warto pograć? A dlaczego nie?

TYTUS

SUPER NINTENDO, GAME BOY

SATURN MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION JAGUAR

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

COMAT Przejście podziemne Al. Jerozolimskiej/ Jan Pawła II
00-024 Warszawa pawilon 12 tel/fax (0-22) 630-29-73

COMAT D.T. "SMYK" 2 piętro 00-022 Warszawa,
ul. Krucza 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 przejście podziemne Al. Jerozolimskiej/Jana Pawła II pawilon 12.

PLAY STATION

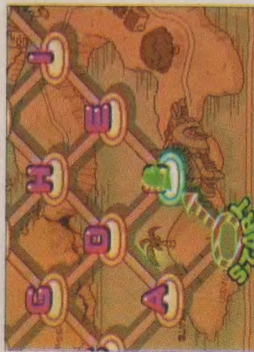
Alone In The Dark - Jack Is Back

Bardzo straszny dwór

Wszystko zaczęło się w roku pańskim 1993. Wtedy to firma IN-FOGAMES stworzyła hit – „Alone in the Dark”. Na początku następnego roku wydano jej kontynuację (jak łatwo się domyślić – „Alone in the Dark 2”), a jakiś czas później światło dzienne ujrzała trzecia część. W roku bieżącym część druga została odkurzona, przekonwertowana i wydana na platformę PlayStation jako „Alone in the Dark 3”. Szczerze mówiąc nie lubię konwersji. Nawet jeśli są wykonywane z platformy wolniejszej na szybszą, nie oznacza to, że nowa wersja będzie działać lepiej niż oryginał.

W tym przypadku jednak na szczęście tak się nie stało. „Alone” wydaje się być grą wręcz stworzoną dla PSX. Tyle się mówiło o niezwykłych możliwościach konsoli, jeśli idzie o obróbkę, obracanie i skalowanie setek tysięcy teksturowanych plaszczyzn w czasie rzeczywistym. A tu proszę – bohaterowie składają się najwyżej z kilkuset takich elementów. I rzeczywiście – gra jest szybka, zdecydowanie szybsza niż to, co pamiętam z pece-towego oryginału. Niestety, zachowała też kilka wad poprzedniczki.

Przed wszystkim (i w gruncie rzeczy tylko do tego można się przyczepić) poważne problemy sprawia sterowanie. Nie chodzi mi



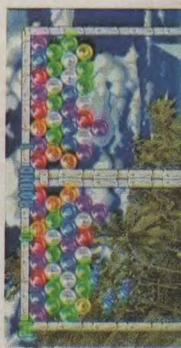
PLAY STATION

Bust-A-Move Arcade 2 Edition

KULECZKI !!!

Zręcznościówka. Strzelanina. Mordobicie. Zręcznościówka. Wyścigi. Strzelanina. Mniej więcej tak wygląda przegląd gatunków gier na PSX zalegających na sklepowych półkach. Strzelanina. Wyścigi. Symulator. Mordobicie. Logiczna. Ej! Chwileczkę! Czyżbym zobaczył napis „Logiczna”? To niesłychane! Gra niestrategiczna wymagająca wysiłku umysłowego? Zdumiewająca. Czyżby jednak nadal istnieł wydawcy skłonił zawierzyć graczom z kilkoma szarymi komórkami? A może jednak ta gra to niewypał? Zobaczymy.

Gra została wyprodukowana przez Acclaim, a opracowana przez firmę Taito. Tutaj mała dygresja. Kiedys, bardzo dawno temu, około roku 1987 (a może jeszcze wcześniej), kiedy byłem szczęśliwym posiadaczem C64, była sobie gierka zwana się „Double Bobble” (czy ja-koś tak; jeśli się pomyliliem, niech fani mi wybaczają). Była to logiczna zręcznościówka, także produkcji Taito, z sympatycznym smoczkim w roli głównej. Genialna. Jakże więc było moje zdumienie, kiedy owego smoczka zauważyłem na ekranie



PLAY STATION

Primal Rage

Pierwotny Gniew?

Na początku pojawiła się wersja pecetowa (automatów nie liczę, ja-ko że trudno takie coś wstawić do domu). Jakis czas później gra została wydana także na inne platformy. Wbrew pozorom taka kolejność wydarzeń ma niezwykle istotne znaczenie i zasadniczo odbiła się na jakości gry.

Zapewne większość z Was słyszała już ten tytuł. Jeden z dystrybutorów reklamował ją nawet (w wersji PC) jako grę roku. Trudno mi osądzać pecetowy pierwowzór – znam go tylko ze słyszenia. Po raz pierwszy zetknąłem się z grą w wersji PSX.

„Primal Rage” to typowe mordobicie. Zostało ono oczywiście „dowartościowane” odpowiednią historią (chodzi tu mniej więcej o to, że kilku bogów czy też magów przybrałszy postać dinozaurów toczy walkę o panowanie nad planetą Urth, taką nieco zmutowaną Ziemią). Gracz wcieli się w postać jednego z boskich dinozaurów i wykańca całą konkurencję. A przynajmniej takie ma zadanie. Wszystko to może być rozgrywane w jednym z trzech trybów gry, dostępna jest także opcja treningowa. Grać można samemu lub też w dwójkę. Zaletą jest możliwość płynnej regulacji poziomu trudności – opcja szczególnie przydatna dla ludzi o mniej wprawnych palcach. Liczba ciosów specjalnych (opisanych w instrukcji) nie zwala z nóg, nie należy także spodziewać się po nich zbytnich fajnerków. Nie mówiąc już o jakichkolwiek FATALITY. Niestety, w tym momencie można tylko smętnie wspominać „Mortal Kombat”.

Przejdźmy jednak do meritum. Walka. Już na pierwszy rzut oka sprawa wygląda niezbyt zachęcająco. Inne PSX-owe mordobicia

PLAY STATION

Cyber Speed

Speed-Niebezpieczna Szybkość

Wyścigów powstało całe mnóstwo. Chyba nie muszę nikogo przekonywać o prawdziwości tego stwierdzenia. Po tylu dziesiątkach gier wydawało mi się, że nikt nie wymyśli już niczego nowego. Z tą myślą włożyłem płytę do czytnika, włączyłam konsolę, przeskoczyłem demo, rozpoznałem grę i... po mniej więcej pięciu minutach byłem zmuszony zejść do instrukcji. O co w tym wszystkim chodzi?

Pozornie „CyberSpeed” jest grą absolutnie bezsensowną. No bo co to za wyścig, w którym pojazd sam trzyma się toru i sam pokonuje wszystkie zakręty? Gdyby jeszcze sam wyprzedał przeciwników, gra faktycznie byłaby bezsensowna. Na czym więc ona polega?

Tor stanowi długa rura rozcięta wzdłuż, mniej więcej w połowie. W miejscu osi owej rury unosi się linna (a właściwie kabel energetyczny). Do liny przy pomocy cienkiego pola silowego przyczepiony jest pojazd. Stamtąd czerpana jest też energia zasilająca wszystkie obwoody bolidu. W zależności od siły rozciągającej owo pole zmniejsza się lub zwiększa przepływ energii.

Większe napięcie oznacza więc mniej energii, a co za tym idzie ultratę szybkości i spadek wydajności osłon. Jak łatwo więc się domyślić, zadaniem gracza jest utrzymanie jak najmniejszego napięcia pola (Napięcie pola??? Z gory przeproszam wszystkich fizyków za ten zwrot. Panowie! Czas najwyższy wymyślić odpowiednie określenie dla tego fenomenu). A jak to się robi? Ano, na zakrętach należy trzymać się strony wewnętrznej, przy podjeździe pod górkę – górnej,

MEGA DRIVE

CASTLEVANIA

Hrabia Dracula miał spokój od kilku dekad. Na trumnie przybit osikowym kolkiem kartkę „REMANET” i tajnymi schodami ukrytymi pod jego czarną skrzynią zszedł do sauny. Tam owinięty w ręcznik firmujący film „Wywiad z wampirem” nabierał kolorków i zazerając szosnkowo czipsy oglądał po raz setny „Nieustraszonych pogromców wampirów” Polańskiego w atmosferze pary i nieopanowanego chichotu. W tej sielskiej atmosferze usłyszał piszczący komputer. Po minucie piszczenia skrzywił się i z oporem nacisnął przycisk pauzy na pilocie. Wiadomość przekazana począł elektroniczną była jednoznaczna: „Jakaś potwórka kruklika nce ciem odrestaurować. Pele-rynkie masz upraszwanom na pulce. Nie zapomnij postawić kohnieža i wstawić zembę. Dbaj o imarz. Oni ciem wlcionsz kohajom. Truj Zaisze Jolajny Ciapek.”

Tak się rozpoczęła pod ziemią pewien dzień dla sławnego na całym świecie karpackiego hrabiego Draculi. Natomiast na powierzchni Ziemi hrabina Bartley zebrala wszystkie sily Zla do ozywienia, ubitego – jak głosi legenda – króla wampirów. Jednak dwaj śmiarkowie – John Morris, syn starego Morrisa, zromeego zabójcy Draculi, oraz Eric Lecarde (zawód mściciel) są zdecydowani przetrwać krąg milczenia wokół sprawy Draculi i pow-



gry działającej na PlayStation! Czyżby konwersja z Commodore'a? Na szczęście nie. Jest to natomiast gra równie wciągająca co tamta. Jak to w każdej grze logicznej bywa, u jej podstaw leży pewien Pomysł. Wyjątkowo zresztą banalny. Oto jest studnia. Na jej dnie znajduje się mała wyrzutnia (albo inne działko). Od góry studnię wypełniają kolorowe kulki. Wyrzutnia także wyrzuca kulki, także i one są w zmienionych kolorach. Jeżeli zatkną się ze sobą trzy (lub więcej) kuleczki w jednym kolorze, to następuje ich dezintegracja. Jeżeli do kulek znikających podcepienie były jakikolwiek kulki, to odpadają one z sufitu. Co jakiś czas pojawiają się też kulki specjalne (np. bomby powodujące eksplozję wszystkich kulek w tym samym kolorze). Zadaniem gracza (nie jedynie zresztą) jest oczyszczenie studni z kulek. Jeżeli zabierze mu to zbyt wiele czasu, sufit zaczyna się obniżyć. W momencie, kiedy któraś z „wiszących” kulek dotknie podłogi, gra się kończy. Brzmi banalnie, prawda? Ale za to jak wciągła!

Oczywiście grać można w jeden z kilku sposobów. Podstawowy to gra przeciwko komputerowi lub drugiemu graczowi. W tym trybie ekran podzielony jest na dwa okna. Kulki odpadające z sufitu pojawiają się w oknie przeciwnika i jemu zatrzymują życie. Gra przeciwko komputerowi to wędrowka po wielkiej krainie, gdzie spotykamy się z coraz to trudniejszymi mągowymi przeciwnikami.

Grać można także w trybie Puzzle Game – tutaj kuleczki poustawiane są w najrozmaitsze ciekawe układy. Czasami do przejścia planu wystarczy tylko jeden celny strzał. A czasami nie.

Ostatni tryb to „Time Attack”. Po prostu – kto szybciej przejdzie każdy poziom.

Niestety, obawiam się, że gra nie odniesie sukcesu rynkowego – jest zbyt „kameranalna”, za mało widowiskowa. Ale jeżeli ktoś jednak będzie chciał przy jej zakupie to stanowczo go do tego zachęcam – naprawdę warto.

LUX

tutaj nawet o ruchy bohatera wyglądającego momentami, jakby był marniejszą wersją, a o sposób przedstawienia terenu. Poszczególne sceny (otoczenie) są bowiem w rzeczywistości przygotowane. Chwilami może to wyjątkowo zatruć życie. Jeżeli bowiem np. akurat zamierzamy poznać kogoś z życia (a jest to motyw bardzo w grze popularny), to akurat w miejscu ukazanym jako dalszy plan. Konia z rzędem temu, kto w takich okolicznościach jest w stanie precyzyjnie wycelować kaniąc. I to walce na pięści nie wspominając. I to wszystko co mam grze do zarzucenia. Raczej niewiele.

W tym miejscu wypadałoby wspomnieć choć kilka słów o fabule. Wcielasz się w postać Edwarda Carnaby'ego, przywrotnego detektwa specjalizującego się w rozwiązywaniu nadprzyrodzonych zagadek. Tym razem stoi przed nim wyjątkowo nieprzyjemnie zapowiadające się zadanie. Właśnie dostales telegram od przyjaciela – mała dziewczynka została porwana, niezbędna jest Twoja pomoc w jej odnalezieniu. Wszystko wskazuje na to, że jest więziona w starej kalifornijskiej posiadłości Hell's Kitchen. Powalają osiemnastowieczny pirat utrzymujący się przy życiu dzięki paktowi z Szatanem. Teraz, po dwustu latach od zawarcia, kontrakt ten ma być przedłużony. Potrzebna jest więc ofiara.

PS. Czy zauważyliście, że jest to pierwsza przygodówka na PSX, która znalazła się w tym dziale? Mielny nadzieję, że to nie koniec.

LUX



przywyczały nas do trójwymiarowych postaci, superpłynnych ruchów i latających dookoła pola walki kamer. Tutajż dookola też wszystkim zapomniać. Wszystko jest aż do bólu dwuwymiarowe. Człowiek czuje się, jakby znowu zasiadał przed klawiaturą 386 (dla młodszych czytelników wyjaśnienie: 386 to nazwa typu komputera. W dzisiejszych czasach baardzo wolnego). I nie chodzi tutaj już nawet o poprawę graficzną. Tę, chociaż jest wyjątkowo marna, można jeszcze przeżyć. Ale co powiedzieć o animacji postaci wyglądających jak odtwarzane z prędkością 5 klatek/sekundę? A prezentacja potworów przed walką (zajmują one wtedy ok 1/2 ekranu) jest jeszcze bardziej powolna! To już woła o pomoc do nieba.

Tak więc, niestety, trudno tę grę polecać. Zainteresować się nią mogą tylko natogowcy. Ale myślę, że i oni powinni się dobrze zastanowić – przeciętnie tyle jest lepszych gier wokół.

LUX



strzymać hrabinę oraz odłączyć prąd z rezydencji hrabiego (co jest w kręgach utylowanych zabójców wampirów równie z zabójstwem bestii). Pierwszy towa to mistrz magicznego bata „Zabójcy Wampirów”, przekazanego mu przez ojca – również pogromcę. Eric, którego przeznaczeniem było zostać „czyszcicielem wampirów” włada niebawymie groźną „Wiedźmią Włócznią” nazwaną tak, gdyż służy do zabijania czarownic.

Tacy oto młodzieńcy wędrują przez sześć, przyprawiających o gęsia skórę, a czasami młodości, poziomów. Przeciw nim staną całe zastępy podłych sług hrabiny i Drahoul, wiedźmy, kościotrupy, nietoperze, zombie, ghoulie a nawet rogate demony. Na szczęście sprytne wykorzystanie naturalnych cech terenu (świeczniki) może wspomóc pogromców. Zrucenie świecznika powoduje zdobycie wiatrosłowiego przedmiotu, broni, punktów, jada, zwiększenie mocy broni, nawet daje niewidzialność. Moc broni powiększa wizualnie broń – Eric np. ma dłuższą (he he) włócznię, a John już na drugim poziomie mocy dostaje potężny łańcuch. Herosi nie tylko dżugają i swiszczą batem, ale i skaczą po platformach. Każdy poziom kończy się walką z silniejszym od przeciwników przeciwnikiem bosssem.

Znakomita rozrywka, mnóstwo przygód, ciekawe pomieszczenia, tia i fabuła typowa jak winylowa płyta grająca tylko „będzie plan na sto lat...na dwieście lat...kszz...na sto lat...kszz...”. Catość płynna, zwinnia i bez szarierstwa. Muzyki nawet nie pamiętam – jest za bardzo nijaka, natomiast grafika lekko nawiązuje do Mangi, ale nie mnie o tym sądzić. Jak na przełajną platformówkę, to nawet dużo tu szczegółów i przedmiotów do zbierania poza odwiecznymi diamentkami. Ale „Castlevania” nie grzeszy ani oryginalnością, ani pedantyzmem. Coś dla mało wymagających pociech.

kruk



„Zainteresować się nią mogą tylko natogowcy.”



a przy zjeździe – dolnej. Pojazdem można sterować ruchem wahadłowym – obraca się on wokół centralnej liny. Także ustawiając się w odpowiednim punkcie na okręgu możliwości pojazdu zależy od jego masy, a co za tym idzie, bezwładności. Brzmi banalnie? Nic bardziej błędnego. Na prostym torze wszystko jest w porządku. Kiedy jednak pojawi się pierwsze zakręty, człowiek po prostu traci głowę. Nie dość, że trzeba odpowiednio dostosować się do przebiegu trasy, to jeszcze równocześnie wymiatać przeciwników lub też strzelać do nich. Gra bowiem należy do moich ulubionych wyścigów militarnych – co to za zabawa, kiedy nie można siłą wyeliminować przeciwnika. A tutaj to dyspozycji mamy aż trzy rodzaje broni – działko, rakietę i miny (aby wypuścić minę należy na chwilę zmienić obraz na widok z tylnej kamery. Jak przy tym jeszcze utrzymać panowanie nad pojazdem? To dopiero sztuka).

Gra jest dziwna. Równocześnie to pierwszy aż tak nowy pomysł w wyścigach od bardzo dawna. Przy okazji „Cyber Speed” nie należy do najszybszych. Szczerze mówiąc trudno jest mi wydać na jej temat jednoznaczna opinię. Wszystkie znudzeni standardowymi wyścigami mogą po nią sięgnąć. Cała reszta natomiast niech dalej jeździ czymś twardo stojącym na ziemi.

LUX



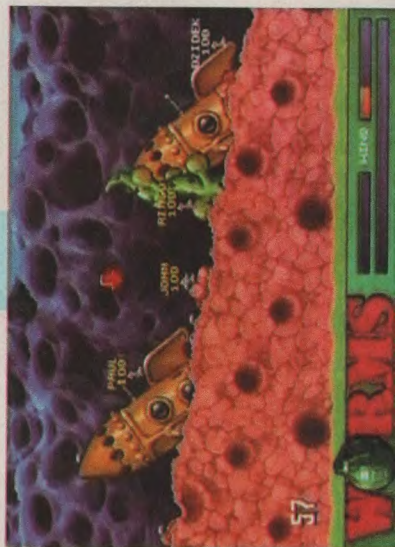
40

SEGA SATURN

WORMS

Wykłady się dłużyły. Atmosfera stała się nerwowa.

- Stary, słyszałeś, że za mostem jest całe pasmo czarnoziemów? – zągał do kumpla obok Farfocli.
- Nie chraniaisz? Przecież tam można urządzić mistrzostwa Wormul 1. Ach te panienki nawilżające ci wszystkie metałery przed wyścigiem...
- Dzidek! Farfocli! Ciszat! Jak wiecie w wyniku niefortunnej akcji wywiadowczej wasz poprzedni wykładowca, glebnik Dżózysy wszedł na minę. Dzisiejsze zajęcia z taktyki i metodyki poprowadzi starszy użyźniacz Scierwinki – stary Żużel, wskazał niepozornego, najwyżej dwudziestodwucentymetrowego oficera.
- Jak usłyszeliście jestem Scierwinki i mam przedstawić wam najnowsze dyrektywy z centrali naszych Specjalnie Wrednych Oddziałów Robiących Miazgę. W skrócie SWORM. Wiem, że byście już na misji rozpoznawczej. Pamiętajcie – wróg nie śpi, a napalmu starczy nam tylko do wiosny. Z tego powodu tylko akcje SWORMU mogą uderzyć w czuły punkt klanu Młaskaczy i raz na zawsze wybić im z tych pustych, obślizgłych kałdunów żądzę wtrącenia naszej pachnącej, żyźnej glebki !! Scierwinki najłatwiej dalej, ale wszyscy już spali. Wiedzieli, że i tak wszystko dostaną, skserowane po wykładzie,



57

SEGA SATURN

EURO 96

Emocje związane z tegorocznymi mistrzostwami Europy, już dawno opadyły ustępując miejsca olimpiadzie, ale może warto na własną rękę powalczyć o tytuł mistrza? Oficjalna komputerowa piłka nożna jest już dostępna na Saturna.

Na znakomitych angielskich stadionach, których trybuniarstwo odwzorowania możemy sobie obejrzeć przed meczem (i podczas meczu, ale kto by zwracał na to wtedy uwagę), rozegrać możemy wiele emocjonujących meczy w drodze do czempionatu. Oczywiście, jak na oficjalny produkt przystało dostępnych jest 16 drużyn, które w rzeczywistości dostają się w drodze eliminacji do czterech grup. Nawet więcej – jeśli w menu wybierzemy funkcję „Euro 96”, wszystkie tabele początkowo również są zgodne z losowaniami rzeczywistymi, tak więc fanatycy z tego przynajmniej względu powinni być usatysfakcjonowani. Oczywiście w związku z tym nie uświadczymy w grze naszego „pathetic teamu”, gdyż przez zbyt długie sznurowadła eliminacje do mistrzostw Europy stały się dla chłopców prawdziwą próbą charakteru, a machinacje przy zielonym stoliku skostniałyby działyca JEFFA przekreśliły szansę na mistrzostwo nieodwracalnie.

Wszystkie opcje gry są tak typowe jak wymiary boiska na mistrzostwach i dlatego nie będę się nad nimi rozwodził. Wzięto pod uwagę rzuty wolne, karne, dogrywki oraz spalone, a także kartki, rezerwowych i taktyczne.

Dużo natomiast można powiedzieć o kontroli zawodników – tutaj wiele ciekawostek. Cały system operowania opiera się na podziałkach widocznych w trakcie gry. Gracz prowadzący piłkę ma na przykład pod nogami trójkarł, najbliższy piłki ma okrąg, a gwiazdka oznacza dogodną pozycję do strzału z woleja. I w ten sposób możemy wykonać strzały głową, nożycowe, z woleja i całe mnóstwo innych, widocznych na prawdziwych boiskach. Ważne jest też przyjmowanie piłki, co i w „Euro 96” wprowadzono – możemy przystopować piłkę po mocnym podaniu, czy przyjmując ją na klatkę piersiową. Poza tym dużą rolę odgrywa kilka rodzajów przejęcia piłki od przeciwnika – przedcięcie drogi przekazywanej piłce, wślizg, wyjęcie piłki, czy wbiegnięcie oponentowi w drogę.

Połączenie tych wszystkich szczegółów dotyczących rozgrywania meczu powinno dać świetny, realistyczny symulator piłki nożnej. Jest jednak inaczej – w „Euro 96” gra się bardzo trudno, przyjemności nie ma, a piłkarze poruszają się bardzo niezręcznie i wolno. Są to wyraźnie trójwymiarowe klocki z naciągniętą skórą i ubrankiem. Jakby tego było mało, kontroler po

SEGA SATURN

BUG

Bug (nie mylić z „buck” czy „worm”) to aktor debiutujący w roli kawalerzysty, który zawsze na czas przybywa... Miał grać w spokojnym filmiku w rodzaju bezpiecznego

„Lassie wróć”, ale niestety zła pącja wiecowa Cadavra pozwoliła sobie na improwizację przed kamerami. Swoją wizję tej roli przyćmiła nie tylko innym aktorów, ale również i reżysera, który czyniąc jej niskie pokłony zgodził się na zmianę całej linii scenariusza i kontynuowanie zdjęć. Tak więc mając za wzór Marka Piawowskiego twórcy zdecydowali się kręcić non-stop dalsze przygody Buga. A on, chcąc nie chcąc musi znaleźć porwany przez Cadavrę przyjaciół i przeryć każdy kąt speejetnie wynajętej dla filmowców Owadziej Wyspy.

A na wyspie można się zmienionie przed chwilą przez ekipę charakteryzatorów w zle potwór) – skoroplony, płonące mrowki (!) ropuchy, pasikoniki, żuczki, pszczołki, muszki i cała reszta obrzydliwie kolorowego robactwa. Aby się ich pozbyć trzeba po nich skakać i deptać, deptać i skakać, skakać i deptać...uff.

A potem dorwać kule z substancją do plucia. Ich kolor zależy od siły rażenia. Jeśli tego nam mało można jeszcze znaleźć czapkę uszatkę z ogromnym ładunkiem energii. Odpalać, odpalać i jeszcze raz odpalać. Szalenie na trójkarłach kółkach tańczących flamenców i z Hanem Solo przy lejcach! Nie zapomnijmy także o szpinaku dla Buga, czyli soku owadzi. Daje tyle siły, by Bugowi czułki wystają poza kadr, a oczy pęcznią jak kotkowi w mikrofalowce.

Pozimy są fascynujące nie tylko z powodu kolorów, mnogości wróż i pięknej animacji, ale z nowatorskich pomysłów. Mianowicie, Bug porusza się we wszystkich trzech wymiarach! Nie tylko zatem skacze w prawo, w lewo, ale i przed siebie

MEGA DRIVE

JURASSIC PARK

Stefan Spielberg przed paru laty wyreżyserował prawdziwą amerykańską opowieść o naturze drwającej z ludzi i uczuciach, które przetrzymują największą próbę oraz szczerą dobrocią, która wycięży nad podłością i nienawiścią tego zdegenerowanego, grzęznącego w dekadencji świata (czytać basowym głosem, przegazonym światłem, z włączoną latarką przyknięta do brody). Wszystkie kina dostawily wtedy krzeselka do sali i przewiesily hamaki z nadzieją, że familijne hordy nie zawiodą i stawia się tłumnie na emisji „Parku Jurajskiego”. I oczywiście nie byli wcale nadgorliwcami. Wtedy babacie podejrzenie często wychodziły na półtoragodzinne spacerki z pieskiem, a dziadkowie zwiększyli nadspodziewanie częstotliwość wizyt na pocztce. Lawinowo powstawały także czapeczki, koszulki, długopiski, naklejki, plakaty, schieki dźwiękowe, korderki, klapy do sedesu, szczoteczki do zębów, pistolety, encyklopedie i rakiet balistyczne z emblematem „JP”. Gry komputerowe nie były odmieniami.

Tak więc na MEGADRIVE można powtórnie przeżyć awanturnie przygody Alana Granta, bądź po raz pierwszy na ekranie popanoszyc się prawdziwym Raptozem (dlaczego prawdziwym? – bo nie ma na udzie napisu „Made in Taiwan”). Jeśli wybieremy pierwszego moźemy być dumni ze świeżego oddechu i konta bankowego, oraz środków usypiających, granatów paralizujących i innych osiągnięć ludzkości. Drugi bohater to typowy pragmatyk, którego kilku dziesięciocentymetrowe argumenty są nie do odparcia. Człowiek mu-



a począłwie oficerzy i tak jak każdy poprzedni zamiast pokazać nowe gwiny, siac będzie stara propagandę... / fragment „Diariuszy z emigracji” wydanych przez emerytowanego członka słynnej grupy SWORMU – „Glizddy”!

Tak oszalałającej kariery od czasu „Lemmingów” już dawno nie można było uświadczyć. Oczywiście w grach tego typu. Próbowano „Humans”, „Settlers”, „Lemmings 3d” i dopiero teraz prawdziwa, klasyczna mania. I nie ma się co dziwić. Okrutne bronie ala „Doom” – mordercze misje, pełne ofiarności z obu stron, humor zabijający nawet radę starszych przy komitecie do spraw dyskryminacji królików kanadyjskich. Połączenie przedpotopowych „Cannibals”, czy jak kto młodszy – „Scorched Earth” z zasadą „małe jest piękne” od „Lemmingów” i strategią na poziomie „Command & Conquer” dało gigantyczny koktajl Molotowa.

Na początku tworzy się swoją czwórkę murarską, czy może raczej trójkę ze sternikiem, nadając im ksywki i rusza się do boju. Komputer losuje teren działań i rozstawia w przypadkowym wybranych miejscach obie grupy. O tyle wygląda to śmiesznie, że nie ma tu żadnych przeciwnych barykad; tak więc może się trafić, że u boku twojego komandosi stać będzie wrogci. Cała sztuka polega na wybiu wszystkich nieprzyjaciół. Nad każdym z nich widoczny jest jego stan energetyczny – jeśli spadnie do zera, następuje autodestrukcyjna nieszczeniaka i większa szansa na zwycięstwo zabolców owego. Inny sposób na eliminację, to wypadnięcie poza



ramy terenu (czyli poza ekran), lub wpadnięcie do wody czy niekończącej się przepaści. W eksterminacji pomagają wszelkie rakiety, bazooki, strzelby, uzi, granaty, miny, dynamity i inne okrutne narzędzia. Natomiast w ratowaniu własnych odwioków przysłużą się mogą liny ninja, palniki, teleporły, liny bungee oraz parę innych sprzędów.

W zabawie można ugrząznąć po pachy na wiele godzin. Nie ukrywam również, że prawdziwe Rio zaczyna się podczas gry na dwóch graczy. „Worms” to niczym nie skrepowany pacjent kliniki neuropsychoiatrycznej... **kruk**



raz pierwszy raz w historii gier na Saturna jest strasznie niewygodny i utrudnia wykonanie szybkiej akcji, czy oddanie błyskawicznego strzału. Nie można bowiem łatwo ustawić się prostopadłe do linii bramkowej, ale jedynie pod kątem 45 stopni. Zanim piłkarz będzie już dobrze stał, bramkarz ma czas na znalezienie najbardziej dogodnego miejsca do obrony, a obrońcy do zablokowania strzału, czy odebrania piłki.

Nie pomaga również funkcja zmiany kamer – zazwyczaj obiektyw nie nadąża za szybkimi podaniami, czy strzałem. Optymalny jest plan z góry, ale po co zatem trójwymiarowe boisko i piłkarze? Do obejrzenia replayu?

Komentator opisuje sytuację na boisku dość naturalnie, choć czasami się powtarza i nie ma szans dorównać prawdziwym dziennikarzom.

Może to źle, że widziałem wersję na PC-ta tej gry, bo nie sugerowałbym się nią. Ale z drugiej strony widząc, że można zrobić lepiej tą grę. Bo na PC-cie wszystko rozgrywa się szybko, postacie wyglądają znacznie bardziej realistycznie, nawet animacja sprawa wrażenie doskonalszej, podobnie jak tyburny dla widzowi. Gra jednak stoi na dobrym poziomie i satysfakcją z niej przyjdzie z chwilą przyzwyczajenia się do trudnej obsługi i powolności programu.

kruk



„Nie pomaga również funkcja zmiany kamer – zazwyczaj obiektyw nie nadąża za szybkimi podaniami, czy strzałem.”



i z powrotem. Może chodzić do góry nogami bez obaw o chorobę morską, ponadto może wskakiwać w pęcherzyki powietrza i wygląda wtedy jak Michael Jackson z rana.

Wesołkowaty Bug nie ma jednak łatwego życia. Przejeżdżając po poziomach nie wcale łatwo. Najpierw musiałem się wycwiczyć z poruszającymi się platformami. Jeśli tego się nie potrafi, zostanie po Bugu mokra plama! A tego byśmy nie chcieli, ha! W każdym razie radzę uważać, bo ta platformówka nie należy do prostych i naprawdę wszędzie można się spodziewać, jeśli nie potworów to pułapek.

Na Saturna trudno trafić na słabe platformówki. To gatunek szlandarowy wszelkich konsol, a tym bardziej tak zaawansowanej technicznie. Buga dopracowano nie tylko pod względem graficznym – co najbardziej dzieje zruca się w oczy. Bardzo miła jest też muzyka, dźwięki, dobre wrażenie sprawia poruszanie się bohaterów i spójność całości. Więcej takich wychuchanych gier, a z naszych słownictwa zginą słowa „zły”, „przeociętny”, „nijaki”, „beznadziejny”, „depresyjny” i wiele innych. Czy to dobrze to już inna kwestia...

Gorąco polecam Buga, a zwłaszcza o czą opoje „turniej na 27 osób”, tajną grę „Bugtris” i „Imaginatywną kierownicę”, dostępne tylko w dobrych sklepach komputerowych... **kruk**

si ratowców zagubionych turystów japońskich, którzy wyposażeni w cyfrowe aparaty fotograficzne nie mogą wyciągnąć klisz i znaleźć przy ich pomocy wyjścia z parku. Raptor natomiast instynktownie szuka drogi ucieczki z wyspy, przy okazji rozszarpując miotających się tu i ówdzie strażników parku. Jak każdy szanujący się się widz, i Ty powinienś zauważyć lekką rozbieżność w stosunku do oryginalnego scenariusza, ale kto by się martwił detalami...

Dla naukowca zaplanowano aż siedem poziomów, natomiast poskapano ich dinozaurami, który do przemierzenia ma tylko pięć leveli. W zasadzie jawią się one jako te pola bez ryżu i jeno dysc pada na stojące w uśmiechu drzewa, ale i można spłynąć pontonem w dół potoku. a także poskakać po lianach, czy poznać wiedząc kanały ściekowe. Dinozaurów bez liku, tyleż samo przepaści, zapadlin, pułapek, kolczy, platform i apteczek. Wszystko byłoby pięknie, żeby nie pewne uchybienie ze strony autorów. Co prawda errata humanum est, ale pomylono nieco pojęcie „przerazający” z „przygnębiający” i gra zamiast straszny wprowadza w ponury, załamujący nastrój.

A platformówki jednak powinny bawić, a nie doprowadzać do depresji – od tego są przygodki, czy inne rpg-i.

Generalnie zabawa jest przednia, ale tylko podczas gry Raptorem. Tu się pomysł naprawdę sprawdził w praktyce – tego nie było ani w PC-towej, ani w innych wersjach „JP”. Wyjątkowo smakowite są sceny z szamotaniem się ofiary nadziejanej na kły naszego pupila. Przy okazji chciałbym zauważyć dość interesującą kwestię w „JP”. Mianowicie w poprzednich wersjach specjalnie nie szczędzono środków na brutalne, krwawe sceny (w PC-towej wersji nawet strzelano się z karabinu do gadołów), a tutaj ktoś usiłował przemyścić humanitarne wartości ubrając Granta w środki usypiające i paralizujące czasowo. Żadnej krwi, żadnych zgonów. Z poczuciem spełnionej misji wybieramy Raptora, a tu bestia pożera, miadży, kopie, dżga i tratuje bez litości. What's up, doc?

kruk

SPENCER & ANGER
INVESTIGATIONS



Lista przebojów

Oreǳie do narodu

Uwaga! Nastal nowy dzień, nowa epoka. Bęǳe teraz przemawiał do ludu jak jeszcze nigdy nie przemawiałem – konkretnie... W ramach programu likwidowania granic zamierzam w najbliższym czasie zlikwidować granicę pomiędzy głosami na Nintendo, a głosami na Pegasusa. W związku z tym, jak pewnie wszyscy już zdążyli zauważyć, zwolni się jedno miejsce. Zapytacie pewnie: a co je zajmie? W tym właśnie punkcie chciałbym ogłosić konkurs. Ten sprzęt (nie notowany aktualnie na liście), na który w najbliższym czasie przyjdzie najwięcej głosów, zostanie okrzyknięty zwycięzcą. Gdybym ten konkurs przeprowadził miesiąc temu, w tej chwili wygrałaby... konsola Sony Playstation.

Któremuś czytelnikowi udało się zadać pytanie czysto egzystencjalne: „po co lista?”. W tym miejscu, z całą stanowczością chciałbym odpowiedzieć naszemu drogiemu czytelnikowi, że po to! A wypowiadając się bardziej konkretnie podkreślę, że jest ona cennym źródłem informacji dla zamierzających właśnie kupić jakąś nową grę, a nie mogących się jeszcze zdecydować. Skoro ludzie już głosują na daną pozycję i ona znajduje się tak wysoko na liście, to musi coś w tym być. To samo dotyczy „shitów”, które są cennym źródłem informacji czego nie robić. W tym miejscu chciałbym się zwrócić z gorącą prośbą do naszych wszystkich liściarzy, aby w miarę możliwości okrzykiwali shitem gry aktualne, których niebezpieczeństwo, odpukać, kupienia jest całkiem realne.

Listowy

PS. Lista ze świata została zaczerpnięta z internetowej strony <http://www.xs4all.nl/~jojo> i jest (c) by World Charts.

Top 30 na PC

1. Civ 2
2. Duke Nukem 3D
3. C&C
4. Warcraft 2
5. Quake
6. Descent 2
7. Galactic Civ 2
8. Heroes of M&M
9. MechWarrior 2
10. Grand Prix 2
11. Doom 2
12. WC4
13. Stars!
14. Gabriel Knight 2
15. Master of Magic
16. Steel Panthers
17. Descent
18. The Settlers 2
19. Master of Orion
20. Need for Speed
21. Dark Forces
22. Fifa Soccer 96
23. Avarice Preview
24. X-COM 2
25. Capitalism
26. Panzer General
27. Chaos Overlords
28. SimCity 2000
29. NHL Hockey '96
30. Warcraft

Top 30 na konsole

1. Virtua Figh. 2
2. Resident Evil
3. Mario 64
4. Tekken 2
5. Panzer Drag. 2
6. Need for Speed
7. Sega Rally Champ.
8. Guardian Heroes
9. Nights
10. Darkstalker's R.
11. Wipeout
12. Ridge Racer
13. Street Figh.
14. Virtua Cop
15. Tekken
16. Descent
17. MK 3
18. PO'ed
19. Pilotwings 64
20. Batt. Arena Tosh. 2
21. Doom
22. NBA Live '96
23. Shining Wisdom
24. NBA Action
25. Iron Storm
26. M. Knight Rayearth
27. Dragon Force
28. Alien Trilogy
29. 2xtreme
30. Twisted Metal

HITY świat

NINTENDO

1. FAN. ADV. OF DIZZY
2. MICRO MACHINES
3. D. DRAGON 3
4. BIG NOSE FREAKS OUT
5. B. NOSE THE CAVEMAN
6. ULTIMATE STUNTMAN
7. NIGEL MANS. W. CH.
8. S. MARIO. BROS 3
9. WORLD CUP SOCCER
10. JURASSIC PARK

COMMODORE

1. CHWAT
2. MIECZE VALDGIRA 2
3. ELVIRA 2
4. GWIEZDNY MAN.
5. WŁADCY CIEMNOŚCI
6. GREAT ESCAPE
7. KLĄTWA
8. LIGA POLSKA
9. STRIKER
10. TEST DRIVE

AMIGA

1. SETTLERS
2. MK2
3. WORMS
4. S.W.O.S.
5. DUNE 2
6. N&S
7. BREATHLESS
8. CYTADELA
9. DOMAN
10. MK

PC

1. DN3D
2. MK 3
3. CIV 2
4. FIFA 96
5. SETTLERS 2
6. DESTR. DERBY
7. NEED FOR SPEED
8. C&C
9. WWF WRESTLEMANIA
10. DOOM 2

PEGASUS

1. FAN. ADV. OF DIZZY
2. BATMAN RETURNS
3. SILENT SERVICE
4. TURTLES NINJA 2
5. S. STREET F. 3
6. MICRO MACHINES
7. GOAL 3
8. TINY TOON
9. ALLADIN
10. TURTLES 3

HITY listy

NINTENDO

1. SOCCER
2. DIN DO HAPPY
3. GALAGA
4. KARATEKA
5. MAHJONG

COMMODORE

1. HANS KLOS
2. CARNAGE
3. HOUSE
4. ALF
5. MICROPROSSE SOC.

AMIGA

1. K&K
2. DOMAN
3. JANOSIK
4. FRANKO
5. METAL KOMBAT

PC

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

PEGASUS

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

SHITY listy

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, opis programów, testy sprzętu i Gielda, 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 wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają ciekawe się dużą popularnością rubryki:

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

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

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

Cena detaliczna - 3,00 zł, w prenumeracie 2,80 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 9,00 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 5 września 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:

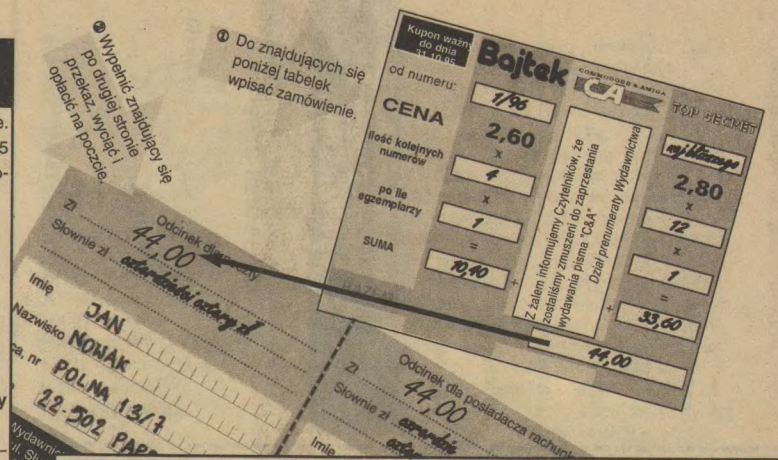
- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
 - wyciąć znajdujący się obok kuponu,
 - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwa 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 40 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza - prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

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



Kupon ważny do dnia 31.10.96

Bajtek		TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CENA	2,60	2,80	
liczba kolejnych numerów	x	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	=	=	
SUMA	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
RAZEM:	<input type="text"/>		

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Kupon ważny do dnia 31.10.96

Bajtek		TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CENA	2,60	2,80	
liczba kolejnych numerów	x	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	=	=	
SUMA	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
RAZEM:	<input type="text"/>		

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Kupon ważny do dnia 31.10.96

Bajtek		TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CENA	2,60	2,80	
liczba kolejnych numerów	x	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	=	=	
SUMA	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
RAZEM:	<input type="text"/>		

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

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



XYWA:

SHITY

1 2 3 4 5 6 7



**LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



MANIAK Mag. Polnyk Janczyko '96

KOMPUTEROWY !!!

VIRTUAL REALITY
NOWO OTWARTY SALON GIER KOMPUTEROWYCH
„VIRTEK”
ŁÓDŹ, UL. PIOTRKOWSKA 113
ZAPRASZA

HEGATAR COMPUTING
WOLFKEGO 2/15
01-494 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 638 12 09

**POLECAMY
KONSOLE:**

**SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN**

**GRY, AKCESORIA, CZASOPISMA Z CD
PRZYSTĘPNE CENY + WYSYŁKA NA CAŁY KRAJ**

KONKURSIK „A.D. 2044”

Imię i nazwisko.....

Adres zamieszkania

.....

ODPOWIEDZI:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 09/96

IMIE I NAZWISKO:.....

ADRES:.....

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

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)

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

BRAKI SPRZĘTOWE

Mam 486 SX/33, 8 MB RAM. Wszystko byłoby dobrze, gdyby chciałyby chodzić „Actua Soccer” i „Destruction Derby”. Odpalam je z twardziela, ale pojawia mi się komunikat: „Domain error in sqrt”. Sprawdziłem u kolegi na 486 DX4, 8 MB RAM i obie poszły. Uważam, że coś nie jest tak z moim sprzętem. Byłem już w wielu serwisach, ale nikt nie może mi wyjaśnić przyczyny.

Jack

Leczenie na odległość jest domeną znachorów, ale z opisu, który dostarczyłeś wynika, iż Twój komputer nie ma koprocatora. I to może być przyczyna.

CENA JAKOŚCI

Poszukuję komputera typu Optimus, który by się najbardziej nadawał do gier. Jeśli taki istnieje, to ile kasy by poszło na to cacko?

Comiesięczny Kupowacz
TOP SECRETU

Jeśli cenisz markowość nad pieniądze radziłabym zdecydować się na minimum Optimus SA 5P133, a do tego monitor, karta dźwiękowa i głośniki. Wedle cennika ta przyjemność kosztuje 4296 zł. Jeśli jednak cena jest dla Ciebie nieco za wysoka, złóż go sam lub poproś o to kogoś, kto się na tym zna.

COPY COPY

Czy można kopiować gry (te bez zakazu kopiowania) tylko na własny użytek?

M.Bartz

Nie znane mi jest (a myślę, iż prawnikom również) pojęcie „gry bez zakazu kopiowania”. Wszystkie gry są chronione. Jedynym przypadkiem, kiedy prawo pozwala kopiować grę, jest robienie kopii zapasowej przez jej właściciela. Jeśli skopiujesz na własny użytek legalną wersję gry będącą własnością kolegi, oczywiście nikt od razu nie rozpocznie dochodzenia, ale musisz mieć świadomość, iż postępujesz wbrew prawu.

DALSZE LOSY

Co się stało z Wiewiorem i Kaczorem?

Anonim

Właściwie nic strasznego. Choć w redakcji nie pojawili się od niepamiętnych czasów (niemal tak dawno jak Kopalny) wiemy, iż Wiewiór z wyteżeniem studiuje geografii natomiast Kaczor kończy prace na grę RPG osadzoną w realiach siedemnastowiecznej Polski.

DIETA

Co mnie zastanawia to to, że na mężczyzn często używa się okreś-

lenie: ty męska szowinistyczna świni (to z „Listów”), a czy słyszał ktoś o żeńskiej szowinistycznej świni?

Wiśnia

Jak zapewne wiesz przedstawicielki płci pięknej częściej dbają o linię i określanie ich mianem zwierzęcia o niepoohamowanym apetycie byłoby z gruntu błędne i krzywdzące. Panowie częściej miewają nadwagę, więc to miano zasłużenie im się należy. A że szowinistyczna? Takie drobne urozmaicenie. W końcu nie każdy chce być świnią bezprzymiotnikową.

EKSPONAT MUZEALNY

Jestem wielbicielem gier startegicznych, zwłaszcza „Settlers” i „Settlers II”. W „Settlers” grałem u kolegi na Amidze. Dowiedziałem się, że istnieje wersja na peceta. Postanowiłem ją kupić. (...) Gdzie można ją kupić? Jaka firma zajmuje się dystrybucją „Settlers”?

Wojtek Jędrzejewski

W tej chwili „Settlers” są już zabawką muzealną, a jak wiadomo takie programy wydawane są w Polsce z obrzydzeniem, a najlepiej wcale. Z tego co nam wiadomo nie było w Polsce legalnego dystrybutora tej gry. Obecny dystrybutor Blue Byte'a, producenta „Settlerów”, czyli firma CD Projekt z pewnością tego tytułu nie ma. Jedyną nadzieją są przepastne magazyny krakowskiej hurtowni USER.

GRACZ – GŁUPSZA FORMA ŻYCIA

Pewnego czerwcowego poranka przechadzając się brudnymi ulicami małego miasteczka, w którym mieszkam, dojrzałem na wystawie jednego ze sklepów prehistoryczną konsolę do gier Atari 2600. Lecz nie to wywołało (początkowo) mój śmiech (musiałem głupio wyglądać widać się na chodniku), ale treść krzykliwej reklamy wykonanej czerwonym flamastrem: „Gra roku 1995!” (...) Uznałem, że zaszła jakaś pomyłka (po reklamie można było spodziewać się co najmniej PlayStation). Resztki mojej wiary w ludzką uczciwość rozwiął sprzedawca mówiąc, że nie pomyliłem się – rzeczywiście jest to gra 1995 roku!

Remek

Chęć zrobienia ludzi w balona zrodziła się chyba jeszcze przed lotem braci Mongolfier. Jedyną radą na to jest podchodzenie z dystansem do anonsów sprzedawców oferujących supermaszynę za 10 zł z zestawem gier. Jeśli nie będziecie czujni, łatwo dołączycie do frajerów, którzy przez cwaniaka zza lady przenieśli się 10 lat wstecz.

KABELKI

W jakiej gazecie o grach spotkałem się z artykułem dotyczącym sieci komputerowych, kabelkach do łączenia się komputerami i graniu po tymże kabelku. Nie wiecie przypadkiem czy to nie było w którymś „Top Secrecie”, a jeśli tak, to w którym, a jeśli nie, to w której gazecie?

Paul

Wrodzona skromność nie pozwala mi donieść, iż artykuł o którym piszesz znalazł się w numerze 3/96 naszego pisma.

KONCERT ŻYCZEŃ

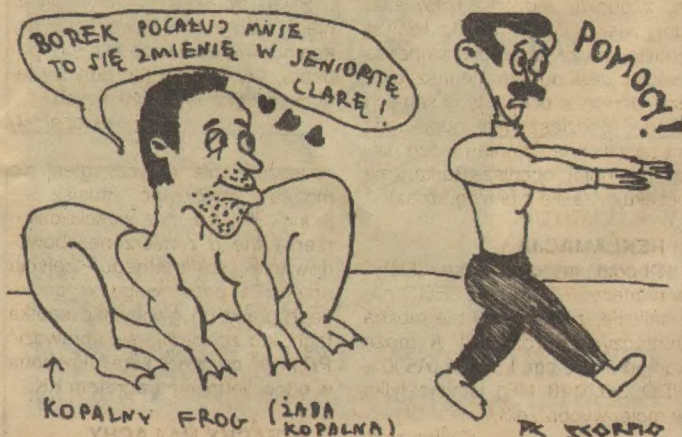
Jestem człowiekiem, który kocha szmal, a poza tym pieniądze i forszę, lecz niestety ostatnio mi tego brakuje, więc proszę Was o przysłanie mi kilku gier (oryginalnych, oczywiście na CD do PC-ta): „Mortal Kombat”, „Nascar”, „Normality”, „Settlers II”, „Virtua Fighter”, „Warcraft II”, „Duke Nukem 3D”, „The Need for Speed”, „C&C II”, „Diablo”, „Wing Commander IV”, „Descent”, „Worms”, „Tekken”, „Quarantine”... Jeżeli chcecie, możecie także mi przysłać nowy komputer np. Pentium 120, 32 MB RAM, SVGA. Codziennie będę wyczekiwał listonosza.

Michael Jackson

A my życzymy sobie wszystkiego najlepszego, żeby procesory same przestawiały się na wyższe częstotliwości, 16-megabajtowe pamięci były dodawane w barach szybkiej obsługi do hamburgerów, a tuzy programistyczne pisały gry na procesory, które są już w produkcji. Na listonosza nie będziemy wyczekiwać, bo szkoda czasu. I tak przyjdzie, kiedy mu się zachce, a na spełnienie naszych życzeń nie będzie to miało jakiegokolwiek wpływu.

MARKETING

Postanowiłem napisać do Was list, ponieważ coraz częściej znajduję pewne nieprawidłowości w podawanych przez Was informacjach.



KOPALNY FROG (ZABA KOPALNA)

PK KOPALNO

W numerze lipcowym z tego roku podaliście, że firma 21th Century Entertainment zapowiada na sierpień wydanie nowego pinballa „Absolute Pinball”. Niestety, ktoś Was wprowadził w błąd, ponieważ ta gra istnieje już od dawna i została napisana na komputer ATARI ST pod nazwą „Obsession”. Rodzaje stolów się zgadzają, a jeśli ta firma twierdzi, że wydaje coś zupełnie nowego, to, delikatnie mówiąc, robi sobie jaja z graczy. (...) Szkoda tylko, że nie sprawdziliście dokładniej tej informacji, co mocno rzutuje na Waszą rzetelność dziennikarską.

Porucznik

Masz rację, ale nie do końca, ponieważ drugi koniec zakłada, iż dowolna firma komputerowa może nazwać dowolny produkt całkiem nowym. I nie trzeba tu szukać przeniesień gier między platformami. Swego czasu firma Microprose zakupiła grę „Merchant Prince”, nazwała ją „Macchiavelli the Prince” i z powodzeniem wydała w dwa lata po premierze jako CAŁKIEM NOWY PRODUKT. Dlatego nie należy się dziwić, iż jeśli pojawi się dobry pomysł na tak mało popularną w obecnym czasie platformę jak Atari, natychmiast znajdzie się ktoś, kto przystosuje ją do pracy na konsolach czy pecetach. Takie jest prawo dzungli. Jeśli byśmy nie mieli nic do roboty i chcieli wytłumaczyć skądinąd dość sympatyczną firmę 21st Century Entertainment, można by było stwierdzić, iż dla użytkowników pecetów to rzeczywiście zupełnie nowa gra (wiem, że to naciągane tłumaczenie).

NIEDOWIAREK

Na mojej Sedze jest napisane 16-bit i HIGH QUALITY, a sprzedawca powiedział, że jest to SEGA Mega Drive

Lobuz

Nie ma w tym żadnej sprzeczności. Nawet 16-bitowy Mega Drive może być wysokiej jakości.

Listy

RECENZJA RECENZJI

Nawiążę do numeru 3/96, gdzie to Borek opisywał „Wing Commandera IV” (...). Stwierdził on, że nie grał w „Wing Commandera III”, więc żeby wiedzieć o czym pisze sięgnął do tekstu Roshkeena z TS 4/95. Później stwierdza Borek, iż OPIERAJĄC SIĘ na tekście Roshkeena i swych doznaniach, wedle niego w części symulatorowej nie poczyniono praktycznie żadnych zmian! Sorry, ale widzę tu jakąś dziwną logikę. Jak Borek nie grając w „WC3” może stwierdzać takie rzeczy (nieprawdziwe dodajmy)? Symulator w „WC4” potrafi więcej niż w „WC3”. Wiem, bo gram w serię „Wing Commanderów” od samego początku, a nie tylko w parzyste, drogi Borku.(...) Jeśli chodzi o Borkowe zdolności porównywania, to sądzę, że nie widzi on specjalnej różnicy między wodą a ciekłym azotem, kobietą a mężczyzną, Giewontem a Mount Everestem.

Centershock

W zasadzie masz rację, ale może powinienś nieco wczuć się w perspektywę przeciętnego recenzenta. Ma on zazwyczaj bardzo ograniczony czas na obejrzenie gry i napisanie tekstu. Oczywiście przy odrobinie wyrobienia, a to Borek posiada, jest w stanie odróżnić dwa symulatory, nie miałby większych kłopotów z odróżnieniem „WC2” od „WC3”, ale już różnice między „WC3” od „WC4” możliwe są do uchwycenia przez ludzi spędzających przy nich kilkadziesiąt czy kilkaset godzin. A nawet jakby udało mu się je wszystkie wychwycić, musi posłużyć się pewnymi uproszczeniami zrozumiałymi nie tylko dla zagorzałych fanów serii „WC”.

Zakończę prostym porównaniem: Eskimosi mają kilkadziesiąt określeń na śnieg i jego rodzaje; my – jedno z kilkoma przymiotnikami. To co dla Ciebie, żyjącego światem „Wing Commanderów” jest rozróżnialne, namacalne i oczywiście, z punktu widzenia człowieka, który zasiadł do gry na kilkadziesiąt godzin, może wyglądać zupełnie inaczej. Jeśli do tego dodasz jeszcze różnicę w ocenie tych samych faktów, będziesz miał odpowiedź na postawione pytanie i może nieco łagodniej ocenisz Borka (nie oczekuję, że się z nim zgodzisz).

REKLAMACJA

Chodzi mi o rubrykę „Listy” w numerze 7/96. DLACZEGO napisaliście, że do A500 nie można podłączyć twardego? A może komputer mojego kumpla (A500 + HDD 3,5" 120 MB) istnieje tylko w mojej wyobraźni?

Civilonizator

Mea culpa, mea culpa, mea culpa maxima. Napisałam wierutną bzdurę, za którą przepraszam wszystkich amigowców przeszłych, obecnych i przyszłych. Oczywiście dysk da się podłączyć przez specjalny kontroler. Dziękuję przy okazji wszystkim, którzy nadesłali żądanie sprostowania (szczególnie czytelnikowi opisującego apokalipsę rodzinną po zamieszczeniu feralnej informacji – nie mamy tu miejsca by zamieścić ją w całości, a była świetna).

ROZBIEŻNOŚCI JURY

Jak to jest, że dana gra dostaje u Was najwyższe noty i rekomendację, a w konkurencyjnych pismach zostaje perfidnie skrytykowana?

Tymek z Jeżyc (cynk)
i Adam (olówek)

Każda z redakcji, ba, każdy z autorów ma prawo do własnej oceny gry. Najlepszym tego przykładem jest „PC Gamer”. Jeśli jakaś gra dostanie tam powyżej 70%, jej producent ma powody tarzać się ze szczęścia. Tak więc nic dziwnego, że i w naszej rodzimej prasie zdarzają się rozbieżności. Warto wtedy przyjrzeć się argumentom służącym uzasadnieniu oceny, które powinny znaleźć się w recenzji. Wtedy znacznie łatwiej będzie stwierdzić, czy ocena ma oparcie w faktach czy stanowi tylko licentia poetica autora.

RÓWNOUPRAWNIENIE

Jeśli tipsy i kody będę pisał na komputerze i wyślę Wam druk, to zostaną opublikowane?

Czarny Aniol

Nie chcąc dyskryminować posiadaczy komputerów czytających nasze pismo zmagamy się, pod warunkiem wszakże, że tipsy nie będą napisane Dixilandem lub krojami pokrewnymi.

RYZYKO ODPISU

Piszę do Was z jednym pytaniem natury finansowej: czy gry komputerowe odlicza się od podatku, czy przepis ten dotyczy jedynie programów użytkowych?

SzczePAN

Jeszcze nie dotyczy gier, ale możesz spróbować. Musisz się jednak liczyć z możliwością oskarżenia Cię o zamierzone spowodowanie śmiertelnego zejścia urzędnika państwowego w godzinach pracy (to niechybnie spotka tego, kto zdecyduje się sprawdzić PIT), za co grozi kara określona w odpowiednim paragrafie KK.

STRACHY NA LACHY

W moim komputerze nie mam podłączonego przycisku TURBO. Czy mogę go podłączyć? Boję się tego robić ponieważ redakcja SS w numerze 2/96 w rubryce jak kupić komputer napisała „Jednym z ekonomicznych chwytów jest tzw. OVERCLOCKING, czyli ustawienia zegara taktującego procesor na nieco wyższą częstotliwość niż przewidziany producent, na przykład 486 DX/33 na 40 MHz. Technika przyspiesza działanie procesora, ale może doprowadzić do jego uszkodzenia (przegrzania)”. Mam więc podłączyć klawisz TURBO czy też pozostać przy 33 MHz?

J.Ż.

Dość umiejętnie pomieszałeś w swym liście dwie sprawy nie mające ze sobą nic wspólnego: klawisz TURBO i overclockingu, czyli przestawiania częstotliwości taktowania procesora na większą od zalecanej przez producenta. Pierwsza sprawa jest nad wyraz prosta. W dawnych czasach, kiedy ludziom jeszcze wydawało się, że komputery mogą być za szybkie (mniej korzystali z Windows), płyty główne mogły pracować z dwoma częstotliwościami: zwykłą i TURBO (klawisz ten do dziś jest obecny w obudowach na płycie czołowej), która zazwyczaj była częstotliwością roboczą (np. płyta 486 DX/33 pracowała przy włączonym TURBO z częstotliwością 33 MHz, a gdy się je wyłączyło – z 8, 12 czy 20 MHz; z tej drugiej możliwości mało kto korzystał). Overclocking natomiast to zmiana częstotliwości na płycie za pomocą zworek. Może to przyspieszyć działanie procesora, jeśli tylko ten wytrzyma eksperyment. Nie możemy dać na to żadnej gwarancji, choć z praktyki własnej i przyjaciół wiemy, iż kończy się to co najwyżej zwisem komputera i powrotem do odpowiedniej dla procesora częstotliwości taktowania (np. Sir Haszak ze swego 486 DX2/80 próbował zrobić 486 DX2/100; po kilku próbach skończyło się na 486 DX4/100, co procesor przełknął bez problemu). A zużycie procesora w razie powodzenia operacji? Cóż, zamiast np. 10 lat procesor będzie nam służył lat 5, co przy moralnym zużyciu się komputera co 2 lata nie stanowi problemu. O powszechności zjawiska może świadczyć fakt, iż w Internecie przy porównaniach procesorów podaje się osiągi także tych podgonionych.

By nie pozostawić Cię jednak bez konkretnej odpowiedzi – TURBO nie musisz podłączać, bo najprawdopodobniej Twój komputer

działa z maksymalną częstotliwością zegara (możesz to sprawdzić programem sysinfo.exe z pakietu Norton Utilities – powinien wskazywać coś w okolicach 33 MHz). Możesz także (jeśli czujesz się na siłach, a płyta główna ma takie możliwości) przestawić zegar na 40 MHz. Powodzenia.

SUBTELNA RÓŻNICA

Czym się różni Update od Upgrade'u?

Frank Reeves

Update uzupełnia starą wersję programu lub poprawia jej błędy, upgrade zaś czyni z niej zupełnie nowy, lepszy program (np. Windows 3.1 można upgrade'ować do Windows 95).

SZCZEROŚĆ DO BÓLU

Walnę prosto z mostu: MACIE BEZNADZIEJNĄ OPRAWĘ GRAFICZNĄ!!!

Krzysiu 74765K

Nie wiem co Ci się nie podoba w naszej oprawie graficznej. Przecież mamy największą ilość farby drukarskiej położonej na 1 cm², dzięki czemu w ostatnich numerach (i nie tylko w nich) panuje klimat tajemniczości i grozy niezależnie od tego, co by robiła graficzka i studio.

TRZY KOLORY. NIEBIESKI

To nie prawda, że żółty kolor uspokaja! Informuję, iż tym kolorem jest niebieski!

Tymek z Jeżyc (cynk)
i Adam (olówek)

Czujemy się poinformowani, aczkolwiek nie upieramy się, że nasze żółte strony mają służyć uspokojeniu czytelników. Jeśli byśmy to zrobili, narazilibyśmy się psychoanalitykom, którzy słusznie oskarżyliby nas o odbieranie chleba (a czasem i igrzysk).

Trwając wciąż na posterunku na listy odpowiadała señorita Clara, która szczególnie dziękuje za wszystkie pocztówki z wakacji oraz listy drukowane, dzięki czemu po przeczytaniu miesięcznej korespondencji wzrok pogorszył mi się jedynie o 7 dioptrii, a nie jak zwykle o 12.

CZYTELNICZY NADESŁALI

Cześć!

Dziś w programie mamy solution do gry „Fantastic Adventures of Dizzy”. W listach wielokrotnie prosiłście o jego zamieszczenie i wreszcie się udało. Jest to pełne rozwiązanie. Recenzję z kilkoma dobrymi wskazówkami napisał już Tytus w numerze 6/95, także w razie czego spróbujcie tam znaleźć potrzebną informację.

Mam do Was jeszcze prośbę związaną z mapami. Konkretnie chodzi o ich format. Zdarza się się Wam wykonywać takie sztuczki jak zmniejszanie na ksero i późniejsze kolorowanie. Niestety po takiej operacji trudniej się takie prace skanuje. Także w miarę możliwości przysyłajcie je jak największe (najlepiej w formacie A4) i to worygina-le. Po wykonaniu ksera wiele traci na swej jakości.

Przypominam, że w naszym niestającym konkursie na opisy od czytelników nagrodą jest nie tylko roczna prenumerata, ale także możliwość zamieszczenia kilku linijek tekstu od siebie – na przykład pozdrowienia oraz szansa wydrukowania własnego zdjęcia obok opisu.

Dean

DAY OF THE TENTACLE SOLUTION

Otwórz zegar, w którym znajduje się tajne przejście do laboratorium doktora. Po krótkiej rozmowie znajdziecie się w maszynie służącej do przemieszczania się w czasie, nota bene pierwszy raz testowanej! Eksperymentu nie wytrzymał lipny diament (ten doktorek to zgred), który pełnił żywotną funkcję w maszynie. Hoagie wyładował 200 lat do tyłu, Laverne 200 lat do przodu, a Bernard pozostał w teraźniejszości (glupi to ma zawsze szczęście). Potrzebne są plany jakiejś baterii, które znajdują się po prawej stronie laboratorium i diament (ale to trochę później). Teraz będziecie mogli wymieniać między sobą przedmioty. Idź do hallu. Z aparatu telefonicznego wyjmij monetę. Z pokoju po prawej zabierz z biurka kartę bankową, a z szuflady wyjmij tippex. Ze stołu w jadalni podnieś widelec, a z kuchni dwie kawy. Z szafki z pralni zabierz lejek. W pokoju z kominkiem podnieś z podłogi kratkę. W zastawionej pułapkę wpadnie sztuczna szczena, którą powinienes podnieść. Idź do pokoju z samobójcą i zabierz tref-

ny atrament. Następnie idź do pokoju po prawej, włącz wieżę i pchnij głośnik. Wsutek uderzenia i głośnej rockowej muzyki odlepią się od sufitu sztuczne żygi (mniam). Wychodząc po żyguliny zabierz kasętę widelo. Następnie jeszcze wyżej do pokoju po prawej. Niczym się nie przejmując zwęźd chomika (nie będzie sobie narkoman jeden gazety czytał!). Bez względu na okoliczności użyj atramentu na klaserze Eda i patrz jak mu się uśmiech powiększa. Za chamskie zachowanie zostales eksmitowany z pokoju i na dodatek oberwales po pysku klaserem. Nie pękaj. Podnieś znaczek i klaser. Ten drugi oddaj właścicielowi. Teraz strychem na dach. Z masztu podnieś korbkę. Zanim zmienisz postać na Hoagiego włóż chomika do maszyny lodowej (to za tę gazetę!).

Czas na naszego grubego kolegę. Idź do domu i zegarem do laboratorium. Podnieś młotek i pogadaj z Nedem. Daj mu plany baterii. Będzie potrzebował oleju, octu i złota. Idź do pokoju z kominkiem i pogadaj ze wszystkimi. Z kuchni zabierz olej i makaron. Ze szafkami (obok kuchni) zabierz wiadro, a z szafki szczonek. Idź na górę do sypialni Washingtona. Pociągnij za sznur po uprzednim zrobieniu balaganu na łóżku. Sprzątacze dziabnij mydło z wózka. Jako Bernard daj Hoagiemu książkę (za pomocą „Time Machine”). Użyj książki na koniu. Gdy szkapa uderzy w kimono robnij jej piękne, żółte

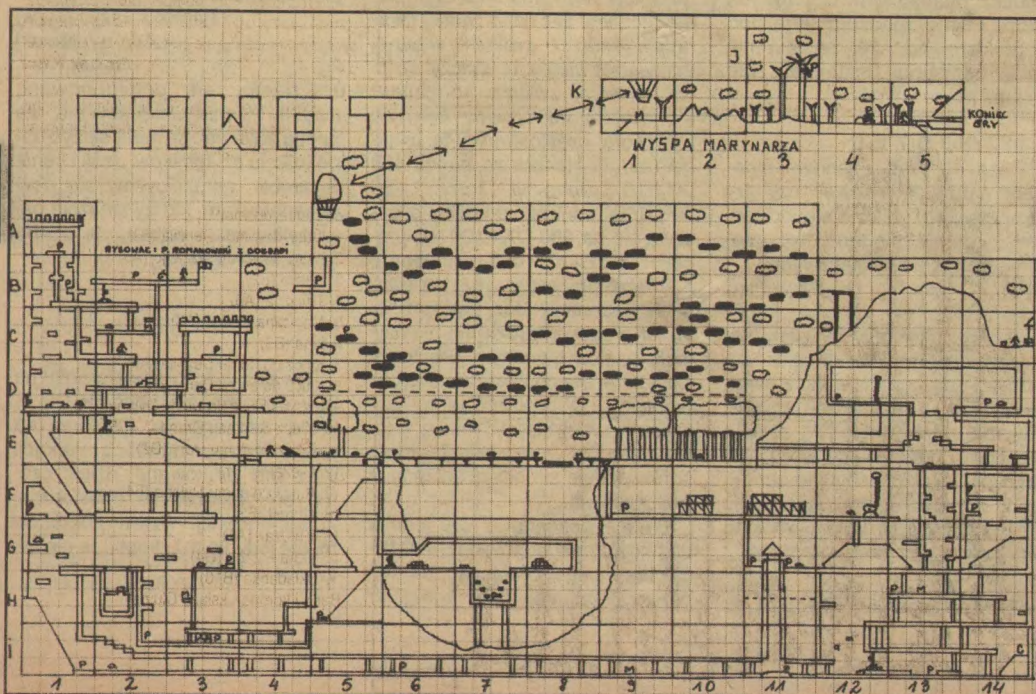
zęby. W pokoju po lewej podmień młotki. Z sypialni Franklina zabierz wino i daj je gośtkowi, który trzyma dziwną kapsułę (jest on przy stole obok kominka). Na strychu podmień materace i użyj tego skrzypiącego. W tym samym czasie ukradnij ciekawskiemu kotu mysz. Wychodząc zabierz farbę. Napełnij wiaderko wodą w kuchni i wrzuc doń mydło. Przed domem umyj dorożkę. Ze skrzynki pocztowej zaber list który prześlij do Bernarda. Daj (jako Bernard ofkors) list samobójcy i podnieś porzuconą przez niego pukawkę. W salonie podmień pistolety i poprosz sprzedawcę o cygaro. Zapalniczko-pistolet daj razem z cygarem i szczęką Hoagiemu. Kierując Hoagim daj cygaro Georgowi i (jak przystało na pożądanego wafła) podpal je, po czym daj mu szczękę (byłe nie końską). Sprzed palącego się kominka zabierz dywanik i nakryj nim komin na dachu. Teraz z salonu zabierz złote pióro. Koło kibla na dworze pomaluj drzewo na czerwono i pogadaj z Georgem, aby je ściął. Zyskasz w ten sposób dostęp do Laverne. Zanim zmienisz grubego na Laverne oddaj doktorce olej i złote pióro.

Pora na Laverne. Powiedz strażnikowi, że się źle czujesz. Z gabinetu lekarza zdejmij ze ściany plan budowy tentacka. Wróć do celi i powiedz strażnikowi, że chcesz iść na stronę. Skalpel wyslij Bernardowi, a plany Hoagiemu. Jako Hoagie wyslij Laverne'a końską szczękę, spaghetti, otwieracz do konserw i mysz. Kierując Beranardem użyj skalpela na dłonie w salonie. Otrzymasz symulator głosu wyslij razem z żygami, korbą, widełcem i tipp-exem (uff!) do Laverne'a. Jako Hoagie połóż plany tentacka u krawcowej. Przejdź na chwilkę do Bernarda. Doktorce nalej mocnej kawy. Z pokoju na 2 piętrze wypchnij Ednę i zarejestruj poczynania doktora na taśmie. Następnie odtwórz nagranie w zwolnionym tempie – poznasz kod do sejfu. Wyjmij zeń kontrakt. Teraz kominkiem na dach do związanego doca na strychu. Rozwiąż go. Zaruć linę na kolowrotek koło okna na strych. Zwisającą linę przed domem przywiąż do mumii. Będąc na dachu pociągnij za linę. Hoagiemu zabierz czerwona farbę. Na strychu pomaluj mumię na komunistyczny kolor i zamień ją miejscami z doktorciem. Przywiąż doca do liny i spuść go na dół. W laboratorium wsadź mu do gęby lejek i wlej odrobinę wrzącej kawy prosto do gardła. Gdy się ocknie daj mu kontrakt do podpisania, nalep na niego znaczek i daj Hoagiemu, który niech to włoży do skrzynki pocztowej. Doktor jest bogaty (ha! oskubujemy dziada do ostatniego grosz... sorry – centa). Idź do pokoju (chodzi o Bernar-

da) ze śpiącym grubasem. Z drzwi wyjmij pęk kluczy, włącz telewizor i zadzwoni. Zmień postać na Laverne'a. Jak za dawnych czasów powiedz, że do ginekologa, kominkiem na dach i korbą ściągnij flagę na dół. Załóż ją, a będziesz miał swobodę ruchów po całym domu i tłum (no... prawie) wielbieli. Pogadaj z tentackiem obok kominka, a otrzymasz kartę wstępu umożliwiającą wystawienie człowieka w konkursie piękności. Idź na górę i wyciągnij zamrażniętego chomika z maszyny lodowej. W pierwszych drzwiach jest kapsuła, którą otworzysz otwieraczem. Otrzymasz ocet daj Hoagiemu. W drugich drzwiach jest mumia, której przypnij kartę wstępu, załóż jej rolki i pchnij. Na górze użyj następujących rzeczy na mumii: makaron, końską szczękę i symulator głosu. Pierwszej osobie na lewo pokaż żygi. Na koniec uczesz mumię widełcem. Teraz do sędziów na prawo i monetą o wytypowanie zwycięzcy we wszystkich kategoriach. Wygrasz certyfikat na obiad dla dwójga osób, który dasz strażnikowi w celi. Tipp-exem pomaluj plot przed domem. Natępnie pokaż fałszywemu skunksowi fałszywą mysz i wrzuc go do celi. Masz dostęp do zegara. W mikrofalówce w kuchni odmorz chomika. Zmień postać na Bernarda. Włamywaczowi przed domem daj pęk kluczy, a otrzymamy tom użyj na gumie z monetą w hallu i na maszynie od słodczy. Podnieś ćwierć dolarówki. Z hallu zabierz tabliczkę „help wanted” i małą ulotkę obok. Obie te rzeczy wyślij Hoagiemu. Wyżuj gumę, użyj dwóch monet w slocie i podnieś sweter, który włóż do suszarki razem z setkami ćwierćdolarówek. Zmień postać na Hoagiego. Daj doktorce tabliczkę i ocet. Zabierz płaszcz i baterię. Notkę wrzuc do pudła z propozycjami w salonie. Płaszcz daj Franklinowi i umocuj baterię w latawcu po czym pchnij go. Naładowaną baterię podłącz do Twego kibla.

Znow pora na Laverne'a. Wyjmij z suszarki sweter i użyj go na chomiku. Z pokoju z mumią podnieś kabel i użyj – podłącz go do maszyny doktora. Kabel wystaw przez okno. Podnieś pokrywke. Odkurzczeniem wyciągnij chomika z dziury i ponownie użyj go na taśmie. Na zewnętrzny podłącz wtyczkę od kibla z wystającym kablem i... witamy wszystkich w teraźniejszości. Na piętrze wejdz do środkowych drzwi i szybko myśią dziurą do pokoju obok. Podnieś kulę od kręgli i idź do laboratorium. Użyj kuli na strażnikach. Następnie pogadaj z szefem tentacki i namów go do zastrzelenia doktora. Potem oglądaj zakończenie.

Jandzik



Legenda:

- 9F - fajka
- 11I - szklana kula
- 11G - młotek - (korba)
- 11D - kij
- pelzak (zabija Cię)
- 13I - lina
- drzwi
- chmura - po czarnej chmurze możesz chodzić
- 14C - baranek
- 14F - ciężki klucz
- C - cudowny lek
- 1A - gwoździe
- 1B - rękawica
- 1D - kłamka
- 1I - worek mąki
- 2I - ciastko
- 2B - piła
- 3I - narzędzia
- 3G - łopata
- 3C - smoła
- 3B - flaga
- 5H - siekiera
- 5E - siano
- 5C - nożyczki
- 5B - łom
- 6I - deska
- 6E - złota moneta
- 7H - olejarka
- 8E - kołatka

Chwat

THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY SOLUTION

Oprócz postępowania wg opisu musisz pozierać wszystkie gwiazdki – jest to wymagane do ukończenia gry.

Zaczynasz w swoim domu w wiosce Yoków. Nad sobą widzisz klucz. Weź go i otwórz nim drzwi. Wyjdź na zewnątrz. Kilka kroków w lewo leży deska (B2). Weź ją i zeskoocz na ziemię. Idź w prawo i przełóż ją nad dołem z zaostrozonymi palami na dnie. Weź przy okazji klucz do Twojej windy (A5) i truciznę (A6). Wjedź na górę i skieruj się w prawo. Otruj nią zwisającą paszczkę próbującą Cię zjeść. Nad nią leży lina (B5). Weź ją, bo będzie Ci potrzebna do wspinaczki.

Poziom wyżej znajduje się CONFERENCE HALL. W środku znajdziesz klucz do domu Grand Dizzy'ego (C5). Po klucz do jego windy udaj się do kopalni (na prawo od wioski). Gdy

dostaniesz się do jego chatki, okaże się, że jest chory. Przyrządź mu lekarstwo z magicznej rośliny (A8) i grzybka. Roślinę znajdziesz w pobliżu wioski, a muchomor leży koło wulkanu niedaleko kopalni. Wrzuć składniki do dziadkowego kotła. Potrzebujesz jeszcze butelki. Zejdź na dół i skieruj się w lewo. Po drodze zabierz kurczaka (A1). Rzuc go wrogo nastawionemu dinozaurowi, który hasa nieopodal. W pobliżu leży butelka. Nabierz do niej lekarstwa i podaj specyfik dziadkowi. Wdzięczny staruszek podaruje Ci złote smocze jajo. Na razie je zostaw. Weź z domu dziadka garść chrustu z szafy (E3) i zejdź na poziom B.

Na prawo od otrutego paszczaka leży klucz do domu Denzila (A7). Weź go i otwórz nim właściwe drzwi. Zobaczysz Denzila uwięzionego w kostce lodu. Połóż chrust na stopniu obok zmarzłaka i podpal zapalką z kopalni. W podzięce za uwolnienie dostaniesz pletwy. Zanies je nad morze (za kopalnią i plażą). Przepłyni do butli z tlenem. Wróć z powrotem i zostaw teraz kompletny akwalung.

Wróć do wioski. Niedaleko windy Denzila (którą możesz uruchomić kluczem znajdującym się parę kroków na lewo od domu Dizzy'ego) leży klucz do domu Daisy (C7). W środku znajduje się klatka i klucz do windy

Dylana (C8). Wróć w pobliże swojej chatki. W okolicy pęta się milutkie niebieski stworzonko To Poggy – ulubieniec Dylana. Złap go do klatki i udaj się pod windę Dylana (poziom F). Zrób pożytek z klucza. Zjedź z powrotem. Idź w lewo. Skorzystaj z liny by dostać się do klucza do chatki Dylana (F4). Wewnątrz zobaczysz go bardzo smutnego. Oddaj mi Poggy'ego. Dostaniesz w zamian małą krowę. Zostaw ją – przyda Ci się za chwilę.

Po lewej stronie poziomu D leży klucz do domu Dory (D2). Weź go, skorzystaj z windy Dylana i udaj się w lewo. W chatce zobaczysz Doreę (G4) zamienioną w żabę. Zanies ją księciu Clumsy'emu (na samym dole koło drabinki). Czar prysnie, Ty dostaniesz kuszę, a kochankowie znów będą razem.

Twoim następnym celem jest miasto (na lewo od wioski za wodospadem). Weź ze sobą: kuszę, krowę, linę oraz sakiewkę ze złotem (przy wejściu do kopalni). Wejdź w pierwszy tunel i daj złoto strażnikowi. Na Bridge St. idź w lewo i weź beczkę rumu. Wróć do Castle St. i wejdź do drugiego tunelu. (tu leży klucz do domu Dozy'ego). Na Dock St. idź w prawo aż dojdiesz do pirata. Daj mu rum. Wejdź na pokład. Ze statku zabierz dynamit i używając liny – koło z masztu. Wróć do miasta. Poroz-

glądaj się za wielką bramą. Włóż koło w otwór, a brama otworzy się. Teraz potrzebujesz kuszy, z której musisz unieszkodliwić obronę zamku Keldora. W środku na piętrze znajdziesz przenośny mostek. Zabierz go na cmentarz (na lewo od miasta). Tam przymocuj go do dwóch palików. Dostaniesz się do topora. Weź go i wróć do miasta. Na Castle St. spotkasz kupca (facet w białym ubranku i okularach). Daj mu krowę. Dostaniesz w zamian magiczny groszek. Idąc na Bridge St. cały czas na prawo wsłuchaj się do beczki (miasto to taki prosty labirynt, więc pokombinuj trochę). Przepłyniesz w niej rzeczkę aż do wodospadu gdzie leży kilof. Przebij nim bankę na dnie morza koło wraku statku. Wróć do miasta po: klucz do domu Dozy'ego, dynamit i topór.

Teraz udaj się do kopalni wraz ze smoczym jajem i dynamitem. By uruchomić windy w kopalni, musisz sprawić, aby świeciły wszystkie światełka w kufkach. Teraz idź w lewo i zeskoocz poziomy niżej. Znow skreć w lewo i wsiądź do wsiądz do wagonika. Wejdź do pierwszego EXITu. Znajdziesz się koło gniazda smoka. Idąc za drogą, korzystając z wind dojdiesz do zwalu kamieni blokujących Ci drogę. Utoruj sobie drogę dynamitem. Idź do smoka. Jeśli będziesz miał ze sobą jajo smok zaśnie. Wejdź do pieczonej pod nim i zabierz złotą koniczynkę. Wychodząc nie zapomnij zostawić jaja, bo spotka Cię coś niemiłego. Koniczynę daj przyrodnikowi stojącemu między cmentarzem, a zerwanym mostem. Tam, gdzie wcześniej stał posadz groszek.

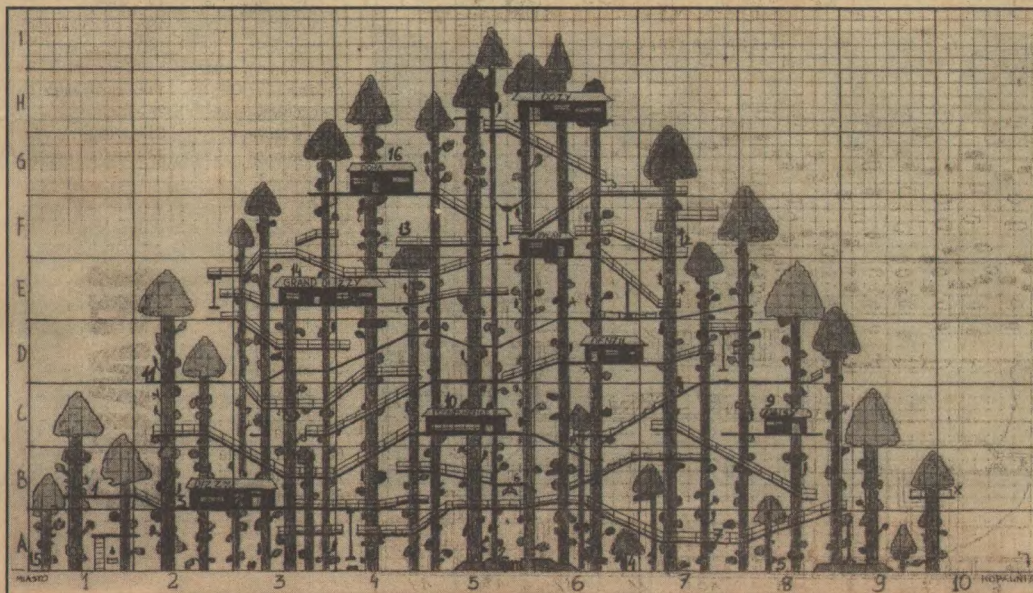
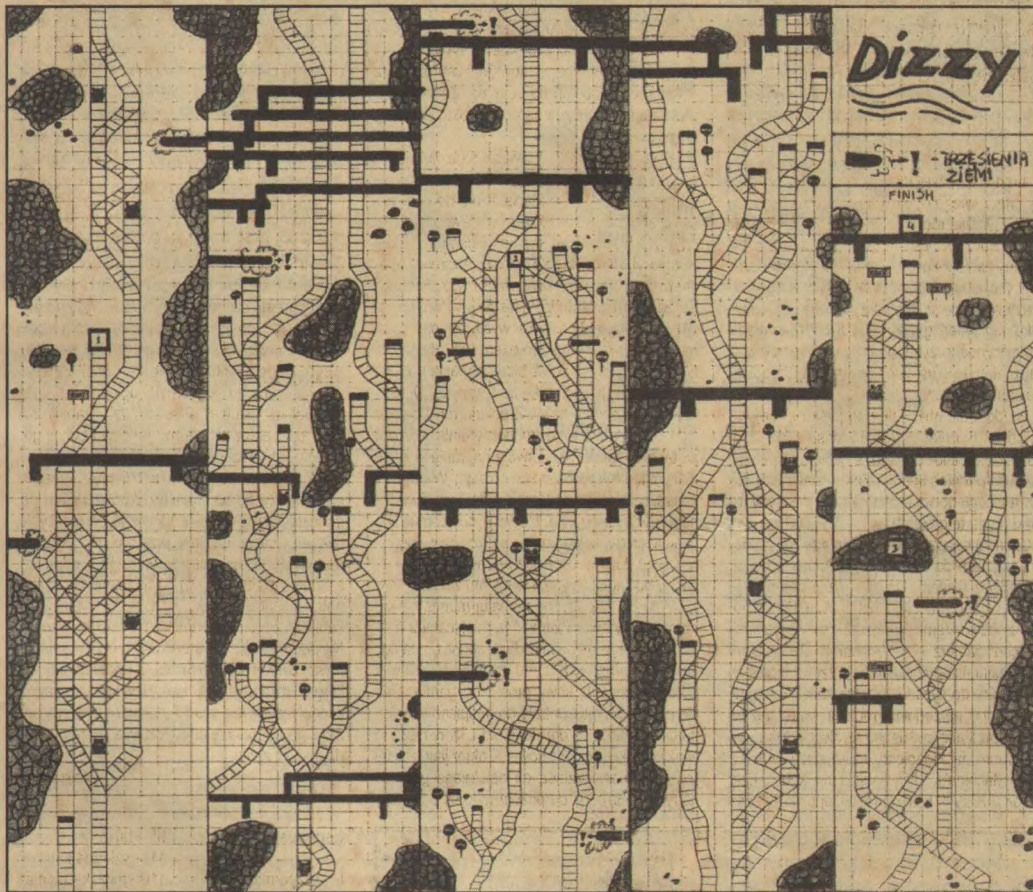
Wróć do wioski. Weź topór oraz akwalung z plaży i stań na środku mostu koło wulkanu. Przetnij most. Wpadniesz do części kopalni zalanej wodą. Zabierz talerz i przez kopalnię wróć do wioski. Udaj się do Dody'ego (poziom H - na prawo od windy Dylana). Aby obniżyć kładkę z przymocowanym do niej hakiem, musisz powiesić na nim ciężarek. Zdobędziesz go w następujący sposób: idź na prawo od haka i spadnij na niewidoczną z innych miejsc platformę. Po otwarciu drzwi do chaty Dozy'ego (klucz masz już w wiosce) zrób trochę hałasu talerzami. Gdy śpioch się obudzi, da Ci kłamkę do posiadłości Zaksza. Teraz przy pomocy akwalungu przedostań się na wyspę znajdującą się na środku morza. Weź łom. Wylam nim kłapę na pirackim statku i zabierz perski dywan. Idź do kopalni. Wsiądź do wagonika i jedź do końca. Gdy Ci się to uda, zdobędziesz klucz do windy w zamku Zaksza. Teraz musisz wrócić po: linę, kłamkę i dywan. Wespnij się po wyrosniętym groszku, a następnie skocząc po chmurach dostań się pod zamek Zaksza. Otwórz kłamką drzwi, kluczem ozdobionym czaszką uruchom windę, a perski dywan połóż na kolcach. Porozglądaj się za łopatą. Wróć z nią na cmentarz i dokończ pracę przy kopaniu dołu. Dostaniesz się do zalanej wodą groty. Zabierz co trzeba i przy pomocy trampoliny wydostań się na powierzchnię. Wróć do zamku i używając liny dostań się do wieży, gdzie więziona jest Daisy (jeśli nie pozierałeś wszystkich gwiazdek nie zostaniesz wpuszczony). Przy pomocy broni przeciwbazylizyskowej, czyli lustra, odbij czary czarnoksiężnika i możesz się cieszyć ze zwycięstwa.

Michał Kluz

„Pozdrowienia dla: Dina, Jiriego Palmy, Grzyba, Saczara, Dyniusia, Poliego, Biangosa i III 'a' LE w Wysockiej”.

Legenda do mapki:

1. Klucz do windy Denzila (B1)
2. Klucz do windy Dizzy'ego (A5)
3. Deska (B2)
4. Trucizna (A6)
5. Magiczna roślina (A8)
6. Lina (B5)
7. Klucz do domu Denzila (A7)
8. Klucz do domu Daisy (C7)
9. Klatka i klucz do windy Dylana (C8)
10. Klucz do domu Grand D. (C5)
11. Klucz do domu Dory (D2)
12. Ciężarek (F7)
13. Klucz do domu Dylana (F4)
14. Chrust (E3)
15. Kurczak (A1)
16. Dora – żaba (G4)
- X' Układanka (B10)
- Berło i korona książę Clumsy



SAVEGAMER

O rany! Już minął czas oddawania tekstów do TS 09.96, a ja jeszcze nie napisałem SG! Nie, tak nie może być. Nie mogę zawieść Czytelników, muszę go napisać i po cichu wepchnąć. Problem w tym, że napisanie SG nie jest moim jedynym kłopotem. Ale nic to, podobno dla chcącego nic trudnego. Zaczynamy!

Pierwsza rzecz, która wpadła mi w ręce to list Alka Frydrycha. Przesłał on poprawki do „Kajko i Kokosz” na PC.

Jeśli ugrzązłeś w jakimś miejscu, bo nie masz odpowiedniego przedmiotu, możesz przerobić swój save – game*.sav. Od offsetu 2Dh do 40h zapisane są przedmioty w 20 przegródkach schowka. Np. Offset 2Dh to pierwsza przegródka, a offset 2Eh to druga przegródka. A oto co trzeba wpisać, aby utrzymać odpowiedni przedmiot:

Nóż	0Ah
Siekiera	0Bh
Kij	0Ch
Miecz	0Fh
Ziarno płacozwoju	36h
Płonący korzeń sen	37h
Piórko	38h
Krzesiwo	11h
Rękawica siły	03h
Plaster miodu	44h
Biała szmata	05h
Galąz	18h
Lewy róg tura	09h
Zakłęcie	41h
Kwiat „gumiak”	25h
Kwiat „dzbanechnik”	26h
Jemiola	15h
Gwizdek gryzdek	34h
Korzeń sen	33h
Rękawica Mirmila	43h

Możecie próbować z innymi liczbami, ale maksymalna wartość do wpisania to 49h.

Chłopie, uparty jesteś. Przyszły do nas dwa Twoje listy z poprawkami do „KiK”. Niestety „Jagged Alliance” zajmował się już Gawron i Borek, więc po raz trzeci nie będziemy już tego drukowali. Co do Twojego pytania... Sam widzisz.

Mam tu jakąś kartkę z napisem save. Rany, nie myślałem, że można tak niewyraźnie pisać! Zaraz spróbuję coś odcyfrować...

„Ja TASkeR walcząco o Amigowy świat posyłam kilka savegamów na Amigowe gierki.”

Civilization

Zmiany w pliku *.SVE. W ciągu jednej tury będziesz miał cały pałac. Wypełnij zerami bajty od offsetu 37258d do 37271 oraz od 37274d do 37295d. Pod offsety 37258d, 37270d, 37264d, 37262d, 37266d, 37268d, 37270d wpisz 04h, a pod 37274d, 37276d, 37278d - 03h. W ten sposób uzyskasz pałac romański. Pałac grecki będziesz miał jeśli wpiszesz pod offsety 37282d, 37284d, 37286d, 37288d, 37290d, 37292d, 37294d wpisz 01h. Pałac turecki – pod podane offsety wpisz 02h.

Legacy Of Sorasil

Zmień plik FROGANDPARROT przy pomocy FILEMASTERA. Offsety 173d, 301d, 429d, 557d - zmień na FFh.

Uff, to już koniec. Na przyszłość staraj się pisać trochę wyraźniej.

No to chyba na tym skończymy... A może nie... No tak, prawie zapomniałem :

Chaos Overlords

W tej świetnej strategii kluczem do zwycięstwa są wojownicy. Oczywiście odpowiednia ilość gotówki także nie przeszkadza, ale jak ktoś robi sobie armię supermanów, to nie będzie ona wcale potrzebna. Zaczynamy od rzeczy banalnych, czyli pieniądze. Ich ilość zapisana jest w pliku nasza_nazwa.sav pod offsetami 4607h i 4508h. Przejdźmy jednak do ciekawszych rzeczy – wojownicy. Tu zaczyna być ciekawie. Każdy kto przyglądał się save'owi stwierdzi, że nie ma tam żadnych nazw (imion), o które można by się zaczepić. Jak zatem znajdujemy naszego zawodnika? Zapisujemy jego współczynnik (COMBAT, DEFENCE, STEALTH, DETECT), dla przykładu będą to kolejno: 5, 5, 10, 11. Szukamy wtedy w naszym pliku ciągu 05 05 0A 0Bh. Gdy znajdziemy już ten ciąg, pierwszej jego cyfrze przyporządkowujemy zero. Odliczamy (w stronę początku pliku) od tego offsetu 11 bajtów. Znajdziemy wtedy pierwszy z trzech bajtów, w których zapisane są przedmioty naszych zawodników. Zgodnie z naszą metodą liczenia są to bajty -14, -13 i -12. Jeśli pod tymi adresami znajduje się FF FF FFh, oznacza to, że zawodnik nie posiada przedmiotu. Trzy bajty wcześniej jest offset określający postać naszego wojownika (-17). Charakteryzuje on jego wizerunek oraz współczynniki. Offsety -16 i -15 określają położenie wojownika na planszy. Teraz zajmijmy się tym, co wpisać w podane offsety. Wartościowe przedmioty:

Broń do walki wręcz

Acid Blade	05h
Katana	06h
Thunder Mace	07h
Phaze Gloves	08h
Force Blade	09h
Lightning Spear	0Ah
Monom Rod	0Bh

Broń strzelecka

Rage Repeater	0Fh
Laser Gun	10h
Dragonbreath Carabine	11h
Particle Rifle	12h
Soft Metal Accelerator	13h
Rocket Launcher	14h
Fusion Gun	15h
Phaze Handgun	16h
Plasma Generator	17h

Pancerze

Kevlar Vest	1Dh
Body Armour	1Eh
Reaction Leather	1Fh
Assault Armour	20h
Powered Armour	21h
Force Field	22h
Ionic Mesh vest	23h
Inviso Cloak	24h
Battle Suit	25h

Różne przedmioty

Sneakers	26h
Cool Hats	27h
Boom Boxes	28h
Shades	29h
Vitamins	2Ah
Medical Kit	2Bh
Smoke Bombs	2Ch
Pain Negators	2Dh
Lo-lite Goggles	2Eh
Science Kit	2Fh
Field Computer	30h
Fear Eliminator	31h
Scanners	32h
Body Stabilizer	33h
Empathic Enhancer	34h

Wartościowe osoby:

Suicide Squad	04h
Silent Ice	2Ch
Emerald Order	36h
Iron Cadre	37h
Team Stick Man	38h
Night Walkers	39h
Blood Order	3Ah
Ground Zero	3Bh

Bylbym zapomniat, nie warto wpisywać własnych wartości współczynników, gdyż komputer

nie bierze ich pod uwagę. Oblicza je sam na podstawie bazowych wartości dla postaci i posiadanych przez nią przedmiotów.

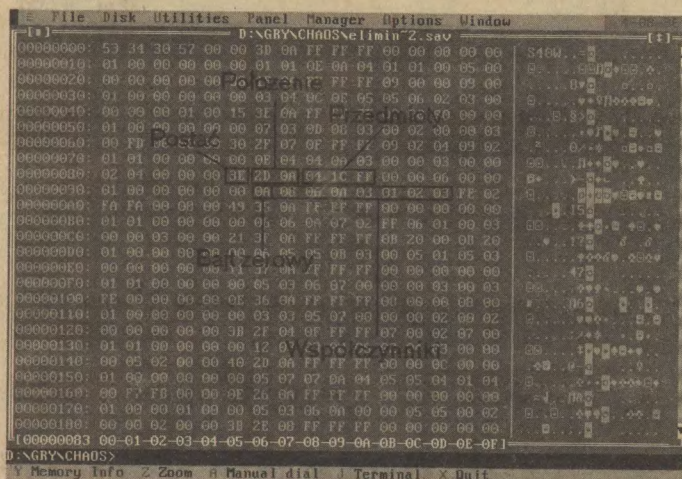
To już by było na tyle. Z tym opisem można grać z każdym i mieć pewność, że się wygra łatwo i przyjemnie. W przyszłym miesiącu SaveGamer będzie poświęcony grze „Betrayal At Kronrod”. Czy cały? Jeszcze nie wiem, ale materiału jest dużo, a nawet jeszcze więcej. Dean otrzymał któregoś dnia Internetem list od Skorpiona i to właśnie od niego pochodzą te poprawki.

SZKOŁA GRZEBANIA

W tym odcinku zajmiemy się typowo i nietypowo zapisanymi wartościami w SG. Na początku grzebani wybieramy sobie jakiś konkretny cel (chyba, że działamy na intuicję, lub... ale to temat na inną okazję). W większości przypadków takim celem będzie zmienienie jakiejś liczby. Ten temat już przerabialiśmy. Nic prostszego – przeliczamy naszą liczbę na HEX, przeliczamy ją na postać OSTATNI BAJT...PIERWSZY BAJT i ... albo jest albo nie ma. Jeśli jest, to – kłopotcie. Gorzej jeśli nie ma. W takim przypadku musimy inaczej zabrać się do szukania. Pierwszą rzeczą jest sprawdzenie, czy przypadkiem w save nie figuruje liczba DOKŁADNIE taka jaka nam wyszła po przeliczeniu na HEX. Czasem gry są takie sprytnie, że właśnie w ten sposób zapisują liczby. Może także się zdarzyć, że gra zapisuje wartość jeszcze inaczej. Nasza wartość może być zapisana w postaci szeregu bajtów, które dodaje. Tak jest, o ile się nie mylę z wartościami współczynników żołnierzy, w którejś części „UFO”. Tam gra dzieliła wartość końcową na wartość bazową i bonusy dodawane po kolejnych misjach. Trochę inaczej jest z saveami, w których szukamy nie jednej wartości, ale wielu. Jest tak najczęściej z grami RPG. Tam zazwyczaj wystarczy znaleźć imię naszego bohatera, a jego współczynniki same się znajdują. Tak więc jeśli nie mamy żadnego punktu zaczepienia i chcemy podrasować sobie bohatera szukamy ciągu jego współczynników. Zazwyczaj wartość współczynnika jest mniejsza od 255 (Czyli FFh). Wynika z tego, że każdy współczynnik zajmuje jeden bajt. Szukamy więc ciągu bajtów występujących bezpośrednio po sobie. Czasem wartości współczynników MOGĄ przekroczyć 255. Jeśli jeszcze mieścimy się w jednym bajcie – szukamy ciągu bajtów przeplatanych 00h bądź FFh, bo i takie przypadki się zdarzają. Jeśli współczynniki są większe od 255 szukamy ciągu liczb dwubajtowych. Taką techniką przeszukiwania sprawdziła się w „Chaos Overlords”. Tym naukę kończy:

Aragorn

P.S. Jeśli macie problemy z rozgryzieniem save jakiejś gry to napiszcie. Być może będę mógł wam pomóc. Dzięki temu będę także wiedział, którymi grami zajmować się w pierwszej kolejności.



GAMBLERJADA

III Targi Gier Komputerowych



25-27 października 1996

hala TORWAR

ul. Łazienkowska 6a



w godzinach:

25.10 piątek

11⁰⁰-18⁰⁰

26.10 sobota

10⁰⁰-18⁰⁰

27.10 niedziela

10⁰⁰-18⁰⁰

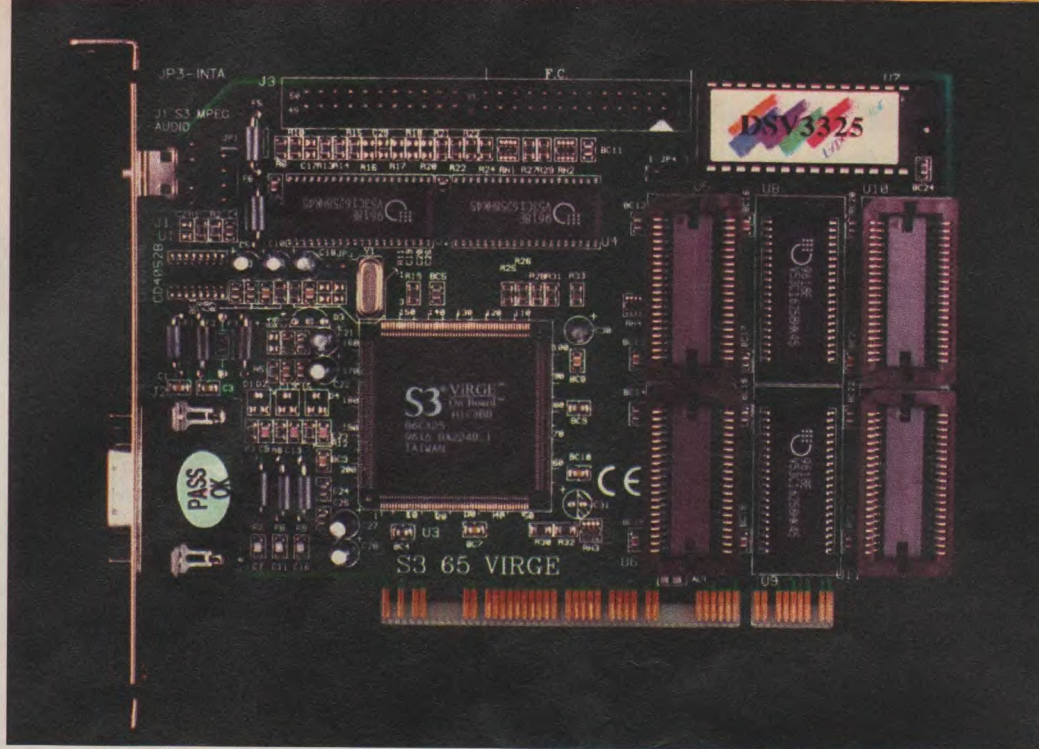
**EUROPEJSKIE PREMIERY GIER!
GROTEKA MAX i NIE TYLKO!**

**TRZY TURNIEJE!
NIESPODZIANKI!**



Organizator: GREIT tel. 629-19-43

Patronat: miesięcznik GAMBLER



Data Expert DSV3325 ViRGE

To był jeden z najtrudniejszych testów, jakie zdarzyło mi się przeprowadzić. Nie dlatego, że miałem do czynienia z niezwykle wymagającym sprzętem, ale dlatego, że dotarcie do jakichkolwiek programów, które pozwoliłyby w sensowny sposób sprawdzić jak TO działa okazało się być katorgą. Ale po kolei.

Już w sprawdaniu z wiosennego ECTS-u pisaliśmy, że widzieliśmy pięć egzemplarzy działających kart opartych o kość ViRGE. Dla przypomnienia – chodzi o najnowszą kość z rodziny S3, czyli tych scalaków, na których produkuje się znaczącą część kart SVGA. ViRGE od swojego bezpośredniego poprzednika, Trio64V+ różni się jedną niezwykle istotną rzeczą – możliwością sprzętowego renderingu. Sprawdzamy się to do sprzętowego nakładania tekstu, wyglądania ich, korygowania perspektywy, dodawania mgły – czyli do wszystkiego tego, z czego korzystają najnowsze i najbardziej zaawansowane technologicznie gry 3d (DOOM, Quake, Actua Soccer, Atlanta, EuroFighter 2000 – przykłady można by mnożyć). O szczegółach technologii napiszemy w którymś z najbliższych Uniwersytetów Gracza (w tym albo następnym numerze), nie będę się więc na nimi rozwodzić, przejdę od razu do mięsa.

A tym mięsiem jest szybkość karty. Narysowanie jednej klatki wymaga wrzucenia do pamięci ekranu (w trybach VESA 256 kolorów) kilkuset kilobajtów danych – oczywiście dobrze zorganizowanych, tak, żeby na ekranie było widać

potrzebny w danej chwili obraz, a nie kaşę jak w telewizorze bez anteny. Proces generowania takiego obrazu jest potwornie obliczeniochłonny, co stawia duże wymagania przed komputerem, wymaga dużej ilości pamięci i mocnego procesora, co z kolei sprowadza się do zderzenia kieszeni gracza z sposobem niekoniecznie akceptowalnym dla większości normalnych ludzi. Gdyby część zadania (nakładanie tekstu) wzięła na siebie specjalizowana i tania kość, procesor miałby więcej czasu na zajęcie się innymi zadaniami, co uczyniłoby grę ciekawszą i bardziej rozbudowaną. Żeby jednak mogło tak być, kość która zajmie się renderingiem musi być odpowiednio szybka – i to był ten parametr, który interesował mnie najbardziej. Jak się ma szybkość działania ViRGE do szybkości pracy procesora?

Kilka pierwszych prób znalezienia odpowiedzi na to pytanie spaliło na panewce. Nie ma praktycznie żadnego oprogramowania, które potrafiłoby w sensowny sposób zmierzyć, jak szybko generowany jest obraz. To znaczy można zmierzyć, owszem, na przykład liczbę generowanych przez procesor w ciągu sekundy klatek w „Duke Nukem 3d”. Problem w tym, że Duke na ViRGE działa tak samo, jak na dowolnej innej karcie – cały rendering robi procesor. Zresztą wyniki takich testów na kartach opartych o kości Trio64V+ i ViRGE były dokładnie takie same. Miałem do swojej dyspozycji kilka programów skonwertowanych specjalnie pod ViRGE (Terminal Velocity, Actua Soccer) – jednak nie

bardzo miałem je jak porównać z ich wersjami działającymi na normalnej karcie, bo liczników fps (frames per second – klatek na sekundę) się w tych programach nie uświadczy. Udało mi się znaleźć wyniki testów porównawczych zrobionych przez któryś z niemieckich magazynów komputerowych – ale były one mało warte. Wprawdzie wynikało z nich, że po włączeniu wszystkich detali i najwyższych dostępnych trybów graficznych gry działały wolniej na kości ViRGE, jednak po pierwsze, nie wiadomo jakiej jakości były użyte w testach drivery do karty, po drugie, ViRGE tworzy obraz w trybie HiColor (czyli korzystając z 32 tysięcy kolorów) a procesor na ogół tworzy grafikę w trybach 256 kolorowych, co czyni wyniki porównawcze wątpliwymi.

Nadszedł już taki moment, że gotów byłbym się poddać i napisać, że nie wiem czy warto kupić kartę graficzną opartą o kość ViRGE i czy nie lepiej poczekać. Takiego postawienia sprawy wymagałaby uczciwość (nie mądryć się, jak się czegoś nie wie na pewno). Na szczęście w ostatniej niemal chwili udało mi się zainstalować u siebie bibliotekę Direct3D (pod Windows 95, część niezbędnej do większości gier windowsowych biblioteki DirectX). Częścią biblioteki są małe programiki testowe, kręcące kulka, „latające” przez tunel itp. – mają one wbudowane „prędkościomierze”. Mogłem wreszcie porównać jak się do siebie mają prędkości generowania obrazu procesorem i kością. I co wyszło?

Otóż, ku mojemu bardzo pozytywnemu zaskoczeniu, kość jest rzeczywiście szybka. Porównałem ze sobą liczby klatek na sekundę generowanych na tym samym komputerze, na dwóch różnych kartach działających w tym samym trybie graficznym (640*480*32k) i przy dwóch różnych częstotliwościach zegara (75 MHz i 133 MHz, Pentium oczywiście). Przy 75 MHz na Trio64V+ uzyskałem 21.6 fps, na ViRGE – uwaga! – 47.8 fps. Ponad dwa razy szybciej! Następna próba i zegar 133 MHz: Trio 36.3 fps (prawie dokładnie tyle, ile wynika ze zwiększenia częstotliwości zegara), ViRGE: 53.6 fps. W przypadku ViRGE różnica jest nieznacząca – bo w mniejszym stopniu zależna od procesora, w przypadku Trio64V+ – spora, bo tylko procesor wykonuje pracę. Z pobieżnych obliczeń wyszło mi, że żeby uzyskać takie same prędkości w klatkach na sekundę musiałbym podgonić swoje Pentium do jakichś 400 MHz, co wydaje się mało realne (obliczenie jest bardzo trafne, ale oddaje skalę zagadnienia). To jest wynik, a jakim mi to jest pomarzyć, wychodzi więc na to, że ViRGE jest naprawdę szybki!

No dobrze, ale rozpisałem się szybkości, a nie napisałem jeszcze nic o samej karcie i związanych z nią wrażliwościach. Będę szczery – nie były najlepsze. Być może jest to kwestia konkretnego egzemplarza, ale jakoś obrazu (a bawiłem się częstotliwością odświeżania do upadłego, szukając optymalnej) była wyraźnie gorsza niż na starej karcie z Trio. Przykrym zaskoczeniem był też komunikat jakim uraczył mnie Direct3D podczas prób: Brak pamięci na karcie (inna sprawa, że pracowałem w rozdzielczości 1024*768*32k, zajmując obrazem 75% 2 megabajtów, w jakie karta była wyposażona; w końcu gdzieś te tekstury muszą być przechowywane). Konstrukcja karty umożliwiała dołożenie jeszcze dwóch megabajtów (razem będzie wtedy 4), co podnosi wprawdzie cenę całej zabawy, ale daje możliwość uniknięcia kłopotów.

Nadejsza chwila podsumowania – i choć wiem już, że ViRGE JEST szybkie, nie wiem co poradzić. Biorąc pod uwagę ilość gier jakie szykują się pod Windows 95 (a wiele wskazuje na to, że będzie to jedyna platforma pozwalająca na bezbolesne wykorzystywanie możliwości ViRGE), na pewno warto. Biorąc pod uwagę aktualną cenę – chyba jeszcze nie warto. Ale znając rynek za dwa, trzy miesiące cena karty powinna spaść – a wtedy trudno będzie ją przebić czymś innym. Ja czekam do Mikolajek.

Borek

Kartę DSV3325 do testów dostarczyła nam firma Ultramedia, Warszawa, tel. 6288074

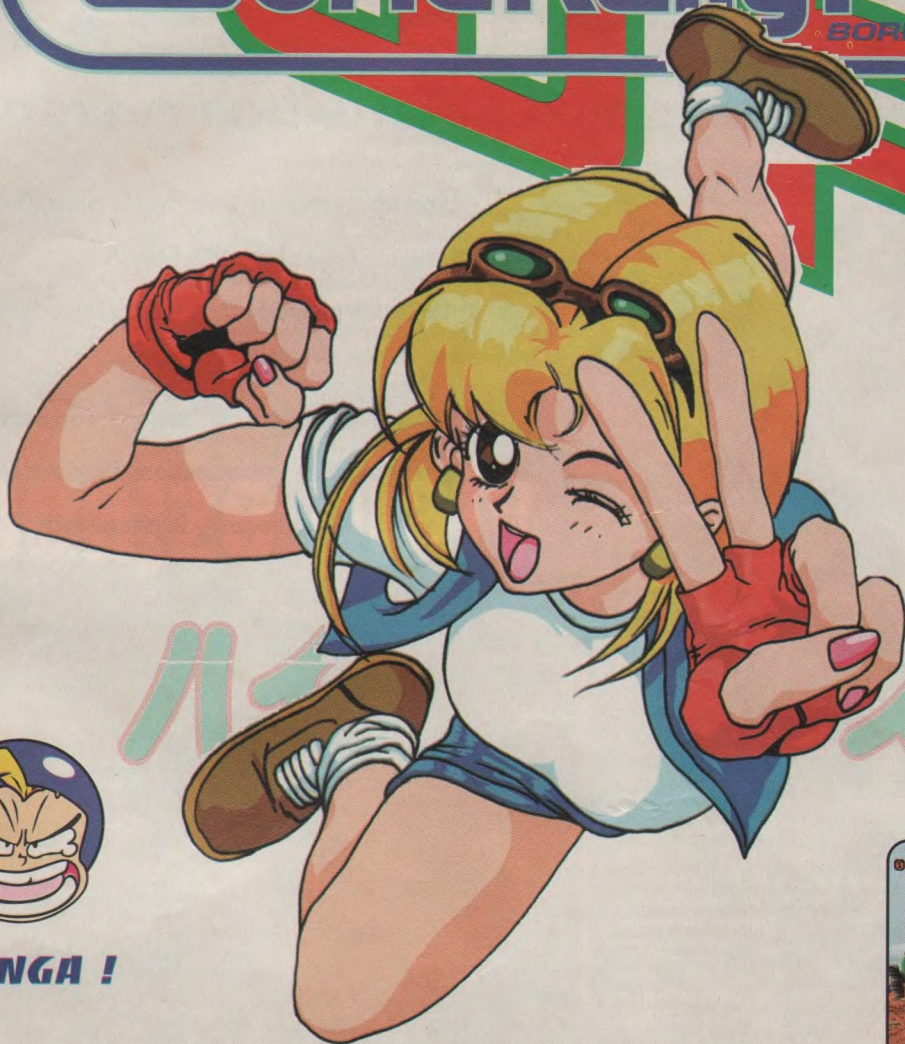
Z okazji wydania przez firmę L.K.Avalon gry A.D.2044 mamy dla was mały **KONKURSIK**. Aby wygrać jedną z nagród, którymi są oryginalny A.D.2044, 10 kompaktów z innymi grami oraz 20 koszulek, wystarczy przysłać odpowiedzi na kilka prostych pytań (kupon konkursowy znajduje się na stronie 45). Na odpowiedzi czekamy do 20 października. Wyniki konkursu opublikujemy w numerze listopadowym.

1. W którym roku rozgrywa się akcja gry A.D.2044?
2. Jaki film zainspirował autorów do napisania gry?
3. Czy Kopernik była kobietą?
4. Jak odróżnić próbkę z chłopcem od próbki z dziewczynką?
5. Jak nazywa się system w którym włącza sprawowana jest przez kobiety?
6. Kiedy odbyła się premiera gry?



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"



© 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

PC POWER MAGAZINE



Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna płyta główna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, 170, 190, 210, 230, 250, 270, 290, 310, 330, 350, 370, 390, 410, 430, 450, 470, 490, 510, 530, 550, 570, 590, 610, 630, 650, 670, 690, 710, 730, 750, 770, 790, 810, 830, 850, 870, 890, 910, 930, 950, 970, 990, 1010, 1030, 1050, 1070, 1090, 1110, 1130, 1150, 1170, 1190, 1210, 1230, 1250, 1270, 1290, 1310, 1330, 1350, 1370, 1390, 1410, 1430, 1450, 1470, 1490, 1510, 1530, 1550, 1570, 1590, 1610, 1630, 1650, 1670, 1690, 1710, 1730, 1750, 1770, 1790, 1810, 1830, 1850, 1870, 1890, 1910, 1930, 1950, 1970, 1990, 2010, 2030, 2050, 2070, 2090, 2110, 2130, 2150, 2170, 2190, 2210, 2230, 2250, 2270, 2290, 2310, 2330, 2350, 2370, 2390, 2410, 2430, 2450, 2470, 2490, 2510, 2530, 2550, 2570, 2590, 2610, 2630, 2650, 2670, 2690, 2710, 2730, 2750, 2770, 2790, 2810, 2830, 2850, 2870, 2890, 2910, 2930, 2950, 2970, 2990, 3010, 3030, 3050, 3070, 3090, 3110, 3130, 3150, 3170, 3190, 3210, 3230, 3250, 3270, 3290, 3310, 3330, 3350, 3370, 3390, 3410, 3430, 3450, 3470, 3490, 3510, 3530, 3550, 3570, 3590, 3610, 3630, 3650, 3670, 3690, 3710, 3730, 3750, 3770, 3790, 3810, 3830, 3850, 3870, 3890, 3910, 3930, 3950, 3970, 3990, 4010, 4030, 4050, 4070, 4090, 4110, 4130, 4150, 4170, 4190, 4210, 4230, 4250, 4270, 4290, 4310, 4330, 4350, 4370, 4390, 4410, 4430, 4450, 4470, 4490, 4510, 4530, 4550, 4570, 4590, 4610, 4630, 4650, 4670, 4690, 4710, 4730, 4750, 4770, 4790, 4810, 4830, 4850, 4870, 4890, 4910, 4930, 4950, 4970, 4990, 5010, 5030, 5050, 5070, 5090, 5110, 5130, 5150, 5170, 5190, 5210, 5230, 5250, 5270, 5290, 5310, 5330, 5350, 5370, 5390, 5410, 5430, 5450, 5470, 5490, 5510, 5530, 5550, 5570, 5590, 5610, 5630, 5650, 5670, 5690, 5710, 5730, 5750, 5770, 5790, 5810, 5830, 5850, 5870, 5890, 5910, 5930, 5950, 5970, 5990, 6010, 6030, 6050, 6070, 6090, 6110, 6130, 6150, 6170, 6190, 6210, 6230, 6250, 6270, 6290, 6310, 6330, 6350, 6370, 6390, 6410, 6430, 6450, 6470, 6490, 6510, 6530, 6550, 6570, 6590, 6610, 6630, 6650, 6670, 6690, 6710, 6730, 6750, 6770, 6790, 6810, 6830, 6850, 6870, 6890, 6910, 6930, 6950, 6970, 6990, 7010, 7030, 7050, 7070, 7090, 7110, 7130, 7150, 7170, 7190, 7210, 7230, 7250, 7270, 7290, 7310, 7330, 7350, 7370, 7390, 7410, 7430, 7450, 7470, 7490, 7510, 7530, 7550, 7570, 7590, 7610, 7630, 7650, 7670, 7690, 7710, 7730, 7750, 7770, 7790, 7810, 7830, 7850, 7870, 7890, 7910, 7930, 7950, 7970, 7990, 8010, 8030, 8050, 8070, 8090, 8110, 8130, 8150, 8170, 8190, 8210, 8230, 8250, 8270, 8290, 8310, 8330, 8350, 8370, 8390, 8410, 8430, 8450, 8470, 8490, 8510, 8530, 8550, 8570, 8590, 8610, 8630, 8650, 8670, 8690, 8710, 8730, 8750, 8770, 8790, 8810, 8830, 8850, 8870, 8890, 8910, 8930, 8950, 8970, 8990, 9010, 9030, 9050, 9070, 9090, 9110, 9130, 9150, 9170, 9190, 9210, 9230, 9250, 9270, 9290, 9310, 9330, 9350, 9370, 9390, 9410, 9430, 9450, 9470, 9490, 9510, 9530, 9550, 9570, 9590, 9610, 9630, 9650, 9670, 9690, 9710, 9730, 9750, 9770, 9790, 9810, 9830, 9850, 9870, 9890, 9910, 9930, 9950, 9970, 9990, 10010, 10030, 10050, 10070, 10090, 10110, 10130, 10150, 10170, 10190, 10210, 10230, 10250, 10270, 10290, 10310, 10330, 10350, 10370, 10390, 10410, 10430, 10450, 10470, 10490, 10510, 10530, 10550, 10570, 10590, 10610, 10630, 10650, 10670, 10690, 10710, 10730, 10750, 10770, 10790, 10810, 10830, 10850, 10870, 10890, 10910, 10930, 10950, 10970, 10990, 11010, 11030, 11050, 11070, 11090, 11110, 11130, 11150, 11170, 11190, 11210, 11230, 11250, 11270, 11290, 11310, 11330, 11350, 11370, 11390, 11410, 11430, 11450, 11470, 11490, 11510, 11530, 11550, 11570, 11590, 11610, 11630, 11650, 11670, 11690, 11710, 11730, 11750, 11770, 11790, 11810, 11830, 11850, 11870, 11890, 11910, 11930, 11950, 11970, 11990, 12010, 12030, 12050, 12070, 12090, 12110, 12130, 12150, 12170, 12190, 12210, 12230, 12250, 12270, 12290, 12310, 12330, 12350, 12370, 12390, 12410, 12430, 12450, 12470, 12490, 12510, 12530, 12550, 12570, 12590, 12610, 12630, 12650, 12670, 12690, 12710, 12730, 12750, 12770, 12790, 12810, 12830, 12850, 12870, 12890, 12910, 12930, 12950, 12970, 12990, 13010, 13030, 13050, 13070, 13090, 13110, 13130, 13150, 13170, 13190, 13210, 13230, 13250, 13270, 13290, 13310, 13330, 13350, 13370, 13390, 13410, 13430, 13450, 13470, 13490, 13510, 13530, 13550, 13570, 13590, 13610, 13630, 13650, 13670, 13690, 13710, 13730, 13750, 13770, 13790, 13810, 13830, 13850, 13870, 13890, 13910, 13930, 13950, 13970, 13990, 14010, 14030, 14050, 14070, 14090, 14110, 14130, 14150, 14170, 14190, 14210, 14230, 14250, 14270, 14290, 14310, 14330, 14350, 14370, 14390, 14410, 14430, 14450, 14470, 14490, 14510, 14530, 14550, 14570, 14590, 14610, 14630, 14650, 14670, 14690, 14710, 14730, 14750, 14770, 14790, 14810, 14830, 14850, 14870, 14890, 14910, 14930, 14950, 14970, 14990, 15010, 15030, 15050, 15070, 15090, 15110, 15130, 15150, 15170, 15190, 15210, 15230, 15250, 15270, 15290, 15310, 15330, 15350, 15370, 15390, 15410, 15430, 15450, 15470, 15490, 15510, 15530, 15550, 15570, 15590, 15610, 15630, 15650, 15670, 15690, 15710, 15730, 15750, 15770, 15790, 15810, 15830, 15850, 15870, 15890, 15910, 15930, 15950, 15970, 15990, 16010, 16030, 16050, 16070, 16090, 16110, 16130, 16150, 16170, 16190, 16210, 16230, 16250, 16270, 16290, 16310, 16330, 16350, 16370, 16390, 16410, 16430, 16450, 16470, 16490, 16510, 16530, 16550, 16570, 16590, 16610, 16630, 16650, 16670, 16690, 16710, 16730, 16750, 16770, 16790, 16810, 16830, 16850, 16870, 16890, 16910, 16930, 16950, 16970, 16990, 17010, 17030, 17050, 17070, 17090, 17110, 17130, 17150, 17170, 17190, 17210, 17230, 17250, 17270, 17290, 17310, 17330, 17350, 17370, 17390, 17410, 17430, 17450, 17470, 17490, 17510, 17530, 17550, 17570, 17590, 17610, 17630, 17650, 17670, 17690, 17710, 17730, 17750, 17770, 17790, 17810, 17830, 17850, 17870, 17890, 17910, 17930, 17950, 17970, 17990, 18010, 18030, 18050, 18070, 18090, 18110, 18130, 18150, 18170, 18190, 18210, 18230, 18250, 18270, 18290, 18310, 18330, 18350, 18370, 18390, 18410, 18430, 18450, 18470, 18490, 18510, 18530, 18550, 18570, 18590, 18610, 18630, 18650, 18670, 18690, 18710, 18730, 18750, 18770, 18790, 18810, 18830, 18850, 18870, 18890, 18910, 18930, 18950, 18970, 18990, 19010, 19030, 19050, 19070, 19090, 19110, 19130, 19150, 19170, 19190, 19210, 19230, 19250, 19270, 19290, 19310, 19330, 19350, 19370, 19390, 19410, 19430, 19450, 19470, 19490, 19510, 19530, 19550, 19570, 19590, 19610, 19630, 19650, 19670, 19690, 19710, 19730, 19750, 19770, 19790, 19810, 19830, 19850, 19870, 19890, 19910, 19930, 19950, 19970, 19990, 20010, 20030, 20050, 20070, 20090, 20110, 20130, 20150, 20170, 20190, 20210, 20230, 20250, 20270, 20290, 20310, 20330, 20350, 20370, 20390, 20410, 20430, 20450, 20470, 20490, 20510, 20530, 20550, 20570, 20590, 20610, 20630, 20650, 20670, 20690, 20710, 20730, 20750, 20770, 20790, 20810, 20830, 20850, 20870, 20890, 20910, 20930, 20950, 20970, 20990, 21010, 21030, 21050, 21070, 21090, 21110, 21130, 21150, 21170, 21190, 21210, 21230, 21250, 21270, 21290, 21310, 21330, 21350, 21370, 21390, 21410, 21430, 21450, 21470, 21490, 21510, 21530, 21550, 21570, 21590, 21610, 21630, 21650, 21670, 21690, 21710, 21730, 21750, 21770, 21790, 21810, 21830, 21850, 21870, 21890, 21910, 21930, 21950, 21970, 21990, 22010, 22030, 22050, 22070, 22090, 22110, 22130, 22150, 22170, 22190, 22210, 22230, 22250, 22270, 22290, 22310, 22330, 22350, 22370, 22390, 22410, 22430, 22450, 22470, 22490, 22510, 22530, 22550, 22570, 22590, 22610, 22630, 22650, 22670, 22690, 22710, 22730, 22750, 22770, 22790, 22810, 22830, 22850, 22870, 22890, 22910, 22930, 22950, 22970, 22990, 23010, 23030, 23050, 23070, 23090, 23110, 23130, 23150, 23170, 23190, 23210, 23230, 23250, 23270, 23290, 23310, 23330, 23350, 23370, 23390, 23410, 23430, 23450, 23470, 23490, 23510, 23530, 23550, 23570, 23590, 23610, 23630, 23650, 23670, 23690, 23710, 23730, 23750, 23770, 23790, 23810, 23830, 23850, 23870, 23890, 23910, 23930, 23950, 23970, 23990, 24010, 24030, 24050, 24070, 24090, 24110, 24130, 24150, 24170, 24190, 24210, 24230, 24250, 24270, 24290, 24310, 24330, 24350, 24370, 24390, 24410, 24430, 24450, 24470, 24490, 24510, 24530, 24550, 24570, 24590, 24610, 24630, 24650, 24670, 24690, 24710, 24730, 24750, 24770, 24790, 24810, 24830, 24850, 24870, 24890, 24910, 24930, 24950, 24970, 24990, 25010, 25030, 25050, 25070, 25090, 25110, 25130, 25150, 25170, 25190, 25210, 25230, 25250, 25270, 25290, 25310, 25330, 25350, 25370, 25390, 25410, 25430, 25450, 25470, 25490, 25510, 25530, 25550, 25570, 25590, 25610, 25630, 25650, 25670, 25690, 25710, 25730, 25750, 25770, 25790, 25810, 25830, 25850, 25870, 25890, 25910, 25930, 25950, 25970, 25990, 26010, 26030, 26050, 26070, 26090, 26110, 26130, 26150, 26170, 26190, 26210, 26230, 26250, 26270, 26290, 26310, 26330, 26350, 26370, 26390, 26410, 26430, 26450, 26470, 26490, 26510, 26530, 26550, 26570, 26590, 26610, 26630, 26650, 26670, 26690, 26710, 26730, 26750, 26770, 26790, 26810, 26830, 26850, 26870, 26890, 26910, 26930, 26950, 26970, 26990, 27010, 27030, 27050, 27070, 27090, 27110, 27130, 27150, 27170, 27190, 27210, 27230, 27250, 27270, 27290, 27310, 27330, 27350, 27370, 27390, 27410, 27430, 27450, 27470, 27490, 27510, 27530, 27550, 27570, 27590, 27610, 27630, 27650, 27670, 27690, 27710, 27730, 27750, 27770, 27790, 27810, 27830, 27850, 27870, 27890, 27910, 27930, 27950, 27970, 27990, 28010, 28030, 28050, 28070, 28090, 28110, 28130, 28150, 28170, 28190, 28210, 28230, 28250, 28270, 28290, 28310, 28330, 28350, 28370, 28390, 28410, 28430, 28450, 28470, 28490, 28510, 28530, 28550, 28570, 28590, 28610, 28630, 28650, 28670, 28690, 28710, 28730, 28750, 28770, 28790, 28810, 28830, 28850, 28870, 28890, 28910, 28930, 28950, 28970, 28990, 29010, 29030, 29050, 29070, 29090, 29110, 29130, 29150, 29170, 29190, 29210, 29230, 29250, 29270, 29290, 29310, 29330, 29350, 29370, 29390, 29410, 29430, 29450, 29470, 29490, 29510, 29530, 29550, 29570, 29590, 29610, 29630, 29650, 29670, 29690, 29710, 29730, 29750, 29770, 29790, 29810, 29830, 29850, 29870, 29890, 29910, 29930, 29950, 29970, 29990, 30010, 30030, 30050, 30070, 30090, 30110, 30130, 30150, 30170, 30190, 30210, 30230, 30250, 30270, 30290, 30310, 30330, 30350, 30370, 30390, 30410, 30430, 30450, 30470, 30490, 30510, 30530, 30550, 30570, 30590, 30610, 30630, 30650, 30670, 30690, 30710, 30730, 30750, 30770, 30790, 30810, 30830, 30850, 30870, 30890, 30910, 30930, 30950, 30970, 30990, 31010, 31030, 31050, 31070, 31090, 31110, 31130, 31150, 31170, 31190, 31210, 31230, 31250, 31270, 31290, 31310, 31330, 31350, 31370, 31390, 31410, 31430, 31450, 31470, 31490, 31510, 31530, 31550, 31570, 31590, 31610, 31630, 31650, 31670, 31690, 31710, 31730, 31750, 31770, 31790, 31810, 31830, 31850, 31870, 31890, 31910, 31930, 31950, 31970, 31990, 32010, 32030, 32050, 32070, 32090, 32110, 32130, 32150, 32170, 32190, 32210, 32230, 32250, 32270, 32290, 32310, 32330, 32350, 32370, 32390, 32410, 32430, 32450, 32470, 32490, 32510, 32530, 32550, 32570, 32590, 32610, 32630, 32650, 32670, 32690, 32710, 32730, 32750, 32770, 32790, 32810, 32830, 32850, 32870, 32890, 32910, 32930, 32950, 32970, 32990, 33010, 33030, 33050, 33070, 33090, 33110, 33130, 33150, 33170, 33190, 33210, 33230, 33250, 33270, 33290, 33310, 33330, 33350, 33370, 33390, 33410, 33430, 33450, 33470, 33490, 33510, 33530, 33550, 33570, 33590, 33610, 33630, 33650, 33670, 33690, 33710, 33730, 33750, 33770, 33790, 33810, 33830, 33850, 33870, 33890, 33910, 33930, 33950, 33970, 33990, 34010, 34030, 34050, 34070, 34090, 34110, 34130, 34150, 34170, 34190, 34210, 34230, 34250, 34270, 34290, 34310, 34330, 34350, 34370, 34390, 34410, 34430, 34450, 34470, 34490, 34510, 34530, 34550, 34570, 34590, 34610, 34630, 34650, 34670, 34690, 34710, 34730, 34750, 34770, 34790, 34810, 34830, 34850, 34870, 34890, 34910, 34930, 34950, 34970, 34990, 35010, 35030, 35050, 35070, 35090, 35110, 35130, 35150, 35170, 35190, 35210, 35230, 35250, 35270, 35290, 35310, 35330, 35350, 35370, 35390, 35410, 35430, 35450, 35470, 35490, 35510, 35530, 35550, 35570, 35590, 35610, 35630, 35650, 35670, 35690, 35710, 35730, 35750, 35770, 35790, 35810, 35830, 35850, 35870, 35890, 35910, 35930, 35950, 35970, 35990, 36010, 36030, 36050, 36070, 36090, 36110, 36130, 36150, 36170, 36190, 36210, 36230, 36250, 36270, 36290, 36310, 36330, 36350, 36370, 36390, 36410, 3

Cała sala duka z nami...

DUKE'EM ALL

Rubryka sponsorowana przez firmę **MIRAGE SOFTWARE**

„Nobody steals our chicks and... lives!” Pod tym wspaniałym hasłem przewodnim dedykujemy dzisiejszy odcinek wszystkim kurczakom :). Listów od Was uzbierał się całkiem duży stosik. Mieście cierpliwość, dyskietki staramy się odsyłać, ale zwykle mijają trochę czasu zanim zdołamy się przebić przez to wszystko. Zachęcam tych, którzy już kupili zarejestrowaną wersję „Dukea”, do przysyłania porad do epizodów 2 i 3. W tym odcinku prawie udało się zakończyć epizod 1. Nie czekajmy więc dłużej i oby stosy amunicji były zawsze z Wami:

Kontynuację opisu, wraz ze wskazówkami ciekawych miejsc z pierwszego epizodu poprowadzi MIKE z Poniatowej:

„LEVEL #4
1. Przyciski w łodzi: od góry – wyłączony, wyłączony, włączony.

2. Pod wodą, tam gdzie są dwa potwory, rozwal skalę granatem, przepłyń do sekretnego tunelu, w którym są 2 granaty i życie.

3. Wejść do palącego się wierzchołka łodzi podwodnej, a otworzy się tajny schowek w środku łodzi, w którym jest apteczka, zbroja i życie.

4. Kiedy maszyna wyciągnie Cię na górę zaraz za zakrętem jest pomieszczenie z ławą, a w nim ukryte w ścinie ammo do CHAINGUNA.

5. W następnym pomieszczeniu jest niebieska skrzynka, spacja na niej i już otwierają się dwie rury obok. W pierwszej jest życie, a gdy wskoczysz do drugiej i jeszcze raz do góry znajdziesz 2 życia.

6. Kiedy już będziesz pod wodą, rozwalaj miny (te przymocowane do dna łańcuchem) aż do momentu, gdy któraś swoim wybuchem rozwali ścianę. W powstałej grotcie znajdziesz CHAINGUNA i ammo do niego.

7. Gdy będziesz płynąć z porywającym prądem, strzel z RPG w piękniętą ścianę po lewej, potem wskocz do pomieszczenia i teleportuj się do sekretnego miejsca, w którym jest ammo do RPG.

8. Następne tajne miejsce jest za wentylatorem, z którego płyną trujące ścieki. Znajdziesz tam 2 życia.

9. Kiedy pod koniec poziomu będziesz płynąć ściekami, na lewo będzie pięknięta ściana, rozwalając ją dostaniesz się do pomieszczenia w którym jest 2 ammo do CHAINGUNA i włącznik, który uruchamia ***TAJNY LEVEL***!!

TAJNY LEVEL

1. Jeśli przejdziesz przez wyłączoną osłonę, włącz ją na nowo, następnie w komnacie obok zanurkuj w ściekach, a dostaniesz się do sekretnego miejsca – 2x życie i 2x ammo do SHOTGUN'A.

2. Kombinacja otwierająca drzwi – włączony, wyłączony, włączony, włączony.

3. Nad leżącym RPG jest wentylator, rozwal go, a na górze znajdziesz granaty.

LEVEL #5

1. Kiedy zobaczysz wodę, która splywa do studzienki, wskocz na tę studzienkę i przejdź przez potok wody do ukrytego schowka, w którym jest CHAINGUN.

2. W komnacie w której pali się olbrzymi ogień, wskocz w środek ogniska. Teleportujesz się w sekretne miejsce – 2 życia i ammo do RPG.

3. W grotcie, z której wypływa lawa, z trzech miejsc jest ściana, którą moż-

na rozwalić z RPG – w środku trochę ammo. W tym samym miejscu po wciśnięciu ręki otworzy się przejście do sekretnego pomieszczenia – 3 życia.

Jeszcze kilka rad, które mogą się przydać:

– Zawsze rozwalaj różnego rodzaju kubły na śmieci, gdyż można w nich znaleźć dużo przydatnych rzeczy.

– Na zwykłych ścianach zostają ślady po kulach (pistolet, shotgun, chairgun). Jeśli więc strzelisz, a na ścianie nie będzie śladu, to na 90 procent coś z tą ścianą da się zrobić.”

Teraz o zmianach jakich można dokonać w plikach konfiguracyjnych gry, tekst Szymona „Rocko” Kaczana:

„Podczas uruchamiania DN3D ładowane są m.in. trzy pliki: GAME.CON, DEFS.CON i USER.CON. Są one odpowiedzialne za takie rzeczy jak: przyporządkowanie sprite'ów przedmiotom, zachowanie się gry w różnych momentach (np. strzał, z jakiej broni, co się stanie, jaka próbka dźwięku, itd.) oraz to, co zaraz opiszę, czyli wartości energii, siły rażenia itp. Na warsztat bierzemy plik USER.CON. Jednak przed przeróbkami lepiej jest zrobić kopię oryginału, poza tym w grze w sieci lub przez modem wymagane jest, aby wszyscy gracze mieli te same pliki *.CON. Zmian można dokonywać praktycznie dowolnym edytorem ASCII. Nie będę omawiał wszystkich elementów, a jedynie te najważniejsze. Nie będę też podawał wartości do wpisania, gdyż jedni mogą chcieć ułatwić sobie grę, a drudzy utrudnić.

Najpierw ustawiamy czy kamery mogą być zniszczone:

– define CAMERADESTRUCTABLE no/yes;
dalej mamy maksymalną energię (bez atomic health):
– define MAXPLAYERHEALTH (norma 100);
maksymalną energię (atomic health):
– define MAXPLAYERATOMICHEALTH (norma 200);
energję zbroi przy starcie
– define STARTARMORHEALTH (norma 0).

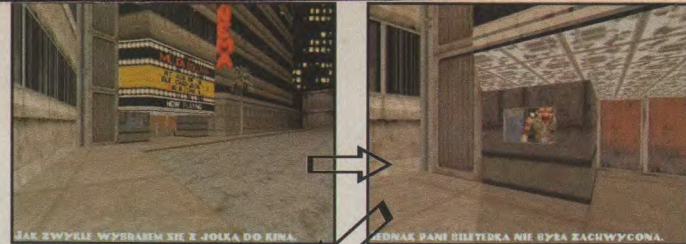
Omijamy parę wierszy i dochodzimy do maksymalnej ilości amunicji w środkach masowego rażenia:

– define MAXPISTOLAMMO (pistolet);
– define MAXSHOTGUNAMMO (strzelba);
– define MAXCHAINGUNAMMO (karabin);
– define MAXRPGAMMO (rpg);
– define MAXHANDBOMBAMMO (pipebomb);
– define MAXSHRINKERAMMO (shrinker);
– define MAXDEVISTATORAMMO (devistator);
– define MAXFREEZEAMMO (freetz-hrower);
– define MAXTRIPBOMBAMMO (laser tripbomb);

(Tutaj lepiej unikać przekroczenia wartości 999).

Przeskakujemy kolejne wiersze i dochodzimy do promienia rażenia broni (// Various blast radius distances). I oto mamy:

– define RPGBLASTRADIUS (promień raż. rpg);
– define PIPEBOMBADIUS (promień raż. pipebomb);



JAK WYPIŁE WYBRASEM SIĘ Z JOLKI DO KINA.



JEDNAK PANI BILETKA NIE BYŁA ZACHWYCONA.



PRÓBUJEM SIĘ DOSTAĆ INNYM SPOSOBEM.



TRZEBA BYŁO UŻYĆ ARGUMENTU.



POLICJA OTWÓRZYŁA DO MNIĘ OGIEŃ.



I BOMBKA CUPIE MINY.



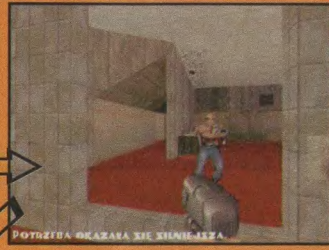
CUCIEM WJEJŚ OD TYŁU.



DO BAZU DOPYŚLIŁI SIĘ, ŻE NIE MAM BILETU.



W SKRYTKIE ZNALAZEM COŚ MOJNEJ KREWCI.



POTRZEBA OKAZAŁA SIĘ SIENIUSZA.



KASINA BYŁA ZABITA.



W BIEŻĄCYM ZNALAZEM BILET.



W BAZIE W JOLKI NIE JAWIŁ SIĘ ŻADEN.



THE END

55

by GORO

– define SHRINKERBLASTRADIUS (promień raż. shrinker'a);
– define TRIPBOMBBLASTRADIUS (promień raż. laser tripbomb);
– define MORTERBLASTRADIUS (promień raż. devistator'a);
(Lepiej nie przesadzać, gdyż mogą wszędzie zgasać światła).

Tu musimy przerwać z powodu braku miejsca, kontynuacja już za miesiąc. Przypominam, że czekamy na wszelkie rzeczy (dające się wydrukować) związane z „Duke Nukem 3D”. Każdy nowy list

z niepublikowanymi kodami, wskazówkami, wrażeniami, opowiadaniem bierze udział w losowaniu. Nagrodami są gry ufundowane przez Mirage Software: „Inferno”, „International Tennis Open”, „Johnny Bazookatone”, „Chaos Control” i pełna wersja „Duke Nukem 3D”. Zaznaczajcie w listach którą pozycję wybieracie!

W tym miesiącu wygrał Bartosz Maciejewski z Poznania, który zażył sobie pełną wersję Duke'a. Cool!
Krokodyl Delux (duka o Nuku) (a Jaszczur Kuka w Quake)

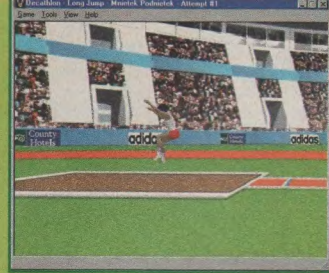
Daley Thompson's World Class Decathlon

Dziesięciobój powszechnie uważany jest za dyscyplinę wymagającą od zawodników największej wszechstronności. Jego korzenie możemy doszukiwać się w starożytności. Co prawda z tamtych czasów wywodzi się tylko nazwa (gr. deka = dziesięć, athlos = konkurencja, dziesięciobój jako taki nie był rozgrywany), natomiast najbardziej zbliżoną konkurencją był pięciobój (bieg na długość stadionu, skok w dal, rzut dyskiem, rzut oszczepem, zapasy).

Korzenie współczesnego dziesięcioboju sięgają natomiast połowy XIX wieku, kiedy to, początkowo w Irlandii, a później w Stanach Zjednoczonych rozgrywano zawody zbliżone już do nam współczesnych. Obecny kształt dziesięciobój przybrał natomiast w Skandynawii, tam też, na Igrzyskach w Sztokholmie (w 1912 roku) stał się dyscypliną olimpijską. (Dla przypomnienia: na dziesięciobój składają się następujące dyscypliny: bieg na 100 metrów, skok w dal, pchnięcie kulą, skok wzwyż, bieg na 400 metrów, bieg na 110 metrów przez płotki, rzut dyskiem, skok o tyczce, rzut oszczepem i bieg na 1500 metrów. Zawody rozgrywane są w ciągu dwóch dni, po pięć dyscyplin każdego dnia)

STUKANIE W GUZICZKI

Gry, zwykle zwane dekatlonami, nigdy nie cieszyły się wielkim powodzeniem. I nic dziwnego. W odróżnieniu od takich dyscyplin jak piłka nożna czy hokej (czy też w ogóle gier zespołowych) lekka atletyka jest o wiele mniej „grywalna”. Nie ma się zresztą czemu dziwić – dość łatwo jest zasymulować grę w piłkę, ale jak przenieść do komputera bieg czy też pchnięcie kulą? Zazwyczaj gracz musiał wykonywać czynność, o której to pomyślałem wczytując po raz pierwszy tę grę. Chodzi mi tutaj oczywiście o szalone naporzanie w klawiaturę (lub machanie joystickiem),



które to miało odzwierciedlać szybkość biegu zawodnika. Po kilkunastu minutach spędzonych przy takiej grze palce gracza oraz klawiatura niejednokrotnie nadały się do wymiany. Nic dziwnego, że gra oparta na takiej zasadzie nie była zbyt atrakcyjna.

„DT's Decathlon” jest pierwszą symulacją dziesięcioboju wydaną po dość długiej przerwie. Jej autorzy nazywają swój produkt „grą strategiczno-zręcznościową”. Jeżeli myślimy o grze sportowej, to trzeba przyznać, że takie zestawienie jest dość niezwykle. Jak więc wygląda to w działaniu?

3D stworzoną przy pomocy pakietu Lightwave (jeśli pecetowcy nie wiedzą jeszcze co to jest, to niech zapytają najbliższego, i tak już sponiewieranego, posiadacza Amigi). Faktycznie, wygląda to nieźle. Szkoda tylko, że działa umiarkowanie szybko (na 486 DX4/100, 8MB zawodnicy poruszają się momentami jak muchy w smole, przy 686 P150+ i 16 MB wygląda to już lepiej, choć nadal nie jest doskonałe). No, chyba już mogę przejść do najważniejszego, czyli: jak poradzono sobie z udziałem gracza w grze. Brzmi to dość idiotycznie, ale przecież do tego,



PREHISTORIA



Grać możemy w jednym z trzech trybów: treningowym, pojedynczych zawodów lub też rozgrywek całorocznych. „Treningowy” jednakże nie oznacza w tym wypadku treningu zawodnika, a jedynie możliwość zapoznania się gracza z zasadami gry. W grze bierze udział ośmiu zawodników, każdym z nich sterować może człowiek lub komputer.

NA STADIONIE

Wydawcy chwalą się na wszystkich stronie niesamowitą grafiką

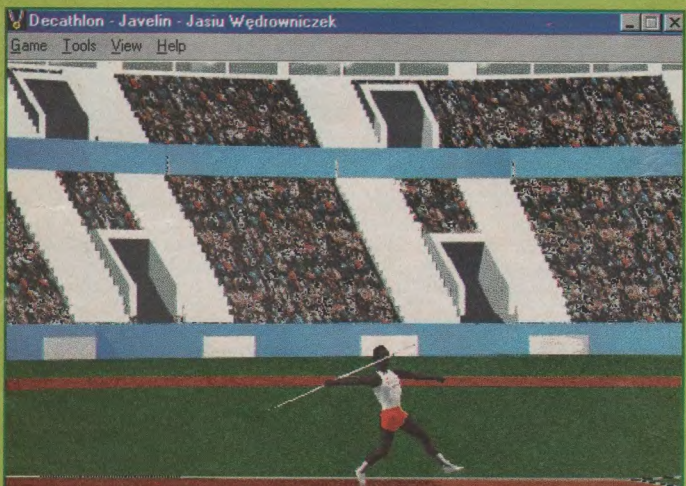
jak już wspominałem, sprowadzały się problemy wszystkich poprzednich dekatlonów. Tym razem wszystko wykonuje się przy pomocy myszy. Nie znaczy to oczywiście, że umieszczamy tego sympatycznego gryzonia w odpowiednim urządzeniu i sprawdzamy jego sprinterskie możliwości (choćby gdyby ktoś taki pomysł zrealizował...). Chodzi o to, że podczas rozgrywania każdej konkurencji należy w odpowiednim momencie kliknąć odpowiednim przyciskiem. Na przykład podczas skoku wzwyż należy kliknąć po raz pierwszy aby rozpocząć rozbieg, następnie aby zawodnik wyskoczył w górę, i na końcu, w chwili kiedy znajduje się w najwyższym punkcie nad poprzeczką. Ostatnie kliknięcie powoduje wyrzut nóg i gładkie zaliczenie wysokości. Niestety, ponownie najgorzej wygląda to w przypadku biegów. Tutaj niestety trudno byłoby wprowadzić jakąkolwiek kontrolę techniki zawodnika. W związku z tym podczas biegów współdział gracza ogranicza się właściwie tylko do wystartowania zawodnika po strzale startera, ewentualnie jeszcze do rzutu na taśmę podczas finisu (w czasie biegu przez płotki należy oczywiście także w odpowiednich momentach skakać). Wszystko to powoduje, że ostatnia konkurencja dziesięcioboju – bieg na 1500 metrów jest wyjątkowo nudna. Na szczęście wyniki każdej z konkurencji można nakazać wyliczyć komputerowi. Wyniki są wtedy obliczane na podstawie predyspozycji zawodnika do danej dyscypliny (odpowiednie parametry można regulować w ograniczonym zakresie podczas tworzenia nowych zawodników

przed rozpoczęciem gry) oraz wskaźnika zmęczenia w danym dniu. Ów wskaźnik zmęczenia jest również istotnym elementem gry. Przed rozpoczęciem każdej z konkurencji ustalamy, czy chcemy ją wykonywać z całych sił, czy też raczej na luzie. W zależności od tego następuje odpowiedni ubytek sił zawodnika. Kiedy będą one bliskie zeru, w widoczny sposób pogorszą się też wyniki.

Sprawność zawodników z czasem wzrasta. Po zakończeniu każdego zawodów podczas gry w trybie całorocznym otrzymujemy pewną ilość punktów. Odpowiednio je rozdzielając możemy zmieniać parametry zawodnika – w ten sposób rozwiązano problem treningu.

Jaką więc grą jest „DT's Decathlon”? Jak wszystkie dekatlony, z całą pewnością dość dziwną. Z powodu samej natury tych zawodów komunikacja z graczem musiała zostać ograniczona. Równocześnie jest ona o wiele lepiej rozwiązana niż w produkcjach sprzed kilku czy kilkunastu już lat. Do tego dochodzi niezła grafika i dźwięk. W sumie jednak jest to propozycja chyba tylko dla zagorzałych fanów lekkiej atletyki w najbardziej uniwersalnym wydaniu.

PS – A czy właściwie wiecie, kim jest patron tej gry – Daley Thompson? Oczywiście, dziesięcioboista. I to zasłużonym. Dwukrotnie zdobył olimpijskie złoto, czterokrotnie bił rekordy świata (w tym swoje własne). W grze można zapoznać się z jego postacią oraz opiniami na różne sportowe tematy.



THE MACHINES

CYBERNETYCZNE SZALEŃSTWO?

„The Machines” to tytuł gry zręcznościowej spolszczonej przez L.K Avalon. Napisałem spolszczonej, ponieważ miałem już okazję zagrać w „Machines” jakiś czas temu i była to gra w języku angielskim.

„Wyobraźcie sobie sport przyszłości. Sport, w którym ogromne cybernetyczne maszyny firmowane przez przemysłowe koncerny toczą walki w specjalnie zaprojektowanych labiryntach”. Wow, po takim wstępie można się spodziewać wszystkiego – od hitu po najgorszą szmirę, z pewnym niesety naciskiem na to drugie. Osobiście spodziewałem się (nie wiadomo czemu), że będzie to coś w stylu „Dooma”, gdzie będziemy kierowali robotem i musieli zabić innego robota. A co to naprawdę jest? Trudno ocenić – sama gra polega na tym, że sterujemy „robotem” widzianym z góry i strzelamy we wszystko co się rusza, zbieramy klucze i... to wszystko.

No, niezupełnie. Poza samą walką mamy jeszcze do dyspozycji wątek – nazwijmy go tak dla czystej rozrywki leksykalnej – intelektualny (to nie jest zda-

nie Simona, dopisałem je ja, Borkowski Marcin). Przed walką znajdujemy się w mieście, w którym można wy-

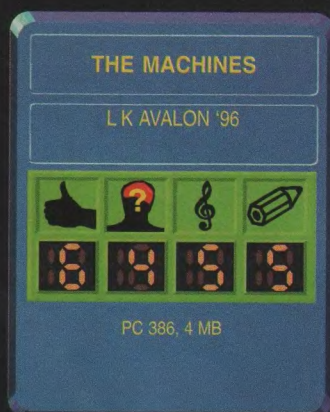
mienić broń na lepszą, zdobyć na czarnym rynku informacje o sposobach przechodzenia kolejnych poziomów, porobić zakłady i wygrać/stracić dużą ilość gotówki, itd. Przed „walką” ustalamy ubezpieczenie tj. co z naszego sprzętu ubezpieczamy (chyba chodzi mu o PZU, bardzo szanownych czytelników przepraszam za młodszego kolegę – Naczelną).

Od strony graficznej gra prezentuje się przeciętnie (mówiąc delikatnie). Standardowy tryb

VGA, niedopracowane labirynty, itp. Do tego dochodzi także kiepska muzyka.



Głównym plusem jest jej grywalność. Może mi nie uwierzycie, ale gdy ją odpałem nie mogłem się oderwać od komputera (butapren? – MB). Ta gra ma w sobie coś takiego co



wciąga człowieka i powoduje, że zmusza do przechodzenia kolejnych etapów. Bardzo dobrze, że jest ich kilkadziesiąt. Przeciętna grafika i muzyka, fajne miasto i duża grywalność to cechy gry „The Machines”. Polecam, ale bez specjalnego entuzjazmu.

SIMON (i Borek)

Olimpiada 96

Atlanta czy Atlantyda?

W chwili kiedy pisze te słowa do rozpoczęcia letniej Olimpiady w Atlancie pozostało marne kilka godzin. Prawdopodobnie w chwili, gdy czytacie ten tekst Olimpiada jest już dawno skończona, emocje zdążyły opaść, a zmagania sportowców są tylko wspomnieniem (mówili że nie można podróżować w czasie, a tu proszę przyszłość jest przeszłością – czy jakoś tak?). Dla mnie w każdym razie emocje dopiero nadejdą, że zdenerwowaniem będę śledził Olimpiadę obserwując czy naszym sportowcom uda się zdobyć złoto, albo w ogóle jakiś medal. Cóż kondycja naszego sportu nie jest najlepsza, ale mam nadzieję, że wreszcie coś się zmieni (Wy już wiecie, ile medali zdobyliśmy).

Jeżeli wciąż Wam mało sportowych emocji albo chcielibyście wspominać Atlantę możecie zagrać w wydaną przez firmę L.K.Avalon grę „Olimpiada 96”.

Można w niej spróbować swych sił w sześciu dyscyplinach: rzucie młotem, strzelaniu do rzutków, biegu na sto metrów, łucznictwie, skoku w dal i rzucie oszczepem.

Gra jest dość typowa i nie wnosi nic nowego w dziedzinie olimpiad. Sterowanie jest raczej tradycyjne – szybkie machanie dżojem w prawo i lewo powoduje rozpędzanie się zawodnika, a naciśnięcie przycisku fire wyrzuca oszczep, kulę czy co tam innego ma przy sobie zawodnik. W łucznictwie musimy naprowadzić drżący kursor na cel i wystrzelić. Zupełnie inna sytuacja jest w strzelaniu do lotek – to lotki się poruszają, a my musimy najechać na nie celownikiem i strzelić.

Grafika i dźwięk są jak na możliwości Amigi raczej przeciętne, podobnie z resztą jak cała gra. Zresztą tak naprawdę wszystkie olimpiady są takie same, zmienia się nieco tylko oprawa – trudno wymagać więc od autorów, aby wymyślili coś zupełnie nowego. Jeżeli jednak ktoś lubi gry sportowe, to być może skusi się na „Olimpiadę”. Ja jednak nigdy nie przepadałem za grami sportowymi. Zawsze woląłem sport na świeżym powietrzu – można się wtedy wygodnie położyć na trawce i popijając piwko spoglądać od niechcenia jak inni się męczą...

BADJOY



57

Gracza Uniwersytet

O grafice wykład chyba drugi

Za ten temat biorę się już od dłuższego czasu – będzie z pół roku. Wprawdzie kilka wykładów wstecz pisałem o stosowaniu różnych technik do generowania grafiki, jednak przyszło potem kilka listów, – że po lebkach, że b e z szczegó- łów, że nie wiadomo o co tak naprawdę



Rozciągamy gumkę – raz jest lepiej, raz gorzej, ale młotek daje się rozpoznać.

chodzi. Jeden czytelnik zapalał nawet świętym oburzeniem, że nie wydrukowałem ani kawałka kodu, na podstawie którego mógłby napisać własnego jeśli nie „Quake”, to przynajmniej „Dooma”... Tak nie będzie – o ile dobrze pamiętam wydrukowaliśmy w TS kawałek programu dokładnie jeden raz i w najbliższym czasie nie należy się spodziewać zmiany tego wyniku. Piszemy o grach, fragmenty kodu będą, jak zaczniemy się zajmować procesem ich tworzenia. Mam tylko wątpliwości, czy będzie to jeszcze ciągle to samo pismo.

Ale dość o tym – przechodzimy do samego mięsa. Załóżmy, że okazje po temu są trzy – po pierwsze, pojawił się „Quake,” po drugie, dostaliśmy do testów kartę graficzną opartą o kość ViR-GE. Po trzecie wreszcie, po okrągłym roku walki udało mi się poprawnie zainstalować Windows 95 wraz z DirectX i Direct3D (nie będę pisał co myślę o „tfurcach” Windows 95, ale kilka rzeczy im nie wyszło; Windowsy jak ten głupek – czego nie wiedzą, to zmyślają). Wszystkie te trzy fakty mają jeden wspólny mianownik – sposób tworzenia grafiki stosowany w najbardziej zaawansowanych technicznie grach. Dlaczego – będę wyjaśniać powoli, w trakcie wykładu.

Naszym zadaniem będzie dzisiaj zrozumienie, w jaki sposób stworzony jest obraz taki, jak w „Quake” (albo „DOOMie”, albo „Duke Nukem 3D”, wbrew pozorom różnice są stosunkowo niewielkie). Zaczniemy od mojego ulubionego eksperymentu myślowego (można go zresztą przeprowadzić w rzeczywistości). Stajemy przed oknem, albo ustawiamy sobie przed nosem szybę, zamykamy jedno oko, bierzemy do ręki mamy szminkę i zaczynamy na szybko rysować krawędzie widzianych przez nią przedmiotów. Najlepiej patrzeć na coś stosunkowo prostego – pudełko od zapalek, albo kłocowaty budynek. Po chwili na szybie znajdzie się mniej lub bardziej udatne odwzorowanie rzeczywistości – wprawdzie składające się z samych krawędzi, ale kształt pudełka (albo budynku) powinien być zachowany. Właściwie zadanie można sobie jeszcze bardziej uprościć – w przypadku pudełka wystarczy zaznaczyć położenie jego rogów, a potem połączyć je prostymi odcinkami przy linijce. Mamy odwzorowane to, co widzimy? Jakoś tam mamy. Jeśli będziemy wykonywać takie odwzorowanie co chwila, w zależności od położenia bohatera gry, a zamiast szyby użyjemy ekranu monitora – wykonaliśmy pierwszy krok na drodze do „Quake”.

To, co zrobiliśmy, nazywa się rzutowaniem i wymaga wykonania serii obliczeń – na tyle prostych, że powinien się z nimi uporać przeciętny maturzysta. Spó- sób postę- p o w a n i a

powinien być następujący: najpierw tworzymy sobie jakiś świat, składający się ze ścian (zupelnie jak pudełko zapalek). Potem wymyślamy sposób przechowywania informacji o tym świecie (sprawy nie ruszam, bo napisano na ten temat kilka opasłych książek; do prostych zadań jak ktoś potrzebuje sam sobie coś na poczekaniu wymyśli. Potęga „DOOMA” i gier mu podobnych polega właśnie na odpowiednich strukturach danych, w których przechowywane są informacje o świecie gry). Teraz rzutujemy położenie wszystkich wierzchołków i odpowiednie rzuty łączymy ze sobą liniami prostymi (dociekliwych informuję, że do wykonania rzutowania wystarczy znajomość twierdzenia Talesa).

Jak na razie mamy świat, składający się z samych krawędzi (wireframe, jak pisują anglosasi). Trzeba go jeszcze po pierwsze – wypełnić mięsem, po drugie – pozasłaniać te kawałki, których ma nie być widać. Zaczniemy od tego drugiego. O ile wszystkie wieloboki, z których składają się ściany obiektów w naszym świecie spełniają kilka warunków (wystarczy, że są wypukłe i nigdy się nie przecinają), sprawa jest mało skomplikowana – trzeba je posortować tak, żeby zawsze te, które przesłaniają inne były przed nimi. Z listy wyrzucamy wszystkie te wieloboki, których widoczne powierzchnie nie są skierowane w stronę ekranu. Teraz rysujemy je w kolejności od naj-

dalszych do najbliższych – i sprawa załatwiona, to co miało być zasłonięte jest zasłonięte! Wypełnianie mięsem jest stosunkowo proste – mamy położenia wierzchołków, jeżeli nie zapomnieliśmy w naszych danych zapisać informacji o tym, które wierzchołki tworzą które wieloboki, wystarczy te wieloboki wy-



Szufla bojowa: same krawędzie, narysowane szminką na szybie.

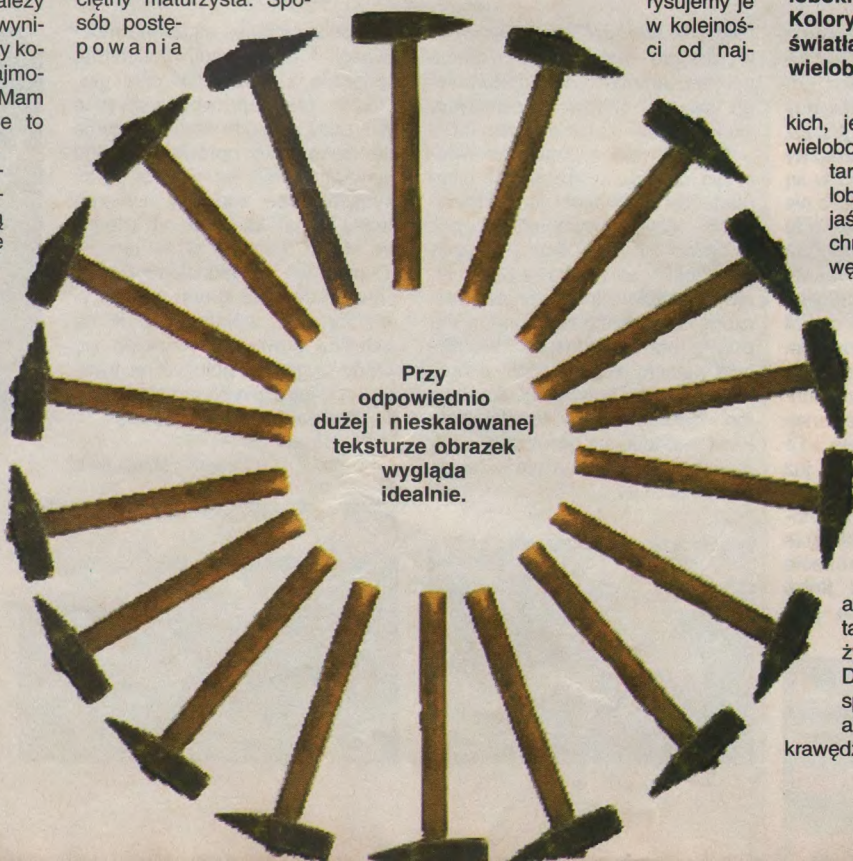
pełnić. Wprawdzie świat będzie strasznie płaski (podobny do videoclipu „Money for nothing” Dire Straits), ale da się poznać co jest co. W grach odpowiednikiem tej techniki będzie oczywiście „Retaliator”, albo – z nowszych tytułów – amigowy hit z ostatnich miesięcy, „Desert Wolf”.

Weźmy się za „uplastycznianie” naszego świata. Najprostszy sposób polega na zastąpieniu gład-



Garnek bojowy: wszystkie wieloboki jednolicie wypełnione. Kolory zależą od kąta padania światła (im kąt ostrzejszy, tym wielobok ciemniejszy).

kich, jednobarwnych wieloboków wielobokami cieniowanymi. Wystarczy, że jedna krawędź wieloboku jest ciemniejsza, druga jaśniejsza, a barwa powierzchni między obydwojma krawędziami zmienia się liniowo, żeby obrazek nabrał głębi, a technika zyskała nazwę cieniowania Gourauda. Tak, tak – cieniowanie Gourauda polega właśnie na tym, że kolor zmienia się w sposób liniowy. Wyznaczenie barw krawędzi jest już bardziej skomplikowane – można albo na rympał przyjąć, że jedna krawędź jest jaśniejsza, a druga ciemniejsza (pamiętając tylko, że krawędź należy równocześnie do DWÓCH wieloboków), albo spróbować opracować jakiś algorytm, który określi barwę krawędzi na podstawie barwy wie-



Przy odpowiednio dużej i nieskalowanej teksturze obrazek wygląda idealnie.

loboku i jego ustawienia w stosunku do ekranu i jakiegoś źródła światła. Gwoli ścisłości dodam, że metoda na rympał sprawdza się już w kilku całkiem niezłych tytułach.

Najlepsze efekty uzyskuje się jednak w nieco inny sposób, polegający na nakładaniu na wieloboki tekstur. Czego? No, tych, tekstur, przecież napisałem. Zaraz będzie dokładniej.

Tym razem do eksperymentu myślowego posłuży nam łopata bojowa herbu młot. Jej uproszczona wersja, przygotowana na potrzeby kolejnej wersji „Toshindena”, powinna się składać z bardzo długiego prostopadłościaru (stylisko) i bardzo płaskiego prostopadłościaru (sama łopata). Herbowy młotek znajduje się na płaskim prostopadłościaru. Namalujmy go na prostokątnym kawałku gumy, po czym znanym nam już sposobem narysujmy łopatę szminką na szybie. Miejsce, w którym powinien znajdować się młotek nie ma już wiele wspólnego z prostokątem – o ile nie zrobiliśmy żadnego błędu, mamy do czynienia z jakimś rombem. Weźmy teraz nasz kawałek gumy z młotkiem i naciągnijmy go tak, żeby krawędzie gumy pokrywały się z liniami zrobionymi szminką na szkle. Wygląda nieźle, nie sądzicie?

A teraz o tym, jak to się robi w praktyce, bo nikt w komputerze nie będzie się zajmował naciąganiem gumy na łopatę. Wyobraźcie sobie narysowany na ekranie romb (czyli łopatę). Każdy punkt na jego krawędzi odpowiada jakimś punktowemu na krawędzi naszej tekstury z młotkiem, policzenie który punkt odpowiada któremu znowu nie jest trudniejsze, niż zadanie naturalne z matematyki dla klasy humanistycznej (bardzo humanistycznej). Teraz robimy coś takiego – nakładamy teksturę na ekran poziomy paskami (albo pionowymi). Robimy tak dlatego, że w ten sposób najłatwiej jest adresować pamięć ekranu, a co za tym idzie algorytm będzie bardzo szybki. Ponieważ już przed chwilą ustaliliśmy, że potrafimy odpowiednio poprzeliczać punkty na krawędziach, robimy właśnie taką operację. Bierzemy poziomy (albo pionowy) odcinek na ekranie, obliczamy, które punkty na krawędziach naszej tekstury odpowiadają końcom odcinka na ekranie i zaczynamy kolejne piksele (będą się od tego momentu nazywać tekstselami, od TEXTure ELEMENT) odcinka łączącego punkty na krawędziach tekstury przenosząc na ekran, na którym staną się kolejnymi pikselami poziomego (lub pionowego) odcinka. Uff, powyższe zdanie to straszny potworek, ale chyba nie jest trudniejsze do zrozumienia niż algorytm, który opisuje.

W sumie sprawa sprowadza się do wycięcia z tekstury odpowiedniego odcinka łączącego dwa punkty na jej krawędzi i przeniesienia go na ekran. Najszybszym znanym algorytmem wyznaczania kolejnych punktów odcinka jest algorytm Bresenhama i to on jest tu stosowany – jak już kiedyś wspominałem (choć nie wprost), bez algorytmu Bresenhama nie dałoby się chyba napisać żadnej sensownej gry (sensownej zarówno graficznie, jak i dźwiękowo). Oczywiście, ponieważ długość odcinków pobieranego

z tekstury i rysowanego na ekranie nie jest zwykle taka sama, trzeba się liczyć z kłopotami – niektóre piksele tekstury będą niewykorzystane, inne wykorzystywane kilkakrotnie (tak powstaje sławetna „pikseloza” w „DOOMie”).

Oczywiście tak przenoszone tekstury nie wyglądają najlepiej, w zależności od odległości giną w nich piksele, albo niektóre rosną aż do bólu, jednak w szybkiej, dynamicznej grze nie ma to znaczenia – mózg i oko ludzkie łatwo dają się oszukać, wypełniając dziury treścią, której na ekranie nie było. Sytuacja nie jest zresztą tak tragiczna jak mogłoby się zdawać – popatrzcie na obrazki. O ile młotek wygląda tak sobie po wykonaniu na nim różnych operacji, ten prawdziwszy w trakcie obrotów wygląda całkiem nieźle (oryginalna tekstura którą obracałem miała rozmiary 100 na 100 pikseli, mały młotek miał 32 na 32).

Zastosowanie tekstur jest bardzo szerokie – w ten sposób można nałożyć na ścianę nie tylko cegły, ale i drzwi, okno, a nawet zawartość widzialnego przez to okno pokoju (choć w tym ostatnim wypadku efekty będą nieszczególne).

Teraz mamy już z głowy praktycznie wszystkie elementy, niezbędne do pisania „DOOMA” (poza strukturami danych oczywiście). Żeby stworzyć „Quake”, trzeba dołożyć coś jeszcze. Tym czymś będzie jakaś technika poprawiająca wygląd tekstur w sytuacjach ekstremalnych – kiedy są oglądane z bardzo bliska albo bardzo daleka. Napisałem „jakaś” celowo, bo nie mam zamiaru wnikać za bardzo w szczegóły – stosuje się tych technik kilka, z czego najwygodniejsza do wykorzystania (bo mało obciążająca procesor, choć dość pamięciożerna) polega na użyciu kilku tekstur do pokrywania tego samego obiektu (tzw. MIP mapping). Im obiekt jest dalej, tym mniejszej tekstury się używa. Można stosować również techniki polegające na aproksymowaniu barw pikseli na ekranie na podstawie barw sąsiadujących ze sobą pikseli tekstury, co jest jednak bardzo obliczeniochłonne.

Są jeszcze dwie techniki, o których warto wiedzieć. Pierwsza doty-

czy tworzenia obrazów, w których tworzące je wieloboki mogą się przecinać, mogą być wklęsłe, a nawet wcale nie muszą być wielobokami i to w dodatku płaskimi. Ten cud techniki nazywa się Z-buffer i polega na zapamiętywaniu dla każdego rysowanego na ekranie piksela odległości odpowiadającego mu elementu od rzutni (czyli ekranu). Oczywiście piksel zaznacza się tylko wtedy, gdy jest bliżej obserwatora niż już narysowany – w ten sposób (niestety, pamięć i procesorozżerny) można uzyskać znacznie lepsze efekty niż przy sortowaniu wieloboków.

Drugą rzeczą nie jest już takiego kalibru, ale też warto ją wspomnieć – chodzi o mgłę, czyli efekt atmosferyczny. Sprawa jest w sumie banalna – im dalej od obserwatora znajduje się rysowany piksel, tym bardziej jego barwę miesza się z jakimś dowolnie wybranym kolorem tła. Wprawdzie znowu wymaga to dodatkowych obliczeń, jednak efekt bywa tego wart.

Dla czego wspomniałem na początku „Quake” jest chyba dla wszystkich zrozumiałe, ale co mają do tematu VIRGE i Direct3D? Oj mają, i to bardzo dużo. VIRGE potrafi wszystkie opisywane tu operacje (poza rzutowaniem) wykonywać sprzętowo, odciążając procesor. A Direct3D to biblioteka, zawierająca procedury wykonujące wszystkie opisywane tu czynności. Zadaniem piszącego grę

pod Windows 95 będzie więc przygotowanie tylko tej części programu, która odpowiada za przekształcenia geometryczne i rzutowanie – samo rysowanie i teksturowanie można zwalić na Direct3D. Co chyba najistotniejsze – jeżeli w komputerze znajdują się będzie karta graficzna z kością VIRGE albo dowolną inną, potrafiącą sprzętowo wykonać operacje teksturowania, Direct3D umyje ręce (?) i przekaże zadanie dalej sprzętowi, odciążając tym samym programistę od pisania driverów do wszystkich możliwych kości akceleratorów. Dlatego niestety gry pod Windows 95 mogą zwyciężyć, choć – jak już wspominałem na początku – kilka rzeczy w tych Windowsach nie wyszło...

Naczelny

P.S. Kilka razy pisałem w tekście (z właściwą sobie swobodą omijając sprawę jako czytelnik) o „obliczaniu barwy”. W trybach 256 kolorowych nie jest to tak proste i wymaga bardzo starannego doboru palety, jednak można to sobie bardzo prosto wyobrazić w trybie True Color – każda składowa (Red, Green, Blue) przyjmuje wartości z przedziału 0..255 (całkiem ciemno, zupełnie jasno), tym samym przejście od koloru niebieskiego do czerwonego to nic innego, jak start z punktu (0, 0, 255) i dojście do punktu (255, 0, 0). Jak nie trudno zgadnąć, po drodze natknijmy się między innymi na punkt (128, 0, 128), w którym będzie nam całkiem fioletowo.

Wendrujonca nerka zaniedbany magazyn turystyczny

PRZODOWNICY PRACY

PROPOZYCJE DO LISTY LETNIEJ PRZEBOJÓW

1. margaryna (Krzywe Ryje)
2. Killing me softly with Jig-saw (Fugitives)
3. Widziałam Borka cien (Wariacki Maniak)
4. W bramie do nieba wzięlas mnie (Rafał Piasek)

...
F.J. & s.r. Hbc

Heliosfera

Rodzime amigowe gry strategiczne można policzyć na palcach jednej ręki. W gruncie rzeczy to nic dziwnego – napisać przyzwoitą strategię to nie to samo co skleić kolejną sztampową zręcznościówkę. Tutaj przed autorami stoi zadanie poruszenia nie tylko mięśni, ale też i szarych komórek gracza. Cieszy więc pojawienie się każdego nowego tytułu w tej kategorii.

Grę testowałem w wersji przedpremierowej (tzn. bez instrukcji), w związku z czym sam musiałem „rozpracować” wszystkie jej opcje. I tu muszę przedstawić pierwszy zarzut – gra jest zdecydowanie mało intuicyjna. Główny ekran upstrzony jest wieloma ozdobnikami, bez pomocy trudno czasem dojść do tego, że jedno z nich, wyglądające jak elementy tła są przyciskami funkcyjnymi, a inne wręcz odwrotnie – można na nich klikać do woli bez wywołania jakiegokolwiek akcji.

Po tej krótkiej uwadze wstępnej czas przejść do sedna sprawy. „Heliosfera” należy do gatunku określanego jako gry handlowe. Ich zasady są proste – tanio kupić, drogo sprzedać, na starość żyć z odsetek. Do jej pełnego określe-

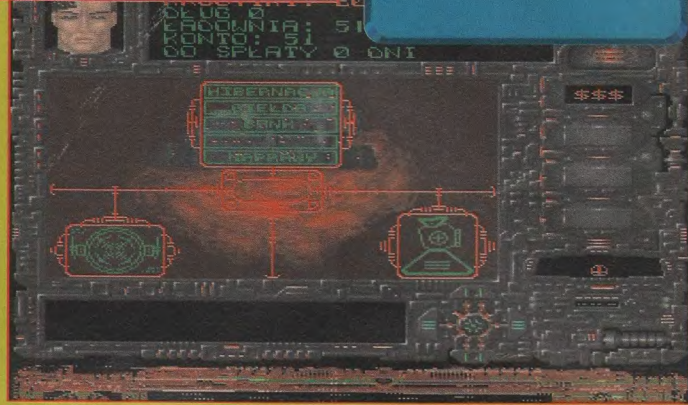
nia można dodać jeszcze przymiotnik „kosmiczna”. Jako pierwszą (a przynajmniej jedną z pierwszych) gier tego typu można wymienić „Elite”.

W gruncie rzeczy chyba nikt nie wiedział o co w niej chodziło – można było grać w nią tygodniami, nabijając coraz bardziej ra-



chunek i nie osiągnąć końca. Właśnie ta gra przychodzi na myśl, kiedy gra się w „Heliosferę”.

Także i tutaj znajdujemy się w pewnym, dość rozległym, systemie (jednak w porównaniu z setkami układów w „Elite” przypomina on raczej mapę małej wioseczki, jego cechą szczególną jest natomiast fakt, że jest on sztucznie stworzony – znajduje się wewnątrz olbrzymiej kuli, tytułowej Heliosfery, i jest zamieszkały przez wyjątkowo rozwiniętą cywilizację. Nasuwa się więc pytanie – jakie szanse na sukces może mieć w tych warunkach ograniczony człowiek?), otrzymujemy



Czeki weksle, funty, jeny

niewielki, marny stateczek i kilkanaście kredytów na początek. Zostajemy także wciągnięci w poczet gildii kupieckiej. Rozpoczyna się powolne pięcie po szczebelkach organizacyjnej drabiny. Cel jest wyraźnie określony – zasiąść w fotelu arcy mistrza gildii.

Początek jest zniechęcająco trudny. Przy tak ograniczonym kapitale założycielskim nie można nawet marzyć o poważnym handlu. Nawet zaciągnięcie pożyczki w banku nie na wiele się zdaje – większość towarów (z listy obejmującej kilkanaście pozycji) jest piekielnie droga – na początku nie można pozwolić sobie nawet na kupno jednej sztuki (nie mówiąc zresztą o najdroższym z nich – bombie termojądrowej – na po-

wsze systemy

czątku gry jej cena przekracza Two zdolności finansowe ok. 1,5 mln razy). Zaczynać trzeba więc od drobnicy – woda, żywność. Pojawia się tutaj druga wada gry – wszystkie zakupy robi się „na oślep”, nie są dostępne żadne informacje na temat innych planet. Nie chodzi mi tutaj oczywiście o żaden szczegółowy wykaz cen – to by było zbyt proste, wystarczyłoby jednak podanie profilu produkcji w zdanym miejscu.

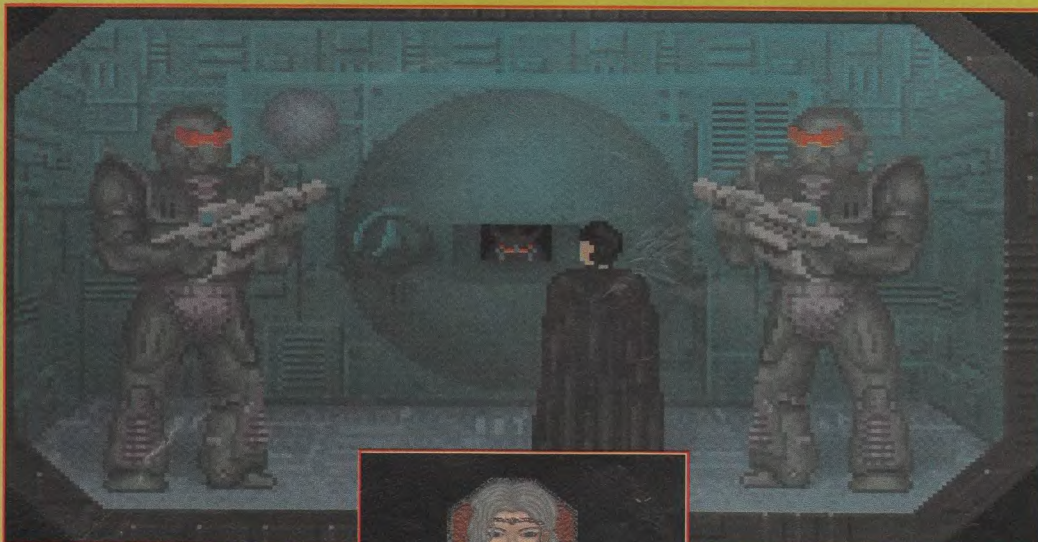
Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem tę grę, bałem się, że będzie polegała ona tylko na przeglądaniu arkuszy z cenami towarów i sterowaniu załadunkiem. Na szczęście autorzy dodali także niewielki element zręcznościowy. Niestety, pozostawia on wiele do życzenia. Elementem tym jest lot między kolejnymi układami. Można to było

rozwiązać tak, jak w „Elite” (trójwymiarowy symulator), albo tak jak w „Awesome” (dwuwymiarowa, niezwykle dynamiczna strzelanina). Niestety, w tym przypadku autorzy się nie wykazali. Niby nie jest to zasadniczy element gry, ale można było postarać się o coś więcej niż dość drętwa strzelanina z kilkoma zaledwie typami przeciwników.

Akcję urozmaicają także i inne elementy. Jednym z nich jest ta werna – można tu wpaść na kufelkę piwa lub też zagrać w kości. Drugi natomiast to niespodzianki losowe, takie jak np. kontrola celna (w razie wykrycia nielegalnego towaru przypadkowi ulega on, gotówka – to dlatego w grze istnieje bank – oraz część zdrowia gracza – karą za przemyt są tortury) lub też np. zdradziecki strzał zza węgła zakończony ulżeniem portfelowi gracza. Co ciekawe napaści zdarzają się także przy zerowym stanie konta – w takim przypadku komputer z dumą (oraz, trzeba mu to przyznać, z żelazną logiką, informuje nas o stracie 0 kredytów).

O grafice nie wspomnę – przecież to nie dla niej tworzy się (i kupuje) tego rodzaju gry, mogłaby jednak stać na nieco wyższym poziomie. Podobnie jest z muzyką – na szczęście można ją w każdym momencie wyłączyć.

Do kogo skierowana jest ta gra? To jasne – dla miłośników tego gatunku – amatorów zręcznościówek raczej nie pociągnie. Jeżeli ktoś natomiast lubi sobie pohandlować i nie przeszkadzają mu pewne niedociągnięcia techniczne, nie powinien się zbyt rozczarować. Na koniec natomiast mała uwaga osobista – wiem, że tak jest prościej i w ogóle, ale dlaczego znowu AMOS?



TIMSOFT - SKLEP SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu dokonać zakupów programów i akcesoriów komputerowych. Zamówienie można złożyć telefonicznie lub drogą pocztową najlepiej na naszym druku zamówienia. Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęci podniesienia jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

zasady funkcjonowania:
Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę w kwocie 6,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:

* bezpłatny katalog - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące) otrzymasz pocztą naszą ofertę

* szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. W przypadku ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia członków klubu
* bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie w otrzymanej od nas, opieczętowanej kopercie.
* bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) - już przy zamówieniach powyżej 39,00 zł!!!!




INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA ANGLIEJSKIEGO
Na 3 płytach CD ROM zawiera bezprzerwanie najlepszy pakiet programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na jednym z najlepszych na świecie kursów językowych Flying Colours brytyjskiej firmy Heinemann z Oxfordu. Programy ilustrowane są zdjęciami, szkicami wideo oraz zawierają tysiące różnorodnych ćwiczeń.

EUROPlus+ PROF. PACK 399,90 zł




ORTOMANIA (PC) 34,90 zł
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.




EDUKACJA (PC) 59,90 zł
Zestaw programów edukacyjnych dla szkół podstawowych oraz pierwszych klas szkoły średniej. Zawiera trzy doskonałe pozycje:
ORTORTIS - gra ortograficzna,
GEOGRAFIA - duża porcja materiału, nauka, testy,
HISTORIA - kilkadziesiąt testów, bogata oprawa graficzna



SKAUT KWATERMASTER (AMIGA) 29,00 zł (PC) 42,90 zł
Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Łobozna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.




JĘZYK ANGLIEJSKI (PC) 34,90 zł
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawym opracowaniem graficznym.




LIGA POLSKA MANAGER 95 (PC, AMIGA) 38,90 zł
Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej. Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczu.



SLATER MAN (PC) 34,90 zł
* rozbudowana gra zręcznościowa,
* pięćnaście pasjonujących etapów,
* trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
* wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
* żywa, 256 kolorowa grafika, świetny dźwięk
* dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu.



TYRIAN (PC) 42,90 zł
Kosmiczna strzelanina firmy EPIC. Niesamowicie szybkie akcje, wieloplaniowy scrolling, kilkanaście rodzajów broni, pola minowe i asteroidy do ominięcia. Możliwość równoczesnej gry dla dwóch osób, doskonały dźwięk i efekty dźwiękowe.




POLANIE (PC) 52,90 zł
Pierwsza polska gra strategiczna na komputerze IBM PC. Niesamowita podróż do przepięknego odgłosu niestanniej walki i pulsującego pełnią magią świata przedkór. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.



ENGLISH TESTER (AMIGA) 12,50 zł
Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera obliczany, starannie dobrany materiał ilustrujący wykorzystanie w praktyce wszystkich ważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo dotyczące podstawowych dziedzin życia.

MEGAPACK 6 144,90 zł
Na 10 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Kiddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyandia III, Steel Panthers, Maniac Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing.



LAZARUS (AMIGA) 29,90 zł
* gra przygodowo-zręcznościowa,
* pięć rozbudowanych, doskonałych scenerii,
* skomplikowane, zagmatwane misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
* żywa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.




F-19 STEALTH FIGHTER (AMIGA) 29,90 zł
Pilotujesz myśliwiec F-19. Starty i lądowania z lotniskowców i baz lądowych. Walki w Zatoce Perskiej, w Europie Centralnej, bardzo realistycznie przedstawione cele, mosty, lotniskowce, ukształtowanie terenu. Obdarzony inteligencją przeciwnik, setki strategicznie prawdopodobnych misji.



ZESTAW GIER Nr 1 (AMIGA) 29,90 zł
Zestaw gier Nr 1 - zawiera gry przygodowo-zręcznościowe, logiczne i sportowe: (Miecze Valdgira II, Magic Coins, Ace Ball oraz gra niespodzianka). Wszystkie gry zawierają szczegółowe, polskie instrukcje oraz są całkowicie spolszczone. 4 dyski!!!



KUPIEC (AMIGA) 29,90 zł
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierczej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, szerm, itp. Podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, możliwość zapisu stanu gry na dysk.



EDUKACJA (C-64) 19,90 zł
Zestaw programów edukacyjnych dla szkół podstawowych oraz pierwszych klas szkoły średniej. CHEMIA - 25 zestawów testów, ORTORTIS - gra ortograficzna, GEOGRAFIA - duża porcja materiału, nauka, testy, HISTORIA - kilkadziesiąt testów, bogata oprawa graficzna



EDUKACJA (AMIGA) 34,90 zł
Zestaw programów edukacyjnych dla szkół podstawowych oraz pierwszych klas szkoły średniej. Zawiera trzy doskonałe pozycje:
ORTORTIS - gra ortograficzna,
GEOGRAFIA - duża porcja materiału, nauka, testy,
HISTORIA - kilkadziesiąt testów, bogata oprawa graficzna

ZAMÓWIENIE TS 10 Twój komputer: CD ROM DYSK KASETA

Zakreśl pola przy wybranych programach, wpisz swój adres i wyślij zamówienie pocztą. Można także zamawiać programy telefonicznie. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.

<input type="checkbox"/> MEGAPACK 6 144,90 zł	<input type="checkbox"/> JĘZYK ANGLIEJSKI 34,90 zł	<input type="checkbox"/> LAZARUS 29,90 zł
<input type="checkbox"/> SETTLERS II 119,95 zł	<input type="checkbox"/> SKAUT KWATERMASTER 42,90 zł	<input type="checkbox"/> LIGA POLSKA MANAGER '96 38,90 zł
<input type="checkbox"/> DUKE NUKEM 3D 119,95 zł	<input type="checkbox"/> SLATERMAN 34,90 zł	<input type="checkbox"/> SKAUT KWATERMASTER 29,90 zł
<input type="checkbox"/> CIVILIZATION II 119,95 zł	<input type="checkbox"/> LIGA POLSKA MANAGER '95 38,90 zł	<input type="checkbox"/> ZESTAW GIER NR 1 (4 dyski) 29,90 zł
<input type="checkbox"/> WARCRAFT II 133,90 zł	<input type="checkbox"/> TYRIAN 42,90 zł	COMODORE C-64
<input type="checkbox"/> EUROPLUS+ PROF. PACK 399,90 zł	AMIGA 1 MB	<input type="checkbox"/> LAZARUS 6,90 zł
<input type="checkbox"/> EDUKACJA 59,90 zł	<input type="checkbox"/> EDUKACJA 34,90 zł	<input type="checkbox"/> KUPIEC (kasetka) 6,90 zł
<input type="checkbox"/> ORTOMANIA 34,90 zł	<input type="checkbox"/> ENGLISH TESTER 14,90 zł	<input type="checkbox"/> KUPIEC (wersja całodyskowa) 19,90 zł
	<input type="checkbox"/> F-19 STEALTH FIGHTER 29,90 zł	<input type="checkbox"/> ENGLISH TESTER 6,90 zł
	<input type="checkbox"/> KUPIEC 29,90 zł	<input type="checkbox"/> EDUKACJA 19,90 zł

RAZEM: _____

Wartość mojego zamówienia przekracza kwotę 39,00 zł (członkowie KLUBU) lub 89,00 zł (pozostali klienci). Wybieram więc jedną z wymienionych obok atrakcyjnych propozycji:

Bezplatna wysyłka paczki bezpłatnie
 Bezpłatne członkostwo w KLUBIE bezpłatnie
 Kupon rabatowy za 9 zł bezpłatnie

KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 6,49 zł

Tak po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego członkiem. Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 6,95 zł. 6,95 zł

Wszystkie ceny w nowych złotych, zawierają VAT **RAZEM DO PŁATY:** _____

Podpis zamawiającego: _____ Termin realizacji 3-14 dni.

TimSoft 75-016 KOSZALIN 1 SKR. POCZTOWA 211 tel. (094) 402-541

Nazwisko, imię: _____
 ul./miejsce: _____
 Poczta: _____

QUAKE™

podróż przez piekło



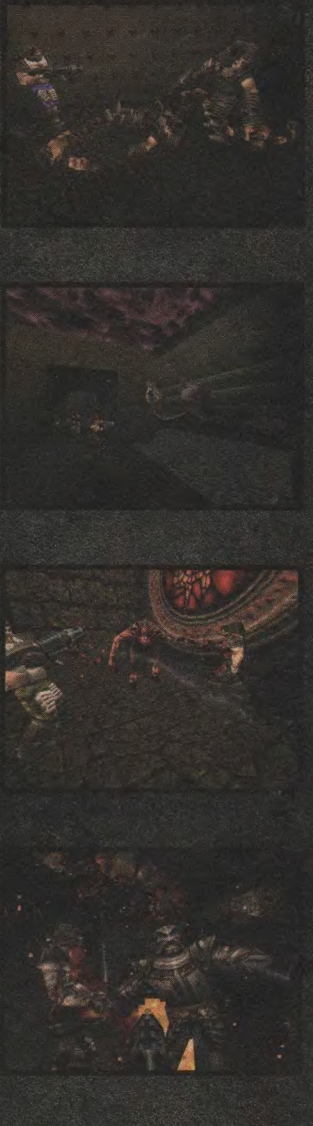
quake to niewątpliwie największe wydarzenie na rynku gier komputerowych w ciągu ostatnich kilku lat!

w pierwszym dniu pobytu quake'a w naszej redakcji praca po prostu ustała. Rozpoczęła się masakra! (cd action)

„pracujemy nad grą, która zmiażdży potęgę doom'a, tak jak doom zmiażdżył potęgę wolfstein'a.”
(John Carmack, 1994 r.)



TECHLAND
 63-405 SIROSZEWICE, PARCZEW 105
 TEL./FAX 064 347813
 TEL. 064 348890 W. 112, 090 344857



Przeżyjemy to jeszcze raz

Michael Jordan in Flight

Koszykówka została przerobiona na komputer kilkanaście razy. Jedną z ciekawszych produkcji tego typu przed paru laty była gra „Michael Jordan in Flight”.

Ciekawych przede wszystkim ze względu na możliwości graficzne. Niewiele gier w tamtych czasach korzystało bowiem z trybu SVGA. „Michael Jordan” był prekursorem serii koszykówek Electronic Arts, którą na razie zakończyła na razie „NBA '96”.

Doskonałość graficzna zawodników i boiska musiała zostać okupiona licznymi kompromisami: przeciw sobie stają drużyny złożone z trzech zawodników i grają na jeden kosz, wokół boiska nie ma nic (widzę ciemność). Cóż, wtedy królowały komputery 386

i nie należało od nich wymagać zbyt wiele.

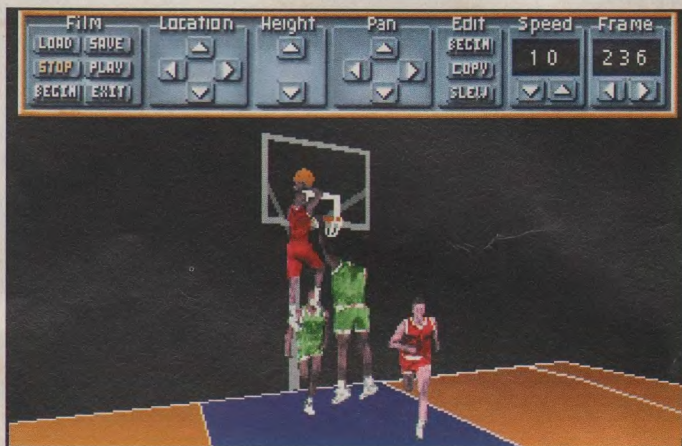
Paradoksalnie przesiadka na Pentiumy z szybkimi kartami graficznymi nie pozwoli cieszyć się pełnymi możliwościami programu. Sterowniki SVGA dołączono bowiem tylko do kilku najpopularniejszych w owych czasach kart graficznych, a te mo-

żemy w tej chwili podziwiać w muzeach. Mimo tego gra się całkiem nieźle. Prosta obsługa (wystarczy dwa przyciski myszy lub joysticka; nie ma opcji gry na klawiaturze), dynamiczna akcja, wybór pomiędzy gra towarzyską a grą w turnieju oraz możliwość zapisu na dysk bardziej udanych zagrań w postaci krótkich

filmów (można wybrać widok z jednej z kilku kamer!) powinny zachęcić wszystkich posiadaczy nieco słabszych komputerów do spojrzenia życzliwym okiem na tę grę.

Patcysz

Dystrybutor: IPS CG
Komputer: PC-CD, 4 MB RAM
Cena: 39,04 zł



SEAL TEAM Wycieczka do Wietnamu

Wielokrotnie w grach komputerowych wykorzystywano motyw komandosów i ściśle tajnych akcji w dżunglach rojących się od wrogów i pułapek. Pamiętam grę „Gun Boat”, w której pływało się łodzią patrolową po krętych rzeczkach Wietnamu wykonując różne zadania. „Seal Team” firmy Electronic Arts jest do niej bardzo podobny, zarówno pod względem grafiki jak i tematyki. Różnica polega na tym, że tym razem jesteśmy dowódcą czteroosobowej drużyny amerykańskich komandosów i poruszamy się głównie lądem.

Jak na każdej wojnie, trzeba strzelać, wysadzać i patrolować. Jednak w „Seal Team” nie wystar-

czy już mieć odpowiedniego uzbrojenia, żeby przejść przez całe pole walki rozwalając wszystko, co się da. Ponieważ przeciwnik na ogół przeważa liczebnie, ważne jest przede wszystkim, aby pozostać niezauważonym podczas zbliżania się na miejsce zadania. A jego cele bywają różne: zasadzka (rozbicie patrolu VietKongu), wysadzenie jakiegoś obiektu, porwanie czy obserwacja.

Misje, które przyjdzie nam wykonywać, są dość mocno osadzone

w realiach historycznych. Często po udanym zakończeniu jakiejś akcji dowiadujemy się, jaki miała ona wpływ na przebieg wojny amerykańsko-wietnamskiej. To samo dotyczy również sprzętu. W zależności od rodzaju wykonywanego zadania trzeba określić ile bierzemy karabinów (jakich), apteczek, granatów lub innego wyposażenia, jak kajdanki (do porwania) czy krótkofalówka, za pomocą której możemy się porozumiewać ze wspierającymi nas oddziałami: czasem jest to

helikopter, czasem łódź patrolowa. Pełnią one dla naszej drużyny bardzo ważną rolę: zapewniają dyskretne przybycie na miejsce akcji, ewakuację oraz wsparcie ogniowe podczas jej trwania. Grafika nie jest zła, ale mogłaby być lepsza. Jest to naj-

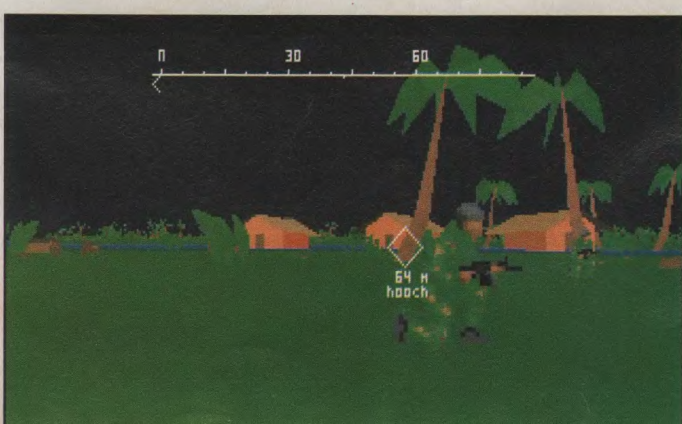
rodzaj wektorówki, gdzie drzewa składają się z prostopadłościennego pnia i półprzezroczystej zielonej płaszczyny. W wioskach, które zdarza nam się patrolować, nie możemy wchodzić ani do bunkrów ani do chat. Pomimo tego, w tej wektorowej dżungli można się nieźle ukryć, a całość robi raczej dobre wrażenie.

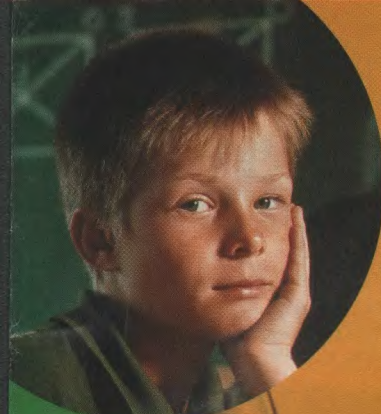
Dźwięk jest na dość dobrym poziomie. Co prawda nigdy nie byłem w Wietnamie na wojnie, ale sądzę, że tak to właśnie wygląda: krzyk ptaków, bzyczenie much i od czasu do czasu terkot M-16 (to ostatnie jest w dużej mierze uzależnione od nas).

Pomimo, że „Seal Team” nie jest graficznym hitem, dzięki dobremu dźwiękowi i realizmowi gry, podczas pełnego napięcia czolganiam się po zielsku pełnym robali czuje się atmosferę walki.

WERNER

DYSTRYBUTOR: IPS Computer Group

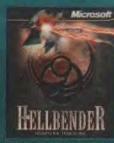




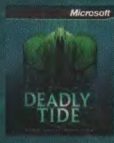
„Moi starzy są w błędzie, myślała, że jak mam szlaban, to nigdzie nie latam...”



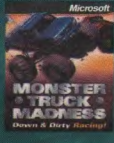
O rany silniki! Znosi mnie! Kurczę, kończy się paliwo! AAA !!! Gdzie jest spadochron?!
 Zaraz rozbijemy się o drapacz chmur!
 Uff... udało się...
 Tak. Tak będziesz krzyzczeć, grając w **Microsoft® Flight Simulator 6.0** i w inne gry, które przygotowała dla Ciebie firma Microsoft.
 Przecież wiesz, że trzeba czasem odlecieć...



Microsoft® Hellbender - jesteś komandorem super myśliwca i masz za zadanie samotnie powstrzymać inwazję bezdusznych najeźdźców. Przyszłość Koalicji Niepodległych Planet spoczywa w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny!



Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali... Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię... Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy przybyszów i uratować swoją planetę?



Microsoft® Monster Truck Madness - siadasz za kółkiem najbardziej odjazdowej maszyny na świecie. Dajesz gaz. Wyścig się rozpoczyna. Teraz już nic Cię nie zatrzyma...



Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro - super joystick, dzięki któremu masz w garści wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier). Istnieje również wersja Standard.



Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
<http://www.microsoft.com/poland/>
 oraz:
<http://www.microsoft.com/games/>

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Promocje od 1 listopada 1996r.

© 1996 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Microsoft SHOP SHOP Białystok: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 52-01-34; Bydgoszcz: ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; Chorzów: ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; Częstochowa: INWAR S.A., tel. (0-34) 25-32-25; Gdańsk: ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; Katowice: ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; Kielce: OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; Koszalin: ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; Kraków: ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-00; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; Legnica: KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; Lublin: ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; Łódź: ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26; SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; Olsztyn: ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; Opole: ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; Oświęcim: KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; Poznań: ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; ON-LINE Centrum, tel. (0-61) 52-36-65; Radom: Novatech, tel. (0-48) 60-22-67; Rzeszów: ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; Szczecin: ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; Warszawa: A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 173; ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEK POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34.

C-64

Alternatywna forma zapisu

Z grami do C-64 zawsze był pewien kłopot. Pomijam tu oczywiście kwestię dostępności... Chodzi mi raczej o pamięci masowe. Kiedyś podstawę stanowił magnetofon. Do dziś pamiętam zabawę z gmeraniem w nim śrubokrętem i ustawianiem pochylenia głowicy. Poza tym istniał problem szybkości przesyłania danych i sposobu wczytywania gier zapisanych w kilku częściach. Potem przyszła kolej na stacje dysków. Oczywiście był to sprzęt o wiele wygodniejszy w użyciu, skończyły się też problemy z fragmentami gier. Niestety, w podstawowej wersji prędkość transmisji niewiele przewyższała tę znaną z magnetofonu. Co prawda istniały programy przyspieszające transmisję, wymagały jednak innego standardu zapisu plików. A nikt nie produkował niestandardowo zapisanych gier...

W tym miejscu pojawiają się kartridże. Porządna kasetka stanowi zapewne podstawowe wyposażenie większości komodorowców. Zazwyczaj jednak zapisane są na nich programy obsługi stacji dysków, kopii, wspomniane dopalacze, czasami jakaś odmiana assemblera. O grach długo nie było w Polsce słychać. Zresztą, w czasach gdy kwitło piractwo, nie powinno to nikogo dziwić – na jednej kasiecie czy dyskietce można było

nagrać nawet kilkanaście gier. Zresztą nie istniała na rynku praktycznie żadna konkurencja – kartridże po prostu się nie opłacały.

Firma ATRAX z Warszawy wypuściła na rynek serię 20 kartridży (kolejne w przygotowaniu). Zawierają one po 4-5 gier. Lista ich jest,

mogą nimi być, zwłaszcza dla najmłodszych graczy. Niestety, lojalnie muszę uprzedzić, że większość tytułów to stare pozycje – sprzed 4-6

lat. Nowsze są właściwie tylko gry polskie. Ale cóż począć – praktycznie tylko u nas istnieje jeszcze rynek Commodore'a C64.

Nie chciałbym jednak kończyć tak pesymistycznym stwierdzeniem. Więc powtórzę jeszcze raz – zestaw gier na kartridżach może stać się przebojem. Są one niezwykle łatwe w obsłudze (pamiętać tylko należy o tym, aby wkładać je nalepką do góry, oczywiście przy wyłączonym komputerze) i szybkie. Zauwa-



Dzisiaj jest nieco inaczej. Oryginalne produkty są w cenie przystępnej praktycznie dla każdej kieszeni. Jeżeli więc cena kartridża jest niewiele wyższa od kasety, to wszystko przemawia właśnie za zdecydowaniem się na jego zakup.

jak łatwo policzyć, dość długa, nie ma też zbytniego sensu jej zamieszczanie. Wystarczy chyba, że wspomnę o takich grach jak „Theatre Europe”, „Operation Hormuz”, „Count Duckula” czy też „Agent UOP”. Wszystkie one były w swoim czasie wielkimi przebojami. I nadal

żyłem jednak małe niedociągnięcie – przydałby się tu jeszcze przycisk RESET – jest on przecież tak łatwy w montażu, a oszczędziłoby się w ten sposób obwody obciążone włączaniem i wyłączaniem komputera.

LUX

AtraX s.c.

ul. Graniczna 5

05-506 Nowa Iwiczna /k. Warszawy

tel. / fax (022) 756-90-25

BYDGOSZCZ RESTORE, ul. Śniadeckich 18, tel. 22-96-50;

CZESTOCHOWA DRZAJA, ul. Mirowska 8, tel. 24-34-32;

GDAŃSK ARTICA, ul. Matejki 6, tel. 470-280;

SMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1, tel. 312-964;

JELEŃ GÓRA PRIMA, ul. Poczтовая 5, tel. 248-73;

LUBLIN XYZ, ul. Okopowa 6, tel. 736-266;

ŁÓDŹ PARTNER, ul. Piotrkowska 96 p.225, tel. 328-519;

MALBORK GRACOMM, ul. Mickiewicza 26, tel. 726-569;

OLSZTYN CONTRA, D.H. BIM, ul. Piłsudskiego 46;

OPOLE AR-WAL, ul. Wyszymirskiego 1, tel. 74-64-43;

PIŁA ARK, ul. Buczka 22a, tel. 12-81-83;

POZNAŃ ARK, ul. Garbary 29, tel. 531-903 w.13;

RADOM RAM, S.D.H. SEZAM, I p.;

RZESZÓW AVALON, ul. Targowa 1, pok.1010, tel. 522-707;

SŁUPSK SKLEPKOMPUTEROWY, ul. Wojska Polskiego 19, tel. 42-42-51;

STEL-DOM, ul. Jagiełły 3, tel. 426-328;

* Cartridge z grami do Atari i Commodore

* Rozszerzenia pami@ci i modulatory do Amigi

* Konsole, akcesoria i cartridge z grami

* SEGA Mega Drive i Game Gear

SZCZECIN DARCOM, D.H. HELIOS II, tel. 330-944;

TARNÓW KWANT, ul. Rynek 14, tel. 223-640;

TORUŃ ULMAR, ul. Mickiewicza 112, tel. 229-11;

TYCHY VIDEOBIT, ul. Kard. A. Hłonda 77, tel. 127-69-75;

WARSZAWA COMAT, D.T. SMYK, II p., tel. 277-211 w.356;

FIRST, ul. Kondratowicza 4c, tel. 675-60-21;

FIRST, ul. Burgaska 2/4;

FIRST, ul. Wysockiego 26 paw.3, tel. 614-40-85;

MIRAGE SOFTWARE,

ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671-77-77;

WŁOCŁAWEK NATALIA SOFT, ul. Witosa 4, tel. 312-800;

WROCŁAW DYSKLAND, S.D.H. FENIKS, IV p. st.11, tel. 25-24-58;

ZIELONA GÓRA VADIM, ul. Kupiecka 28, tel. 26-56-72, 27-07-05;

Return Fire

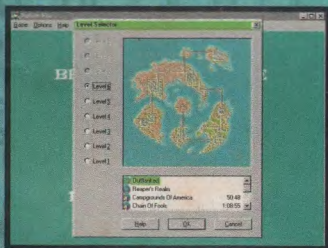
100 misji

Rzadko kiedy dostajemy dwie gry w jednej (nie liczę dem dołączanych w celach promocyjnych), a tak dzieje się z najnowszą strzelanką produkcji Warner Interactive International.

Zasady w gruncie rzeczy są proste i nie należy z tego tytułu czynić zarzutu – w końcu ludzie nie po to sięgają po strzelanki by deliberować nad zawilociami scenariusza i zagłębiać się w psychologiczne portrety bohaterów (jeśli ktoś się upiera, może przeczytać w instrukcji legendę). Mamy więc 4 rodzaje broni: helikopter, czołg, wóz raketowy i samochód terenowy. Naszym zadaniem jest odnalezienie bunkra dowodzenia przeciwnika, rozbicie go i uwieszenie znajdującej się tam flagi do swej bazy. Wygląda łatwo i przyjemnie, choć nie zawsze tak jest.

Gra składająca się ze 100 misji, podzielona została na 2 części: trening i turniej. Te z kolei na 10 części.

Pierwsza przeznaczona jest dla jednego gracza walczącego przeciw komputerowi. Ruszamy w niej, by znaleźć wrogi bunkier dowodzenia. W początkowych misjach jest to niesłychanie proste – zazwyczaj stoi tylko jeden. Kłopoty zaczynają się dopiero wtedy, gdy jest ich kilka (czasem nawet kilkadziesiąt), a wokół każdego z nich stoją wieże czekające tylko na to, byśmy się do nich zbliżyli. W treningu bowiem wróg się jedynie broni.



Nie atakuje naszej bazy, bo za bardzo nie ma czym. Po odnalezieniu więc właściwego bunkra, co zazwyczaj najwygodniej i najszybciej uczynić helikopterem, musimy oczyścić drogę do niego z nieporządkanych wież strażniczych i min. Do tego celu doskonale nadają się czołg i wóz raketowy. W końcu wyruszamy samochodem terenowym, by zabrać z rozbitego bunkra flagę. Jeśli gracz wykazuje opieszałość zatrzymując się tu i ówdzie zbyt długo (a czasem trzeba choćby dla uzupełnienia paliwa i amunicji), jest skutecznie kontrowany przez niewielkie, ale niezwykle upierdliwe helikoptery nadlatujące z różnych stron w ilościach dążących do ∞ . Jedyna

rada to strzelać i ruszać się. Jeśli natomiast zdarzy nam się helikopterem wylecieć za granicę pola bitwy (której zresztą nie wiadać), napotykamy łódź podwodną, co zazwyczaj rozwiązuje problem powrotu do bazy.

Z początku trudno się do tego przyzwyczaić a trudności z pokonywaniem brodów, jazdy przez dżunglę czy między minami potęgują emocje. Wszak wszystko odbywa się na czas (nie wpływa on na zaliczenie misji, ale jest zapisywany dzięki czemu działa „przodownictwo pracy” i możliwe jest bicie rekordów). Po pewnym czasie atrakcyjność kłód rzucanych pod nogi mija bezpowrotnie, bo skaczymy przez nie z zamkniętymi oczami. Nie zmienia to nawet setki wież i wrogich helikopterów. Jedynym czynnikiem dopingującym do sprawnego zakończenia misji pozostaje czas, ale emocje siadają.

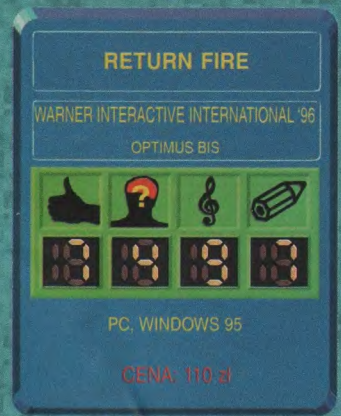
Nie siadają natomiast podczas drugiej części gry, którą można chyba nazwać grą właściwą. Każdy z graczy ma własną bazę, równą liczbę sprzętu i musi rozwalić przeciwnika. Z dużym upodobaniem



testowałem tę część „Return Fire”, bo jak każda gra z żywym przeciwnikiem dostarcza wiele satysfakcji (szybkie zmiany broni, minowanie wrogiej bazy itp), a do tego nie trzeba nawet dwóch komputerów (co więcej – nie trzeba nawet miejsca na dysku; gra zadowala się około 500 KB).

Oprawa gry zasługuje na uwagę z kilku względów. Pierwszym i najważniejszym jest muzyka. Jak w mało której grze ilustracją akcji są wyłącznie nie utwory klasycznie. Niektórzy się skrzywią, ale z pewnością przyznają mi rację po zobaczeniu gry (i co ważniejsze - usłyszeniu). Kawałki zostały dobrane świetnie! „Lot trzmiela” czy ka-

walek Wagnera z „Pierścienia Nibelungów” tworzą tak wspaniałą atmosferę, że aż dziw, iż nie zostały napisane specjalnie dla tej gry. Graficznie gra prezentuje się słabiej, choć należy zwrócić uwagę na bardzo przyjemny ruch kamery, która sama to zbliża się, to oddala zazwyczaj trafnie dobierając perspektywę. Wśród szczegółów technicznych



warta odnotowania jest chociażby możliwość obracania wieży w czołgu, co jak na strzelankę wydaje się szczytem symulacji.

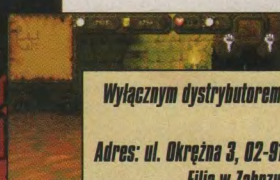
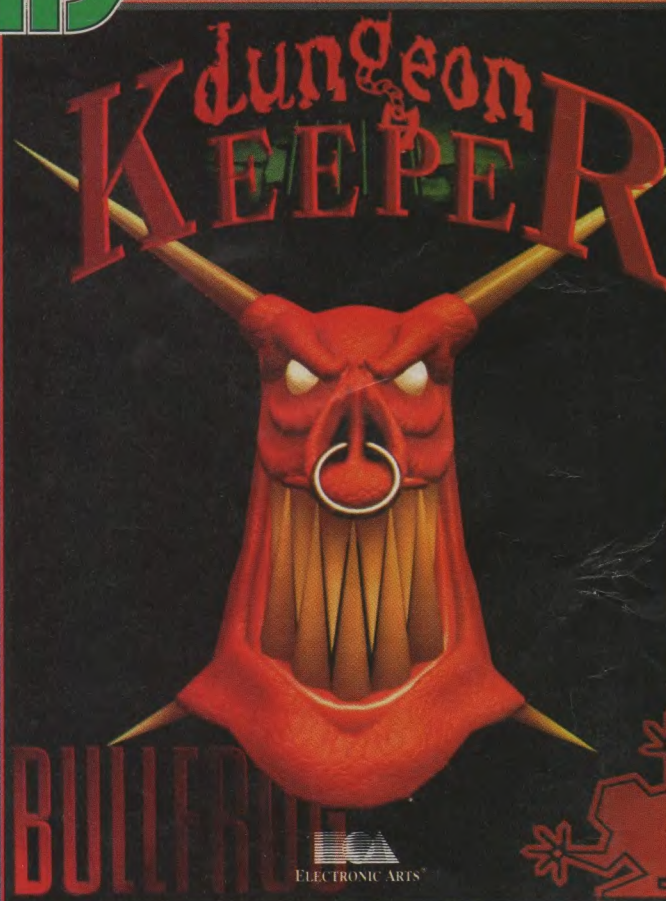
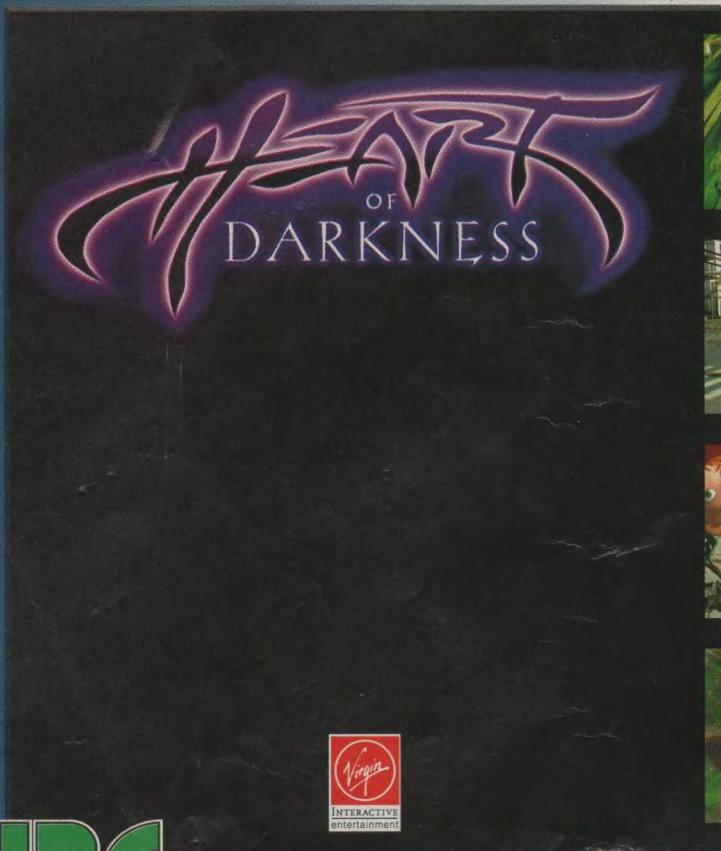
„Return Fire” pomimo tych kilku udanych rzeczy, jako całość nie stanowi produktu wybitnego. Z pewnością da wiele radości wszystkim tym, którzy zasiądą przed klawiaturą w parach (niekoniecznie mieszanych). Niewątpliwie ta jej część w połączeniu ze wspaniałą muzyką i prostotą reguł stanowi o jej atrakcyjności.

Palcusz



TO NIC, ŻE SKOŃCZYŁY SIĘ WAKACJE. PRAWDZIWA ROZRYWKA DOPIERO PRZED WAMI!

IPS COMPUTER GROUP ZAPRASZA DO SWOICH SKLEPÓW! IPS COMPUTER GROUP ZAPRASZA DO SWOICH SKLEPÓW!



...te i wiele innych gier wkrótce
dostępne w salonach sprzedaży
naszych dystrybutorów
których listę
zamieszczamy poniżej

AMI-COMM

Gdańsk, ul. Kartuska 245 tel. 058-321044 w.8

ARTICA

Gdańsk-Wrzeszcz, ul. Matejki 6 tel. 058-470262
Sklep: Gdańsk ul. Grunwaldzka 45

AVAX

Warszawa, St. Zjednoczonych 65 tel. 022-130926

BILANG

Szczecin, Pl. Rodła 8 tel. 091-594042

CD PROJEKT

Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3 tel. 022-250703

CLOCK

W-wa, Wyb. Kościuszkowskie 21/27 tel. 022-354265

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

Warszawa, ul. Grzybowska 39 tel. 022-6208299

MIRAGE

Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4 tel. 022-6711551

OPTIMUS BIS

Częstochowa, ul. Kopernika 10/12 tel. 034-652974

STUDIO Komputerowe

Wrocław, ul. Kłaczki 4/1 tel. 071-252458

USER

Kraków, ul. Rzemieślnicza 31 tel. 012-668854

Sklepy firmowe:

BILANG

Szczecin, Plac Rodła 8 (sklep PAZIM)

MIKRO-FAN

Olsztyn, Pl. Wolności 2/3

MEGAMEX

Łódź, ul. Piotrkowska 153

COMAT

W-wa Centrum Handlowe Dworzec Centralny paw.12

CMR Digital

Warszawa, Al. Jerozolimskie 2

AMIKOM

Białystok, ul. Piłsudskiego 38

Tutaj jest miejsce na Twój sklep

Wyłącznym dystrybutorem niniejszych produktów na terenie Rzeczypospolitej Polskiej,
jest firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.
Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69.
Filia w Zabrzu: 41-800 ZABRZE, ul. Wolności 262, tel./fax: (0-3) 175 39 72
Nasza strona w Internecie: <http://www.ipsecg.waw.pl>
WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

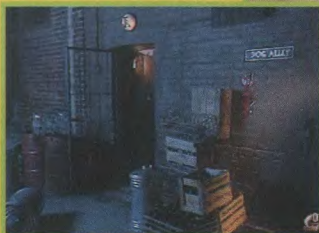
The Dame Was Loaded



Gry przygodowe (i nie tylko, ale o nich chciałbym głównie teraz pisać) przypominają ostatnio coraz bardziej filmy. Dlaczego – każdy widzi. Wynajmuje się zawodowych aktorów, stawia na niebieskim tle, kręci od metra ujęć a potem to wszystko skleja, tnie i jeszcze raz skleja. A potem jeszcze wkłada w komputerowe obrazy na komputerze, dodaje trochę od siebie (czyli od autorów) i jest.

Ponieważ jednak na filmy wolę chodzić do kina, staram się grać w gry mniej spektakularne (ponakręcane), a bardziej wymagające myślenia, kombinowania, zabierające więcej czasu niż mam do odebrania. Krótko mówiąc, lubię grać w coś jednocześnie ładnego jak i rozwijającego. Opisywana „The Dame...” w pewnym stopniu mnie usatysfakcjonowała (czyli Dama przyniosła Ci satysfakcję? – Borek)

BEAM Software wymyślił sobie oto nowy interfejs komunikacji z mną. Jest to rąsja, która w zależności od chęci i możliwości przyjmuje różne i różniste kształty – gdy mogę coś podnieść, czegoś użyć, gdzieś pójść, z kimś pogadać, coś zobaczyć, lub gdy nic nie mogę. Przyzwyczaiłem się szybko, bo i tak najczęściej ogląda się stary patefon, który informuje, że właśnie słuchamy komentarza do naszych działań lub wypowiedzi spotykanych osób. Wiadomo, gra jest jak na nasze nowoczesne czasy przystało *full-talking* i nie przewidziano żadnych tekstów pisanych (z wyjątkiem tych w gazetach, ale czcionka jest i tak zbyt mała). Bez karty dźwiękowej i niezłej, naprawdę niezłej znajomości języka angielskiego, ani rusz. Ani Ani, he he.

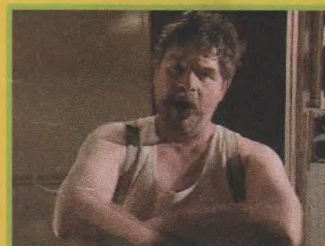
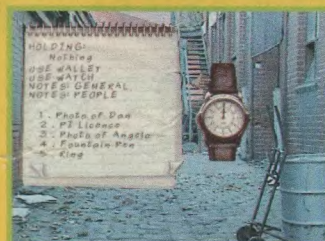
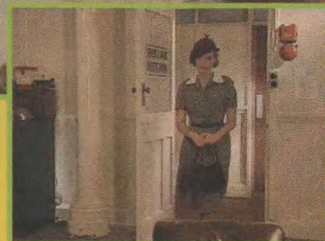


Pora już wspomnieć o to tu biega. I kiedy. Ano jest rok 1940. Ty jesteś prywatnym detektywem (PI), któremu zaszlachtowali ukochaną kobietę, który przerabiał sobie w życiu i który pracuje w firmie detektywistycznej, której szef nie ma na rachunek telefoniczny (dodać trzeba, że dzwoniłeś w tym feralnym miesiącu kilka razy do Australii). Gdyby nie niespodziewana wizyta pewnej Lejdy (orginalna „Lady” wygląda dość dziwnie, nie mielibyście szmalu na zapłacenie za wynajęty lokal i w ogóle byłoby nielicho (które ponoć nie śpi).

A owa Dama wynajmuje Cię w charakterze PI do szukania jej brata (hmm, to się teraz brat nazywa). Otrzymujesz zdjęcie, nazwisko (nieaktualne) i garść klikliwych informacji, jaki to on był wspaniały, itepe, itede. Po wydaniu 50\$ na właściciela domu i kilku gadkach szmatkach, możesz już się zorientować, że gra jest pod kilkoma względami nowatorska.

Zacznijmy od tego, że nasz facio żyje. Musi się czasem przespać, często coś zjeść, bardzo często odpocząć. Na szczęście mamy sofę, zegarek dla sprawdzenia godziny, portfel ze szmałem na jedzenie i miejsce, gdzie możemy trochę kasy zamienić na obrzydliwe żarcie. Jedynym pożytkiem z odwiedzin w jadłodajni jest możliwość zakoszenia talerza, widelca bądź noża.

U fryzjera z kolei można sobie kilka chwil pogadać, ogolić się i od czasu do czasu coś wziąć – na przykład włosy. Poza tym gość mówił jak rodowity murzyn (a kto to jest rodowity murzyn??), co mi



się spodobało, od razu przypominałem sobie Jordana.

Do poruszania się mamy stary samochód i mapę, podzieloną na sekcje – centrum, miasto, stan. Nasz bohater chodzi własnymi ścieżkami i często odmawia udania się w niektóre rejony, motywując to godziną, niewiedzą lub zmęczeniem. Z jednej strony jest to mocno wkurzające, z drugiej – ogranicza nasze pole manewru i czas stracony na jeżdżenie bez ładunku i składu.

Kilka słów o Wallecie i Timerze. Zegarek umożliwia „drobne” skoki czasowe, o 10-20 minut do przodu, jeśli spodziewamy się rychłych zmian. Z portfela natomiast wydobywamy gotówkę w banknotach po 1, 10 lub 20 dolarów.

Każda nasza akcja, jak gadka szmatka, jazda dokądś, zdobywanie informacji, jedzenie, spanie, chodzenie, czekanie, nie dzieje się bez straty czasu. A ponieważ mamy go ograniczoną ilość, sugeruję robienie czystych SAVEGAME'ów i zastanawianie się nad tym, co się mówi i gdzie się chodzi. Często wkurzona naszym ględzeniem osoba olewa nas i ekspediuje za drzwi – powrót do normalnego stanu trwa zwykle kilka godzin, a nawet cały dzień. I co będziesz wtedy robił – plut i łapał?

Gra, tu muszę zaznaczyć, nie jest prosta. Znaleźć możemy bez liku przedmiotów, używanie ich na każdej spotkanej osobie bądź zadanie ciekawym przedmiocie, to zadanie co najmniej dla Haszakmana albo nawet Spider-Dżemika. Człowiek używający głowy a nie dżemu będzie miał z całą pewnością problemy z odnalezieniem jednej, dobrej drogi wiodącej do celu. Ja się, przyznam szczerze, zaciąłem, ale nie mam zamiaru rezygnować – za miesiąc obiecuje Wam solennie solution.

Kończąc moją dowcipną (ha ha) recenzję – jeśli macie olej, pieniądze i trochę wolnego czasu, a także jeśli szpachacie trochę w języku Szekspira, kupcie ten program koniecznie, niezbędnie a nawet nieodwołalnie. Przypomniecie sobie „Heart of China”, pooglądacie trochę filmów, pomyślicie lub przeczytacie mój solution, posłuchacie dobrej, angielskiej wymowy i zużyjecie trochę wolnego czasu, zamiast przeznaczać go na jakąś tam naukę. Same plusy jak dla mnie.

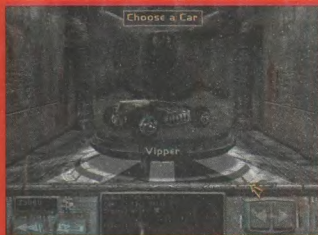
Luke

THE DAME WAS LOADED

PHILIPS & BEAM SOFTWARE '96



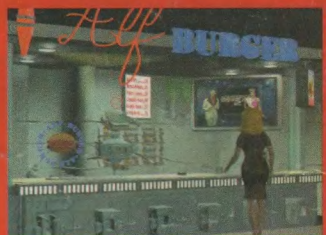
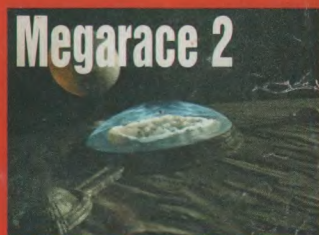
PC 486, 8 MB RAM, CD-ROM, SBLASTER



Mamy rok mocno przyszyły – nie jest to nigdzie powiedziane wprost, ale od naszego sielankowego końca wieku dwudziestego musiało upłynąć sporo czasu. Wszystko dookoła jest zrobotyzowane, nawet ludzie. Tylko nieliczni stać na ludzkie ciało. A właściwie... o czym ja się tutaj rozpisuję? Legenda taka sama dobra jak każda inna. Najważniejsze, żeby wsiąść do pojazdu i pognać. I wygrać.

W trakcie gry stajemy się częścią wielkiego telewizyjnego spektaklu. Trwają wyścigi, w których dozwolone są nie tylko pedały gazu, ale i spust, celownik, rakiety i miny. Najpierw prowadzący program VWBT Lance Boyle wraz ze swoją śliczną asystentką (mającą nowe ciało – „Lance, jak Ci się podoba moje nowe ciało?” – „Nie wiem, jeszcze go nie wypróbowałem”) popowiada trochę głodnych kawałków robiąc przy tym miny, a potem zaczyna się wyścig – najpierw w wielkiej fabryce, potem w Tybecie, potem gdzieś poza Ziemią, a w końcu w Brooklynie. Każdy wys-

Szybkie samochody i piękna kobieta



ciąg składa się tak naprawdę z trzech biegów, w dwóch pierwszych wolno strzelać, w trzecim już nie, między biegami można zajrzeć do warsztatu, żeby naprawić samochód i dokupić brakujących rakiet, miotaczy itd. Za każde miejsce w wyścigu można dostać trochę gotówki, oczywiście tym więcej, im miejsce jest lepsze. Ot i cała gra – zupełnie jakbyśmy wszystkie te elementy widział już po kilkanaście razy.

Bo i nie ma w grze nic nowego, ale jakość grafiki i dopracowanie niektórych szczegółów może rzucić na kolana. Całość działa w trybie 320*400*256 kolorów, wyścig odbywa się na wcześniej policzonym torze, wyświetlanym w miarę jazdy. W taki obraz wyso wywane są samochody zawodników – i całość jest dynamiczna, szybka i absolutnie rewelacyjna. Na pojedynczych screenach nie będzie tego niestety wi-



dać, tor trzeba zobaczyć w ruchu, żeby móc go docenić. Otoczenie jest bardzo realistyczne, od czasu do czasu w tle widać jakieś ruchome elementy, trasa wiję się to tu, to tam, rozdwiają by po chwili z powrotem połączyć, raz idzie ostro pod górę, raz w dół, raz do góry nogami, po prostu obłąd. A tu jeszcze nie tylko, że trzeba się w tych zakrętach zmieścić i nie wpaść na bandę, ale i trzeba uważać na przeciwników, ładujących się

w nas co chwila, od czasu do czasu strzelać do nich, żeby wypadli z wyścigu, omijają tych, co już nie jadą, omijają pozostawione na trasie wybuchowe niespodzianki i puste beczki, które wprawdzie nie wybuchają, ale wyhamowują cały nasz pęd. W dodatku jakoś tak dobrano parametry pojazdów i sposób ich zachowania na torze, że praktycznie nie udaje się uciec przed stawkę i cały czas trzeba jechać w ścisną, zażarcie walcząc o dobrą pozycję, którą regularnie udaje się zdobyć lub stracić na ostatnim zakręcie przed metą.

A po wyścigu... A po wyścigu mamy szansę posłuchać kolejnego debilnego komentarza. Lance zdejmuje lub zakłada kolejne okulary, jego asystentka (nie mogą sobie przypomnieć jak ona się nazywa) wchodzi w kolejnym stroju po-

czym zaczynają gadać głupoty, takie klasyczne, telewizyjne, z idiotycznego programu nastawionego na niezbyt wybredną publiczność. Cały wic w tym, że oboje są nie-wiarygodnie pewni swojej doskonałości, więc robią z siebie kompletnych idiotów wprost koncertowo – a publiczność reaguje zgodnie ze scenariuszem w momentach, kiedy zapala się napis „ap-lause”. No po prostu miód.

Nie żeby zaraz była to najlepsza gra pod słońcem – co to to nie. W końcu temat stary i oklepany, a gra niezbyt trudna, więc jak ktoś zdolny skończyć ją można w ciągu dwóch, trzech dni. Mogłaby być – dla tych zdolniejszych – trochę bardziej dynamiczna i jeszcze szybsza. Ale to chyba najważniejsze i zarazem wszystkie zarzuty, bo poza nimi nie bardzo jest się do czego przyczepić. Nawet do szybkości działania nie bardzo można, bo na zwykłym DX50 animacja była zupełnie płynna, a to już zaczyna być w tej chwili absolutne minimum. O czym informuję – tym razem bez cytowania Herberta:

Borek

