

Gry Komputerowe

numer 12/94 (11) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 18.000 / 1 zł 80 gr

12/94
GRUDZIEŃ

COLONIZATION

Valhalla

Rise of
the
Robots

Grafika z „Rise of the Robots”



**UNDER A
KILLING
MOON**

Wesołych Świąt!

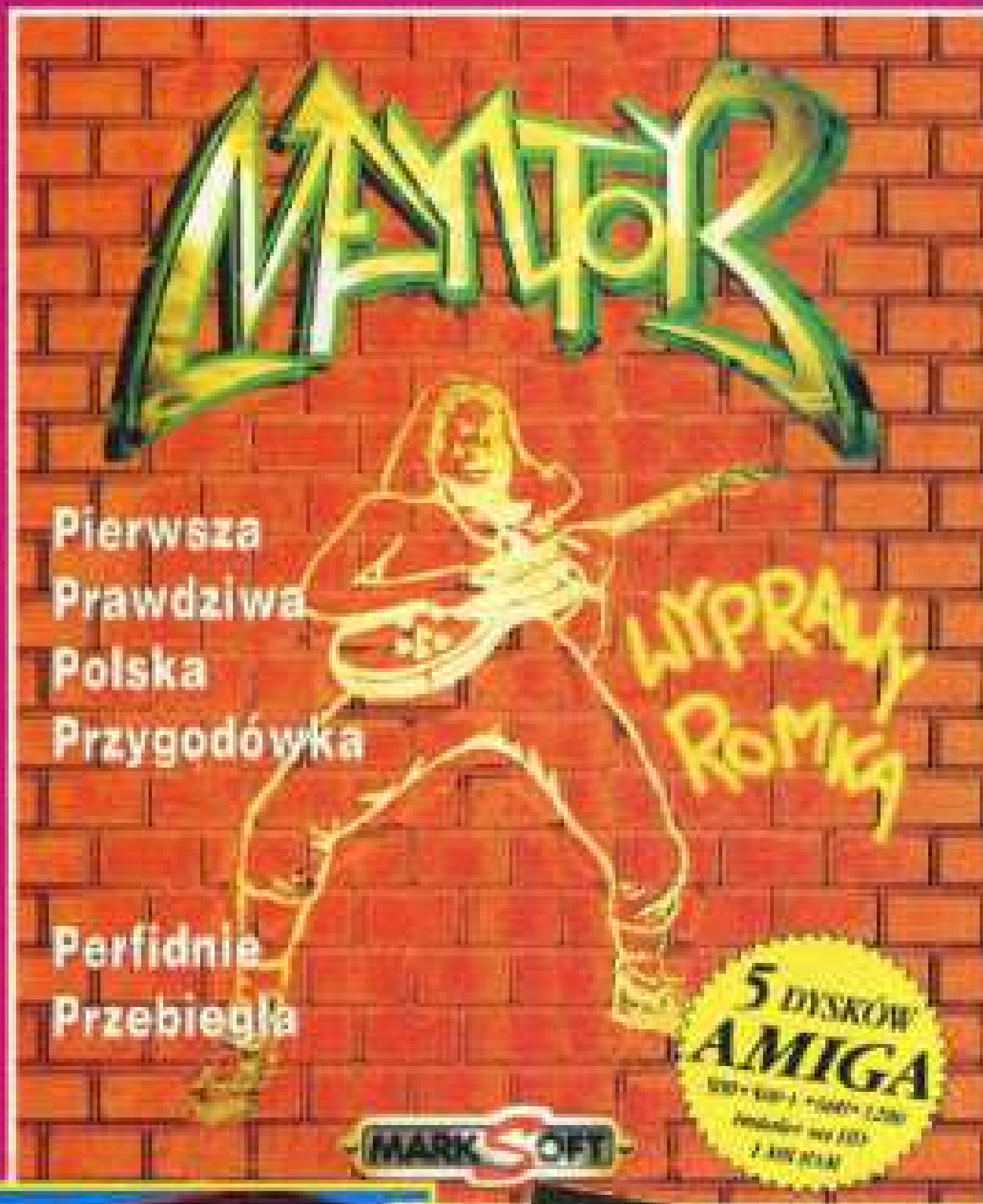


NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

Komputery
kontra Konsole

W OFERCIE PONAD 650 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64



EKSPERYMENT DELFIN

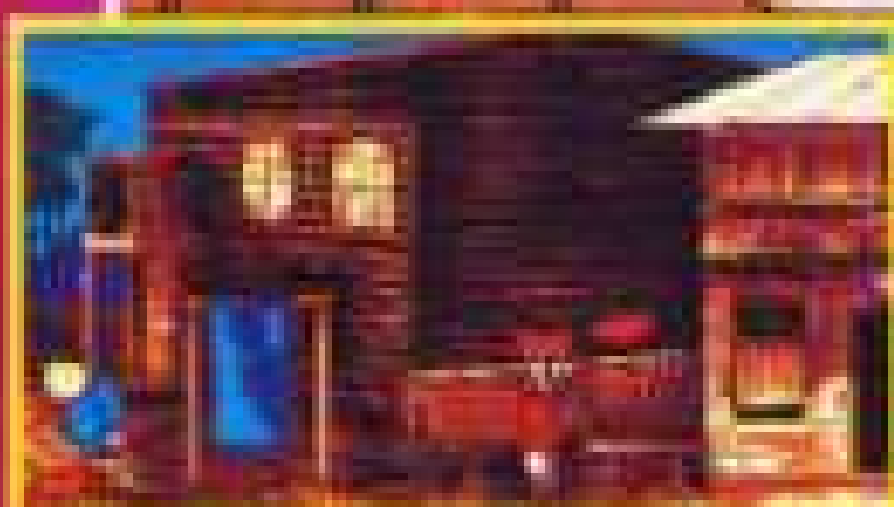
Kolejna porywająca przygodówka zrobiona przez autorów „MENTORA”

4 dyski

cena 340000,-



Masz do wykonania niezwykle tajemniczą a zarazem nietypową misję... Niezbędny w realizacji zadania będzie super zegarek umożliwiający przenoszenie się w czasie.



...możesz zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy na bezludnych wyspach oraz grać koncerty w wioskach murzynskich...

cena 355000,-



AMIGA CD32

Dangerous Streets	520
Summer Olympics	520
Surf Ninjas	520
Trolls	520
Whales Voyage	520

AMIGA

1869	350
Addiction	345
Apidya	280
Assassin	280
Big 100 (100 gier)	495
Body Blows + Superfrog + Overdrive	680
Brides of Drakula	295
Dangerous Streets	280
Demon Blue	170
EKSPERYMENT DELFIN	340
Euro Soccer	280
F16 Combat Pilot	170
Furry of the Furies	525
Gear Works	280

Genesis	525
MENTOR	355
Olympiad Collection	185
Oscar	260
Skidmarks	410
Tornado	550
Trolls	235
Uridium II	390
Winter Supersports	235
Oscar (A1200)	280
Skidmarks (A1200)	410
Tornado (A1200)	575
Trolls (A1200)	260

IBM PC

1869	345
Addiction	345
Big 100 (100 gier)	495
Classic Collection (4 gry)	525
Colossus (4 gry)	430
Dangerous Streets	280
Demon Blue	170

Euro Soccer	280
F16 Combat Pilot	170
Furry of the Furies	525
Gear Works	280
Genesis	525
Oscar	305
Stunt Driver	195
Surf Ninjas	280
Tornado	580
Trolls	260
Valhalla	465
Winter Supersports	235
Tornado CD-ROM	610

COMMODORE 64

Demon Blue	55
Elvira Arcade Game	80
Elvira II (dysk)	195
F16 Combat Pilot	70
Mega Collection (8 gier)	195
Rodeo Games	55
Winter Supersports	80

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w tysiącach złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przewózki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

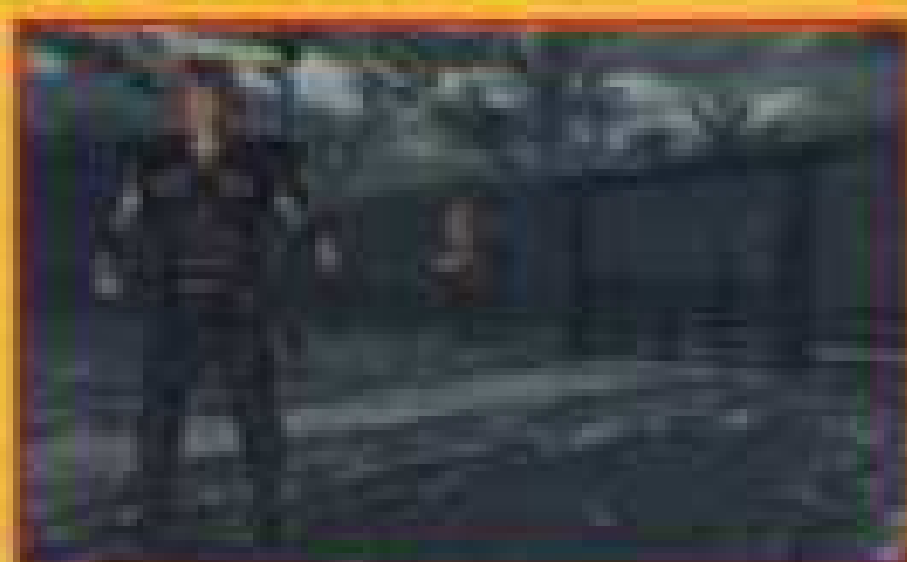
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

WKRÓTCE NOWE TYTUŁY!



NEWS

DRAGON LORE



SPIS TREŚCI

RISE OF THE ROBOTS	8
CYBERWAR	9
EXPERYMENT DELFIN	18
UNDER KILLING MOON	20
COLONIZATION	25
VALHALLA	38
Nowości	3
Z Naszego Podwórka	10
Komputery kontra konsole	32
Konkursy	43
Sklep Gier Komputerowych	46

Francuska firma Cryo, twórcy słynnej „Dune”, „MegaRace”, „Lost Eden”, tym razem proponują grę przygodową osadzoną w realiach mitycznego świata, pełnego smoków i innych potworów. W grze zachwyca przede wszystkim świetna, trójwymiarowa, renderowana grafika. Generowany świat jest pełen nastroju – moim zdaniem przypomina nieco krajobrazy z grafik japońskich i koreańskich. Z renderowaniem postaci bywa różnie. Intro gry z wizerunkiem głównego bohatera zwała z nóg. Wielka postać jest w pełni plastyczna i dość sprawnie animowana, natomiast z innymi postaciami i potworami gry bywa róż-

nie. Całkiem niezłe zaprojektowany jest interfejs użytkownika, a sam kursor jest prawdziwym arcydziełem. Jest on również w pełni trójwymiarowy i animowany, a dzięki temu jego wskazania są niezwykle wymowne.

Zapowiada się na świetną zabawę, ale w powodzi ciekawych gier które wręcz zalały nasz rynek przed Gwiazdką, nie mieliśmy zbyt wiele czasu, żeby w nią dłużej pograć. Może następnym razem...

★ PC

Prenumerata krajowa (II kwartał)

Należność (3 x 18.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1995 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca

CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja

Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandej), Adam Stasiak

współpraca

Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski,
Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta

Michalina Nowakowska

łamanie

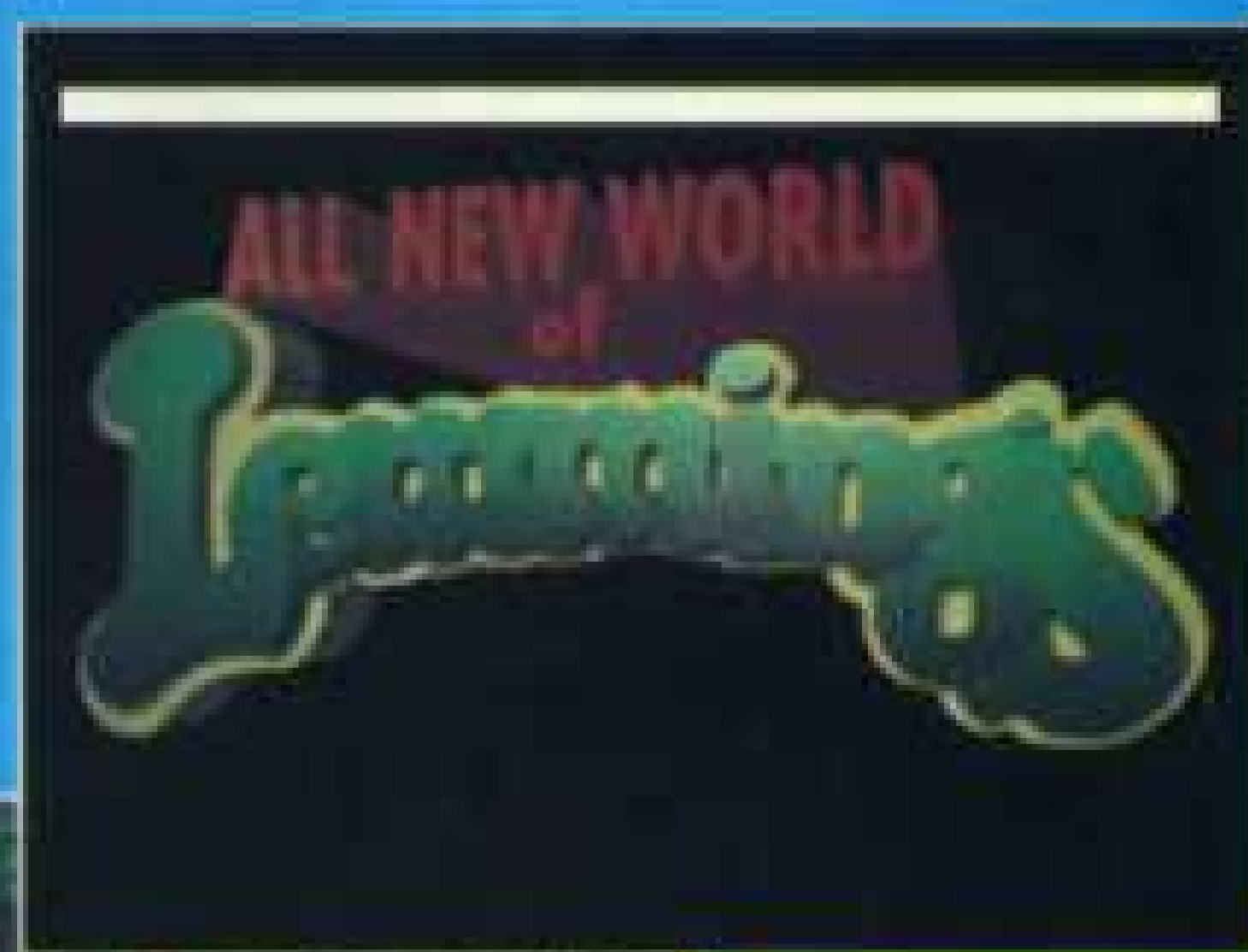
Computer Graphics Studio

druk
VEGA



Jakoś tak się dziwnie składa, że już od pewnego czasu, gdzieś w okolicach Gwiazdki uaktywniają się dziwne stworzy nazywane potocznie Lemingami. Nie inaczej jest w tym roku, z tym, że nie mamy już do czynienia z jakimś tam świątecznym zlepkiem kilku nowych planów, a zupełnie nową wersją gry. Zmiany dotyczą zarówno oprawy graficznej, jak również sterowania poszczególnymi stworzami. Postacie są teraz większe, bardziej plastyczne i nie przypominają już zlepku kilku pikseli do czego przyzwyczaili nas dwie pierwsze części gry. Maszerują tu i tam machając swoimi długimi, kolorowymi piórkami. Inaczej też wyglądają same plany, a nowych rozwiązań i pomysłów jest coniemiaro. Zabawa jest zatem równie dobra jak poprzednio, a może nawet lepsza...

★ PC



CRIME PATROL



Myślę, że CD-ROM-owym wyjadaczom nie trzeba przedstawiać firmy American Laser Games – twórcy słynnego „Mad Doga McCree”. Ostatnio ukazał się na długo wcześniej zapowiadany „Crime Patrol”, który podobnie jak „Mad Dog” utrzymany jest w konwencji interaktywnego filmu akcji. Tym razem akcja gry nie rozgrywa się na Dzikim Zachodzie, a w jeszcze bardziej dzikim miejscu, jakim jest współczesna, wielka aglomeracja miejska gdzieś w USA. Wcielasz się w policjanta i masz do wykonania kolejne typowe dla tej roboty, zadania. Jeśli wykonasz je należycie, to możesz otrzymać awans, a potem kolejne zadanie, znów awans...

Na początku swojej kariery policyjnej jesteś zwykłym „krawężnikiem” i musisz łapać drobnej klasy rabusiów, członków ulicznego gangu, itp. Na szczęście na patrolu nie jesteś sam, gdyż towarzyszy

Ci piękna, długonoga partnerka z dużymi, niebieskimi...

W miarę postępów w grze i kolejnych awansów, otrzymujesz coraz trudniejsze zadania. Tak więc przyjdzie Ci zmierzyć się z rabusiami samochodów, gangiem narkotycznym, a wreszcie terrorystami. Najlepsi mogą załapać się do grupy specjalnej o nazwie Delta Force i zająć się zwalczaniem najpoważniejszych przestępców zagrażających bezpieczeństwu międzynarodowemu.

Akcja toczy się wartko, krew leje się strumieniami, a trup ściele się często i gęsto. Czegoż można jeszcze oczekiwać od gry zaliczanej do gatunku Live Action? Sprawy indywidualnych upodobań jest, czy zaakceptujemy ten typ rozrywki, czy też nie. Jeśli zagrywałeś się w „Mad Dog”, to „Crime Patrol” też powinien Ci się spodobać.

SPACE PIRATES



Na krążku „Crime Patrol” znalazło się demko do kolejnej gry przygotowanej już przez firmę American Laser Games. Powinna ona już na dniach trafić do sprzedaży. Cóż można powiedzieć o niej dzisiaj? Wszystko już było – kolejne wcielenie „Mad Doga” tylko, że tym razem w kosmosie. Fantastyczna scenaria i niesamowita, sugestywna atmosfera gry odróżnia tę produkcję od pozostałych. Jeśli zaś idzie o fabułę, to w skrócie rzecz ma się następująco. Międzygwiazdni piraci z okrutnym kapitanem Talonem na czele, uprowadzili statek z niewinnymi kolonistami. Ty wcielasz się w postać Gwiezdnego Strażnika i masz uratować ludzi, a przy okazji zniweczyć plany podboju Wszechświata przez Talona. Ciekawostką jest fakt, że wśród malowniczych postaci występujących w grze „Space Pirates” znalazł się nasz stary znajomy z dwóch części „Mad Doga”. Z niecierpliwością czekamy, aby móc zagrać w tę gierkę i podzielić się z Wami swoimi wrażeniami.



Od Redakcji



Tradycyjnie Gwiazdka, to najmiłszy okres w roku – nie licząc oczywiście wakacji. Z okazji tego radosnego Święta składamy wszystkim najlepsze życzenia – Wesołych, Spokojnych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. A czego można życzyć prawdziwym „famijomom” w tym nadchodzącym roku? Oczywiście samych wspaniałych gier, w dużych ilościach i tanich jak „berszcz”. Poza tym, super-joya, który przetrwałby najcięższe boje np. „Doom 3”, „Mortal Kombat 5”, „Street Fighter 8”, itp. Być może pod choinkę przydałby się jeszcze jakiś helm Virtual Reality wraz z rękawicami i inne super-bajery. Tego wszystkiego, a nawet jeszcze więcej, życzy Wam redakcja „Gier Komputerowych” wraz ze Świętym Mikołajem „famijomom”.

CZY WIESZ ŻE...

• Steven Spielberg, wspólnie z byłym szefem wytwórni filmowej Disneya – Jeffreyem Katzenbergiem i wydawcą płyt – Davidem Gaffenem postanowili powołać do życia nową wytwórnię filmową. Oprócz produkcji wszelkich filmów i nagrań dźwiękowych wytwórnia ma się również zająć produkcją filmów interaktywnych. Jak widać, Spielberg tak zasmakował w roli projektanta gry „The Dig”, że postanowił sam zająć się takimi produkcjami. Może więc wkrótce będziemy mogli zapoznać Czytelników z nowymi projektami „Cudownego Dziecka Hollywoodu”.

• Według źródeł brytyjskich, nielegalne kopiowanie dysków CD-ROM stało się prawdziwą plagą. Powodem jest głównie tanie wyposażenie do nagrywania CD-ROM-ów oraz wysokie ceny oryginalnych CD-ROM. Dziś można zupełnie przyzwolną nagrywarke kupić już poniżej 2 tys. funtów, a czysty dysk do zapisu kosztuje około 5 funtów. Jak było do przewidzenia, technika CD nie stanowi żadnej bariery dla piratów. Producenci legalnego oprogramowania odgrają się, że to właśnie przez piratów oryginalne programy muszą być takie drogie. Takie oświadczenia można spokojnie włożyć między bajki. Jeszcze nie tak dawno zapowiadano, że ceny programów na CD-ROM-ach będą niższe od cen wersji dyskietkowych. I co? Spelnienia tych obietnic jakoś nie widać w ofertach sprzedawców oprogramowania. Producenci z całym rozmysłem starają się zawyżać koszty. Piraci CD największe pieniądze robią bowiem nie na kopiowaniu pojedynczych pozycji CD-ROM, a na tworzeniu na jednym dysku zestawu kilku różnych programów. Jak się bowiem okazuje, w dalszym ciągu wiele programów na CD-ROM wykorzystuje 1/3 lub 1/4 pojemności dysku!

Ściganie piractwa komputerowego również pozostawia wiele do życzenia. Cała prasa niedawno zachłystywała się opisami udanej akcji policyjnej w Manchesterze, gdzie skonfiskowano 200 nielegalnych dysków CD-ROM. Miał ktoś jednak zwrócić uwagę, że głównym powodem całej akcji było produkowanie przez sprawcę dysków głównie o treści erotycznej. A więc tak naprawdę to nie o ochronę praw autorskich w tej akcji chodziło, a o tzw. obronę moralności. Całą akcję przeprowadzili policjanci z Wydziału ds. Wydawnictw Obscenicznych, a towarzystwo panów z ELSPA było widocznie potrzebne, aby znaleźć pretekst do ukarania sprawców.

Jedyną korzyścią z całej tej afery było to, że do publicznej wiadomości podano łatwy sposób odróżnienia oryginału od nielegalnej kopii. Oryginalny dysk CD-ROM ma kolor srebrny, gdy nagrana kopia zawsze ma kolor złoty. Dotyczy to jednak tylko nielegalnych kopii wykonanych sposobem domowym na dyskach WORM, to właśnie one mają kolor złoty.

• Do końca 1996 roku przewidywane jest wyprodukowanie ponad 5 mln procesorów PowerPC



Właśnie pojawiła się nowa gra strategiczna. Zwraca on uwagę lakonicznym, a jednak atrakcyjnym tytułem – „Zeppelin”. Ten tytuł rozpala wyobraźnię. Któż bowiem nie chciałby zostać choć na chwilę kapitanem sterowca? Sterowiec, to polska nazwa tego niezmiernie rzadko już widywanego statku powietrznego. Sam widziałem go tylko jeden, jedyny raz w życiu, choć widziałem już niejedno...

Nie pomylicie czasem sterowca z balonem zaporowym. Te ostatnie widzieliście nie raz na wojennych filmach. Wznosiły się uwiązane na linach, nad miastami zagrożonymi atakami powietrznymi. Nie miały – gdyż nie potrzebowały – silników napędowych.

Były niezmiernie łatwe do zestrzelenia przez atakujące samoloty. Ale tylko w dzień. W nocy były ich postrachem. Kolizja ze stalową linką oznaczała dla załogi samolotu śmierć. Co innego sterowiec! Był wyposażony w silniki napędowe i usterzenie. Był potężniejszy i posiadał kabinę sterowniczo-pasażerską. Ich inicjatorem i pierwszym konstruktorem był Niemiec. Żył w latach 1838 – 1917. Był niemieckim arystokratą, nosił tytuł grafa (powiedzmy, że to baron) i nazywał się Ferdinand von Zeppelin...

Miałem nadzieję, że gra łączy symulator lotu sterowcem z zadaniami do wykonania. Zadaniami podlegającymi regule gry strategiczno-ekonomicznej. Nic z tych rzeczy! Jest to gra strategiczna w najczystszej postaci. Nie ma w niej żadnych symulacji lotów. Wszystko dokonuje się na planszach, ikonach, reprodukcjach starych zdjęć. Latamy nad kontynentami posługując się mapką. Budujemy sterowce i zakładamy biura obsługi podróżnych na planszach. Podobnie postępujemy przy operacjach z towarami i pasażerami. Grafika gry jest utrzymana w sepiowym kolorze, w stylu retro. Można o niej powiedzieć, że jest szlachetna w technice i dobrze oddaje zapewne klimat tamtej epoki. Cała uwaga gracza musi być jednak skoncentrowana na działaniach i wynikach finansowych, związanych z budową i eksploatacją sterowców. Dla tych, którzy jedynie za tym przepadają, będzie to świetna gra. Mnie jednak bardzo szybko to znudziło. I choć oprawa dźwiękowa cieszy ucho, a ilustracje retro, oko, gra Zeppelin nie przypadła mi do gustu.

★ PC

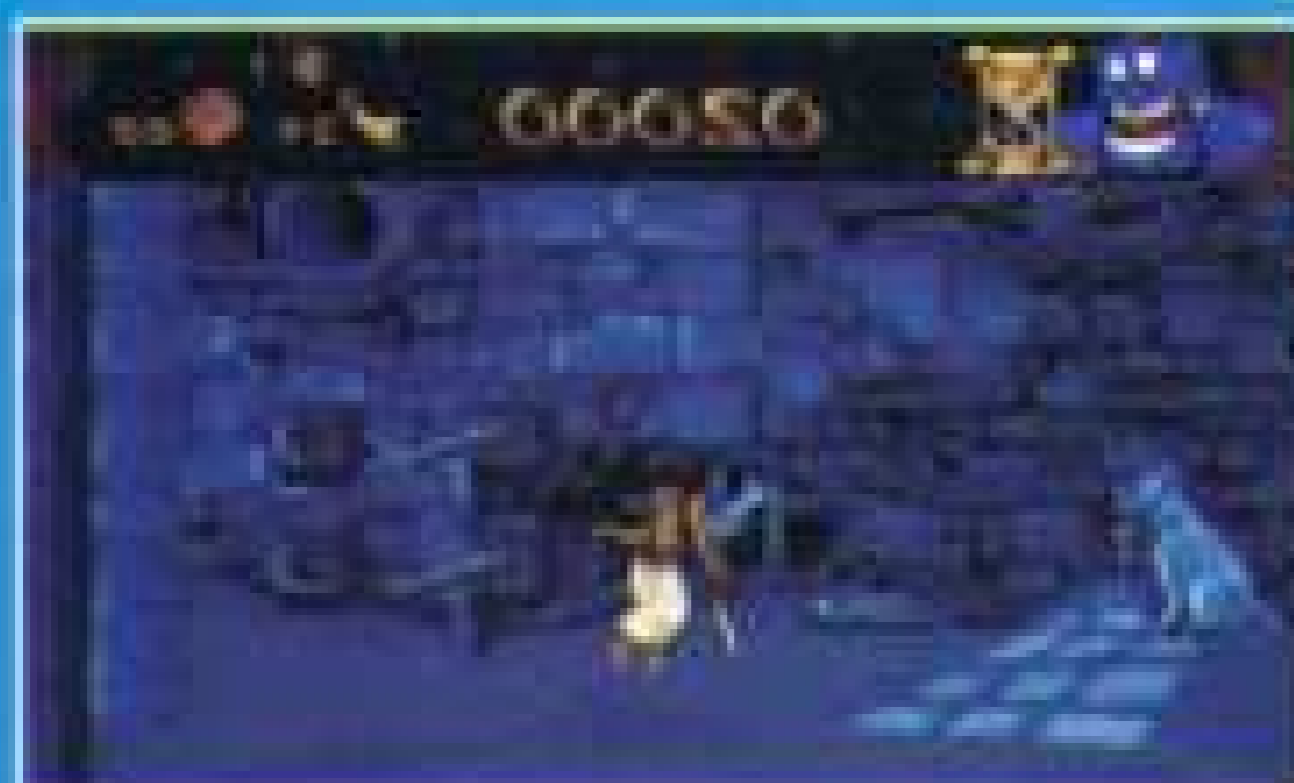


RISE OF THE TRIAD



Mamy już „Rise of the Robots”, a teraz będzie „Rise of the Triad”, czy to, to samo? Nic podobnego! Mamy tym razem do czynienia z czymś na wzór „Dooma”. Popatrzcie zresztą na obrazki obok. Siekanka, aż miło, przemoc, krew, stosy truposzków...

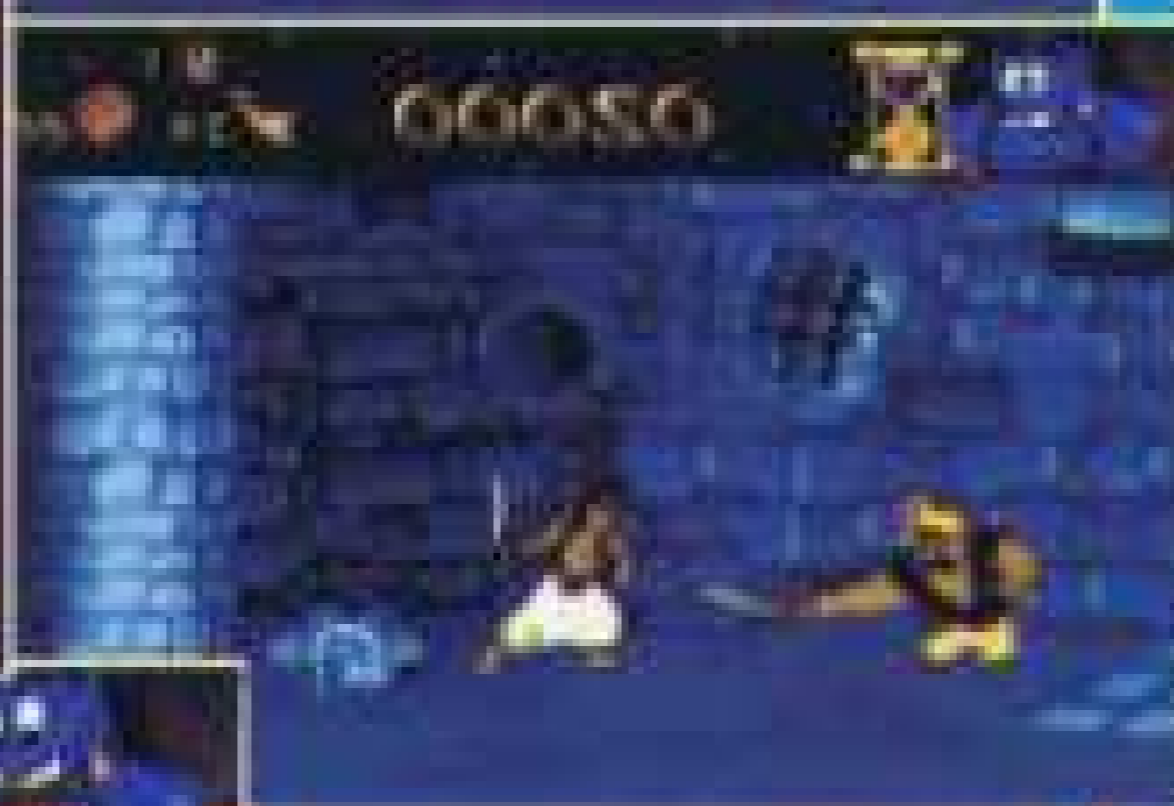
★ PC



ALLADYN

Z wytwórni Walta Disneya wyszedł znakomity film pod tym samym tytułem. Żadni forszy producenci gier komputerowych szybkoitko przelozyli filmową wersję przygód dzielnego młodzieńca na grę komputerową. Początkowo mogli cieszyć się nią tylko posiadacze konsol do gier – Nintendo, Sega, itp. Obecnie do sprzedaży trafiła wreszcie wersja komputerowa – na razie tylko na PC. Jest to typowa zręcznościówka z piękną grafiką i animacją. Już niebawem licencjonowaną wersję gry będzie można nabyć w Polsce.

★ PC



MORTAL KOMBAT 2



Amigowcy mogą już cieszyć się najnowszą krwawą nawalanką – „Mortal Kombat 2”. Ech, niezła jest! Nowi przeciwnicy, trochę nowych ciosów specjalnych, a cała reszta pozostała bez zmian – brutalne, ostre pojedynki na śmierć i życie...

W dziale „Komputery kontra Konsole” piszemy jeszcze o tej grze w wersji na Segę. Co ty na to Recedzie?

★ PC, SEGA

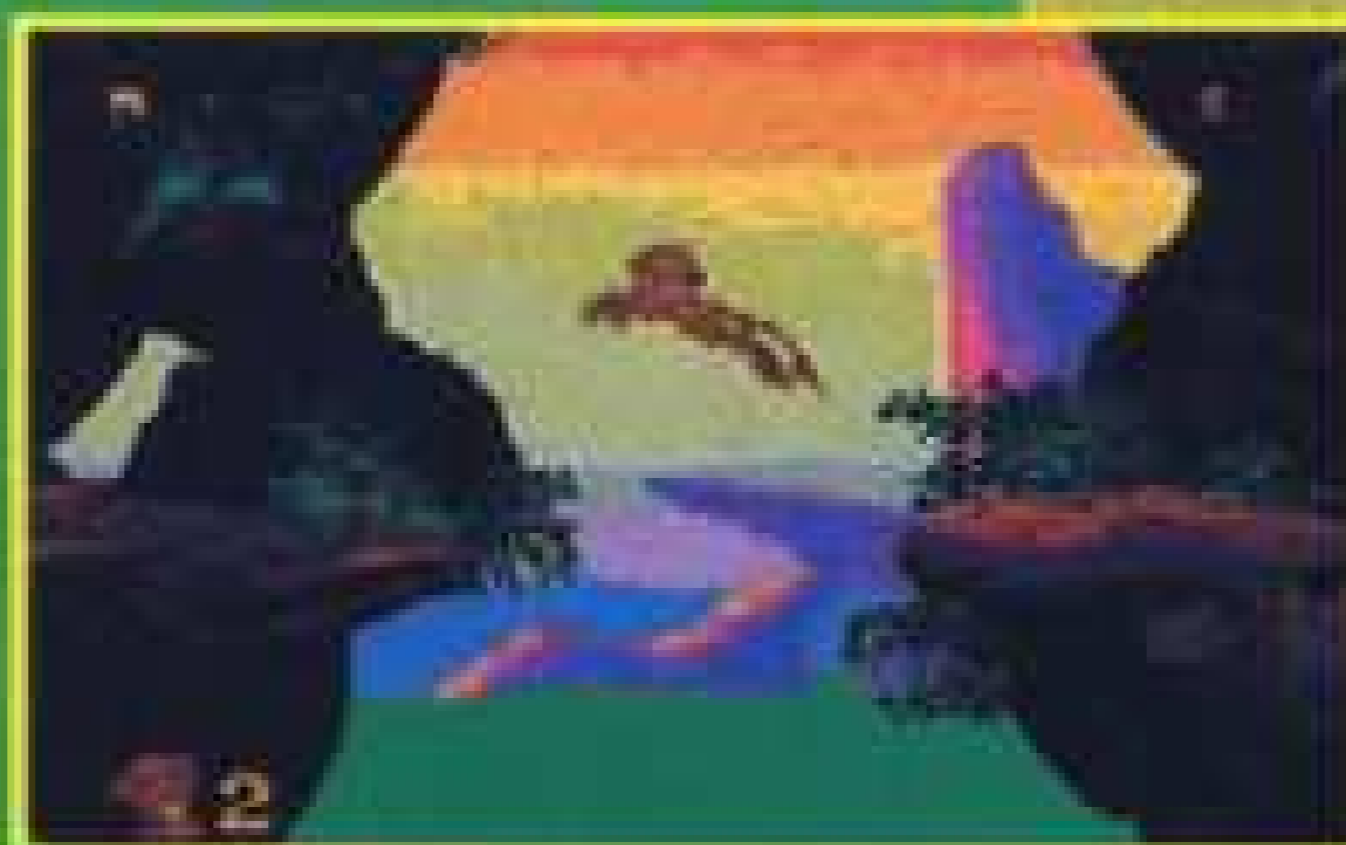


LION KING



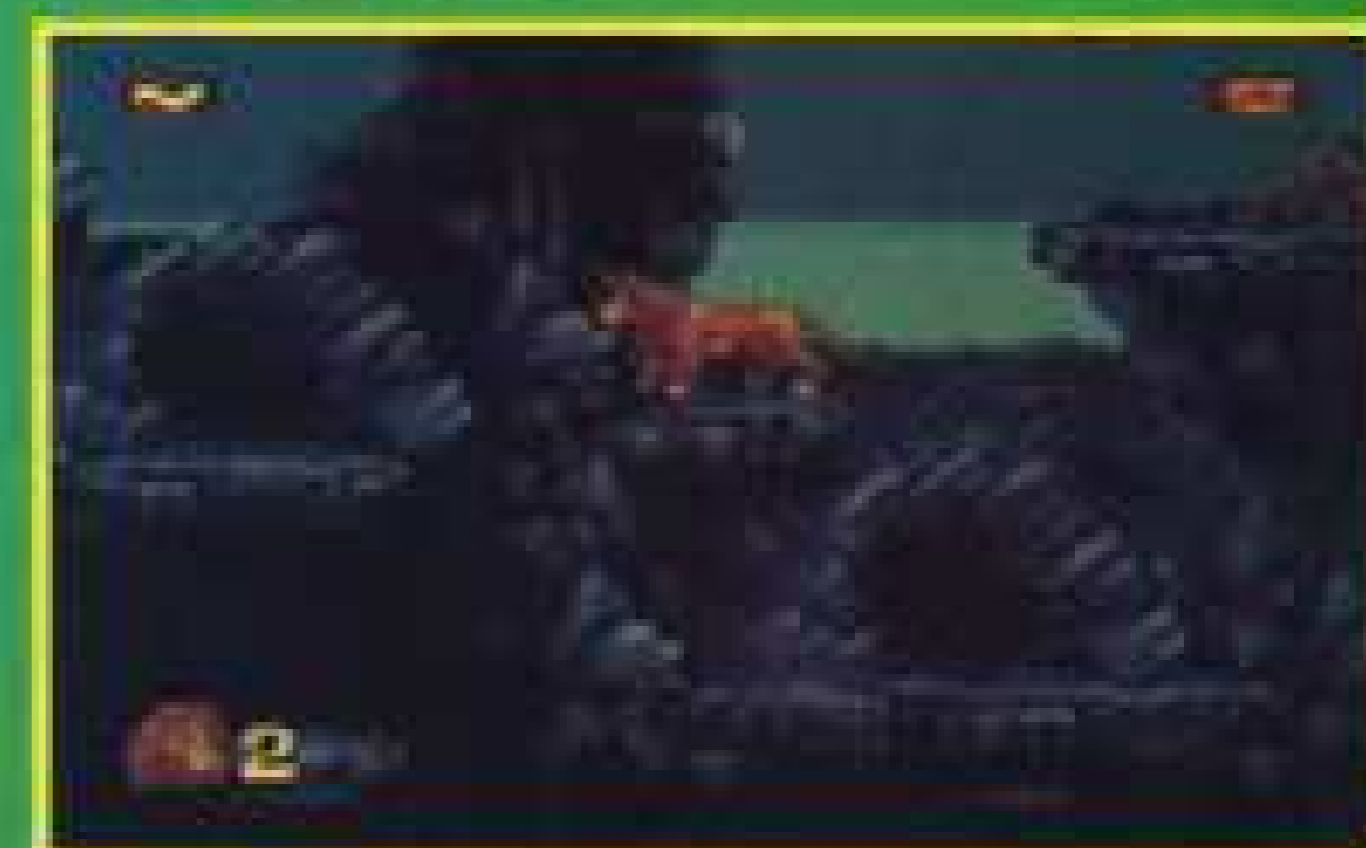
Po wspaniałej „Piękną i Bestii” i „Aladynie”, filmowcy z wytwórni Wally Disneya powalił się na olbrzymie przedsięwzięcie jakim jest realizacja „Króla Lwa”.

Nie wiadomo jeszcze, czy odniesie on sukces porównywalny z poprzednimi filmami – wyróżnienie Oscarami. W każdym bądź razie twórcy „Króla Lwa” włożyli gigantyczny wysiłek, aby to nowe dzieło przyćmiło wszystko, co dotychczas w tej dziedzinie zrobiono. Oczywiście scena końcowa będzie należała do wódzów, ale już dziś można stwierdzić, że producent dokonał rzeczy niezwykłej, a niekwestionowanie pokazał światu, że film rysunkowy należy stawiać z filmami fabularnymi z udziałem aktorów. Jeśli już jesteśmy przy aktorach, to należy wspomnieć, że w realizacji „Króla Lwa” brali również udział prawdziwi, a co ważniejsze, sławni aktorzy i piosenkarze. Wprowadzić nie występowali oni na ekranie, lecz używali swoich głosów rysunkowym bohaterom. Wystarczy wspomnieć tu o takich sławach jak: Whoopi Goldberg, Jeremy Irons, Matthew Broderick. Zaś oprawę muzyczną tworzył duet Tom Rice i rewiolucyjny Eton John. Mocną stroną filmu poza muzyką, jest grafika, a zwłaszcza animacja zwierząt. Aby z taką



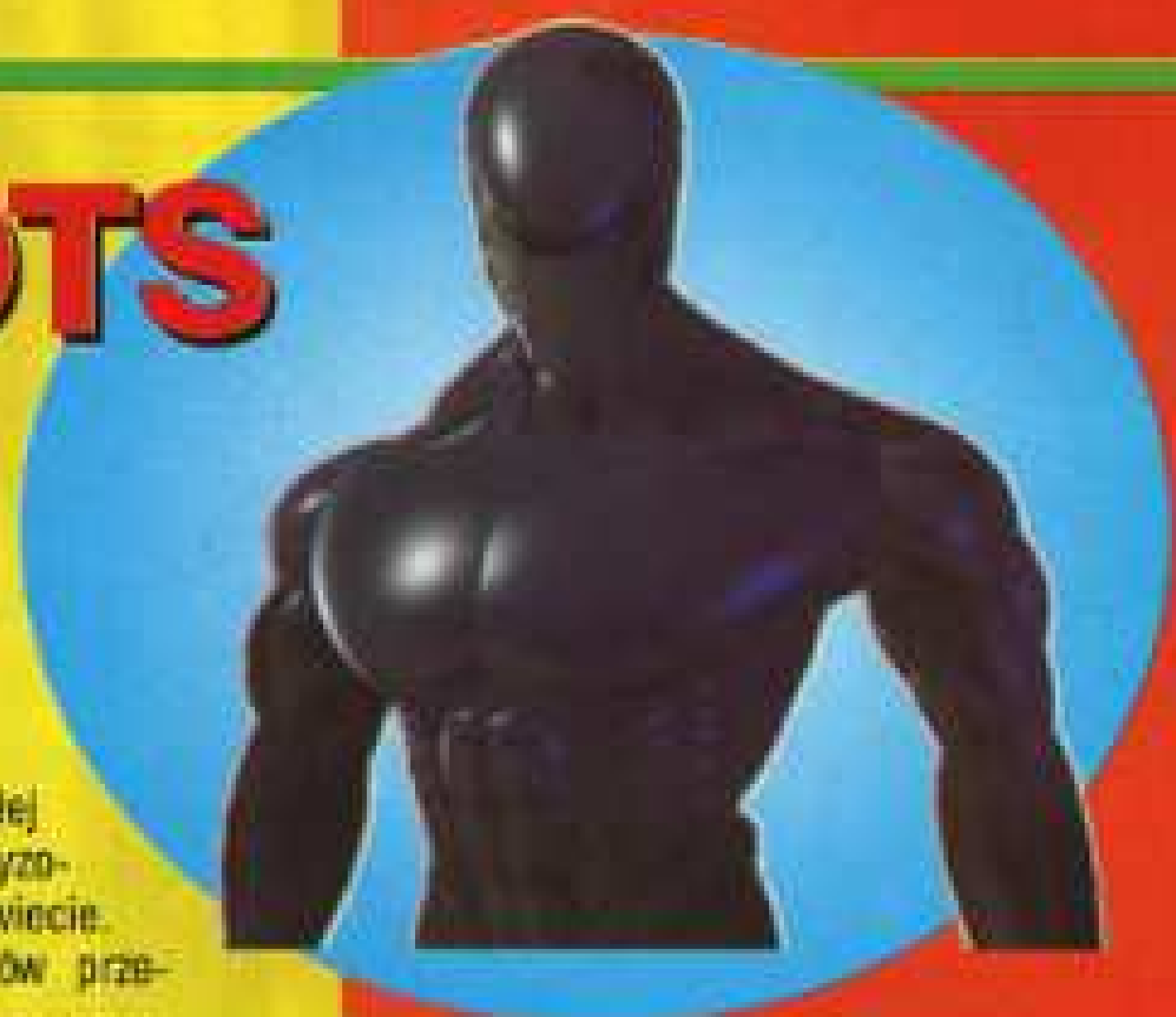
perfekcją i precyzownością oddać płynne ruchy zwierząt i ich zachowanie w różnych sytuacjach, sztob rycowników musiał ściśle współpracować z zoologami, a przy okazji podpatrywać zachowania prawdziwych lwów. Film ten od niedawna można już obejrzeć w Polsce. Od niedawna też można już zagrać w grę o tym samym tytule. Dotychczas spotykaliśmy się z wersjami na PC i Segę. „Lion King” to zwykła, a właściwie niezwykła platformówka, wyróżniająca się wspaniałą grafiką i animacją. Powinna on zadowolnić zwłaszcza młodszych miłośników komputerowej zabawy i do nich jest ona adresowana.

★ PC, SEGA



RISE

ROBOTS THE OF



Na PC do niedawna praktycznie nie istniały dobre gry typu „bij-zabij”. Dawniej można to jeszcze było uzasadnić słabą obsługą grafiki przez pierwsze pecety, ale od jakiegoś czasu ten argument odpada. Najprawdopodobniej całą winę za ten stan rzeczy ponoszą producenci oprogramowania, którym ciągle wydaje się, że pecet jest zbyt „poważnym” komputerem, żeby go wykorzystywać do zwykłej bijatyki. Takie nastawienie producentów wyraźnie jednak różni się z oczekiwaniami klientów. Choć gry typu „bij-zabij” nigdy nie cieszyły się zbytnim poważaniem, to jednocześnie zawsze należały do najpopularniejszych. Bo tak z ręką na sercu, to chyba każdy fanatyk „poważnych” gier strategicznych czy RPG lubi sobie od czasu do czasu odpalić jakiś „International Karate” albo „Mortal Kombat”!

Na szczęście ostatnio coraz więcej producentów dostrzega ten brak w ofercie i właściciele pecetów coraz częściej będą mogli pograć sobie „na luzie”.

Jedną z takich jaskolek nowej ery ma być właśnie „Rise of the Robots” – dzieło brytyjskiej firmy Mirage. Jak twierdzą właściciele firmy, powstała ona w 1992 r. w „USA”. A właściwie to 8 km nad USA, bo Peter Jones i Andy Wood dogadali się w tej sprawie na pokładzie rejsowego samolotu z Anglii do USA. A porozumieli się, że rozpoczną produkcję wysokiej klasy oprogramowania bazującego na PC CD-ROM. I firma ma już dziś w swym dorobku przeboje takie, jak „Ragnarok” i „Humans”.

W tym samym 1992 roku do duetu Jones-Wood zgłosił się Sean Griffiths z pomysłem realizacji gry „bij-zabij”, ale opartej o trójwymiarowe, w całości renderowane, postacie robotów. Uznał bowiem, że w pełni trójwymiarowa grafika jest jedyną logiczną możliwością stworzenia realistycznej animacji w równie realistycznej scenarii.

Już pierwsze próbki programu okazały się tak udane, że gigant przemysłu rozrywkowego – firma Time Warner Interactive – zgłosiła chęć licencjonowania programu i, co za tym idzie, partycypowania w kosztach jego tworzenia. Tak znaczny zastrzyk finansowy pozwolił projektantom z Mirage na szybkie ukończenie prac i program trafił w październiku 1994 r. na półki sklepowe. Dla polskich graczy także mamy miłą wiadomość – dzięki warszawskiej firmie Digital Multimedia Group program można również nabyć w Polsce, wraz z pełną polską instrukcją.

Może więc powiedzmy kilka słów o samym programie.

Akcja toczy się w odległej przyszłości, w pełni s technicyzowanym i zrobotyzowanym świecie.

Czołowy producent komputerów przemysłowych i militarnych –

Electrocorp – stworzył

superandroida nazwanego

Nadzorcą (Supervisor).

Oprócz niezwykłych właściwości

(może on np. dokonywać

metamorfoz i przyjmować

postać innych obiektów) robot ten ma za

zadanie nadzorować działanie

innych androidów. Wszystko byłoby

wspaniale, ale Nadzorca został za-

infekowany tajemniczym

EGD-wirusem komputerowym i –

krótko mówiąc – ześwirował.

Ponieważ ma on możliwości

zarządzania innymi robotami, więc

nie można do walki z nim użyć

wyspecjalizowanych robotów

bojowych – po prostu przechodzą

one natychmiast na jego stronę i

wzmacniają siły buntowników.

Żaden człowiek również nie może

stawić czoła Nadzorcą – możliwości

ludzkiego ciała są mizernie w

stosunku do możliwości androidów.

Istnieje więc jedyne wyjście –

stworzenie cyborga, czyli robota

sterowanego mózgiem ludzkim, i

właśnie gracz ma wcielić się w

tego cyborga.

Trójwymiarowa grafika i animacja

gry faktycznie robią wrażenie.

Nie gorsza też jest warstwa dźwiękowa.

Wystarczy powiedzieć, że oprócz

podkładu muzycznego stworzonego

przez Jasona Page’a, w grze

wykorzystano utwory skomponowane

i wykonywane przez gitarzystę

Briana Maya – lidera zespołu

„Queen”. Jeśli ktoś z Was ma

możliwość oglądania MTV, to

podejrzewam, że prędzej czy

później natrafił w tym programie

na ekspresyjną reklamę „Rise of

the Robots”.

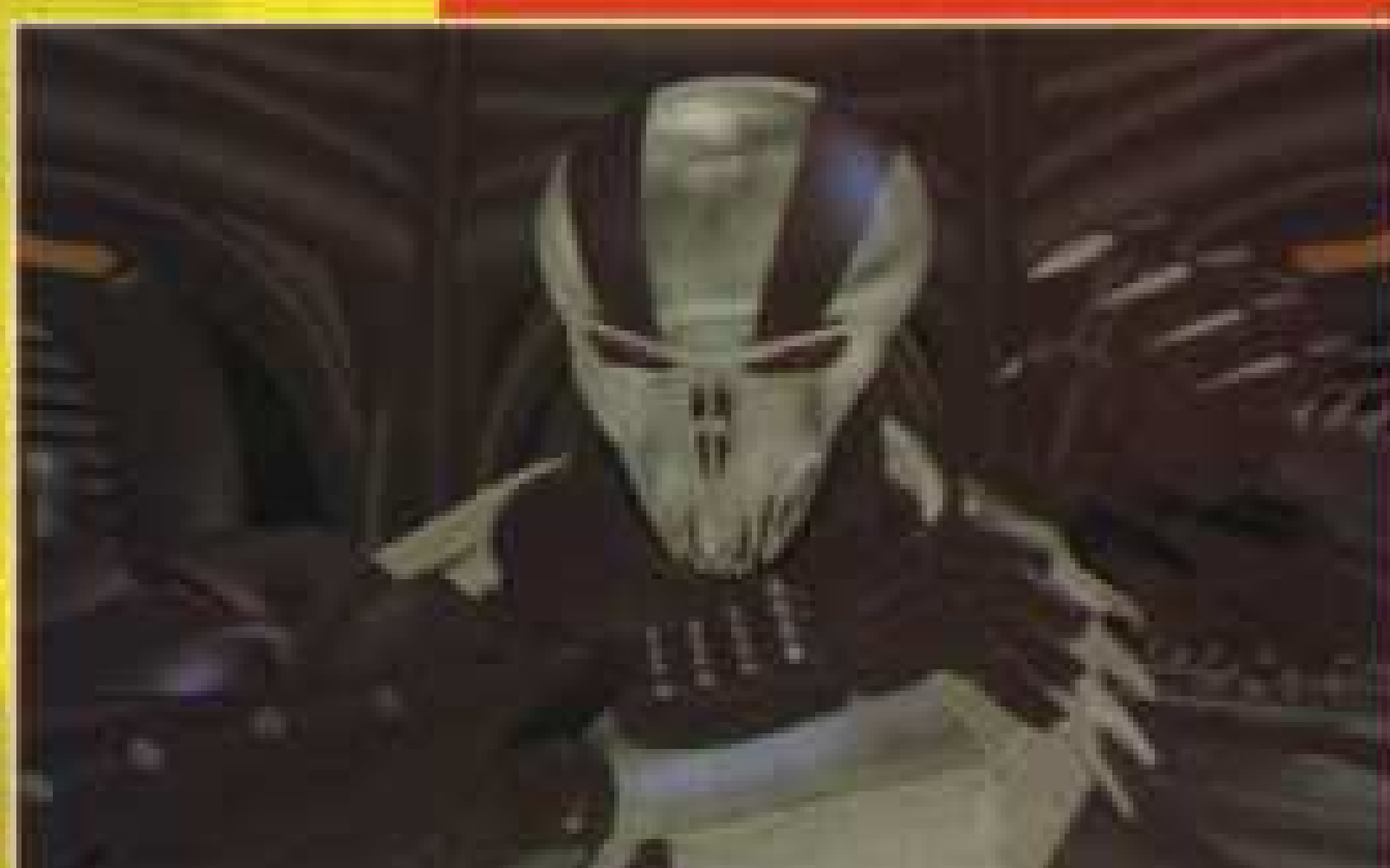
Jak należy się spodziewać, wymagania

sprzętowe gry nie należą do

skromnych. Absolutnym

minimum jest tu PC386 25

MHz i 4 MB RAM. Ale twórcy

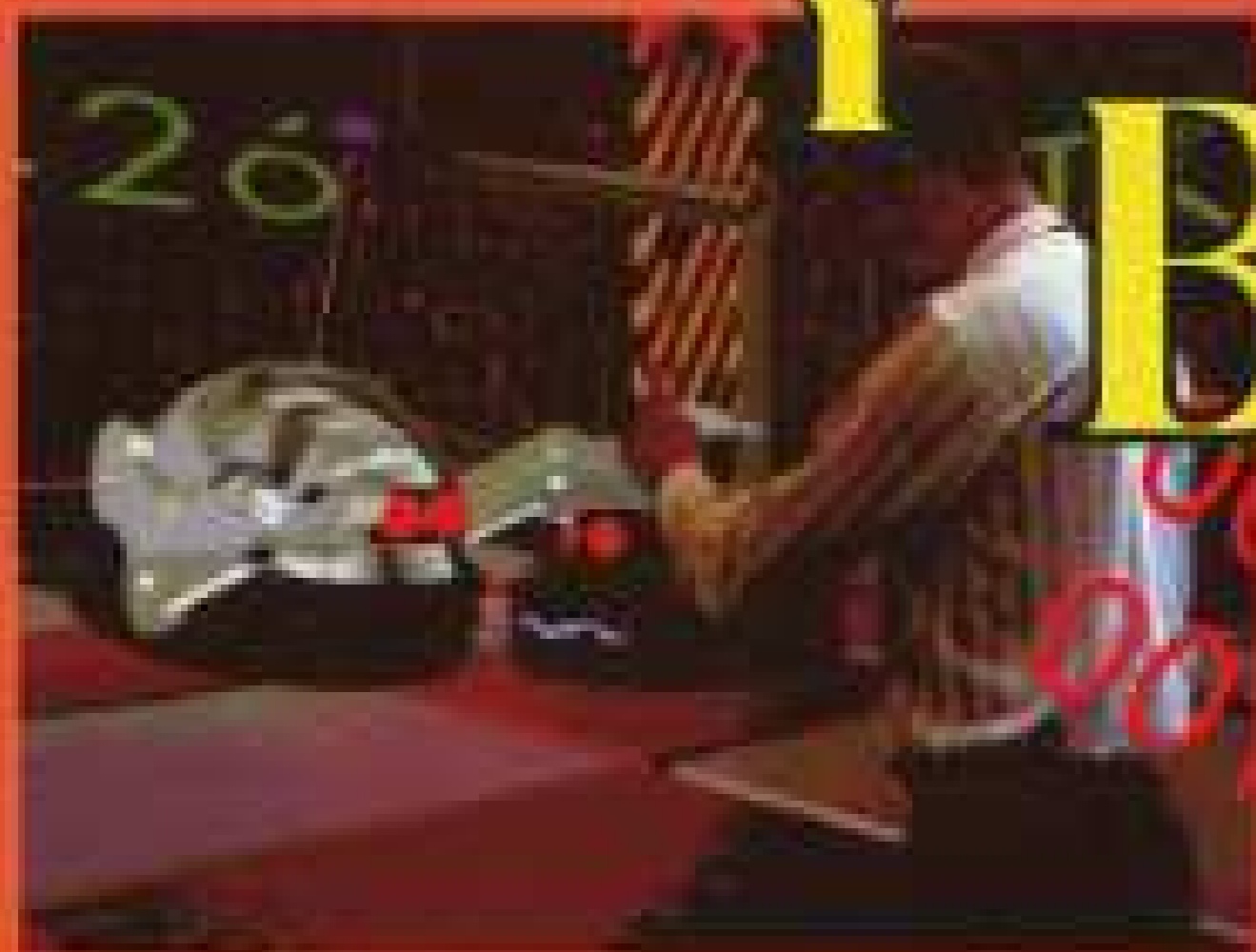


co najmniej PC486 33 MHz i 8 MB RAM. Gra dostępna jest zarówno w wersji CD-ROM, jak i zwykłej wersji dyskietkowej.

■ L&K

Dystrybucja: CMPR DIGITAL
czas dot. 2 min. (CD)

CYBERWAR



Jeszcze nie tak dawno, bo w numerze 10/94 pisaliśmy o tej grze, jako o najnowszej zapowiedzi firmy Sales Curve Interactive (SCI), a dziś z przyjemnością możemy donieść, że gra trafiła już także do Polski.

Jak chyba wszyscy wiedzą, pod względem fabuły „Cyberwar” jest kontynuacją słynnego „Kosiarza umysłów” („Lawnmower Man”). O ile jednak gra „Lawnmower Man” fabułą nawiązywała do swojego filmowego pierwowzoru, to „Cyberwar” jest opar-

ty na oryginalnym scenariuszu. Poza sytuacją wyjściową i osobami głównych bohaterów nie ma on wiele wspólnego z filmem „Jobe's War” („Kosiarz umysłów 2”), którego realizacja rozpoczęła się dopiero we wrześniu 1994!



Niemal cała fabuła gry toczy się w wirtualnym świecie wnętrza sieci komputerowej, do którego dostaje się Dr Angelo, aby stoczyć śmiertelną walkę z... sobowtorem Cyberjobe'a. Sobowtór został stworzony przez specjalistów z Zakładów Północnych



na podstawie danych przejętych z VSI. Sobowtór jest o tyle groźniejszy od swego pierwowzoru, że w ogóle nie wykazuje jakichkolwiek cech ludzkich – pozbawiony jest tego nieuchwytnego czegoś, co można by nazwać duszą.

Ale nie fabuła jest w tej grze największym osiągnięciem. „Cyberwar” jest pod względem technologicznym grą z całkiem innej epoki niż jej nieudany poprzednik „Lawnmower Man”. Przede wszystkim porzytyo się największej wady pierwowzoru i tym razem gra korzysta z pełnej palety 256 kolorów. Gaiłość animacji została zaprojektowana na komputerach Iris-Indigo Silicon Graphics, przy wykorzystaniu najnowszej generacji oprogramowania Wavefront. Taki zestaw pozwolił na uzyskanie dużego realizmu efektów specjalnych oraz tzw. inteligentnej animacji postaci trójwymiarowych. Efekty tego są widoczne już od pierwszych sekwencji gry. Animacja i dynamika pokazywania trójwymiarowych obiektów jest wspaniała.

Również warstwa dźwiękowa gry jest wysokiej klasy. W grze „Lawnmower Man” za najlepszy element uchodziła muzyka skomponowana przez gitarzystę Steve Hilleage'a. Toteż dla twórców „Cyberwar” nie podlegało dyskusji, że to właśnie on będzie twórcą muzyki do nowej gry. Warto dodać, że firma SCI dysponuje bardzo nowoczesnym studium nagrań dźwiękowych, które aktualnie jest również wykorzystywane przez twórców teledysków.

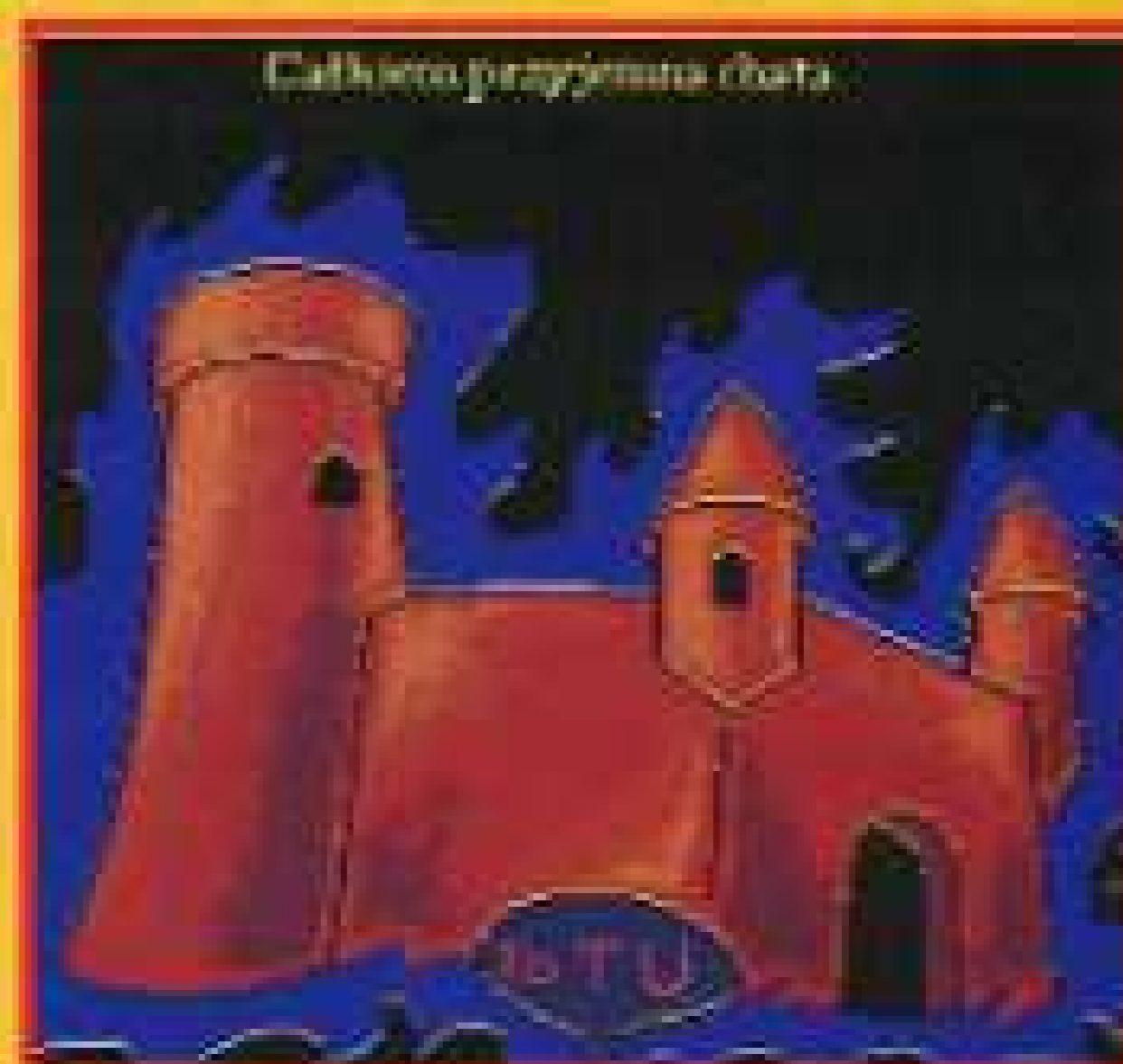
Nie ma się co dziwić, że gra ma bardzo duże wymagania sprzętowe. Dla uzyskania pełni efektów konieczne jest 486DX33, 4 MB RAM i czytnik CD-ROM o podwójnej prędkości.

■ LSK



Nowości z naszego Podwórka

Ostatnio uaktywnili się twórcy polskich gier i chwafa im za to. Jednocześnie coraz więcej licencjonowanych programów zachodnich trafia na naszą półkę sklepową. W tym dziale będziemy przedstawiali wszystkie nowe gry trafiające na nasz rynek, a także wzorem zachodnich magazynów komputerowych, będziemy prezentowali w formie zapowiedzi gry będące jeszcze w fazie przygotowań. Dzisiejszy przegląd rozpoczynamy od nowości, które trafiły już do sprzedaży, a kończymy zapowiedziami wydawniczymi na rok '95. Do sioła...



energii, której na początku gry jest 15 jednostek.

„Agent Cz.” jest grą platformowo-labiryntową, przy której przyda się trochę zręczności. Grafika w grze nie jest na jakimś super poziomie, ale można śmiało napisać, że na średnim krajowym na pewno. Dodatkowe plusiki gierka dostaje za staranne wykończenie, fajne i pełne humoru demo.

Ktoś może zapytać: czym tu się zachwycać w tym demie? Osobiście nie znam zbyt wielu osób, które mogłyby coś takiego zaprezentować – to by było po pierwsze. Po drugie wszyscy są zapatrzeni w Zachód i wszystko porównują do gier, które rzeczywiście są zrobione na bajerze. Przecież nie

Na ochronie środowiska nam wszystkim (no, może nie wszystkim) bardzo zależy. W wielu miastach m.in. w Warszawie są rozstawiane specjalne pojemniki na śmieci z rozróżnieniem ich rodzaju. W każdym cywilizowanym kraju ochrona środowiska to coś normalnego, czego nie należy się wstydzić i można jeszcze dobrze zarobić. Tam już dawno pojęli, że czyste lasy i wody to coś, co jest normalnemu człowiekowi potrzebne i trzeba o to dbać.

Autorzy gry „Agent Cz.” wzięli sobie do serca tak poważny temat i zrobili tytułowego bohatera – agentem specjalnym w Miejskim Przedsiębiorstwie Oczyszczania.

Początkowo Czesio chciał zostać agentem rządowym, ale doszedł do wniosku, że nie jest to życie łatwe i bardziej się przyda przy sprzątanju miasta. Wprawdzie kokosów jeszcze się nie dorobił, ale wierzył, że nadejdzie kiedyś jego dzień – i miał rację. „Super Śmieć” – macierzysta agencja Czesia – otrzymała zlecenie od ekscentrycznego milionera pana Roztrzępanego. Ponieważ słynął on z nieco makabrycznego poczucia humoru i bliskich kontaktów z kultem VOO DO-

O, do wykonania zlecenia wyznaczono właśnie Czesia. Naaz agent drżąc z emocji trzymał swój piękny utylizator odpadków i nacisnął dzwonek. Drzwi rezydencji otworzyły się,

AGENT CZESIO

powiało chłodem i wielką przygodą. Czesio ruszył wykonać swoje pierwsze zadanie...

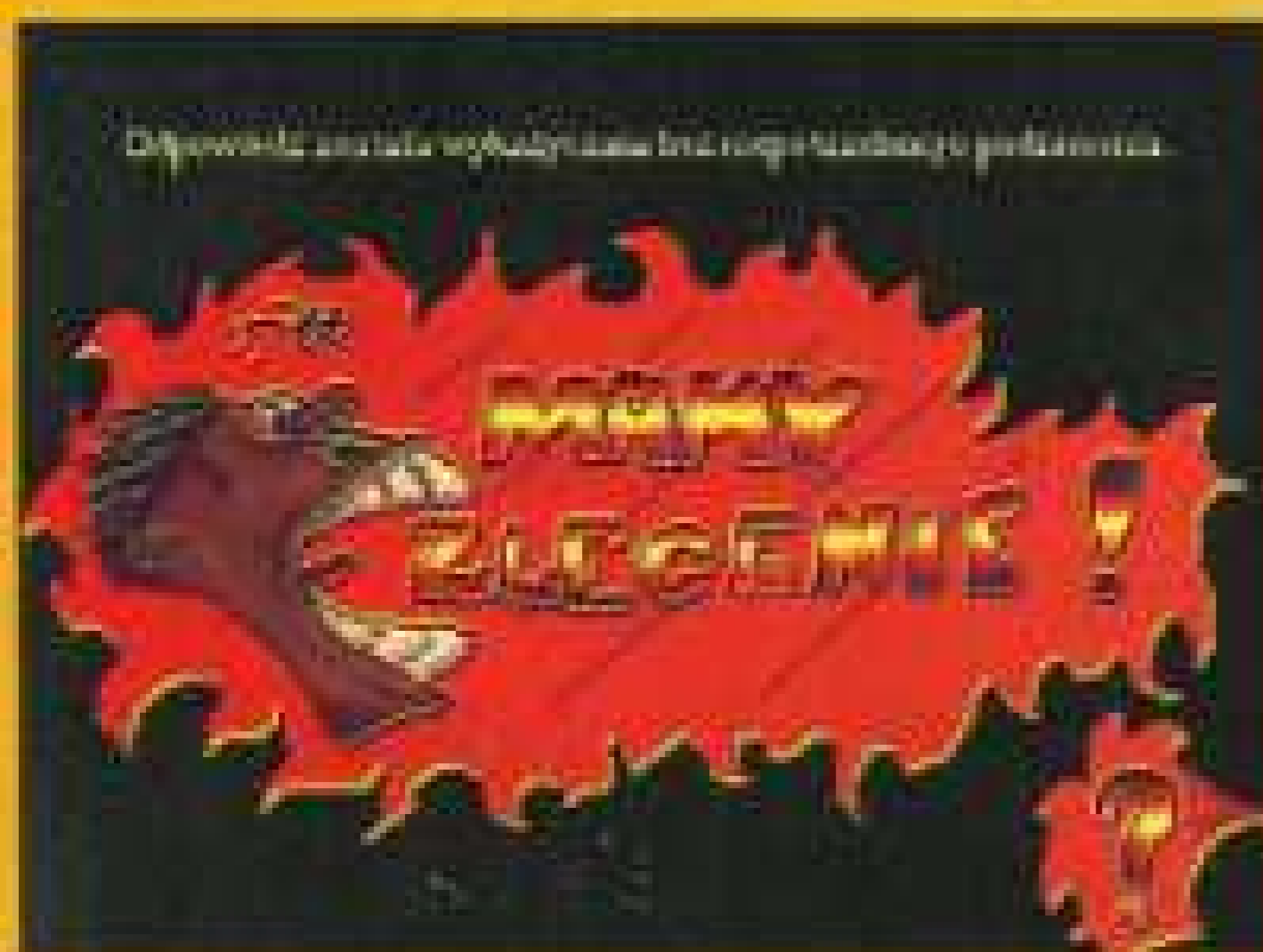
Zadaniem Czesia jest pozбиieranie wszystkich skaczących przedmiotów i powrót do bazy. Zadanie jest znacznie uproszczone, ponieważ ilość przedmiotów (śmieci) potrzebnych do ukończenia gry jest odliczana. Poza tym niektóre śmieci powiększają ilość



wszystkich stać na sprzęt, na którym można naprawdę coś bardzo dobrego zmontować. Pewnie przyjdzie czas, że i u nas jakieś cuda powstanie, na co z niecierpliwością oczekują.

■ M.B.

★ Amiga 500/600/1200-1 MB
(2 dyskiety)
dystrybucja: L.K. AVALON
cena: 170.000 zł



Podróż w czasie pasjonuje ludzi od dawna. Wiele naukowców próbowało i próbuje skonstruować wózek czasu. Jak na razie nie udało się to nikomu, ale autorzy gry „Alien Target” doszli do wniosku, że niedługo komuś to się uda (może i słuszenie?). Gdy 21 listopada 1995 r. profesor Jack L. Chalkar wyznał dziennikarzom, że odwiedził przeszłość, uznano go za szaleńca (kto by go nie uznał). Jednak liczne eksperymenty przeprowadzone pod kontrolą sądu potwierdziły tę wiadomość i świat oszalał. Przeszłość oklemano całkowicie trzy lata

później – przyszłość wciąż porostawała zagadką. W końcu udało się pokonać i tę barierę – ochotnik wyłoniony w licznych eliminacjach poległ na rodzinę, prezydenta i miliardy widzów, po czym wszedł do kabiny. Kiedy powrócił, nie powiedział ani słowa – martwał niewiele mówią. Za to goście z przyszłości mieli wiele do powiedzenia. Scyborgizowani i chorzy na bezrozumną agresję szybko opanowali całą ludzką historię. Ostatnim westchnieniem umęczonej ludzkości był krzyk buntu i żalu, z którego zrodził się łowcy Obcych.

ALIEN TARGET

WILD WEST



Z czym nam się może kojarzyć Dzikie Zachód? Oczywiście z westernami. Któż nie widział „W samo południe” Freda Zinnemanna z Garym Cooperem i Grace Kelly, który w 1952 r. dostał trzy Oscary. Innym wielkim dziełem tego gatunku jest „Dylżans” Johna Forda z niezapomnianym Johnem Wayne, który również otrzymał największą nagrodę filmową – Oscara (dokładnie dwa Oscary).

A co właściwie ma wspólnego klasyka filmowa z grą „WILD WEST”?

Przede wszystkim podejmuje tematykę Dzikiego Zachodu, gdzie toczy się nieustanna walka. Morderczy klimat, niezmiernie przestrzenie i wyjęci spod prawa przestępcy.

Niełatwo jest żyć, jeśli jest się zdany tylko na siebie. Dwóm pierwszym trudnościom niełatwo zaradzić, można jedynie do nich przywyknąć. Trudno jednak przyzwyczaić się do bezwzględnego rabusia, grasującego po preri. Na szczęście jest ktoś, przed kim bandyci czują respekt, a tym kimś jesteś Ty – tajemniczy łowca

nagród, równie bezwzględny jak bandyci, nie mający niczego do stracenia. Właśnie zdecydowałeś się przeprowadzić żywego lub martwego bandytę Robsona, podejrzanego o mordy na osadnikach.

W pojmaniu Robsona, próbuje Ci przeszkodzić jego banda, którą też należy zlikwidować. Walka toczy się w rozmaitych miejscach: na Równinie Słońca, w Więzieniu, Martwym Mieście i Dolinie Cieni. Jeżeli ukończysz te misje, musisz jeszcze stoczyć pojedynek z samym

szeferem. Pamiętaj! Jedna kula to jeden trup.

Gra nie ma szans, aby dostać Oscara, ale liczy się próba (niezbyt udana) przedstawienia tematyki westernowej. Zresztą twórcy „WILD WEST” trafili chyba ze swoim dziełem na czas powrotu do tematyki Dzikiego Zachodu. Przecież nie tak dawno w kinach wyświetlano „Wyatt Earp”, „Tombstone” czy „Maverick”, a także na rynku komputerowym pojawił się „Mad Dog McGraa”, który stał się przełomem jeżeli chodzi o gry na CD.



Właściwie nie powinienem porównywać „WILD WEST” do „Mad Doga”, bo pod każdym względem wychodzi jak dzień do nocy, ale czasem można pomarzyć, że może kiedyś coś takiego jak „Mad Dog” napiszą Polacy. No, ale na razie musimy się cieszyć z tego co mamy, bo jest jak jest, a może będzie lepiej, czego wszystkim życzę.

■ M.B.

• AMIGA 500/600/1200
dystribucja: L.K. AVALON
cena: 120.000 zł



Podróż w czasie pasjonuje ludzi od dawna. Wielu naukowców próbowało i próbuje skonstruować wirtualny czas. Jak na razie nie udało się to nikomu, ale autorzy gry „Alien Target” doszli do wniosku, że niktągu komuś to się uda (może i słusznie?). Gdy 21 listopada 1995 r. profesor Jack L. Chalker wyznał dziem-

nikuzrom, że odwiedził przeszłość, uznano go za szalenca (choć by go nie uznali). Jednak liczne eksperymenty przeprowadzone pod kontrolą rządu potwierdziły tę wiadomość i świat uszalał. Przeszłość okazała się całkowicie trzy lata później – przyszłość wciąż pozostawała zagadką. W końcu udało się pokonać i tę barierę – ochólnik wyłoniony w licznych eliminacjach potęgował rodzinę, arcydzieła i miliardy talow-

dzów, po czym wszedł do kabiny. Kiedy powrócił, nie powiedział ani słowa – martwi niewiele mówią. Za to państwo z przyszłości mieli wiele do powiedzenia. Scyborgizowani i chorzy na bezrozumną agresję szybko opanowali całą ludzką historię. Ostatnim westchnieniem umięczonej ludzkości był krzyk buntu i załw, z którego zrodził się łowca Obcych.

A oni mieli tylko jedno motto – być szybszym niż wszechobecna śmierć.

Jednym z takich łowców Obcych jesteś Ty, bezkrotny człowiek, prawdziwa maszyna do zabijania. Jako uzbrojenie służy Ci karabin limitowana



Powoli stary rok przechodzi do historii, a co przyniesie nowy? Na pewno jeszcze więcej gier, jeszcze lepszych, jeszcze...

No cóż, pożyjemy, zobaczymy, choć nie musi to być wcale zgaduj-zgadula, bo większość firm software'owych ma już sprecyzowane plany wydawnicze na pierwsze półrocze '95. Przy okazji planów, to muszę tu złożyć wyrazy uznania krakowskiej hurtowni oprogramowania „USER” za zorganizowanie imprezy bez precedensu w naszym komputerowym świecie. Wprowadził tytuł imprezy wskazuje, że jest to już jej druga edycja, ale my mieliśmy okazję uczestniczyć w niej po raz pierwszy. Bardzo spodobał nam się pomysł „Drugich Prezentacji Programów Komputerowych”, nieco gorzej wyglądała strona organizacyjna, ale i tak było O.K. Na przeglądzie zebrała się „śmietanka” polskich firm tworzących gry komputerowe. Każda z nich miała swoje „okienko” czasowe na zaprezentowanie zebranej publiczności, swoich najnowszych produkcji oraz gier będących jeszcze w fazie przygotowań. Twórcy oprogramowania mogli pochwalić się największymi osiągnięciami, a konkurujące ze sobą firmy mogły „popatrzeć na ręce” rywalom. Po zakończonej prezentacji był czas na pytania z sali. Tak więc publika nie dość, że mogła zapoznać się z nowinkami rynkowymi, to mogła jeszcze porozmawiać osobiście z twórcami nowych programów. Było naprawdę ekstra i trochę szkoda, że przedstawiciele prasy komputerowej tak nielicznie stawili się na tę imprezę. Niewątpliwie podniosło by to jej rangę i zapewniło jej organizatorów, co do słuszności organizowania podobnych „prezentacji” w przyszłości. Oprócz przedstawicieli redakcji „Gier Komputerowych” i „Computer Studio” obecny był jedynie „Secret Service”, pozostałym redaktorkom najwyraźniej tyłki przyrosły do foteli i nie raczyli pofatygować się do Krakowa. No cóż, ich sprawa, a było na co popatrzeć. Największe wrażenie zrobiła na nas prezentacja gry „Teenagent”, która zapowiada się na wielki hicie (opisujemy ją poniżej). Mnie zaskoczył L.K. Avalon przedstawiając prześmieszny „Softysa” i ciekawie zrealizowaną grę „Zawisza Marny”. Te dwie gry skrzę się świetnym dowcipem, ciekawymi i niesztampowymi rozwiązaniami. Pozwala to mieć nadzieję, że humor w nardzie nie zagnął i wkrótce możemy oczekiwać naprawdę fajnych gier. L.K. Avalon zaprezentował jeszcze fragmenty przygotowywanej, gigantycznej produkcji – gry przygodowej na CD-ROM. Wygląda to naprawdę świetnie.

Ciekawie przedstawia się również przyszła oferta innej znanej firmy software'owej X-LAND. Dzięki umowom z Epic MegaGames, na nasz rynek trafi już wkrótce kilka ciekawych pozycji, m.in.: „Epic Pinball”, „Jazz...”

Jeszcze raz dziękujemy firmie „USER” za zorganizowanie tej ciekawej imprezy i oczywiście za zaproszenie. Obok znajdziecie zwiastuny niektórych gier prezentowanych na przeglądzie oraz kilku innych, których premiera odbędzie się już w '95 r.

WILDER

Akcja tej gry, która łąda chwila trafi na rynek, toczy się w dość odległej przyszłości, gdy loty międzyplanetarne są już taką normalką, jak dziś loty transoceaniczne. Czwórka przyjaciół postanawia zażyć trochę rozrywki i zaczyna zajmować się handlem bronią. Kolejnym etapem stają się plany zostania kosmicznymi piratami. Po pokonaniu pierwszych trudności czwórka przyjaciół udaje się dokonać pierwszego napadu na transportowiec międzyplanetarny. Ale nie wszystko idzie zgodnie z przewidywaniami i w końcu jeden z napastników zostaje ogłuszony przez swych „przyjaciół” za próbę przeszkodzenia w morderstwie. Jego przyjaciele zbiegli z łupami, a on został sam na wraku transportowca. Cudem uratował się z katastrofy i wylądował niepostrzeżenie w bazie na Merkury. Tu dowiedział się, że jego niedawni przyjaciele są poszukiwani przez policję, natomiast on sam uznany jest za martwego. Udaje się więc na Marsa, aby odnaleźć swych kompanów...

W tym momencie zaczyna się Twoja rola w grze „Dan Wilder” firmowanej przez Mirage Software. Grafika gry zrealizowana jest w tzw. rzucie perspektywnym, jak np. w legendarnym „Knights Lore”. Jest duża szansa, że gra w wersji na wszystkie typy Amigi trafi do sprzedaży jeszcze przed Gwiazdką.

■ LSK

★ AMIGA



Doman

Grzech Ardana

Twórcy z polskiej grupy o angielskim brzmieniu „World Software” zamierzają rok 1995 zacząć mocnym uderzeniem. Mocnym w sensie dosłownym. Autorzy zasłynęli w tym roku grą „Franko”, która wzbudziła dosyć mieszane odczucia. Wielu krytykom nie podobała się jej brutalność, choć inni właśnie to uznawali za jej największą zaletę. A przecież gra do sprzedaży trafiła w wersji dobrowolnie ocenzurowanej przez producenta, właśnie po to by uniknąć oskarżeń o demoralizowanie młodzieży.

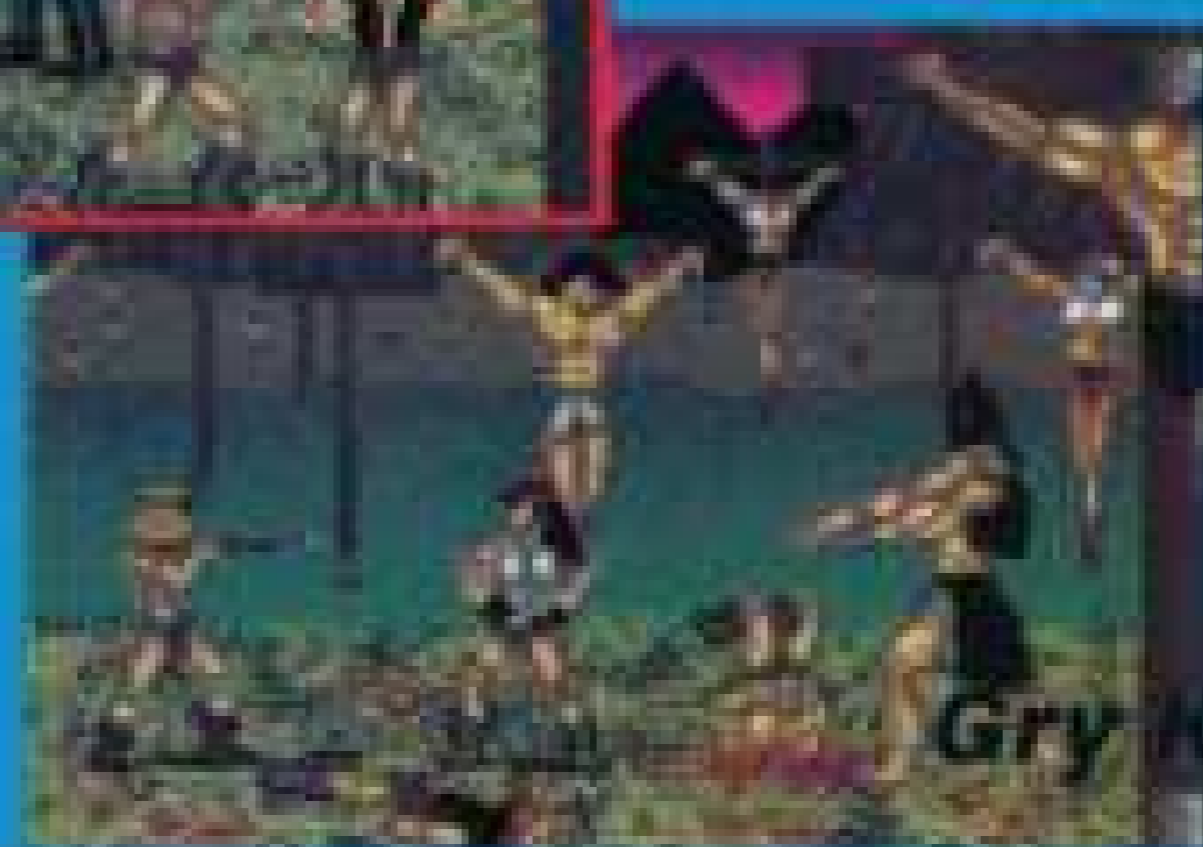
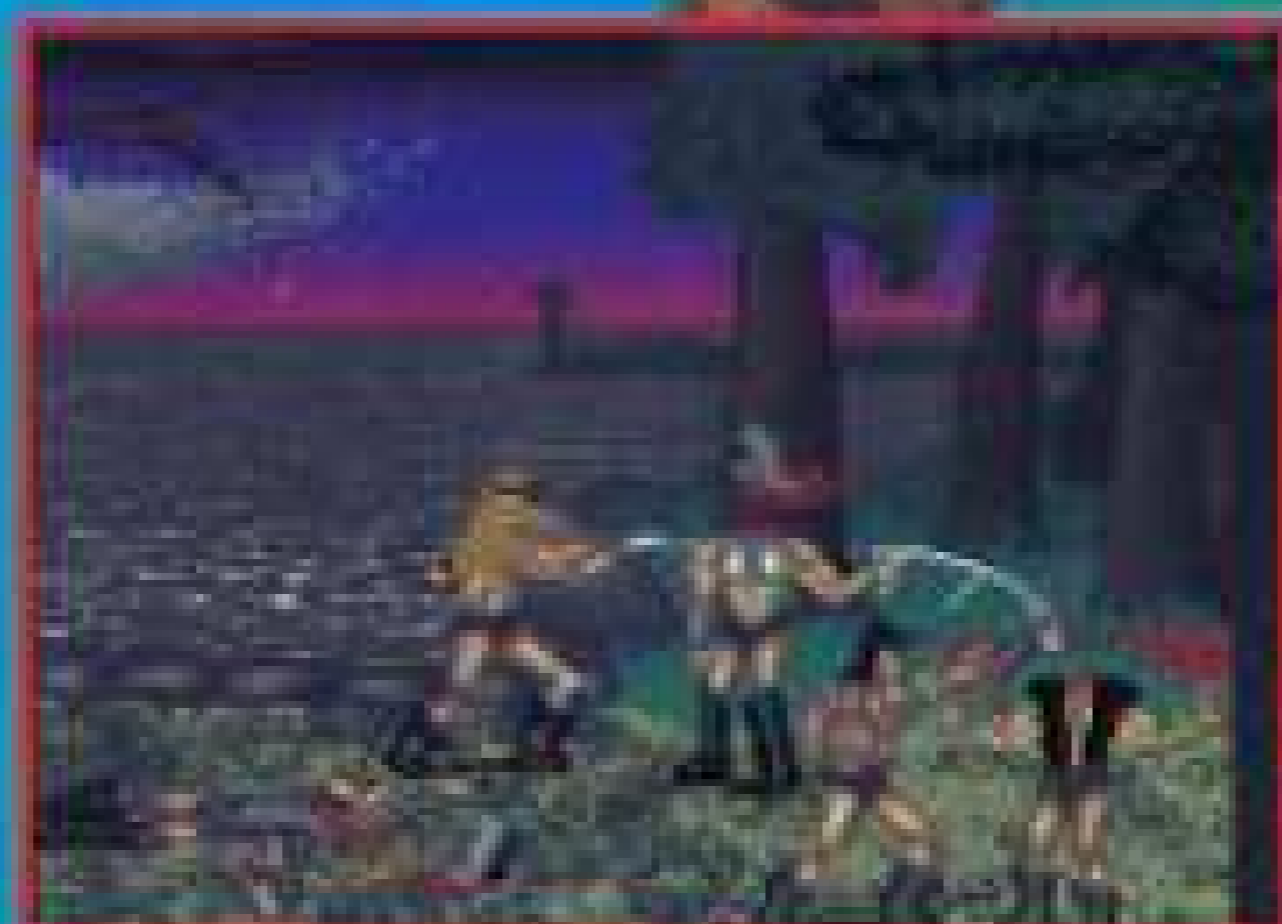
Myszę że gra „Doman – Grzech Ardana” wzbudzi nie mniejsze emocje. I już dzisiaj wiadomo, że historia się powtórzy. Gra również została wstępnie ocenzurowana przez producenta, choć czasami nie bardzo wiadomo dlaczego akurat ta scena „podpadła”. Ale „Doman” mimo wszystko ma szansę przebić w brutalności „Franka”. Widać to wyraźnie po scenerii w jakiej toczy się akcja. To przecież świat heroic-fantasy, w którym obcięcie głowy toczą się gościami, a krew bryzga wokół. Główny bohater sprawia wrażenie jakby był udomowioną, swojską wersją Conana.

Na marginesie warto wspomnieć, że skojarzenie Doman-Conan nie jest bynajmniej wynalazkiem autorów gry. Jeszcze w latach siedemdziesiątych, w tzw. dekadzie sukcesu mocno próbowano na rynek krajowy wprowadzić nasze, krajowe wersje komiksów. To właśnie wtedy pojawiły się komiksy z kpl. Kłosem, por. Zbikiem, a także pierwsze przygody „Kajka i Kokosza” (jako udany równoważnik Astarxa). Pojawił się również „Doman” – komiks mający być polskim odpowiednikiem Conana, ale w swej fabule oparty na „Starej Baśni” J. I. Kraszewskiego. Może więc gdzieś w głębi podświadomości twórców przetrwało to skojarzenie heroic-fantasy z imieniem Doman?

Bo sama gra w niczym nie przypomina Kraszewskiego. Prawdę powiedziawszy, to najbliższym skojarzeniem mogą tu być gry „Barbarian” i „Highlander”. Dziś trudno jeszcze wyrokować o tym, jaki ostatecznie kształt przybierze ta gra i kiedy trafi do sprzedaży, wiadomo jedynie, że nie uda się jej wprowadzić na rynek przed Świętami. Obok prezentujemy kilka screenów, które pozwolą zorientować się w typie i jakości grafiki. Gdy gra trafi już do sprzedaży, to obiecujemy do niej wrócić i zrecenzować ją bardziej wnikliwie.

■ LSK

★ AMIGA



Ta scena została usunięta z gry przez „cenzurę”





Właśnie trafiła do sprzedaży od dawna zapowiadana gra przygodowa „Kajko i Kokosz” w wersji na Amigę. Natomiast na początku 1995 r. spodziewać się należy wersji na PC. Jest prawie pewne, że gra odniesie sukces rynkowy, więc już dziś autorzy myślą o kontynuacji przygód tych dwóch sympatycznych bohaterów. Zanim jednak plany te skonkretyzują się, my już dziś możemy oficjalnie zakomunikować, że poważnie zaawansowane są już prace nad zupełnie inną grą przedstawiającą na swój sposób perypetie Kajka i Kokosza.

KAJKO I KOKOSZ

Tym razem gra ma być wydana wspólnie przez firmy Mirage Software („Franko”, „Doman”) i Seven Stars („Kajko i Kokosz”). Nie będzie to jednak przygodówka w pełnym tego słowa znaczeniu, a raczej typowa zręcznościówka. Dziwić może nieco, że w tak krótkim czasie ukazują się dwie gry o tej samej tematyce. Okazuje się jednak, że pomysły stworzenia obu gier powstały niezależnie od siebie. Przypomina to nieco sytuację firmy Virgin do której w krótkim czasie zgłosiły się dwa zespoły autorskie z pomysłem na realizację gry „Dune” – w efekcie mamy dwie



doskonałe gry „Dune” i „Dune II”, które się wzajemnie uzupełniają. Czy nowa wersja przygód sympatycznych wojów Mirmila będzie nosić tytuł „Kajko i Kokosz II” – jeszcze nie wiadomo. W miarę napływu nowych informacji będziemy informować Czytelników o tej nowej grze, a dziś na zachętę prezentujemy kilka obrazów z aktualnie powstającej gry.

■ LSK

★ AMIGA



Wrocławską firmą „Metropolis” znana jest dzięki swojej, jak na razie jedynej grze – „Tajemnica Statuetki”. Przy okazji promocji tej gry, mieliśmy okazję poznać jej autorów. Gdy zapytaliśmy wówczas o ich dalsze plany wydawnicze, usłyszeliśmy, że myślą poważnie o stworzeniu rasowej przygodówki, która mogłaby „zawalczyć” na rynkach Europy Zachodniej i Stanów Zjednoczonych. Miałyby być to gra przypominająca swym charakterem największe osiągnięcia firm Lucas Arts i Sierra, tryskająca humorem, a graficznie zbliżona do „Secret of Monkey Island” i „Simon the Sorcerer”. Słuchaliśmy tych rewelacji z zainteresowaniem, ale jednocześnie niedowierzaniem.

Później o „Metropolis” słuch zaginął, a my odłożyliśmy te opowieści między bajki. Jednak minął rok i nieoczekiwanie na krakowskim „przełazie” dane nam było spotkanie ponownie przedstawiciela firmy „Metropolis” – Adriana Chmielarza. Jak zapewne domyślecie się, nie zjawiał się on tam jedynie w celach towarzyskich. W Krakowie po raz pierwszy zostały zaprezentowane szerokiej publiczności obszernie fragmenty przygotowywanej przez „Metropolis” nowej przygodówki – „Teenagent”. To co zobaczyliśmy, napawa optymizmem. Świetna, animowana grafika nie ustępująca produktom Zachodnim. Starannie dopracowane tła (te rysował zawodowy grafik), niezła animacja, a co najważniejsze jędrne pomysły, dopełniają całości. Warto jeszcze wspomnieć o dość ciekawym scenariuszu gry. Otóż głównym bohaterem jest zwykły nastolatek, który dziwnym zbiegiem okoliczności znalazł się w centrum zainteresowań super tajnej organizacji do zadań specjalnych o nazwie RGB. Znacząco pewnie stare szpiegowskie powiedzonko – „gdzie CIA z FBI nie może, tam RGB pośle...”

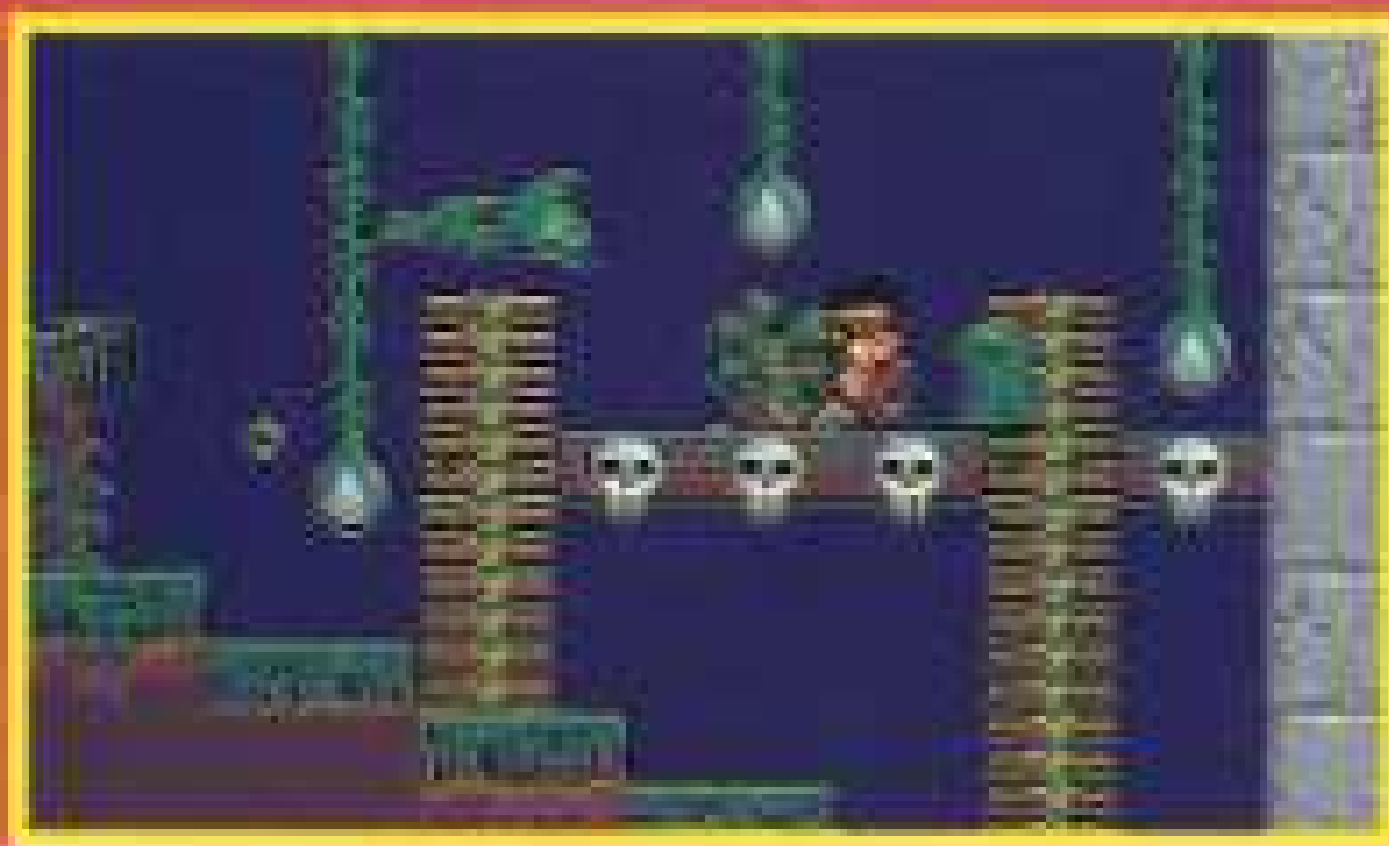
Z intry dowiadujemy się, że nagle w różnych częściach świata w niewytłumaczalny sposób znikają (i to dosłownie) złoto. Agenci RGB są bezradni więc uciekają się do rozwiązania, mówiąc krótko, nietypowego. Korzystają bowiem z usług wróżki, ale i ta nie jest w stanie wyjaśnić tego zjawiska. Żeby jednak zachować twarz, wskazuje na przypadkowego nastolatka sugerując, że tylko on jeden może rozwikłać zagadkę... I tu dopiero zaczyna się wielka przygoda. Ty oczywiście wcielasz się w postać owego młodzieniaszka i po przebyciu odpowiedniego przeszkolenia w specjalnym ośrodku RGB, rozpoczynasz swoją życiową misję... Gra „Teenagent” przygotowywana jest w dwóch wersjach językowych: po angielsku, wersja eksportowa i oczywiście po polsku na nasz rynek.

Podobnie jak „Tajemnica Statuetki” przewidziana jest tylko wersja na PC. A przy okazji, na ukończeniu są już prace nad – „Tajemnicą Statuetki 2”, ale o tym przy następnej okazji.



TEENAGENT





Trafia mi do rąk robocza wersja gry „Sen Jurajski”. Wprawdzie początkowo autorzy zamierzali zatytułować swą grę „Jaskiniowcy”, ale szyki pomieszała im jednak premiera filmu „The Flintstones” – autorzy nie chcieli być posądzeni o wykorzystywanie atrakcyjnej tematyki. Moim zdaniem nowa propozycja tytułu to powtórzenie tego samego grzechu – zamienił atryjek...

Ale w grach chwytliwy tytuł to zaledwie drobna cząstka ich wartości, może więc nie warto dłużej się rozwodzić, pod jakim tytułem gra trafi ostatecznie do sklepów (a jej premiera zapowiadana jest już na okres przedświąteczny!).

Sama gra mile bowiem zaskakuje. Jest to stosunkowo prosta gra platformowa, ale korzystająca z bardzo estetycznej, wyrazistej grafiki i dość zgrabnej animacji. O poziomie trudności niewiele mogę w tej chwili powiedzieć, ale odnoszę wrażenie, że przynajmniej jej początkowe etapy nie stanowią wielkiego wyzwania dla gracza. Moim zdaniem gierka ta będzie dla najmłodszych wspaniałym prezentem pod choinkę. Jej grafika na pewno nie będzie materiałem do nocnych koszmarów, a sam bohater również nie ma w sobie nic z krwiożerczego potwora.

Gra pojawi się początkowo wyłącznie w wersji na Amigę, a jej autorami jest Midnight Computer Group – ta sama grupa która stworzyła „Magiczną Księżkę”. Jako ciekawostkę dodam, że główny bohater gry wypiszę, wymaluję przypomina bohatera z „Magicznej Księgi”, a podobieństwo nie jest bynajmniej przypadkowe. Jest to efekt



całkowicie zamierzony, gdyż autorzy gry planują, aby ten sam bohater (choć w różnych strojach) występował również w kolejnych grach tej firmy. Aby nadać temu ludzkiemu pewną „osobowość” postanowiono go jakoś nazwać, ale jest to już zadanie dla graczy. Firma „Mirage Soft”, która jest dystrybutorem tych dwóch gier, ogłosiła konkurs na imię głównego bohatera. Dokładne zasady konkursu znajdziecie w oryginalnym opaskowaniu do gry „Magiczna Księga”.

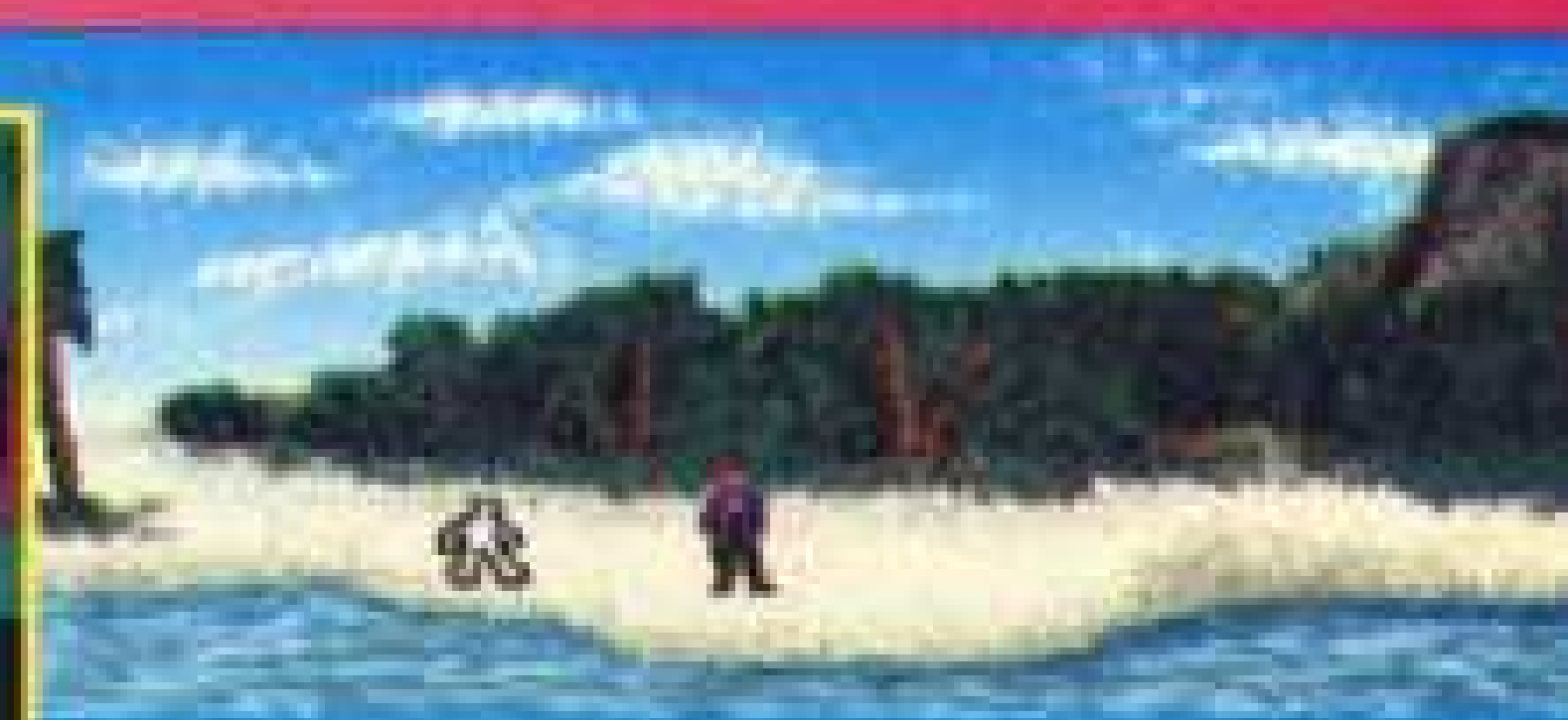
■ LSK

✦ AMIGA

Sen Jurajski



Ujście strum



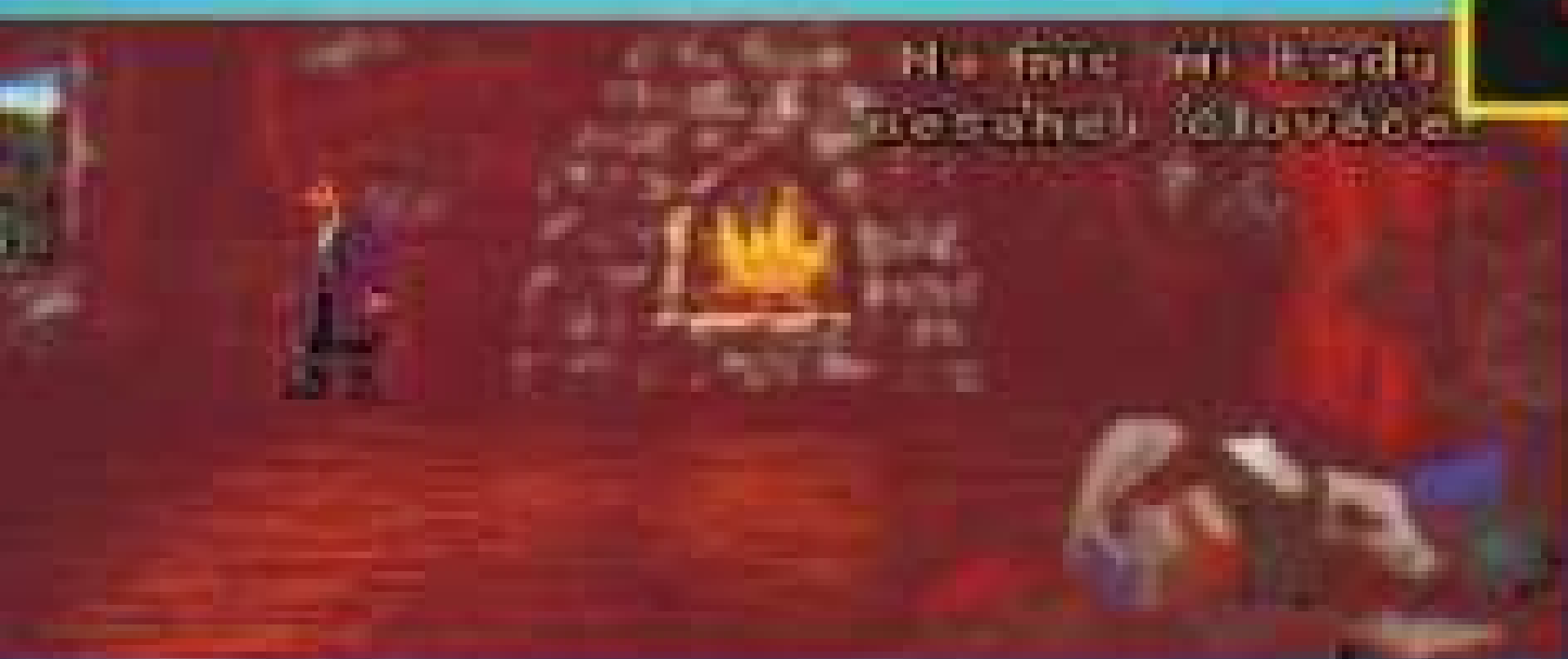
Śmiem wątpić, aby wśród naszych Czytelników, był ktoś, kto nie znalazłby wspaniałej przygodówki „Tajemnica Małpiej Wyspy”. Gdybym jednak się mylił, to na wszelki wypadek powiem, że jest to jedna z najlajniejszych przygodówek jakie dotychczas powstały, a dotyczy to się głównie Amigi.

Po olbrzymim sukcesie gry „Secret of Monkey Island” nieco później powstała druga część gry, która była jeszcze lepszą od swojej poprzedniczki. Nic więc dziwnego, że miłośnicy wielkiej przygody czekali, że wkrótce powstanie trzecia część przygód Guybrusha – głównego bohatera gry. Czekali, czekali i... niel Firma Lucas Arts producent „Secret of Mon-

SECRET OF MONKEY ISLAND 3!?

key Island" nie próżnował wprawdzie przez te lata, wypuszczając wiele rewelacyjnych gier, ale o Guybrushu chyba zapomniano.

Jakież było moje zaskoczenie, gdy ze sterty materiałów, które dotarły do nas z londyńskich targów ECTS wyciągnąłem dyskietkę z demkiem



nowej gry przygodowej, które po odpaleniu okazała się być... „Secret of Monkey Island 3”. Wprawdzie Guybrush wydaje się być trochę starszy niż przy naszym ostatnim spotkaniu – zapuścił nawet brodę – ale to bez wątpienia on. Poza tym, ten sam typ grafiki, taki sam sposób sterowania, podobne rozwiązania – jednym słowem „Małpia Wyspa 3”. Tak, bez wątpienia, ale jednak... coś tu nie gra. W pośpiechu odszukuję kopertę od tejże dyskietki i ze zdumienia przecieram oczy. Nie, ja chyba śnię. To nie może być prawda! A jednak, to nie „Małpia Wyspa” a... „Tajemství Oslího ostrova”, czyli „Tajemnica Ośleń wyspy” zrealizowana przez czeską firmę Pterodon. Można więc powiedzieć, że będzie „Małpia Wyspa 3”, ale znad Wławy. I dobrze. Jeśli



Lucas Arts sobie odpuścił, to niech Czeši spróbują. W wersji eksportowej gra będzie nosiła tytuł „Secret of Donkey Island”, a sami autorzy z upodobaniem naśladują pierwowzór. Co na to Lucas Arts? – wiem, że na pewno nie zamierza nabyć praw

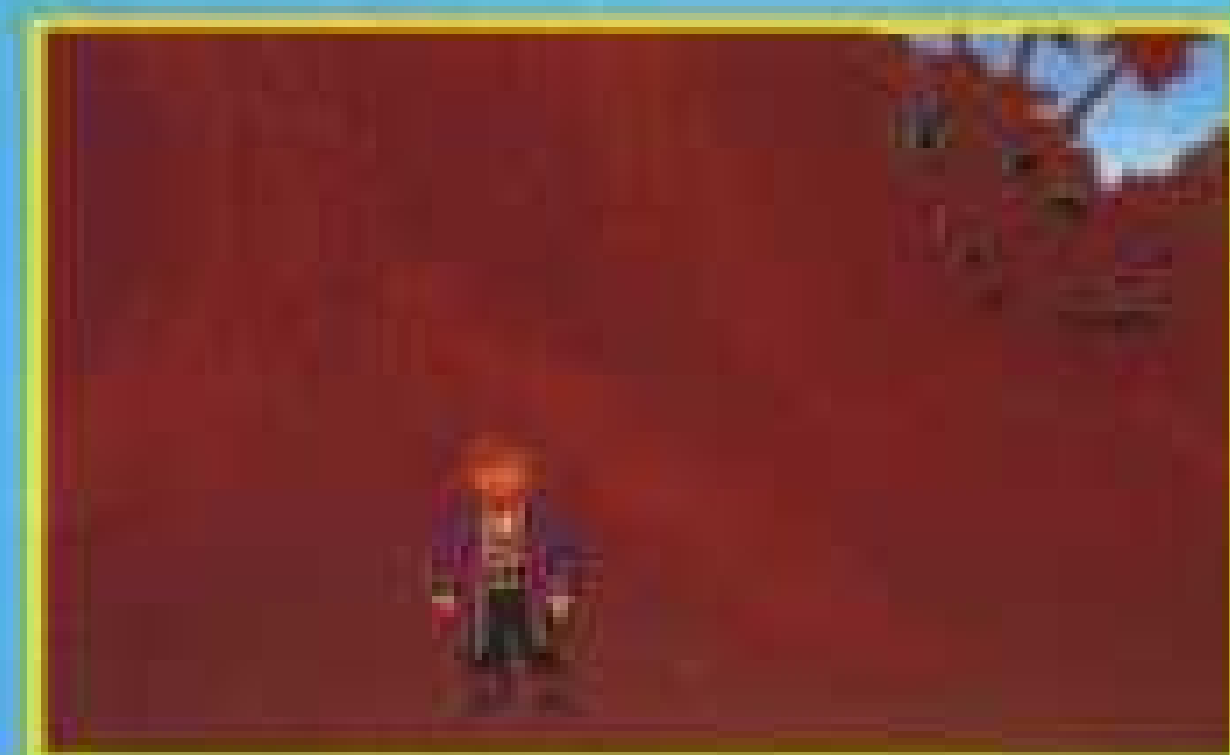
do tej gry od Czechów, natomiast nie wiem jak ustosunkuje się do takich praktyk.

Zostawmy jednak spory natury prawnej samym zainteresowanym, a zajmijmy się samą grą. No cóż, graficznie nie ustępuje oryginałowi, wykonana jest z rozmachem i zawiera wiele ciekawych oraz niekonwencjonalnych pomysłów. Zawiera też spory ładunek dobrego humoru, a pikanterii całości dodaje fakt, że testowana przez nas wersja była w oryginalnej wersji językowej, a porozumiewanie się z bohaterem w języku czeskim może rozbawić nawet największego ponureka. Nieprawdaż?

Gra „Tajemství Oslího ostrova” przeznaczona jest na komputery PC i

już prawie na 100% możemy zdradzić, że będzie ona wydana w Polsce, ale tym razem w naszym ojczystym języku (szkoda?). Dystrybutorem gry ma być firma Mirage Soft z Warszawy. Z rozmów przeprowadzonych z szefostwem tejże firmy wynika, że autorzy tej gry mają na swoim koncie jeszcze więcej udanych produktów, a trwają prace nad nowymi, całkiem fajnymi grami. Wygląda na to, że Czeši programiści są dużo bardziej zaawansowani w produkcji gier niż Polacy. Warto zatem zwrócić baczną uwagę na to, co dzieje się u naszych południowych sąsiadów. Węgrzy mogą poszczycić się wspaniałą grą „Reunion”, a Czeši? No właśnie...

★ IBM PC



LITTLE PIG

O ile mnie pamięć nie zawodzi, to w angielskim narzeczu oznaczać to może „małą świnkę”, zaś w wydaniu naszych sąsiadów zza miedzy brzmi to bardziej swojsko, a mianowicie „prosatku” – po prostu „prosiaczek”.

Jest to zabawna przygodówka z bardzo staranną oprawą graficzną, która wypisz wymaluj nawiązuje do twórczości Lucas Arts. Nasz tytułowy prosiaczek porusza się płynnie i niezwykle szybko. Ładuje się wciąż w nowe tarapaty, my musimy oczywiście wyciągać go z tego bagna za jego świrskie uszka... Zabawy jest przy tym co niemiara, a sama gra może się podobać. Obecnie przygotowywana jest wersja na PC.

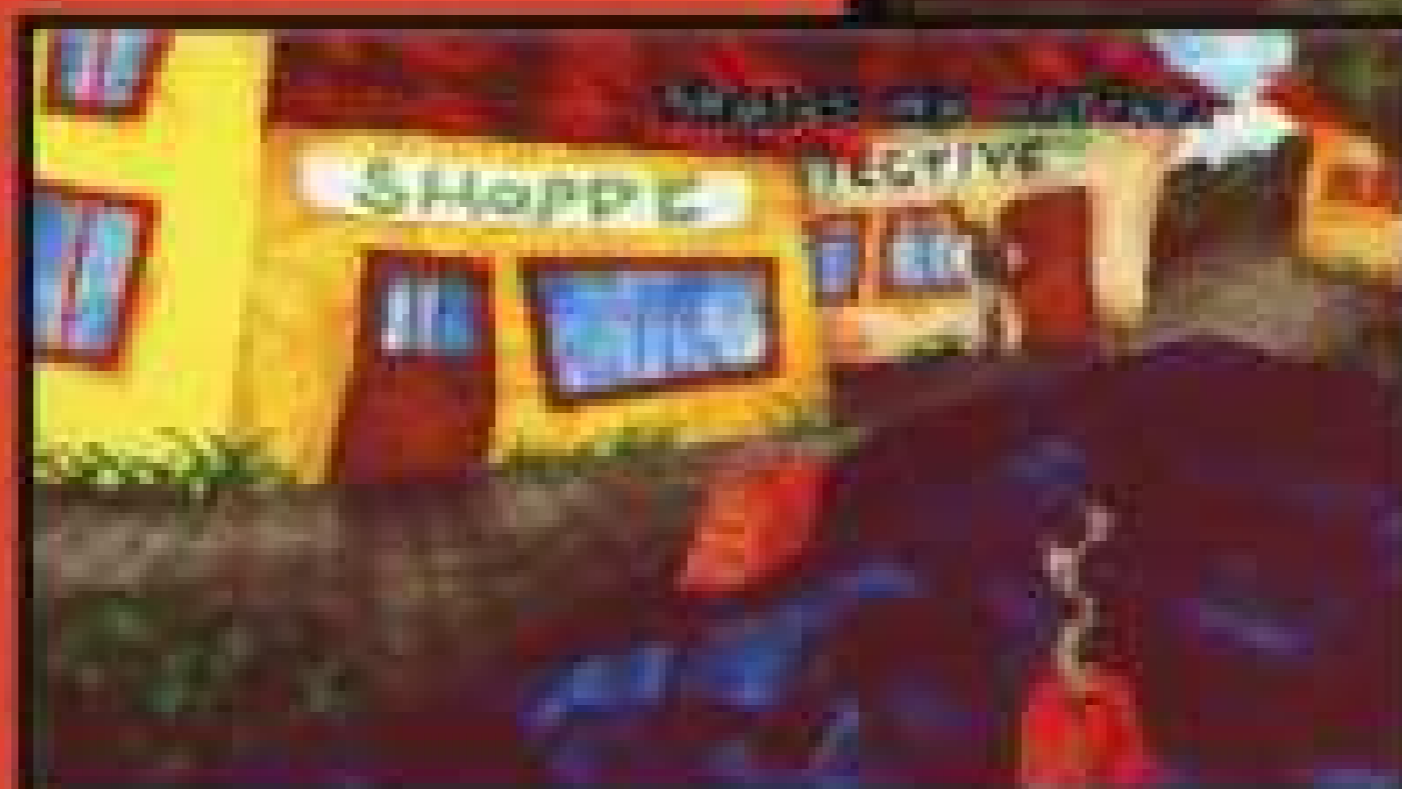
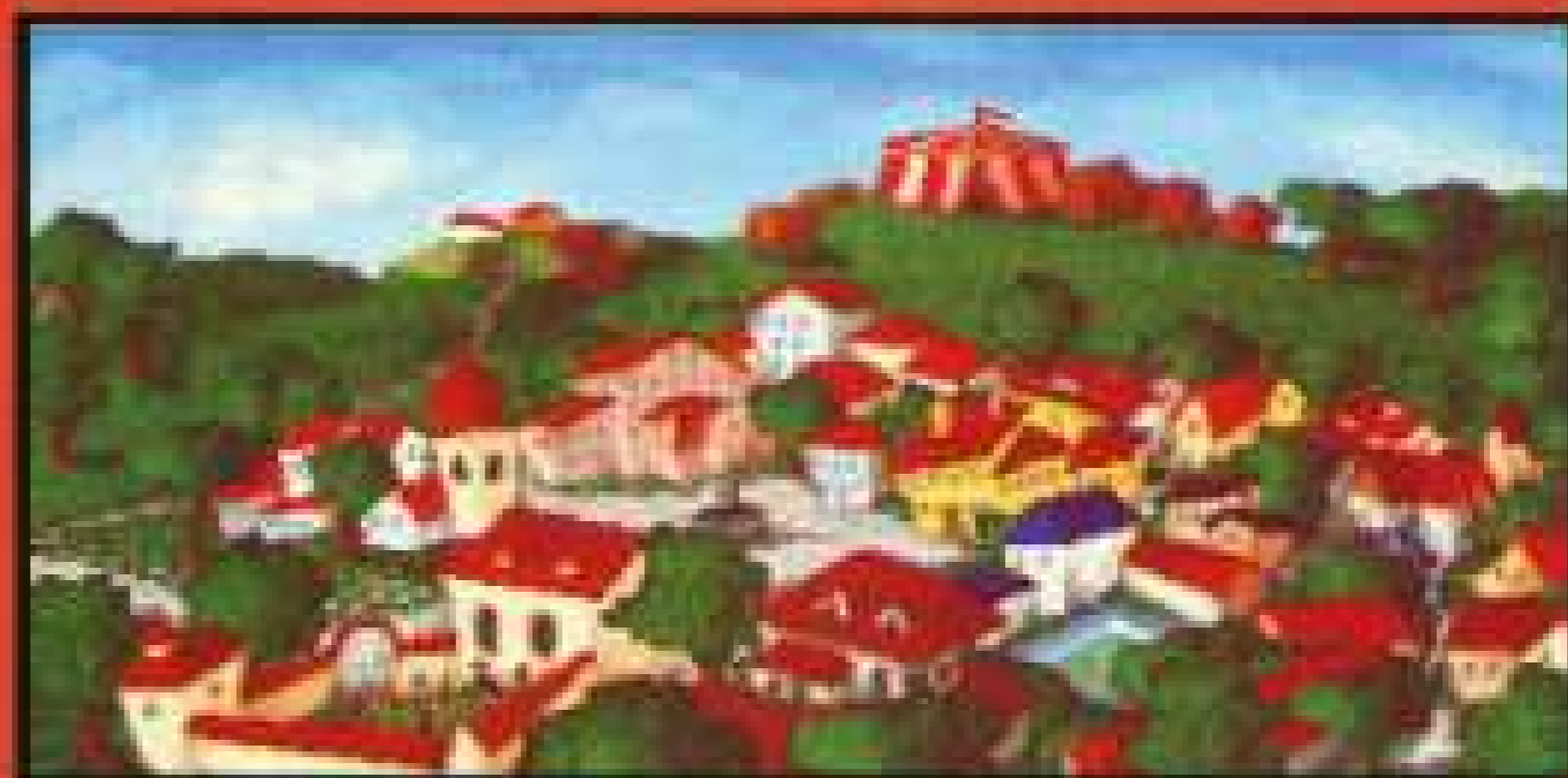


7 DAYS & 7 NIGHTS

Inną fajną gierką, którą napisali programiści z Czech, jest „7 Days & 7 Nights”. Demko, które otrzymaliśmy jest zbyt okrojone, aby mówić coś o fabule gry i jej założeniach. Typ grafiki znów przypomina „Małpią”, a gierka robi wrażenie niezłej, klasycznej przygodówki. Nie mam też najmniejszych wątpliwości, że jej twórcy, podobnie jak my tutaj przed laty, z wypiekami na twarzy przeżywali wraz z Guybrushem niesamowite przygody.

A co z tego wszystkiego wynika dla nas graczy, tu i teraz? Ano to, że również ta gra, jak również opisywana dalej, trafi wkrótce na nasze półki sklepowe i to w polskiej wersji językowej

★ IBM PC

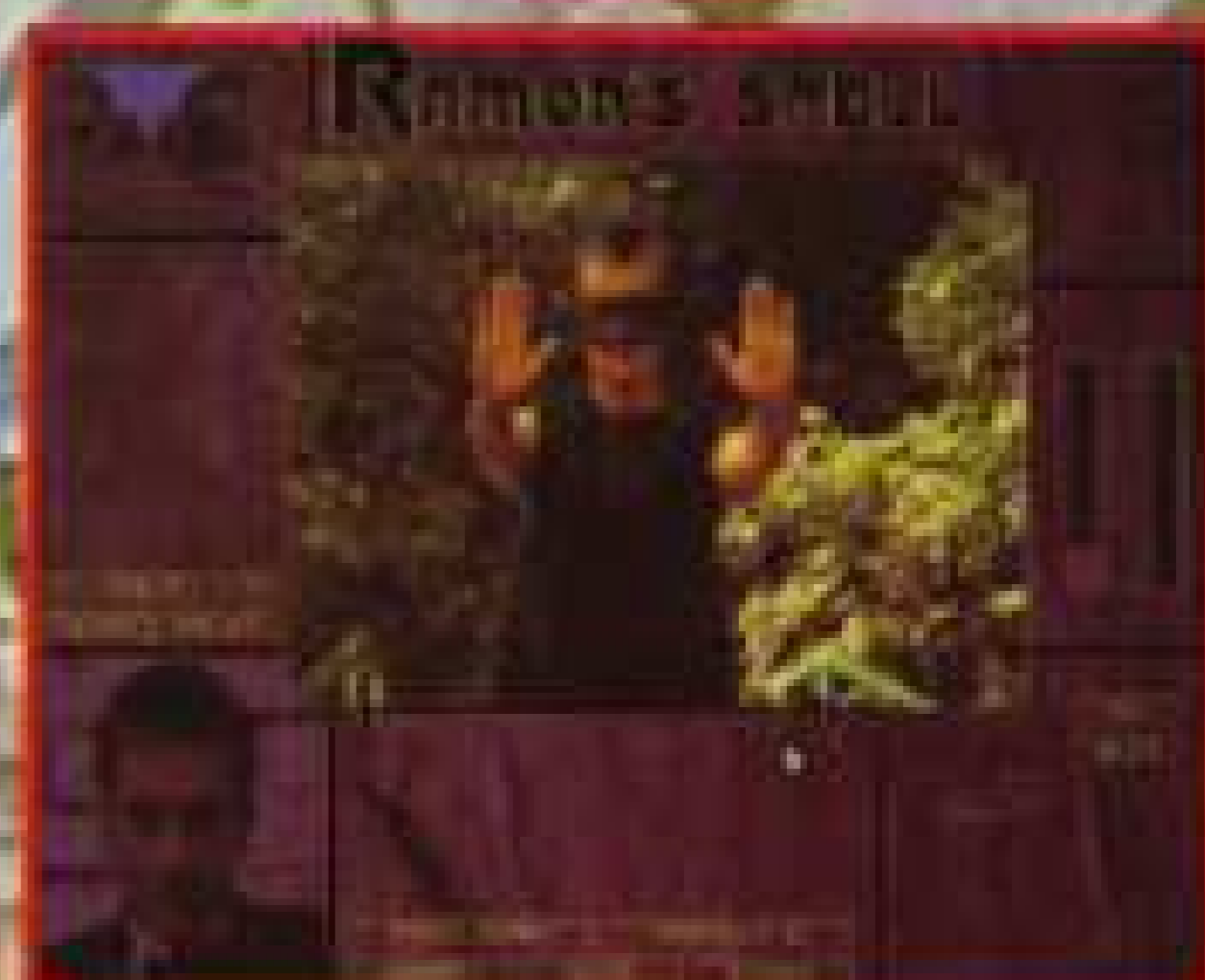
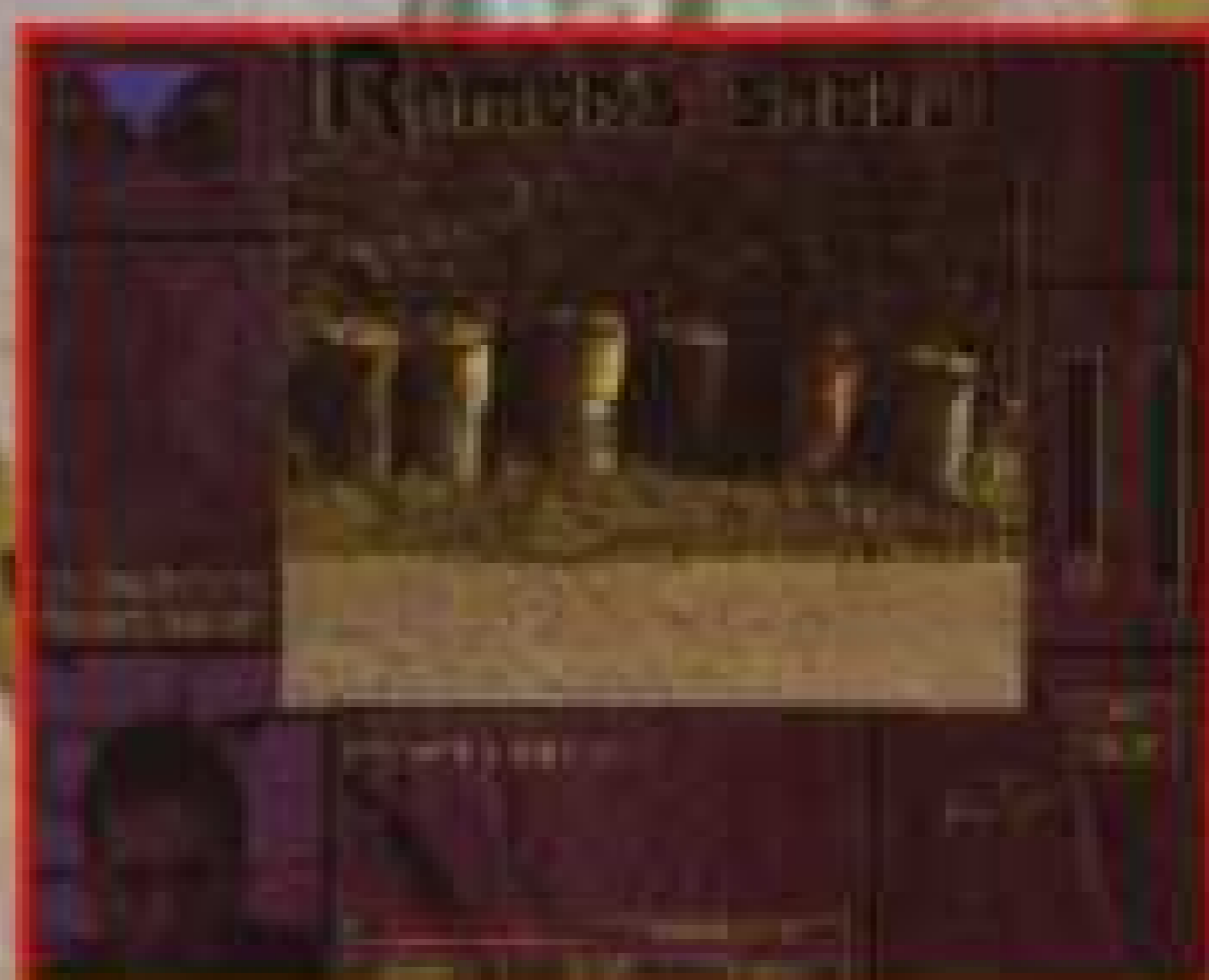
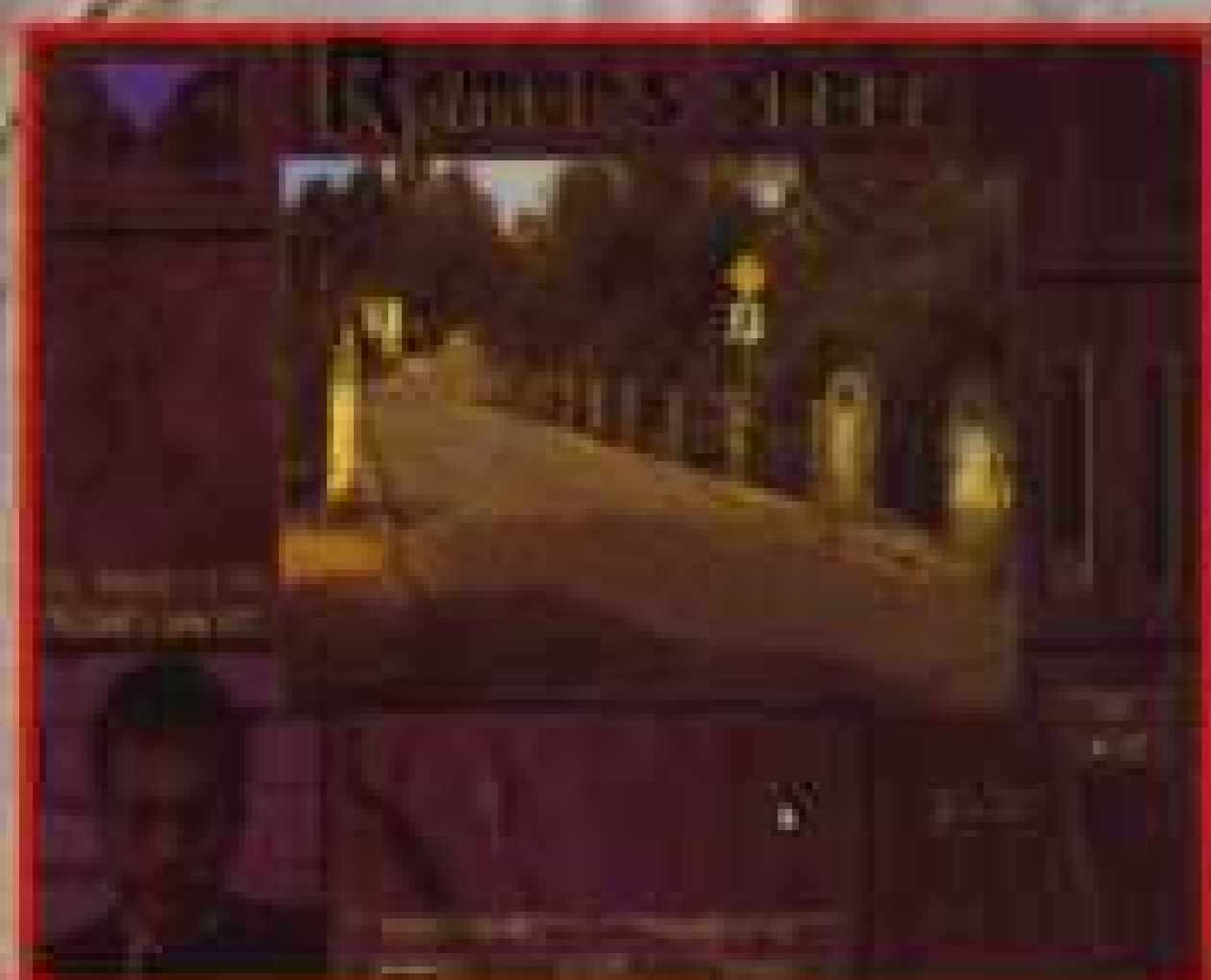
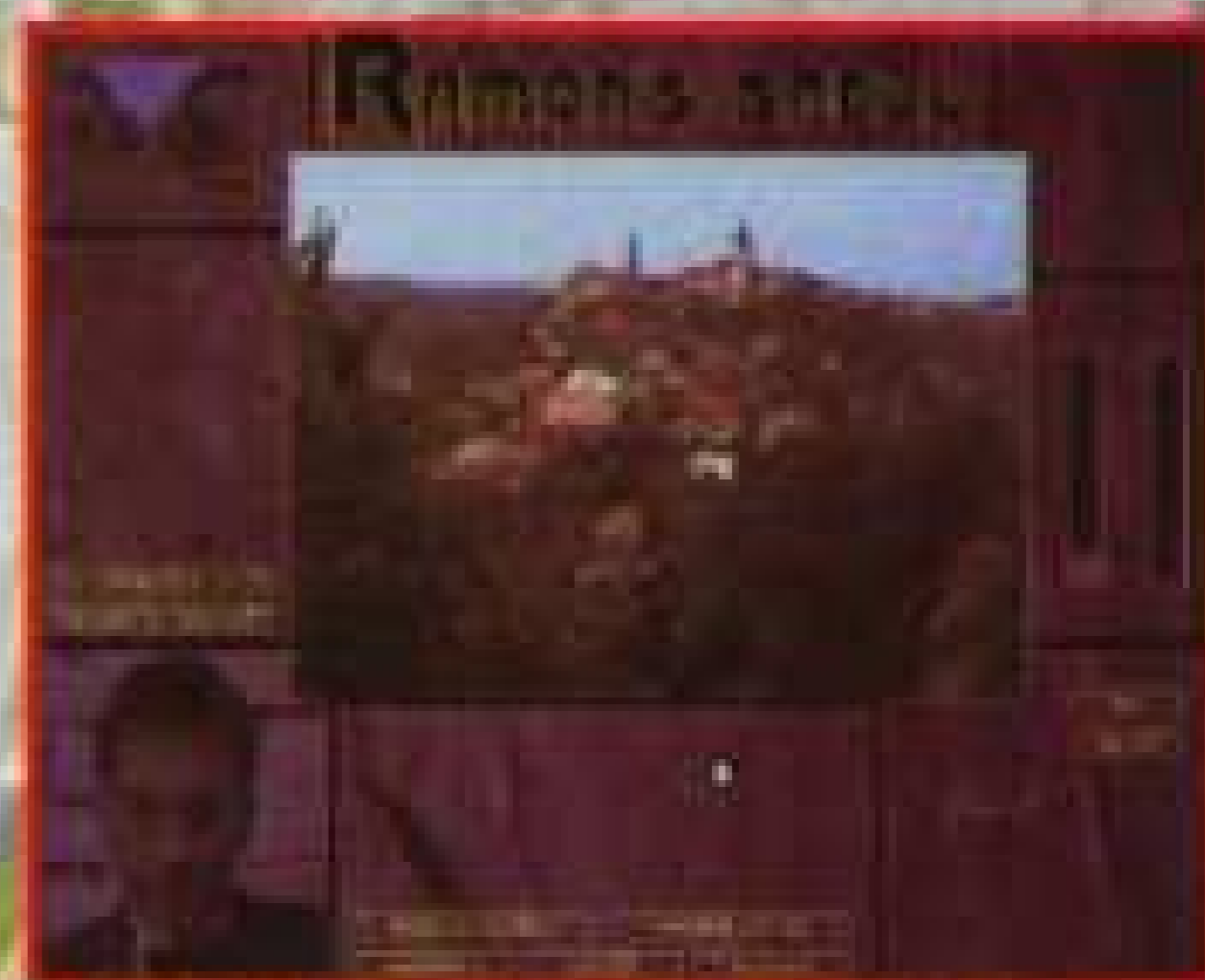
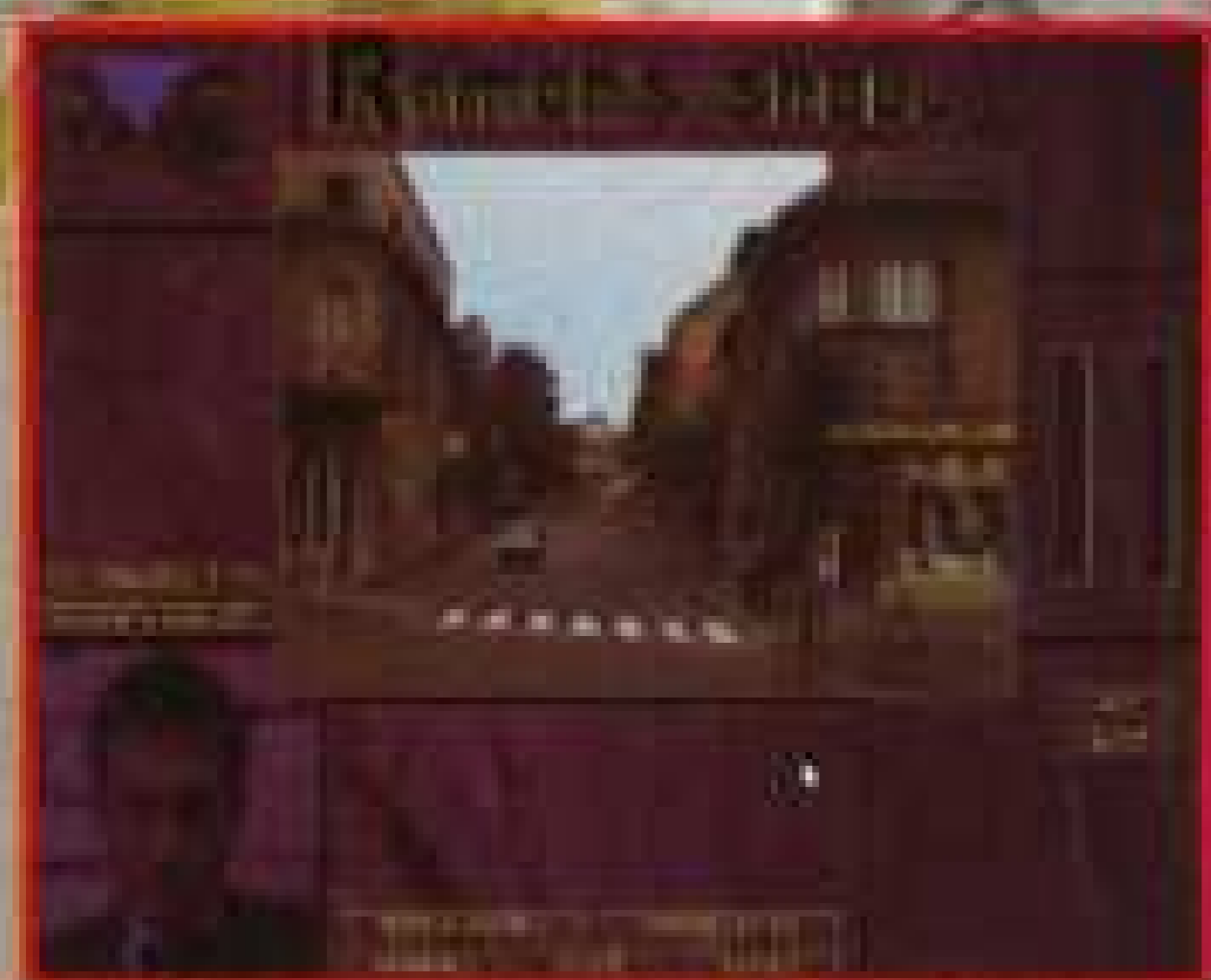


RAMON'S SPELL

Zupełna zmiana frontu w stosunku do opisanych poprzednio gier. Tym razem przypomina to trochę rodzimą „Tajemnicę Statuetki”, a to z racji statycznej grafiki w postaci nieruchomych skanów. Jednak całość wykonana jest o wiele staranniej i bardziej pomysłowo. Rychle wejście tej gry na nasz rynek może stanowić poważną konkurencję dla zapowiadanej już „Tajemnicy Statuetki 2”.

■ MS

★ IBM PC



Eksperyment Delfin



Po wypuszczeniu gry „Mentor”, chłopaki z grupy „ART 4”, tak się rozochocili, że szast, prast i mamy następną gierkę przygodową. No prawie mamy, bo gdy piszę te słowa, nie jest ona jeszcze skończona, ale sądząc po tempie w jakim powstał „Mentor”, „Eksperyment Delfin” trafi do sprzedaży równo z tym numerem „Gier Komputerowych”.

To co mogliśmy obejrzeć w wersji roboczej napawa optymizmem.

Jest to rasowa przygodówka, swymi rozwiązaniami nawiązująca do klasyki gatunku: „Secret of Monkey Island”, „Course of Enchantia”, a klimatem najbardziej zbliżona jest

do „Future Wars” czy „Operation Stealth”. Rozbudowany interfejs użytkownika pozwala na: branie, dawanie, ciągnięcie, pchanie, oglądanie, zamykanie, otwieranie i prowadzenie rozmów. Wydawanie poleceń jest niezwykle proste, gdyż wystarczy wskazać ikonkę i kliknąć. Dodatkowo w oknie pojawia się tekst informujący, co wybrałeś.

Graficznie grze nie można nic zarzucić, bo wygląda nawet lepiej niż niejeden produkt zachodni, choć można przyczepić się do zbyt ubogiej kolorystyki. Postać głównego bohatera jest duża i porusza się dość płynnie. O samej treści gry nie

wypada jeszcze pisać, bo sami niewiele za jest tu jakaś tajemnicza historia podróży w czasie, tajne eksperymenty...

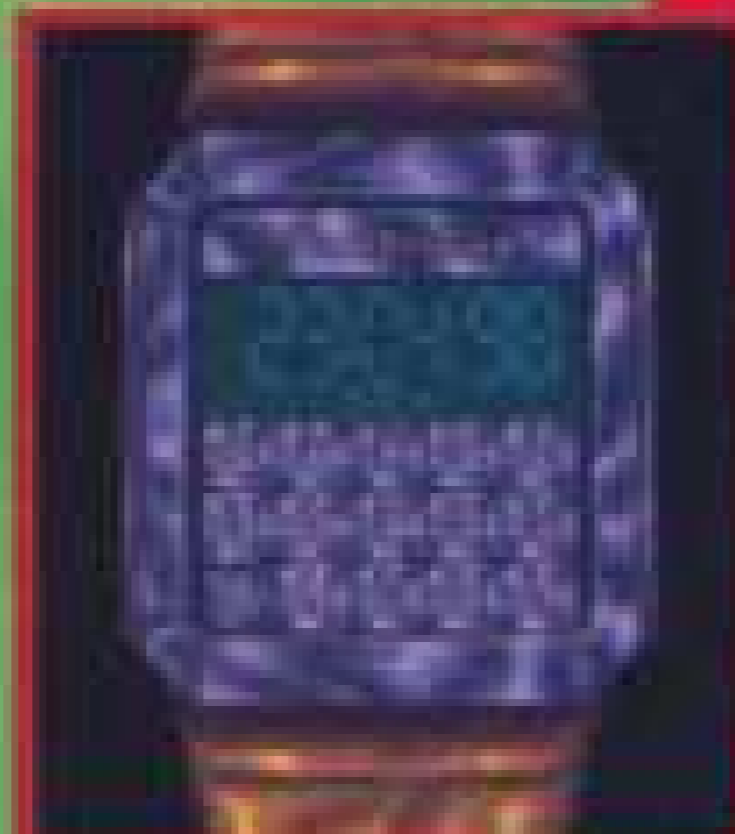
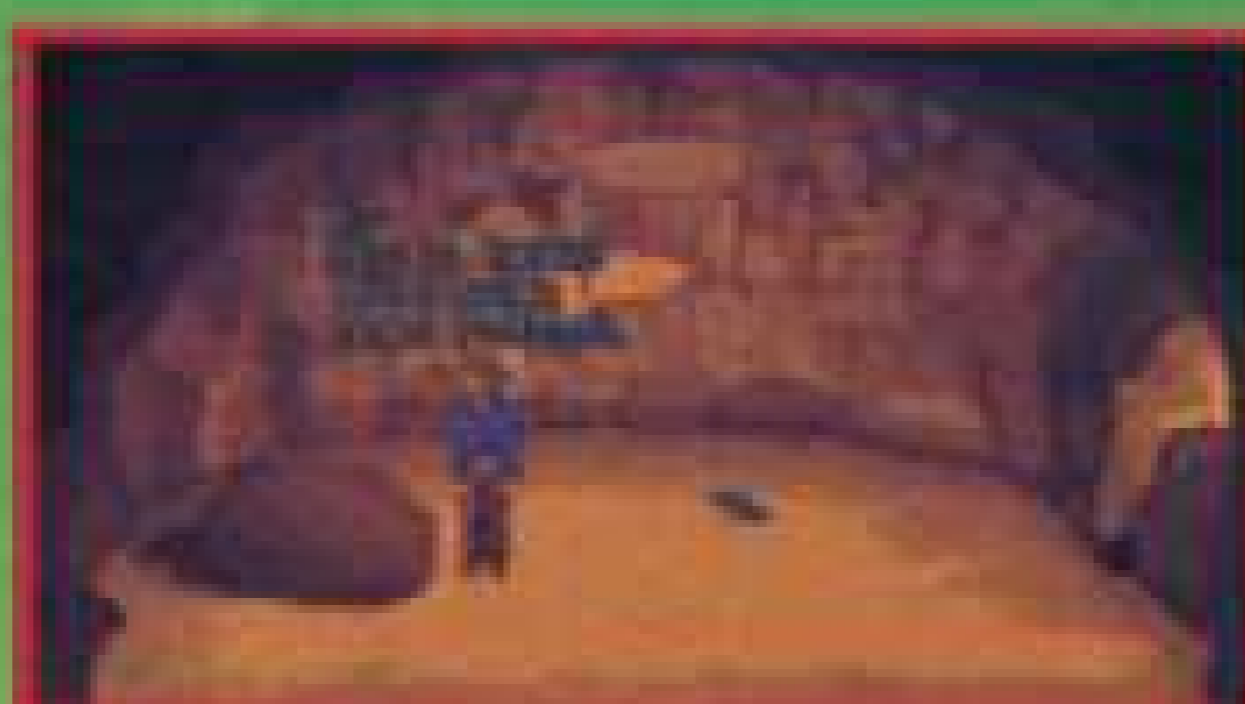
Zapowiada się, więc całkiem interesująco. Poniżej zamieszczamy rozwiązanie kilku początkowych zagadek, a dalej będziecie musieli sobie radzić sami. Jeśli jednak gra okaże się zbyt trudna, przyjdziemy Wam z pomocą zamieszczając jej szczegółowe rozwiązanie.

■ MB

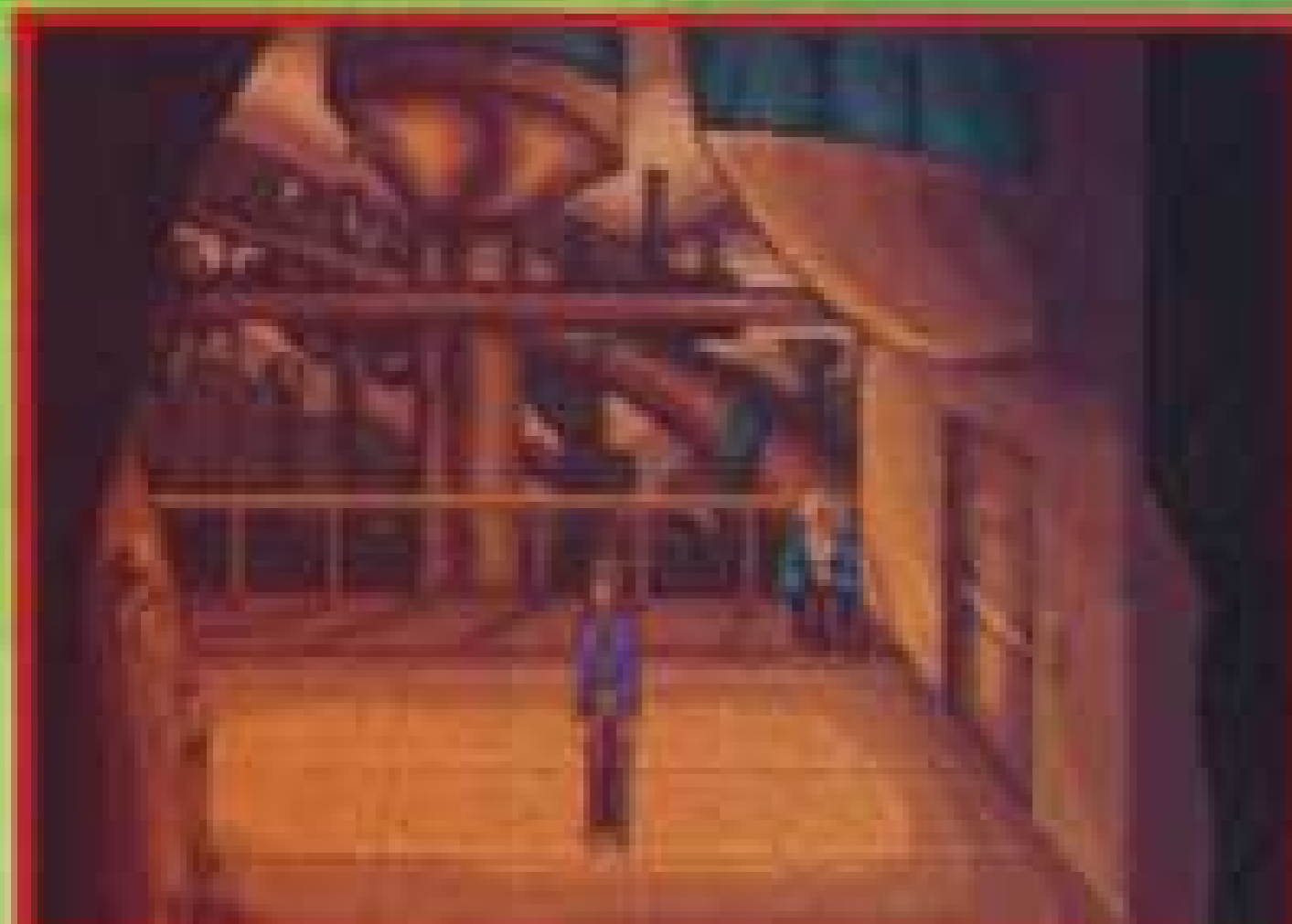
★ AMIGA



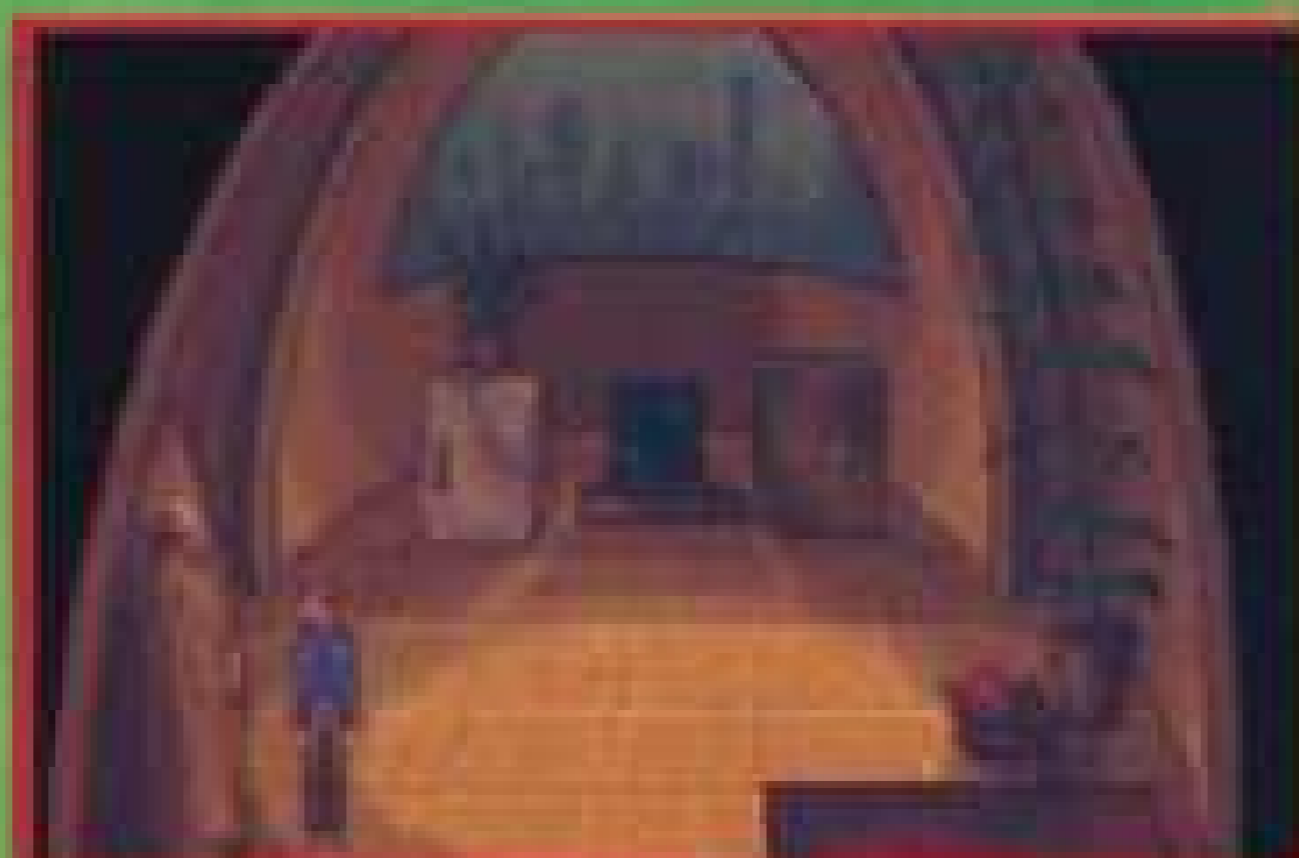
Krótkie intro wprowadza Cię w klimat gry. Właśnie otwierają się drzwi i wchodzi dziwnie wyglądający facet. Zleca rozwikłanie nietypowej sprawy...



Odzyskujesz świadomość w jakiejś jaskini. Potwornie boli Cię głowa i nawet nie wiesz w jaki sposób tu trafiłeś. Na ziemi leżą jakieś akta. Weź je i obejrzyj. To dziwne, ale datowane są na rok 20... Dalsze tażenie po jaskini nie zda się na wiele. Spójrz, więc na swój zegarek. Nie jest to wprawdzie Casio, ale ma za to niesamowite właściwości — umożliwi przenoszenie się w czasie. Wystukaj, więc datę, która widniała na znalezionym wcześniej dokumencie i...



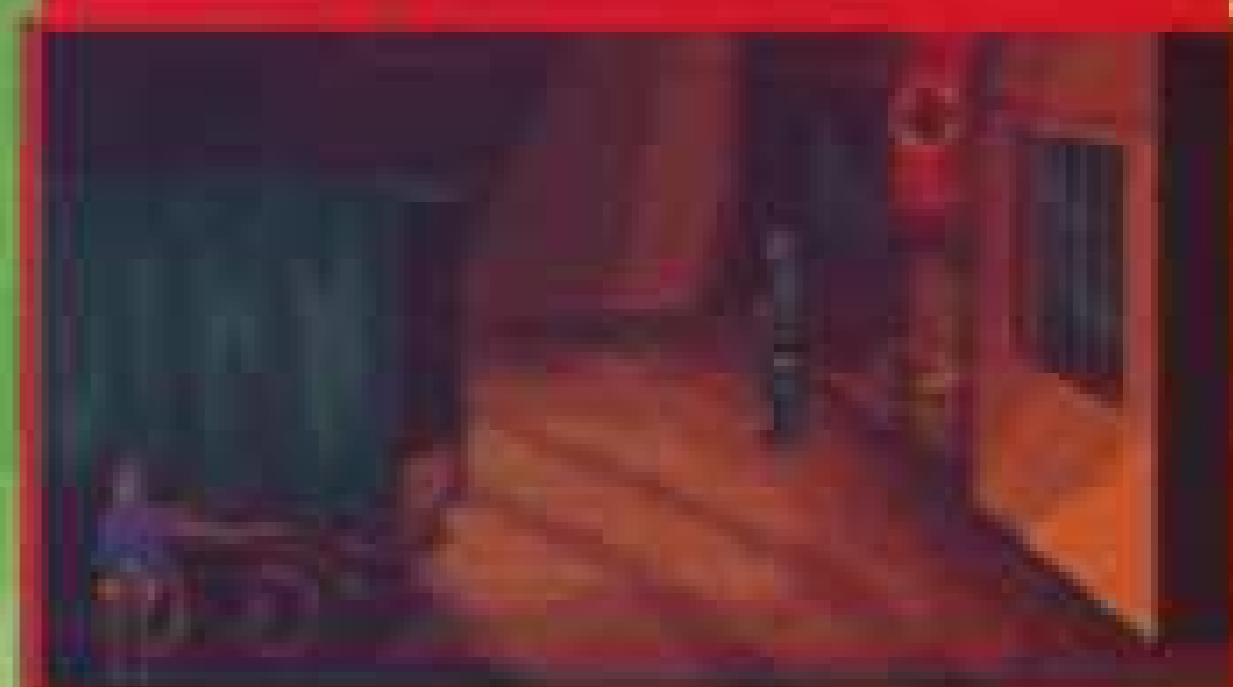
No właśnie, przeskoczyłeś do innej epoki i znalazłeś się w dziwnie wyglądającym mieście. Pośledź do śledzącego w pobliżu zebra i pogadał z nim. Opowiada wiele ciekawych rzeczy. Potem używając karty magnetycznej przejdź przez drzwi po prawej stronie ekranu.



W pokoju tym istotny jest telefon z sekretarką. Odstuchaj nagrania i zapamiętaj datę, która pada w trakcie rozmowy. Czyżby cnow należało użyć tego niesamowitego zegarka. Jasne!

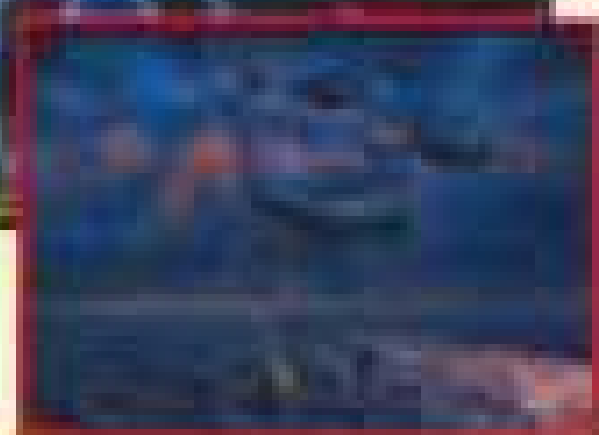
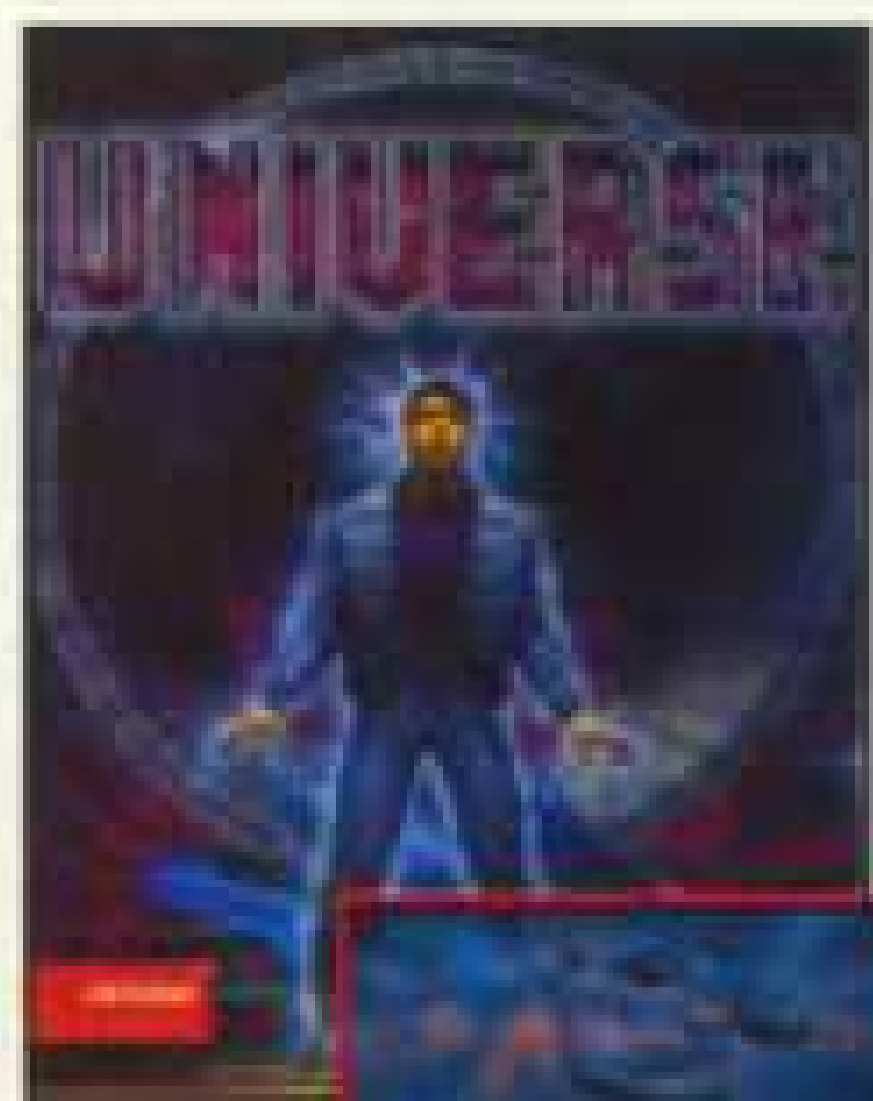
I ponownie skok w czasoprzestrzeni. Gdzie jestem? Co? Swastyki, gestapowcy! Nie da wiary, a jednak to prawda. Wartownika należy przekonać, że musisz wejść do twierdzy, a tam...

Chyba wystarczy już tego gładzenia, nie chcę Wam psuć zabawy i dalej musicie już sam główkować.



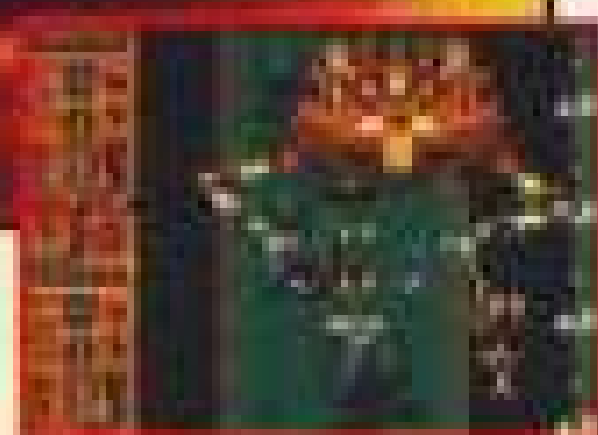
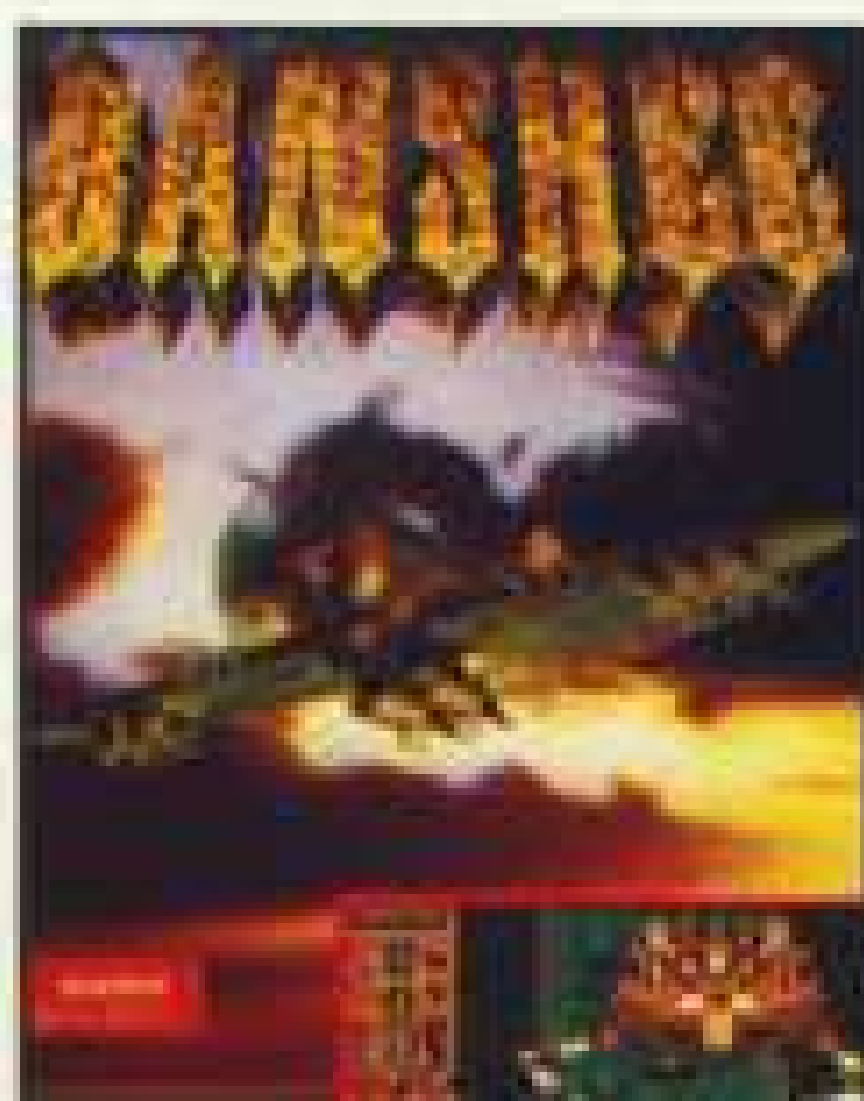


MIRAGE SOFTWARE jest jedynym i wyłącznym dystrybutorem poniższych programów w Polsce. Ich sprzedaż w każdej innej formie lub pochodzących z innego źródła jest nielegalna i niezgodna z prawem!



Amiga · CD32

Znakomita gra przygodowa z fenomenalną grafiką. Atmosfera tajemniczego, mrocznego świata fantazy.



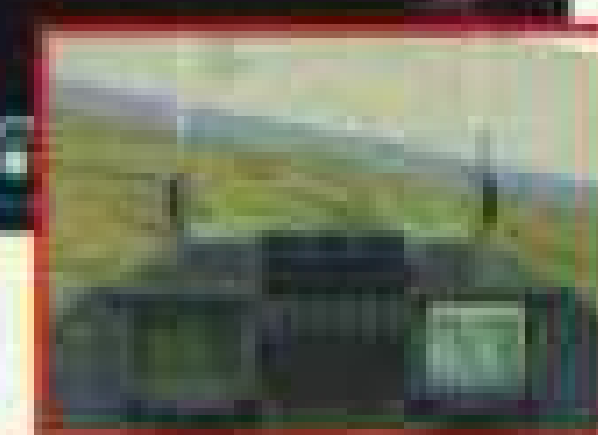
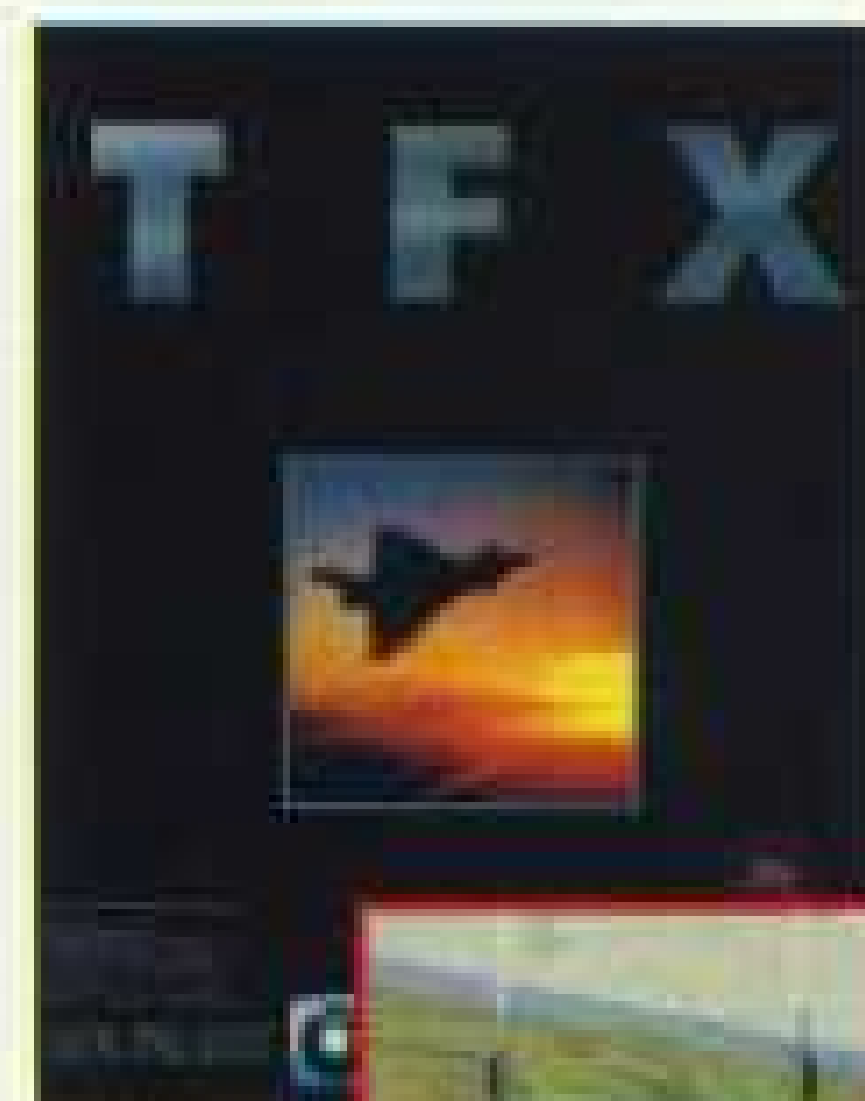
A1200 · CD32

Wieloletowa, bajecznie kolorowa i superszybka strzelanina. Kilka alternatywnych światów z cichymi przygodami.



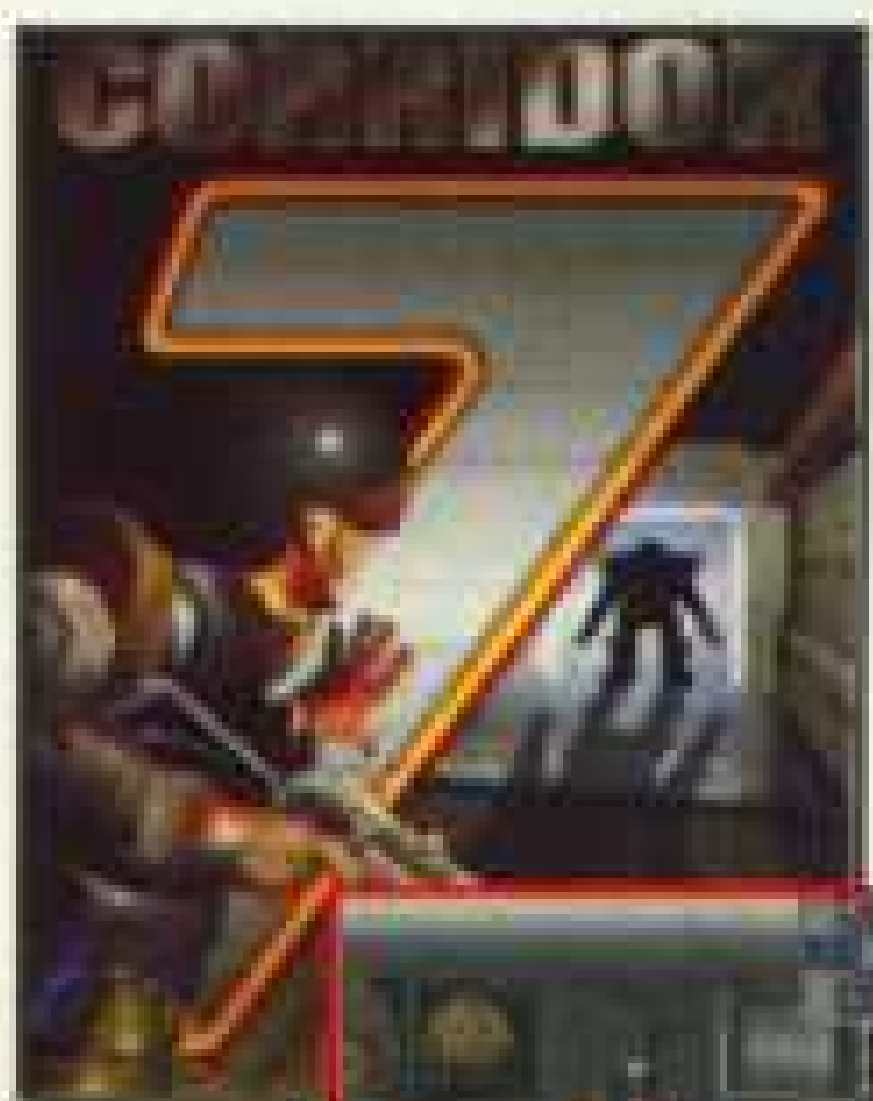
Amiga

Wylądowałeś na wyspie diabła. Musisz uwolnić swoich przyjadół. Bajeczna grafika, wielu przeciwników, elementy zręcznościowe.



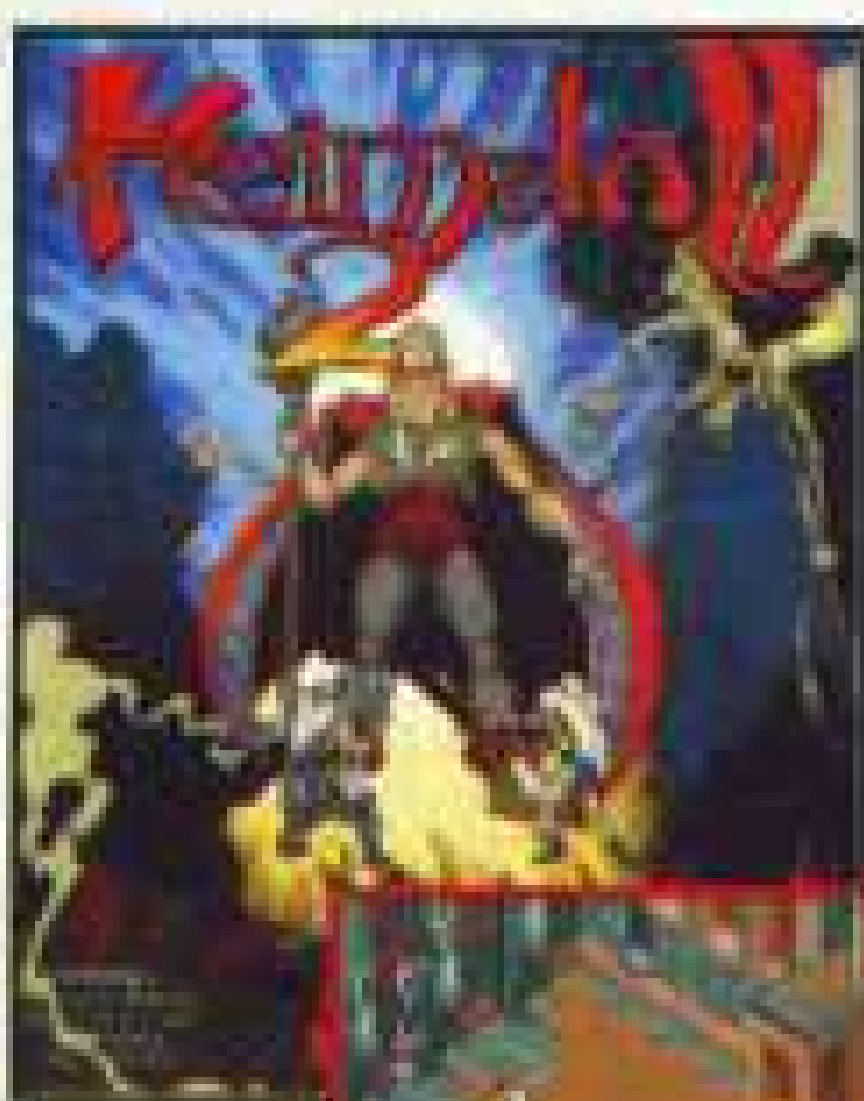
IBM PC · CD ROM

Symulator jakiego jeszcze nie było. Programy komputerowe wkraczają w XXI wiek. Znajdziesz tu wszystko, czego szukasz w symulatorach.



IBM PC

"DOOM" to wzór dla takich gier. Ale w Corridorze znajdziesz wielu różnych przeciwników, szybką akcję i moc wrażeń.



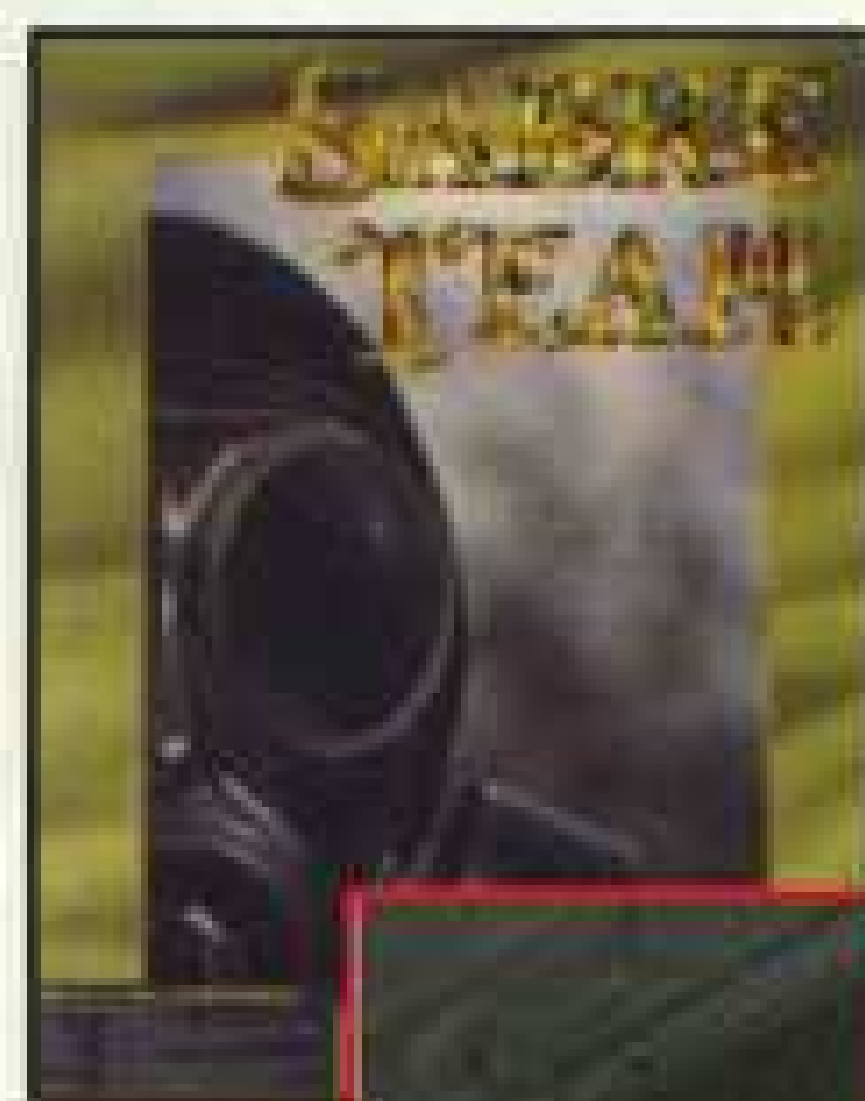
IBM PC · CD ROM · Amiga A1200 CD32

Prawdziwy hit wśród gier przygodowych. Znakomita grafika, atmosfera świata fantazy. Wspaniała zabawa dla każdego.



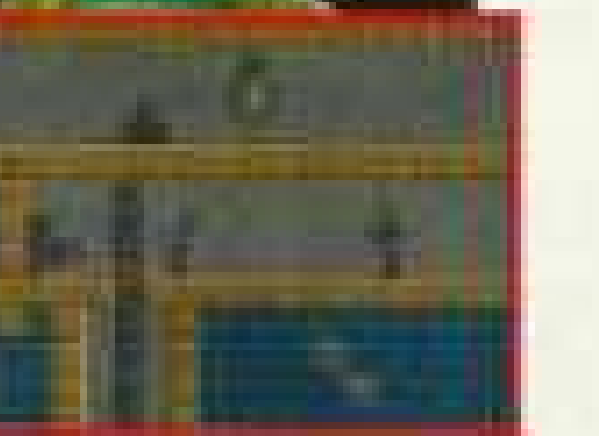
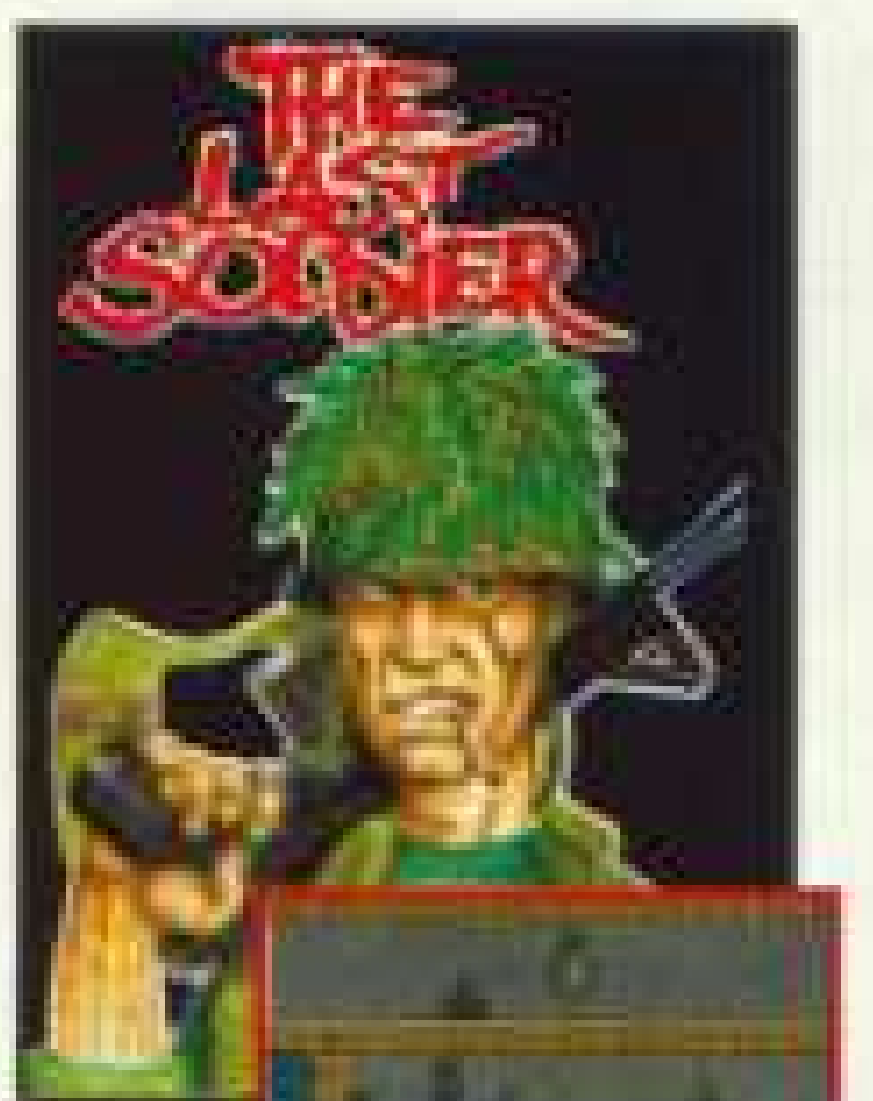
Amiga · A1200 · IBM PC · CD ROM

Mały Piłkarzyk wędruje po świecie w poszukiwaniu kawałków Pucharu świata. Rewelacyjna grafika, animacja, wspaniała zabawa z piłką w inny sposób.



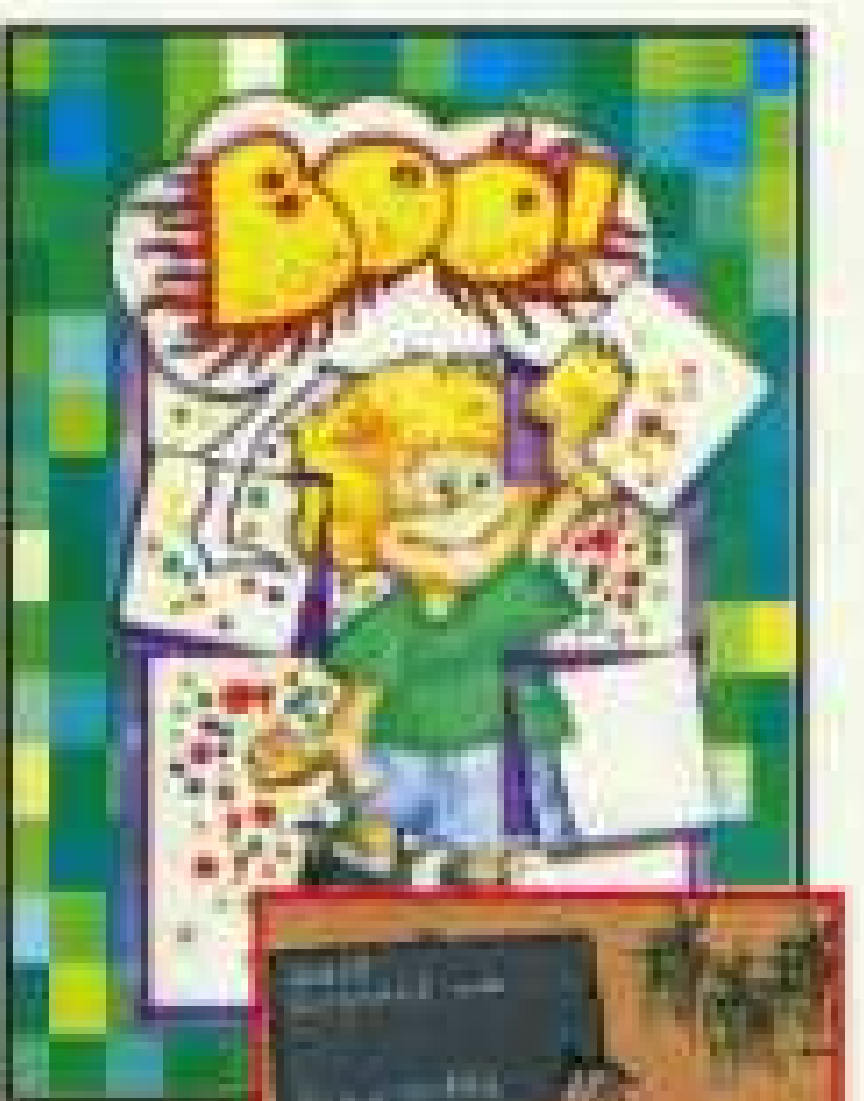
ST · Amiga · A1200 · IBM PC · CD ROM

Kilka misji komandosów. Rewelacyjna gra strategiczno-zręcznościowa. Świetna grafika, znakomity sposób sterowania.



Amiga

Gra labiryntowo-przygodowa, rozbudowany labirynt, wielu przeciwników, zagadki do rozwiązania, super akcja, komandos



Amiga

Układanka jak w telewizyjnym "5-10-15" wybraja refleks, spostrzegawczość, wyobraźnię, wciągająca i przyjemna zabawa dla całej rodziny



Amiga

Cztery etapy znakomitej zabawy, ładna grafika, wiele zagadek, śmieszny bohater z yo-yo w ręku poszukuje zagubionych kart magicznej książki



Amiga

Dowcipna grafika, fabuła, szybka akcja, duża gama ciosów, super-nawalanka wzorowana na spectrumowskim hicie

ŚWĄTECZNA AKCJA PROMOCYJNA!

Przyślij kopertę zwrotną, a otrzymasz pełną informację.

MIRAGE SOFTWARE

03-982 WARSZAWA, Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22

Kiedy w numerze 18 „CS”, w artykule pt. „Kiedy Oskary dla CD-ROM-owych aktorów” pisałem o możliwościach, jakie otwierają się przed twórcami gier komputerowych dzięki rozwojowi techniki CD, to szczerze mówiąc nie wierzyłem, że przedstawiona w nim przyszłość spełni się tak szybko. Tym bardziej, że przez ten czas wielokrotnie wraz z kolegami narzekaliśmy sobie na łamach „CS” czy „GK”, że niestety potencjał jaki niesie ze sobą technika CD to jedno, a chęć jej wykorzystania przez producentów to drugie. Zawód, jaki spotykał mnie przy „odpalaniu” kolejnych gier tylko na CD (szczególnie po wcześniejszym obejrzeniu ich reklamówek), w niewielkim stopniu mógł być rekompensowany przez nieliczne, naprawdę wartościowe programy.

A jednak... Podobno chcieć znaczy móc i — jak dowiedli tego programiści z Access Software — kierując się tą dewizą i mając do tego odpowiednie środki można stworzyć prawdziwe arcydzieło.

Ich od dawna zapowiadane dziecko, „Under A Killing Moon”, to moim zdaniem gra marzeń. Program perfekcyjny praktycznie pod każdym względem, przemyślany i dopracowany w najdrobniejszych szczegółach, oparty na najlepszych wzorcach i w pełni wykorzystujący istniejące możliwości. Tak właśnie wyobrażałem sobie zawsze dobrą grę przygodową na CD: żywe postacie odgrywane w sposób profesjonalny swoja rolę, „włożone” w najwyższej jakości komputerową grafikę, a nie tylko digitalizowane zdjęcia czy wcześniej nagrane scenki.



Under a

Oprócz tego sporo filmowych przerywników, świetny dźwięk oraz muzyka, dużo mówionego tekstu, jednak z możliwością jego równoczesnego wyświetlania na ekranie. Mamy więc do czynienia z rasową grą, ze wszystkimi standardowymi dla tego rodzaju programów opcjami, wielowątkowością scenariusza, rozbudowaną fabułą i różnorodnością rozwiązań. Po prostu autentyczny, w pełnym tego słowa znaczeniu, film interaktywny!

W przypadku „Under A Killing Moon” to w dodatku „film” nie byle jaki — zrobiony z ogromnym rozmachem w idzie hollywoodzkim stylu. Program, którego sensacyjno-fantastyczny wątek kryminalny mógłby z powodza-

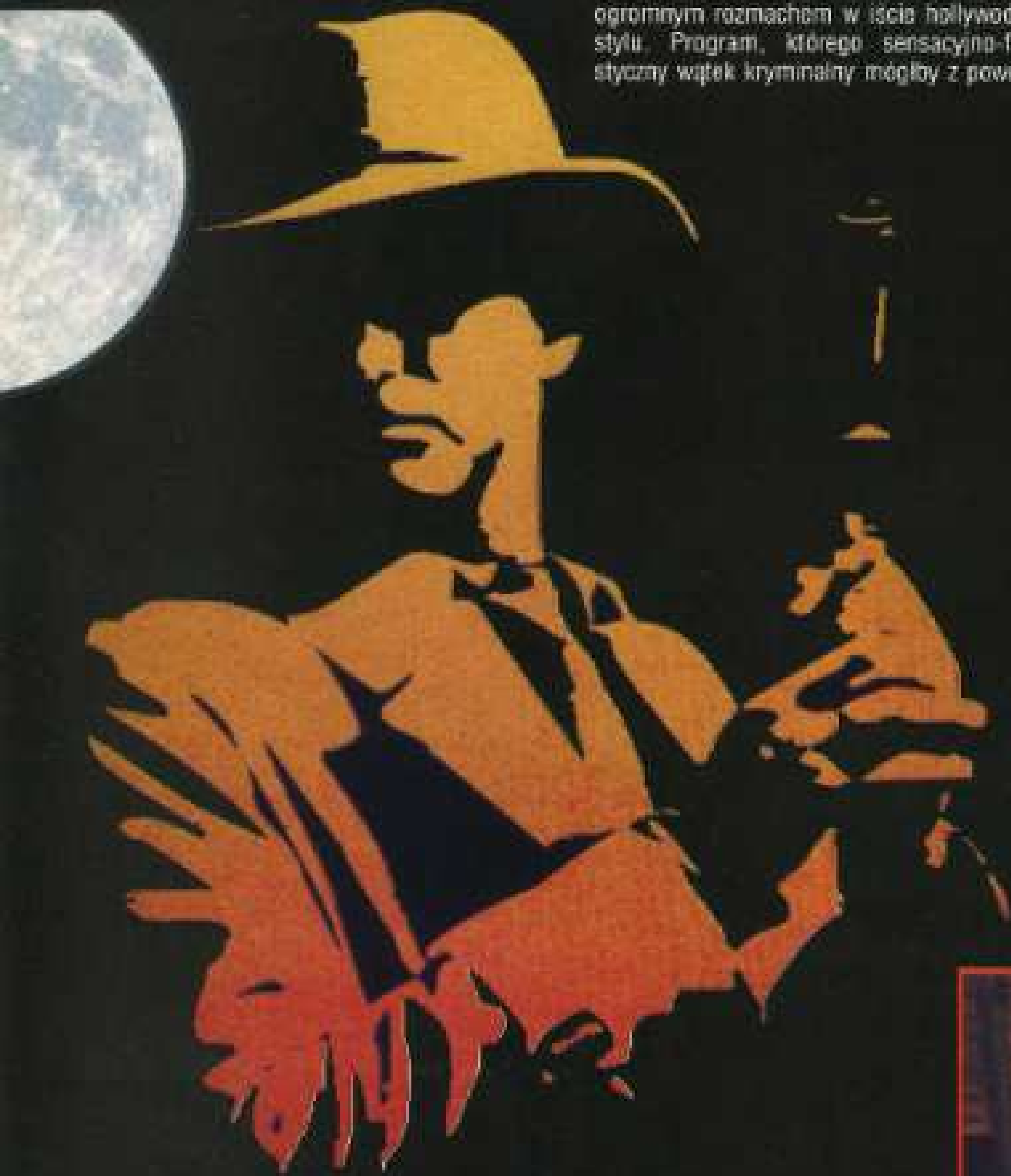


niem stanowić fabułą kinowego przeboju lub książkowego bestsellera. Świat marzeń w zasięgu ręki!

Nie da się ukryć, że sama idea gry nie jest najnowsza. Programy detektywistyczne w rodzaju „Sherlocka Holmesa”, „Cruise For A Corpse” czy „Alone In The Dark” zdążyły już wytyczyć kierunek, który z powodzeniem rozwinięli programiści z Access. Jednak bohater „Under A Killing Moon” jest całkowicie odmienny od swoich poprzedników. Nie chodzi tu tylko o jego komputerowy wizerunek, ale również o styl i charakter, o trudną do opisaną autentyczność.

Prywatny detektyw Tex Murphy (znany również z „Mean Streets” i „Martian Memorandum”), w którego postać wciela się gracz, jest zniszczonym, złamanym zyciem facetem w średnim wieku, nie stroniącym od Nellszka, kiepskich papierosów, podłego zarcia i „kłopotów”. Szczególnie po rozstaniu z nierzyt wierną, choć niewątpliwie atrakcyjną żoną Sylią, popada w jeszcze większą nostalgię i zwątpienie. Niemniej Tex to sympatyczny gość, cały na nieszczęście innych, o osobowości będącej połączeniem postaci Sama Spade („Sokół Maltański”), Ricka Blaine („Casablanca”) i Inspektora Clouseau („Różowa Pantera”).

Jest rok 2042. San Francisco po kolejnej wojnie atomowej podzielone zostaje na dwie strefy: biedną, zrujnowaną część zamieszkałą przez Mutantów (czyli ludzi zdeformowanych



Elect



Killing Moon

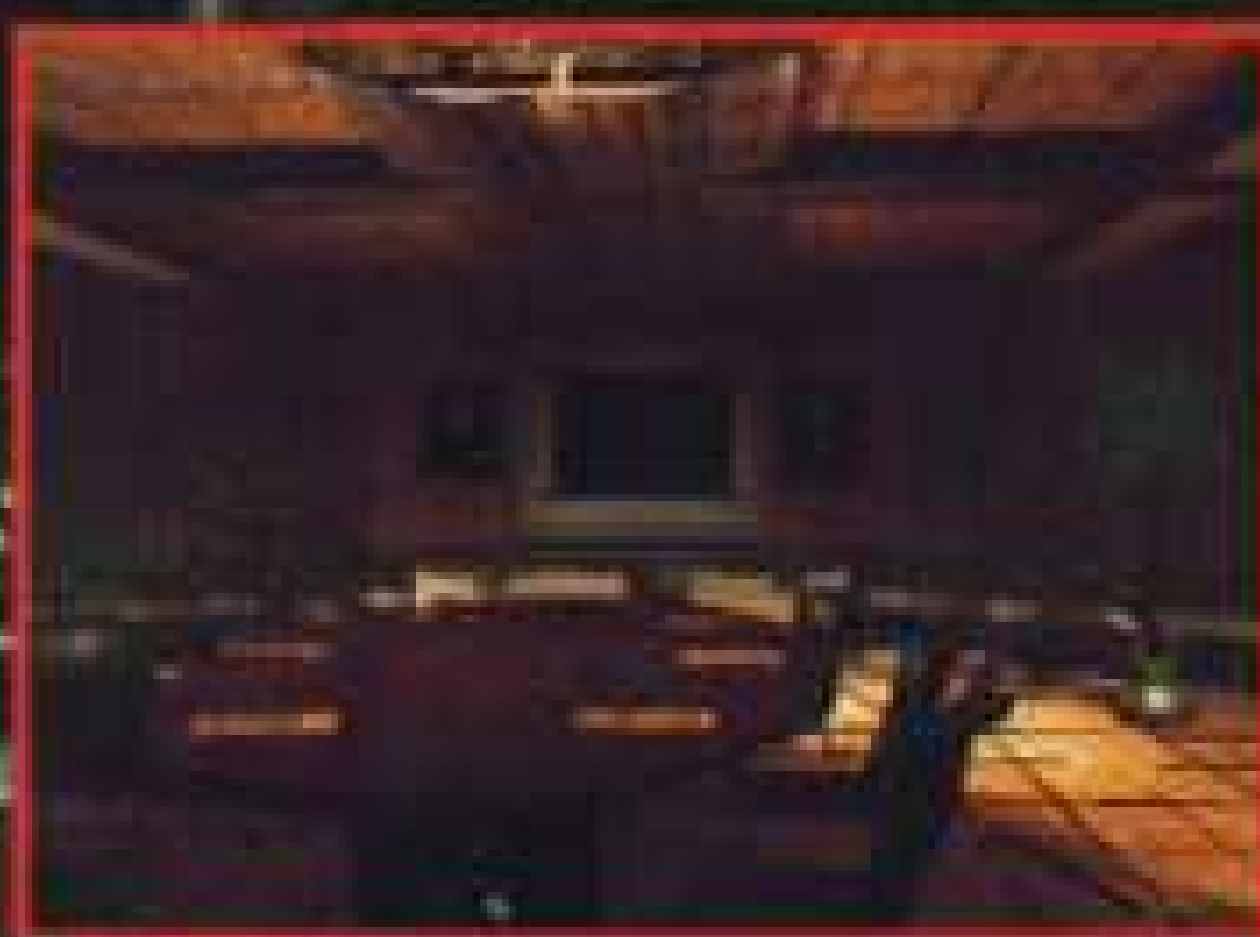


genetycznie przez włącz aktywne promieniowanie) oraz bogatą, tętniącą życiem dzielnicę ludzi normalnych – o organizmach odpornych na wpływ środowiska. Murphy, choć zaliczał się do tej drugiej grupy, postanawia pozostać w swoim bluzie na drugim piętrze Hotelu Ritz na Chandler Avenue – w gronie dotkniętych genetyczną skażą przyjaciół. Pewnego dnia, po serii głośnych napadów na należące do Mutantów lombardy, Tex dowiaduje się od właściciela knajpy „Brew & Stew” – Louisa LaMintza, że podobne nieszczęście dotknęło także mieszkającego na tej samej ulicy Rooka Garnera. Ponieważ miejscowa policja, w osobie komisarza Mac Maldena, nie bardzo kwapi się do pomocy poszkodowanym „odmieńcom”, zaś on potrzebuje pieniędzy – więc Murphy postanawia przyjąć od Garnera zadanie odszukania przestępcy. Rozmawiając z ludźmi i odkrywając kolejne ślady nie tylko udaje mu się w budynku magazynu „SnowWhite” odnaleźć włamywacza Micka Fleuma (notabene także mordercę miejscowego kuglarza Rusty’ego), ale również po raz pierwszy usłyszeć o organizacji Krucjata na Rzecz Genetycznej Czystości oraz poznać kilku nowych znajomych. Sprawa ta umożliwia mu także realizację kilku niezbędnych dla rozwoju interesu zakupów (fax) oraz przynosi rozgłos, który procentuje już następnego ranka. Miejska Hrabina Renier wynajmuje go za 30 tysięcy dolarów do odszukania i dostarczenia jej w ciągu sześciu dni zaginionej, bezcennej pamiątki rodzinnej – statuetki ptaka.

Dzięki nowym znajomościom oraz, często niebezpiecznym kontaktom z bosami podziemnego świata, Tex trafia wreszcie do, chronionego przez najnowocześniejszy system alarmowy, bungalowu multimilionerki Eddie Ching, skąd po pokonaniu wszystkich zabezpieczeń, otworzeniu zakodowanego sejfów i odszukaniu tajnego pomieszczenia udaje mu się wynieść

własność wyniosłej i dumnej Hrabiny. Niestety, na parkingu przed domem zostaje napadnięty, dotkliwie pobity i ograbiony z... równowartości 30 tysięcy dolarów, które miał następnego ranka zainkasować za statuetkę. Z wszystkich świadków zajęcia, jedynie właścicielka pizzerii Francesca Lucido gotowa jest pomóc Texowi w odszukaniu napastnika, ale ten musi wcześniej wyświadczyć jej przysługę – dostarczyć dowodów niewierności męża, okrutnego pijaka i kobieciarza, które pozwolą Francescie na rozwód i przejęcie części majątku. Ślady i tajni informatorzy prowadzą do hotelu „Golden Gate”, w którym po oszukaniu podstępem „na strażaka Sama” dzieciinnego właściciela Ardo Newpopa i przeszukaniu pokoi, udaje się Murphy’emu zdobyć film świadczący o perwersyjnych skłonnościach Sama Lucido. Wywołane zdjęcia wystarczą Francescie do ujawnienia informacji na temat tajemniczego napastnika i wskazaniu kłozarda Puga jako tego, który powinien wiedzieć więcej. W ten sposób Murphy trafia do swego dawnego partnera – Pułkownika Dobbsa, z którym przed laty poróżnił go stosunek do nieetycznych metod prowadzenia śledztwa, a którego teraz znajdują w jego pokoju ledwo żywego z nożem w piersi. Na szczęście tym

razem pomoc nie przychodzi za późno, a wyjawione przez Dobbsa informacje rzucają zupełnie nowe światło na znaczenie bezcennej statuetki, Hrabinę, Krucjatę na Rzecz Genetycznej Czystości oraz sylwetkę napastnika na parkingu, najprawdopodobniej niejakiego Chameleona – Indianina posiadającego niezwykłą umiejętność dowolnej zmiany postaci. Jednak dopiero odnalezienie w domu Pułkownika (dzięki pomocy jego przyjaciółki Melahn Tode) kilku zakodowanych informacji oraz wcześniejsze przeszukanie domu pseudo-Hrabiny i niezapowiedziana wizyta rozwścieczonej Eddie Ching w biurze na Chandler Avenue, w pełni uświadamiają Texowi sytuację, w jakiej się zna-



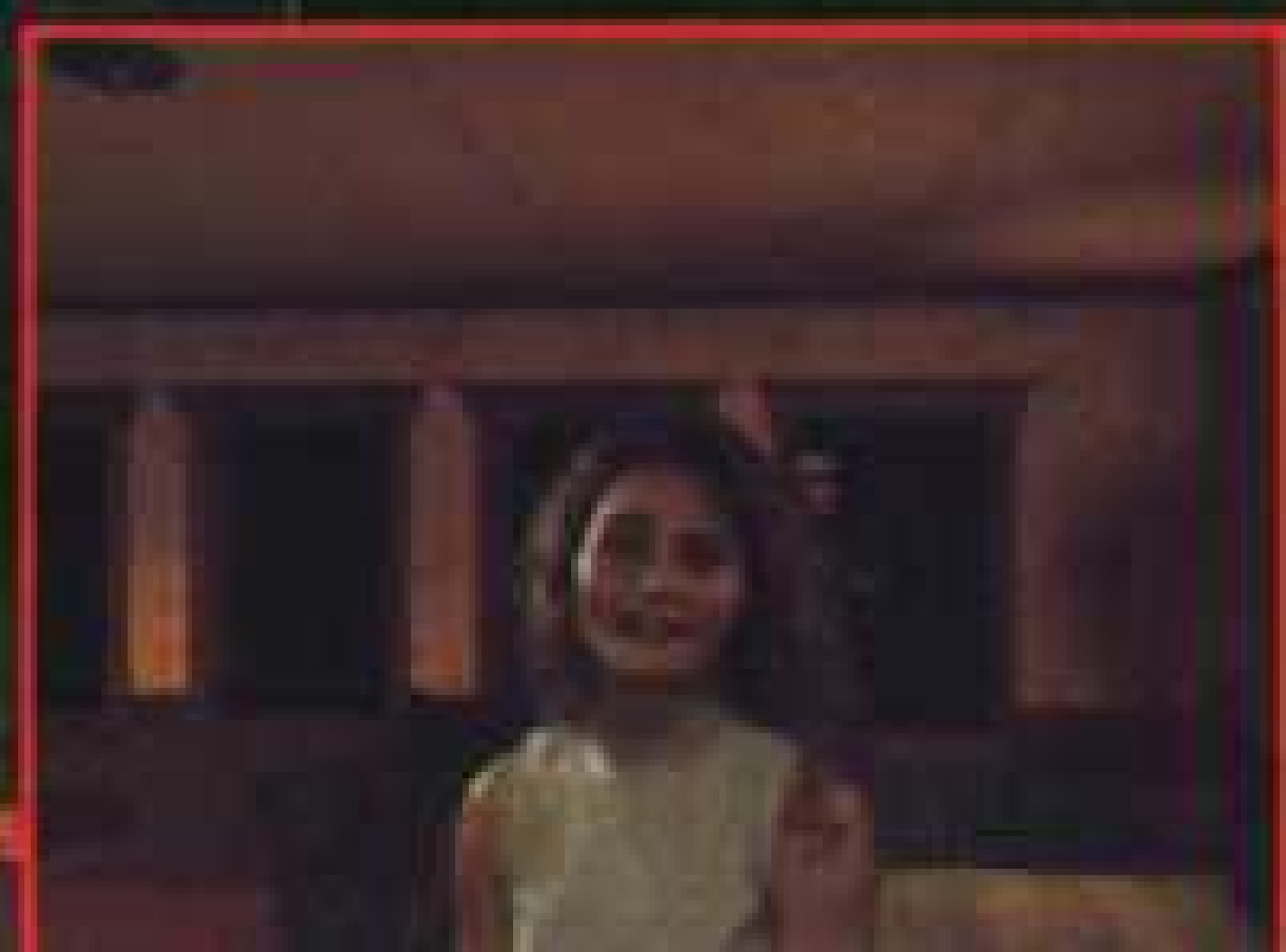
lazł. Śledztwo w sprawie tajemniczych zaginięć, prowadzone przez Pułkownika Dobbsa na zlecenie urzędu CAPRICORN – instytucji specjalizującej się w infiltracji i zwalczaniu organizacji terrorystycznych i ekstermistycznych, doprowadziło go do Biura Badań Genetycznych (GRS) i pozwoliło ustalić, że współpracuje ono ściśle z Krucjatą na Rzecz Genetycznej Czystości, a szczególnie z jej fanatycznym odłamem – Bractwem Czystości. Celem Bractwa jest eliminacja na Ziemi odmienności genetycznej i rasowej, poprzez całkowite zniszczenie na niej życia, a następnie odtworzenie go od nowa. Narzędziem eksterminacji ma być specjalnie opracowany przez GRS wirus, który po dostaniu się do atmosfery zadziała niczym gigantyczny Cyklon B – wdychany wraz z powietrzem zabije natychmiast wszystko co żywe. Z apokalipsy ocalać mają jedynie sprawdzeni genetycznie członkowie Bractwa, którzy ukryci w specjalnie zaprojektowanej i wyposażonej stacji orbitalnej Moon Child, mają następnie za zadanie (po kilkudziesięcioletnim oczekiwaniu) ponownie załudnić Ziemię.

Ideologią łączącą kilkuset członków sekty jest Święta Doktryna opisana w roku 300 przez Docetisów. Określa ona warunki spełnienia Wielkiej Przepowiedni o Końcowym Oczyszczeniu, Pyle Śmierci i Nowym Życiu, a jednym z



elementów koniecznym do jej spełnienia jest posiadanie przez Bractwo pradawnej statuetki – Ptaka Mocy o niebywalej, magicznej sile. Statuetki wartej dla Texa 30 tysięcy dolarów, zaś dla Bractwa w związku z tym absolutnie bezcennej. Stąd tyle wysiłku włożonego przez przywódców sekty w jej odzyskanie, a zwłaszcza przez występującego pod wieloma postaciami (w tym także Hrabiny) Chameleona, Eddie Ching znala jej prawdziwą wartość i dlatego dobrze zabezpieczyła przed zakusami Bractwa, jednak nie wzięła pod uwagę przebiegłości i... naiwności Murphy'ego. To jego niewiedza otworzyła drogę do zagłady całej ludzkości i on sam musiał jej teraz zapobiec. Tym bardziej, że w sprawę zamieszany był jego dawny przyjaciel, wspólnik i nauczyciel. Bowiem CAPRICORN po odkryciu prawdy o Bractwie postanowiła rozbić organizację i zlikwidować bazę Moon Child. W tym celu skonstruowała specjalny wirus komputerowy „Winter Chip”, który po dostaniu się do systemu głównego komputera Moon Childa spowodowałby samo-zniszczenie całej stacji. Niestety tajny agent CAPRICORN Paul Dubois zatrudniony w GRS, który przeniknął do Bractwa, został przez tę organizację rozszyfrowany i zlikwidowany, zaś drugi agent – Eva Shansee zaginął w tajemniczych okolicznościach. Podobnie zresztą jak kartridż z wirusem. Sam CAPRICORN został wkrótce przez Bractwo zlokalizowany i rozbity, tak więc teraz, po zamachu na Pułkownika, Tex pozostał sam.

Na szczęście dla niego był jednak jeszcze ktoś, niegdyś ściśle związany z biurem GRS, kto zastraszony przez Bractwo ukrywał się teraz w jednym z moteli na wybrzeżu. Alaynah Moore, siostra dawnej dziewczyny Texa, chętnie wpuszcza go do swego pokoju i przekazuje cenne informacje na temat GRS, co ważniejsze jednak, również kartę identyfikacyjną umożliwiającą wejście na teren tej instytucji. Przeszukanie pomieszczeń GRS, pilnowanych przez elektronicznego strażnika, nie jest zadaniem prostym, ale za to (dzięki informacjom zapisanym w komputerze Paula Dubois w pokoju badawczym) umożliwia Texowi usystematyzowanie i poszerzenie całej posiadanej wiedzy na najistotniejsze tematy. Najważniejsze jednak, że dzięki szczegółowej infiltracji pomieszczeń GRS, w tym sali konferencyjnej, pokoju kierownika projektu Marcusa Tuckera oraz pomieszczeń



biurowych, udaje się Murphy'emu odnaleźć „Winter Chip”, obejrzeć nagraną na wideo śmierć Dubois'a oraz zlokalizować miejsce pobytu pięknej Evy Shansee – wprowadzonej jak się okazuje do bazy Moon Child. Pomimo tylu osiągnięć, powrót Texa do domu staje się koszmarem. Przekazana drogą teletransmisji przez Chameleona wiadomość o okrutnej śmierci Puga oraz o porwaniu przez niego jako zakładniczki Alaynah Moor mają zmusić detektywa do zaprzestania dalszych działań. Ale taki człowiek jak Murphy nigdy się nie poddaje. Brawurowa akcja Texa w Bastion of Sanctity pozwala na trwałe pozbycie się Chameleona i uwolnienie z rąk sekty biednej Alaynah. Natomiast spotkanie w orbitalnej tawernie „Broken Skool” z niejakim Ferrelem Pusem oraz śmiertelna z nim gra w kule, otwierają wreszcie Texowi drogę do stacji Moon Child. Pomimo zachęt ze strony Lovella Perivala, będącego przywódcą Bractwa i konstruktorem całej bazy, na przyłączenie się do sekty, Murphyemu udaje się uwolnić z pomieszczeń szkółki leśnej, odnaleźć w pokoju medycznym i odhibernować Evę Shansee oraz wejść w posiadanie instrukcji użycia „Winter Chipa”. Teraz wystarczy już tylko odnaleźć w obserwatorium komputer śledziowy, „zainfekować” go wirusem i podłączyć do końcówki systemu Głównego Komputera bazy. W ciągu kilkudziesięciu sekund wirus, pomimo wysiłków personelu stacji, powoduje dezintegrację systemu, a uciekających w ostatniej chwili raketą Texa i Evę zgna potworny wybuch. Baza Moon Child przestaje istnieć, wszyscy członkowie Bractwa Czystości giną, zaś mieszkańcom Ziemi udaje się w ten sposób uniknąć zagłady na kilka minut przez wystrzeleniem podisków z morderczym wirusem do atmosfery...

Po przylocie na Ziemię Tex Murphy nie przyjmuje propozycji ponownej współpracy ze strony Pułkownika Dobbsa, który zresztą szybko zajmuje się zakochaną w nim po uszy, pomimo znacznej różnicy wieku, Evą Shansee. Tex wraca natomiast do swego biura na malowniczej Chandier Avenue, gdzie za gotówkę zaczyna udzielać lekcji tańca podstarzałym damom z okolicy...

Być może niektórym całe zadanie wyda się banalnie proste, jednak Ci, którzy mieli do czynienia z tego typu programami z pewnością domyślają się, ile miejsc i przedmiotów należy po drodze odnaleźć, ile osób odszukać i je przesłuchać, zmusić do pomocy lub wyjawienia prawdy, ile rozwiązać zagadek i ilu uniknąć pułapek, wreszcie ilu pokonać wrogów, aby ostatecznie zniszczyć bazę Moon Child i zakończyć grę.

Program podzielony jest na sześć części symbolizowanych przez kolejnych 6 dni tygodnia (7 dnia bowiem „Tex odpoczywał”, a my tylko obserwujemy zakończenie programu), w czasie których należy wykonać konkretną część zadania i przejść do następnego etapu. W grze nie ma żadnego zegara, trudno jest także określić porę dnia, gdyż ze względu na pył miasto przez cały czas spowite jest mrokiem, brak również informacji na temat „zakresu” niezbędnych do wykonania czynności przewidzianych na dany dzień. Dlatego też trzeba dokładnie przeszukać każde pomieszczenie, drobiazgowo oglądać wszystkie napotkane miejsca, brać ze sobą i egzaminować wszystko, co tylko nadaje się do zabrania. W miarę odkrywania nowych śladów, na specjalnej mapce pojawiają się lokalacje, które powin-

niśmy niezwłocznie odwiedzić. Pozostają potem na niej jako wszystkie istotne obiekty w których wcześniej byliśmy, często z podziałem na pokoje, budynki czy zakamarki. Dzięki temu przy użyciu opcji „TRAVEL” możliwe jest szybkie przemieszczanie się do konkretnych obszarów tej samej lokacji, bez konieczności zmudnego przechodzenia przez kolejne ekrany. Pozostałe opcje typu „Obejrzeć”, „Przesunąć” czy „Porozmawiać” mają standardowe dla tego typu programów zastosowanie, z tym, że dodatkowo ich użycie oznaczone zostało specjalnymi ikonami. I tak, oprócz wyświetlanej na temat informacji w dolnej części ekranu, jeśli coś możemy obejrzeć, to pojawi się w miejscu kursora symbol lupy, podnieść – otwartej dłoni, otworzyć lub zamknąć – drzwi, porozmawiać – ust, przesunąć – zaciśniętej ręki. Wahadło symbolizuje przekazywanie informacji o wybranym przedmiocie lub oczekiwanie na działanie programu. Świetnie rozwiązane zostało okno „INVENTORY”, które pozwala nie tylko na dokładne obejrzenie lub użycie posiadanych przedmiotów, ale także (w razie potrzeby) na ich wzajemne łączenie („COMBINE”). Z poziomu „INVENTORY” możemy również przeczytać gazetę lub inną informację oraz ułożyć podarte części zapisanej kartki w jedną całość. W trakcie zabawy z tego typu sytuacją mamy do czynienia dwukrotnie. Po raz pierwszy w czasie śledztwa w sprawie zdradzającego żonę Sala Lucide, drugi raz podczas poszukiwań miejsca pobytu Chameleona. Tego rodzaju puzzle są całkiem niezłą łamigłówką i aż dziw bierze, w jak prosty sposób zostały rozwiązane przez autorów.

W ogóle zdumiewa ogromna przystępność i prostota obsługi gry. Odpowiednio opcje pojawiają się tylko w przypadku możliwości ich wykorzystania, nie sposób wykonać czynności nie wynikającej z potrzeby sytuacji, rozmowa zaś polega na wyborze jednego z trzech typów zachowań Texa (np. „grzecznie odmówić”, „wyrzucić obawę”, „rozważyć propozycję”, „zabłefować”, „spróbować przekupstwa”, „nastraszyć”, „prosić o drinka” itp.). Jeśli przy tej okazji wyniknie możliwość ofiarowania czegoś naszemu rozmówcy, to w oknie wyboru odpowiedzi pojawi się odpowiedni tekst. Kiedy wybrane zachowanie jest niewłaściwe, niczego się nie dowiemy, a nawet może się to skończyć tragicznym zejściem Texa (jak w przypadku pogawędki z Franco Franco lub barmanką w knajpie „Broken Skool”). Ewentualna śmierć Murphy’ego (możemy także zginąć otwierając nieodpowiednie drzwi lub gdy zostaniemy schwytani w biurze GRS), nie cofa nas na szczęście do samego początku zabawy, jednak zeruje licznik z punktami otrzymywanymi za każdą dobrze rozwiązaną zagadkę, odnaleziony przedmiot lub uzyskaną informację. Jest to dosyć ważne ze względu na możliwość skorzystania z opcji „HINT” – bardzo cennych i pomocnych w wielu sytuacjach podpowiedzi, przy tym jednak dość kosztownych.

Uzyskanie ogólnej wiedzy na temat wszystkich potrzebnych w danym momencie działań kosztuje bowiem 1 punkt, zaś ich rozpisanie na szczegółowe czynności kolejne 4 za każdą z nich. Jeśli więc nasz licznik wskazuje 0, to po prostu niczego nowego się nie dowiemy. Na koniec należy jeszcze wspomnieć o możliwości oglądania się naszej postaci do tyłu i na boki, patrzenia przez nią (z możliwością płynnego

przesuwania wzroku) do góry i na dół oraz o tym, że wszystkie ważniejsze funkcje mogą być wybierane również z klawiatury.

Ogromnym atutem „Under A Killing Moon” są grafika i dźwięk. Tak dobrej trójwymiarowej grafiki bitmapowej wysokiej rozdzielczości (pomimo uruchamiania gry z poziomu DOS-u), z ogromną ilością szczegółów, idealną perspektywą i pełną paletą kolorów jeszcze nie widziałem. Stanowiąca dotychczas wzór w tym zakresie „The 7th Guest” i „Myst” straciły palnę pierwszeństwa w sposób nie podlegający dyskusji. Po raz pierwszy również, w grafice komputerowej zostały na taką skalę wkomponowane autentyczne postacie ludzkie, a ponieważ każda scena została wcześniej wyreżyserowana, nagrana i wmontowana, to efekt końcowy jest naprawdę zdumiewający. Nie bez znaczenia jest również bardzo sugestywna gra aktorów. Jest to tym bardziej godne podkreślenia, że na około 40 postaci występujących w grze większość z nich kreują nieprofesjonaliści – statysci bądź pracownicy firmy Access, z dyrektorem spółki i jednocześnie współautorem programu Chrisem Jonesem na czoło. Gra on rolę głównego bohatera „Under A Killing Moon” – prywatnego detektywa Texa Murphy’ego. Aby jednak nadać grze odpowiednią rangę zatrudniono także kilku profesjonalistów: Russell Means (znany z filmów „The Last of the Mohicans” czy „Natural Born Killers”) gra postać paskudnego Chameleona, Brian Keith („Parent Trap”, „Hardcastle & McCormick”, „Young Guns”) występuje w roli Pułkownika Dobbsa, zaś Margot Kidder („Superman I & II”) kreuje epizodyczną co prawda, jednak ważną dla rozwoju akcji postać barmanki z „Broken Skool”. Natomiast oddzielające kolejne dni fragmenty z powieści Edgara Allana Poe’go czyta nie kto inny, jak znany ze „Star Wars” James Earl Jones.

Towarzysząca graczowi przez cały czas doskonała muzyka jest bardzo różnicowana, inna dla każdej lokacji, odpowiednia do sytuacji i fabuły programu. Podobnie jak efekty dźwiękowe charakterystyczne dla danego przedmiotu (np. brzęk szkła, skrzywienie drzwi, plusk wody, świst wiatru i wiele innych). Także synteza mowy jest naprawdę na wysokim poziomie, o wyraźnym i czystym brzmieniu, co w połączeniu z możliwością jednoczesnego wyświetlania mówionego tekstu ułatwia grę

osobom gorzej znającym język angielski. No i wreszcie ta animacja... Przy sprzecznej opinii odpowiedniej klasy płynność ruchów czy przesuwania się obrazu jest niemal idealne. Palce lizać!

„Under A Killing Moon” to gra odznaczająca się swobodą, niepowtarzalną atmosferą, stylem charakterystycznym dla powieści sensacyjnych Ludluma czy Foileta, w których w akcję zasadniczą wplątane są początkowo trudne do powiązania wątki uboczne, dalekie obrazy, nieznane lub zasłonięte postacie. Dopiero w trakcie rozwoju wydarzeń wszystko nabiera znaczenia, zaczyna układać się w logiczną całość. Co jednak przy tym najistotniejsze, gra pozbawiona jest znanych z większości przygodówek, absurdalnych czy trudnych do wytłumaczenia rozwiązań. Dzięki temu nie ma on nic wspólnego z programami, takimi jak „Mad Dog”, „Critical Path”, „Man Enough” czy nawet „Rebel Assault”, w których właściwej gry niewiele, a ta która jest, wystarcza maksymalnie na kilka godzin.

Oczywiście nic nie jest doskonałe, choć w przypadku „Under A Killing Moon” długo trzeba szukać jakichś wad. Najtrudniejsze do zaakceptowania będą jednak dla większości graczy wymagania sprzętowe. Mam tu na myśli zestawienie, przy którym program zaczyna być wart wyłożonych na niego pieniędzy: CD-ROM 300 KB/s, płyta 486/50 MHz z kartą graficzną SVGA VESA Local Bus, 16 MB RAM, 16-bitowa karta dźwiękowa stereo. Prawdziwa przyjemność, jak widać, sporo kosztuje.

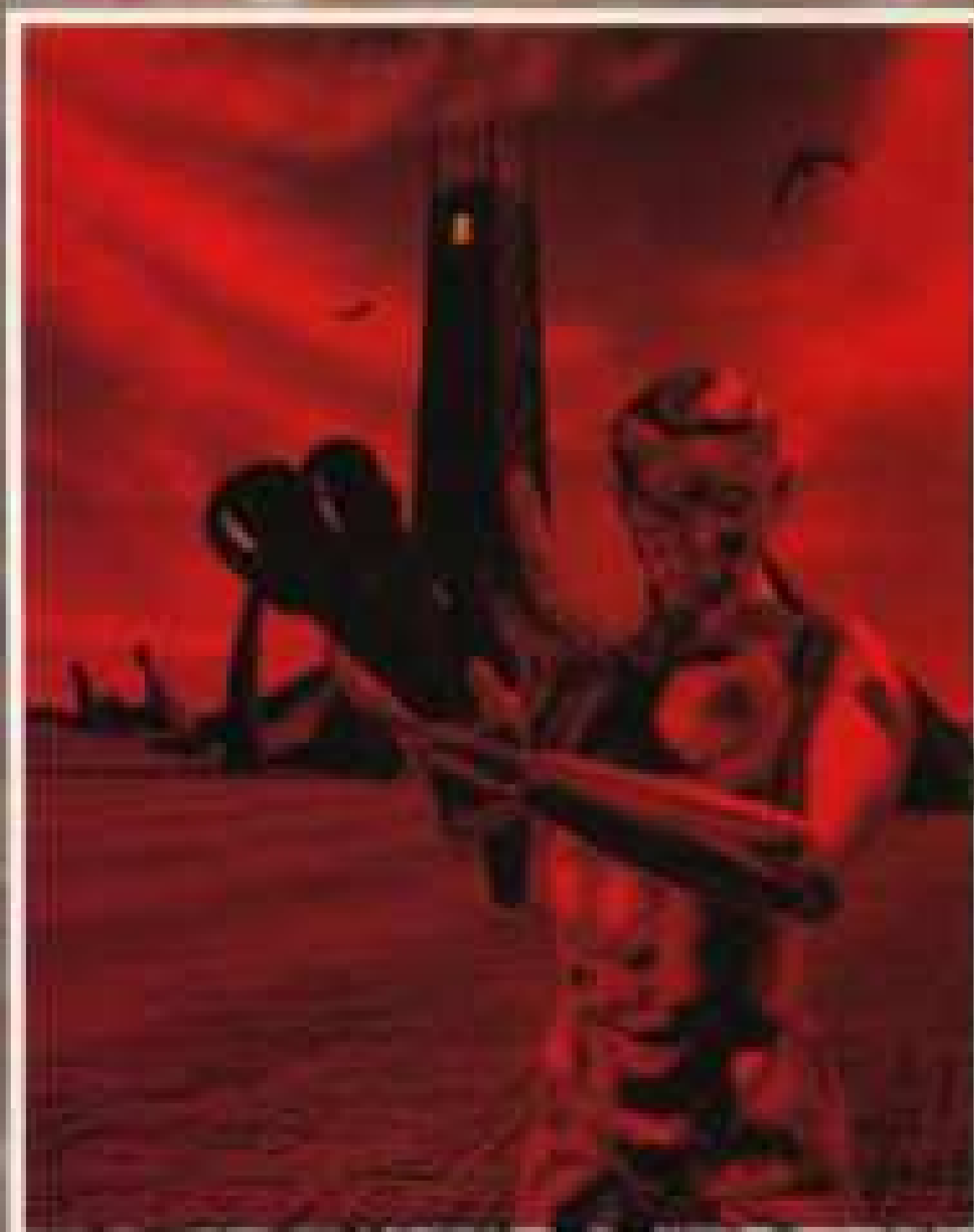
■ Darko

Sprzedaz: MASTER s.c.



DIGITAL MULTIMEDIA

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
 TEL/FAX 27-87-73, TEL 090 22-38-41



CYBERWAR

KOMPUTER CENA A B C
 PC CD-ROM 1352 1532 1622 1803



RISE OF THE ROBOTS

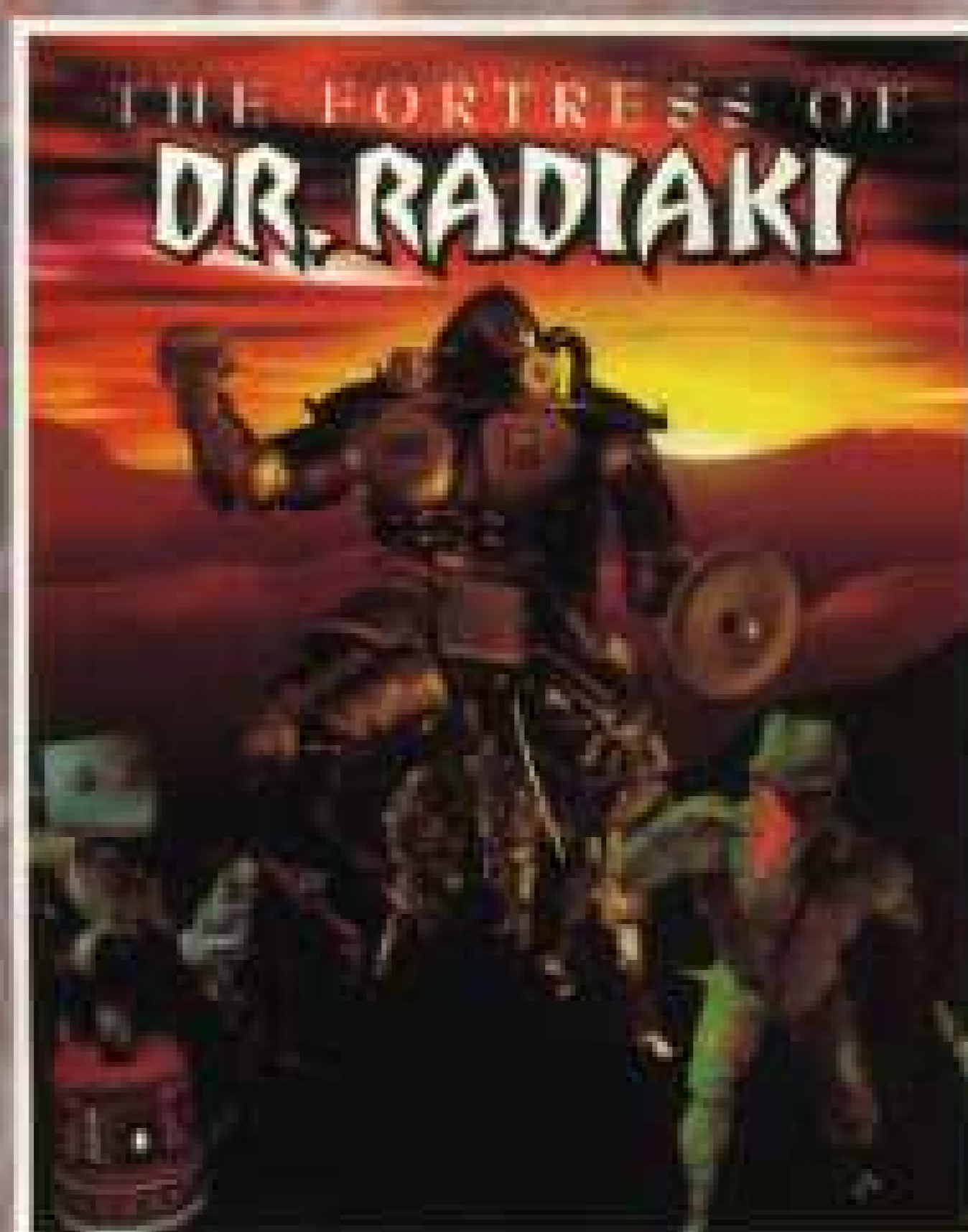
KOMPUTER CENA A B C
 PC CD-ROM 1226 1365 1475 1630
 AMIGA CD-32 983 1114 1180 1310

TYTUL PC CD		CENA	A	B	C
11TH HOUR	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
5 FOOT TEN PACK VOL. 2	BOX	246	279	295	320
7 GUEST	DEM	492	557	590	656
A10 TANK KILLER	BOX	799	906	959	1,066
ACES OF THE DEEP	BOX	947	1,073	1,136	1,262
ACROSS THE RHINE	BOX	947	1,073	1,136	1,262
AGGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
AIR COMBAT US NAVY FIGHTERS	BOX	799	906	959	1,066
ALONE IN THE DARK 2	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
ALONE IN THE DARK 3	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
ALONE & JACK IN THE DARK	BOX	578	656	693	770
AMERICAN CIVIL WAR	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
ARMoured FIST	BOX	1,143	1,296	1,372	1,525
BATTLE BUGS	BOX	779	883	934	1,038
BIOFORCE	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
BLOODNET	BOX	947	1,073	1,136	1,262
BUG ADVENTURE	BOX	947	1,073	1,136	1,262
B-WING MISSION DISC	BOX	492	557	590	656
CAMPAIGN	BOX	799	906	959	1,066
CASTLE II	DEM	713	808	856	951
CENTRAL INTELLIGENCE	BOX	799	906	959	1,066
CHESSMASTER 4000 TURBO	BOX	824	934	989	1,098
CITY 2000	BOX	524	594	629	698
COLONIZATION	BOX	1,143	1,296	1,372	1,525
COMANCHE MAX OVERKILL	BOX	947	1,073	1,136	1,262
COMPANION OF XANTH	DEM	720	817	865	961
CREATURE SHOCK	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
CRIM PATROL	BOX	1,360	1,541	1,632	1,813
CRITICAL PATH	DEM	661	750	794	882
CRUISE FOR A CORPSE	BOX	307	348	369	410
CYBERIA	BOX	947	1,073	1,136	1,262
CYBERRACE	DEM	467	530	561	623
CYCLEMANIA	BOX	896	1,017	1,077	1,197
CYCLONES	BOX	799	906	959	1,066
DARK LEGIONS	BOX	762	864	915	1,016
DARKSEED	DEM	492	557	590	656
DARK SEED 2	BOX	947	1,073	1,136	1,262
DAWN PATROL	DEM	889	1,017	1,077	1,197
DAWN PATROL	BOX	1,033	1,170	1,239	1,377

TYTUL PC CD		CENA	A	B	C
DOOM 2	BOX	1,475	1,672	1,770	1,967
DRAGON LDRE	BOX	1,230	1,363	1,475	1,639
DREAM WEB	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
DUNGEON MASTER II	BOX	799	906	959	1,066
ECSTASICA	BOX	884	1,115	1,180	1,311
F117	DEM	524	594	629	698
F14 FLEET DEFENDER	BOX	1,143	1,296	1,372	1,525
F15	DEM	566	641	679	754
FALCON GOLD	DEM	893	1,012	1,071	1,190
FIGHTER WING	BOX	1,020	1,157	1,225	1,361
FLYING CIRCUS	BOX	799	906	959	1,066
FORMULA 1 GP	DEM	492	557	590	656
GABRIEL KNIGHT	DEM	661	750	794	882
GHOSTS	BOX	984	1,115	1,180	1,311
GOOBLINS III	BOX	720	817	865	961
GREAT NAVAL BATTLES 2	BOX	787	892	944	1,049
GUNSHIP 2000	DEM	418	474	502	557
HARPOON 2	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
HELL	BOX	787	892	944	1,049
HELL CAB	DEM	824	934	989	1,098
HELL CAB	BOX	984	1,115	1,180	1,311
HELL CAB	BOX	984	1,115	1,180	1,311
HORDE	BOX	984	1,115	1,180	1,311
HUNTERS OF RALK	BOX	947	1,073	1,136	1,262
INDA II	DEM	738	836	885	984
INFERNO	BOX	1,352	1,533	1,623	1,803
INHERIT THE EARTH	BOX	994	1,115	1,180	1,311
JURNEY MAN PROJECT	DEM	647	733	776	862
KICK OFF III	BOX	647	733	776	862
KINGPIN	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
KODAK PHOTO	BOX	443	502	531	590
LABIRYNTH OF TIME	BOX	799	906	959	1,066
LAWNMOWERMAN	DEM	529	599	634	705
LEISURE SUITE LARRY VI	DEM	661	750	794	882
LEISURE SUITE LARRY VI	BOX	799	906	959	1,066
LORD OF THE RINGS	BOX	947	1,073	1,136	1,262
LORDS OF THE REALM	BOX	947	1,073	1,136	1,262
LUNICUS	DEM	787	892	944	1,049
MAD DOG I	DEM	524	594	629	698
MAD DOG II	DEM	590	669	708	787

IMEDIA GROUP

SPECJALNA OFERTA DLA HURTOWNI I SKLEPÓW



DR. RADIAKI

KOMPUTER	CENA	A	B	C
PC CD-ROM	985	1116	1182	1313
AMIGA CD-32	860	974	1032	1146



HARVESTER

KOMPUTER	CENA	A	B	C
PC CD-ROM	TBA	TBA	TBA	TBA

TYTUŁ PC CD	CENA	A	B	C	
MARIO IS MISSING DELUXE	BOX	947	1,073	1,136	1,262
MEGARACE	OEM	590	659	708	787
MICROCOSM	OEM	516	585	620	689
MICROSOFT ENCARTA 1995	BOX	2,053	2,327	2,464	2,738
MICROSOFT GOLF	BOX	947	1,073	1,136	1,262
MYST	OEM	701	794	841	934
NEW WORLD LEMINGS	BOX	947	1,073	1,136	1,262
OUTPOST	OEM	738	836	885	984
OVERLORD	BOX	799	906	959	1,066
PETER AND THE WOLF	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
PIRATES GOLD	BOX	700	806	850	1,066
POLICE QUEST IV	OEM	824	934	989	1,098
PSYCHOTRON	BOX	910	1,031	1,092	1,213
PUTT-PUTT GOES TO THE MOON	BOX	799	906	959	1,066
QUARANTINE	BOX	984	1,115	1,180	1,311
REDSHIFT	BOX	799	906	959	1,066
RETRIBUTION	BOX	799	906	959	1,066
RETURN TO ZORK	OEM	578	655	693	770
REUNION	OEM	811	920	974	1,082
SAM & MAX	BOX	898	1,017	1,077	1,197
SAM & MAX HIT THE ROAD	BOX	947	1,073	1,136	1,262
SECRET OF MONKEY ISLAND	BOX	947	1,073	1,136	1,262
SENARIO DISK	BOX	492	557	590	656
SETTLERS	BOX	799	906	959	1,066
SHADOWCASTER	OEM	647	733	776	862
SIM CITY 2000	OEM	787	892	944	1,049
SPACE QUEST COLLECTION	BOX	947	1,073	1,136	1,262
STAR TREK	BOX	799	906	959	1,066
STAR TREK - JUDGEMENT RITES	BOX	799	906	959	1,066
STONE KEEP	BOX	984	1,115	1,180	1,311
SUPERHERO	BOX	799	906	959	1,066
TERMINATOR RAMPAGNE	BOX	799	906	959	1,066
TPX	OEM	824	934	989	1,098
THE LION KING	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
THUMBELINA	BOX	799	906	959	1,066
TYCOON TRANSPORT	BOX	799	906	959	1,066
ULTIMATE BODY BLOWS	BOX	824	934	989	1,098
ULTIMA VII	OEM	824	934	989	1,098
UNDER A KILLING MOON	BOX	1,525	1,728	1,830	2,033

TYTUŁ PC CD	CENA	A	B	C	
UNIVERSE	BOX	799	906	959	1,066
VICTORY AT SEA	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
VOYEUR	BOX	947	1,073	1,136	1,262
WHO SHOT JOHNNY ROCK	BOX	738	836	885	984
WILD BLUE YONDER	BOX	1,143	1,296	1,372	1,525
WING COMANDER ARMADA	BOX	1,380	1,575	1,667	1,852
WORLD ATLAS 5.0	OEM	402	557	590	656
WORLD OF XEEM	BOX	984	1,115	1,180	1,311
XANTH	BOX	799	906	959	1,066
TYTUŁ AMIGA 32	CENA	A	B	C	
ARCADE POOL	BOX	492	557	590	656
BENEATH THE STEEL SKY	BOX	738	836	885	984
BRUTAL SOCCER	BOX	652	739	782	869
CANNON FODDER	BOX	738	836	885	984
DESERT STRIKE	BOX	824	934	989	1,098
D-GENERATION	BOX	652	739	782	869
EXTRACTORS	BOX	898	1,017	1,077	1,197
FIELDS OF GLORY	BOX	824	934	989	1,098
GENESIA	BOX	775	878	930	1,033
GUNSHIP 2000	BOX	652	739	782	869
IMPOSSIBLE MISSION 2050	BOX	652	739	782	869
JAMES BOND 3-OPERATION...	BOX	775	878	930	1,033
K240	BOX	738	836	885	984
KICK OFF III	BOX	738	836	885	984
KID CHAOS	BOX	652	739	782	869
LABYRINTH	BOX	652	739	782	869
LABYRINTH OF TIME	BOX	586	641	676	754
LOTUS TURBO TRILOGY	BOX	652	739	782	869
MICROCOSM	BOX	492	557	590	656
NIGEL MANSELL'S WORLD...	BOX	652	739	782	869
NOVASTORM	BOX	898	1,017	1,077	1,197
PINBALL FANTASIES	BOX	775	878	930	1,033
PIRATES GOLD	BOX	652	739	782	869
SECOND SAMURAI	BOX	738	836	885	984
SENSIBLE SOCCER INT ED	BOX	652	739	782	869
SUPERFROG	BOX	406	460	487	541
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN	BOX	1,108	1,258	1,330	1,478
ULTIMATE BODY BLOWS	BOX	652	739	782	869
UNIVERSE	BOX	775	878	930	1,033

CENA - CENA PRZY ZAKUPIE ZA 30 MLN
 A - CENA PRZY ZAKUPIE ZA 15 MLN
 B - CENA PRZY ZAKUPIE ZA 5 MLN
 C - ZAŁĘCANA CENA DETALICZNA
 DO CEN NALEŻY DOLICZYĆ PODATEK VAT

„Colonization” ma niewyszukaną, choć miłą dla oka grafikę w trybie VGA. Zrezygnowano tu z wyszukanego intro i animacji filmowych. Gra doskonale obywat się bez nich! Decydujący w „Colonization” jest wspaniały pomysł i jego świetna realizacja. Gra zapisana jest w wersji instalacyjnej zaledwie na trzech skompresowanych 3,5 calowych dyskietkach. Żadnych CD-ROM-ów! Ale dzięki temu gra nie wymaga wyszukanych konfiguracji sprzętowych. Może więc w nią grać bardzo wielu fanów. Wystarczy zwykły AT z dyskiem 20 MB. Posiadaczy kart muzycznych uraduje zaskakująco dobra i bogata oprawa muzyczna.



Pamiętaj, aby na początku gry nie penetrować parli łądu pobliżonych daleko od miejsca pojawienia się karawell. Idzie o to, aby pierwsze kolonie były położone jak najbliżej jasno niebieskich parli oceanu. Tu statki nikną, udając się w drogę do europejskiego portu. Im krótsza droga do tych wód, tym szybciej znajdziesz się w europejskim porcie. Powracając stamtąd, mniej ruchów zużyjesz, aby załadować w porcie wybranej kolonii. Pamiętaj, że wszystkie łądy są mniej więcej jednokowo wyposażone w miejsca odpowiadające potrzebom rolnictwa. Niewiele też różnią się między sobą tetenami, przydatnymi do zakładania kopalń żelaza i srebra.

Najlepiej lokalizować jest kolonie bezpośrednio na wybrzeżach. Kolonie w głębi łądu mogą być wprawdzie gospodarczo atrakcyjne, lecz wymagają wyprodukowania i obelugowania dodatkowego, pośredniego ogniwa transportu – to jest wozów (train wagon). Są one podatne na ataki oddziałów Indian oraz wrogich mocarstw, a w najlepszym przypadku wydłużą Ci drogę wykorzystania lub zbytu uzyskanych towarów.

COLON

Pasjonaci wspaniałej „Civilization” mogą odczuć jednak pewien niedosyt. „Kolonizacja” bowiem graficznie niewiele odbiega od swojej poprzedniczki.

Pojawienie się gry „Colonization” właśnie teraz, a więc po dobrych kilku latach od premiery „Cywilizacji”, kiedy wymogi graczy zwłaszcza pod względem oprawy graficznej znacznie wzrosły – choćby po rewelacyjnych „Settlersach” – może budzić odczucie niedosytu. Na szczęście sama rozgrywka jest na tyle pasjonująca, że dość szybko zapominamy o tym drobiazgu, jak grafika.

A teraz kilka porad praktycznych. Aby wygrać z komputerem, trzeba poznać i zrozumieć przynajmniej podstawowe rządzące w świecie „Colonization” prawa. Niestety, całkiem proste to nie jest.

Po zainstalowaniu i uruchomieniu gry, ustalamy:

- poziom trudności,
- królestwo, pod którego sztandarem pragniemy występować.

• dowolne imię dla wielkiego odkrywcy, w którego postać wcielamy się.

Pozostaje nam już tylko audjencja i błogosławieństwo Miłościwie Panującego i możemy ruszać w podróż.

Szczęśliwie doptywamy do wybrzeży nieznanego kontynentu i nadajemy mu nazwę, w zależności od państwa, którego interesy reprezentujemy.

Dysponujemy jedną karawellą (Krzysztof Kolumb miał ich trzy). Jej ładunek to oddział bezbronných kolonistów oraz oddział uzbrojonych w 50 muszkietów żołnierz. Koloniści są wyposażeni w 100 jednostek narzędzi. W sakiewce mamy kapitał zakładowy wyprawy. Jest to tysiąc złotych dukatów wręczonych nam przez króla.

Na początku pierwsza wskazówka.

Nie łąduj byle gdzie!

Kiedy obserwator z bocianiego gniazda ogłosi pojawienie się nowego nieznanego łądu, podpłyn karawellą do jego wybrzeży.

Bardzo ważną rzeczą jest dobór właściwego punktu łądowania. Niech będzie ono okalane żyznymi równinami i tropikalnymi łądami. Na obfitujące w rudy metali tereny górzyste przyjdzie czas nieco później. Zresztą rudy te znajdziesz również w bagnach, na pustyniach i w tropikalnych łądach.

Staraj się zakładać kolonie w miejscach nie przylegających bezpośrednio do wiosek i miast indiańskich. Unikniesz w ten sposób niedogodnego wykupywania terenów od Indian lub zdobywania tych ziem przemocą.

Interesującym miejscem łądowania mogą okazać się tereny ruin przastarych budowli tubylców. Nierzadko można tam znaleźć poważne ilości złota.

Staraj się nie rozmieszczać swoich kolonii daleko od siebie. W ten sposób łatwiej jej bronić przed atakami wrogich wojsk.

Jeśli obserwator odradza Ci założenie kolonii w danym punkcie, posłuchaj go. On odpowiada zawsze dobrze. Jeśli Ci doradza łądowanie, rozważ wpraw, czy punkt ten odpowiada Twoim planom strategicznym.

Na początku przeznacz 1000 dukatów w całości na werbunek fachowców i zwykłych kolonistów. Wyposaż choć część z nich w muszkiety i konie. Nie kupuj armat, nikt Cię nie będzie na razie atakował, przynajmniej na niż-

szych pełniących gry. Staraj się zakładać kolonie „Januchowo”, niezbyt daleko od siebie. Początkowo, w miarę możliwości, zakładaj je na obrzeżach jednego, większego kontynentu. Im mniej kolonii obcych państw wokół Ciebie, tym mniej konfliktów. Póki nie stariesz się silny, lepiej ich unikać.

Założyłeś już pierwszą kolonię – co dalej?

Kliknij na mapie kursorem (biała ramka) na oznaczeniu budynków kolonii. Pojawi się ekran ikon tej kolonii. Zawiera on ponadto mapkę całego terenu eksploatowanego przez kolonię.

Ikunami z jego ekranu obsłużysz opcje sterowania kolonią, jej gospodarką i jej obroną. Mapa służy do rozlokowania siły roboczej na terenie kolonii. Omówmy teraz dokładniej ten ekran.

Uruchamianie produkcji rolnej, rybołówstwo, wydobywanie rud

Wszystkie te produkcje uruchamiamy (lub przerywamy) przemieszczaniem sylwetek pracowników na mapce kolonii. Najpierw jednak sprawdź, czy interesujące Cię tereny są wolne (np. czy nie ma tam wibaki lub miasteczka Indian) i czy Indianie nie zgłaszają do tych terenów pretensji. Możliwe są trzy rodzaje zachowań Indian w tej sprawie:

Zobaczysz szczegółowy obraz wskazanego terenu wraz z opisem jego przydatności rolnej i bogactw naturalnych. Będzie miał również ikonowo-opisową informację, jakie fachowcy i jakie klasy są potrzebne do jego obsadzenia. Postępuj zawsze zgodnie z tymi wskazaniami.

Podobnie będziesz bogactwa oceanu, jednak Twoi rybacy w kolonii przystąpią do



połowów dopiero po wybudowaniu w niej docół.

Kierowanie ludzi do pracy w polu, kopalni i na oceanie.

Są cztery źródła dopływu siły roboczej:

- z Europy – ludzie przysyłani przez króla (również więźniowie) lub uciekający z niej w następstwie zamieszek religijnych; są to zarówno żołnierze, rzemies-



liczby, z procentami ukazują, ile aktualnie spośród mieszkańców kolonii jest stronników władzy królewskiej, a ile opowiada się za powołaniem niepodległego państwa.

Teraz wskazując znacznikiem myszy (lewy klawisz) na jakąkolwiek sylwetkę ludzika na tym ekraniku i przytrzymując ten klawisz, przenieś ludzika na wybrane przez Ciebie pole mapki kolonii.

Powiedzmy, że rozpoznałeś to pole jako znakomity teren do uprawy bawełny. Ułokuj na nim więc eksperta do spraw uprawy bawełny, o ile nim dysponujesz.

Jeśli nie dysponujesz takim ekspertem, skieruj tam jakiegokolwiek mieszkańca, ale będzie miał on dwa razy mniejszą wydajność przy zbiorze bawełny, niż ekspert specjalista.

Jednak zwykłego robotnika musisz najpierw „przekwalifikować” do uprawy bawełny. Jak to uczynić? Kliknij na jego ikonce prawym klawiszem myszy. Wywołasz ekran ze spisem specjalizacji zawodów. Kliknij na tym wykazie na właściwą specjalizację. W tym przypadku będzie to oczywiście plantator bawełny. Eksperta ds. uprawy bawełny nie musisz tak kwalifikować.

Nie dość na tym! Nie łokuj swego plantatora na jakimkolwiek polu kwalifikującym się do uprawy bawełny. Ułokuj go najlepiej na polu o najwyższej wydajności, na wykorzystanie pól gorszych przyjdzie czas później.

Jak sprawdzić wydajność pola? Kiedy masz pracownika zakwalifikowanego do uprawy bawełny, umieszczaj go kolejno na polach, gdzie bawełnę uprawiać można. Liczba ikon produktu i biała liczba przy nich, informują o wydajności pola.

Dodam jeszcze, że odnalezienie w dżungli azteckiej czarodziejskiej fontanny spowoduje, że w trakcie najbliższych wizyt w europejskim porcie będziesz miał bezpłatnie rezerwy ełbanych do wyjazdu do Twojej kolonii! Nawet będziesz jeszcze mógł wybrać ich specjalności zawodowe!

WIZATION

- zażądają wykupu przez Ciebie terenów (ceny żądane przez Indian rosną niepokojąco szybko).

- odstąpią od żądania wykupu, gdy stanowczo odstawisz im, że te tereny przestały być już ich własnością.

- nie odstąpią od żądania wykupu lub nie chcą słyszeć o odsprzedaniu tych terenów, co w prostej drodze prowadzi do niekających i przewlekłych wojen podjazdowych, kończących się nieraz upadkiem kolonii.

Zapamiętaj, że utrzymywanie jak najlepszych stosunków z Indianami bardzo się opłaca. Są oni niewielkimi dostawcami towarów i siły roboczej. Nieodpłatnie szkolą Twoich niewykwalifikowanych kolonistów. Jeśli przyeśiesz do ich wiosek misjonarzy, przyspieszą to zwykle ich „ucywilizowanie” (przystąpienie do pracy w Twoich koloniach). W ogromnej swej większości Indianie są Ci zyczliwi. Nie daj się ponieść nerwom, gdy jedni Siouxowie przyniosą Ci dary, a inni czasem napadną. Pozwól im podpatrywać Twoje sukcesy. Oni wtedy uczą się od białego człowieka.

Kiedy masz już wyjaśnione sprawy własnościowe terenów, zbadaj ich przydatność. W tym celu prawym klawiszem myszy kliknij na mapce terenów kolonii. Umożliwi Ci to dostęp do bazy danych z „Colonizopedii”

Inicy wysokiej klasy, jak i ludzie bez kwalifikacji.

- z Europy – fachowcy i ludzie bez kwalifikacji najmujący się za pieniądze.

- z Twoich kolonii – prości koloniści pojawiający się w następstwie przyrostu naturalnego ludności, ludzi tych jest dobrze dokształcać u Indian.

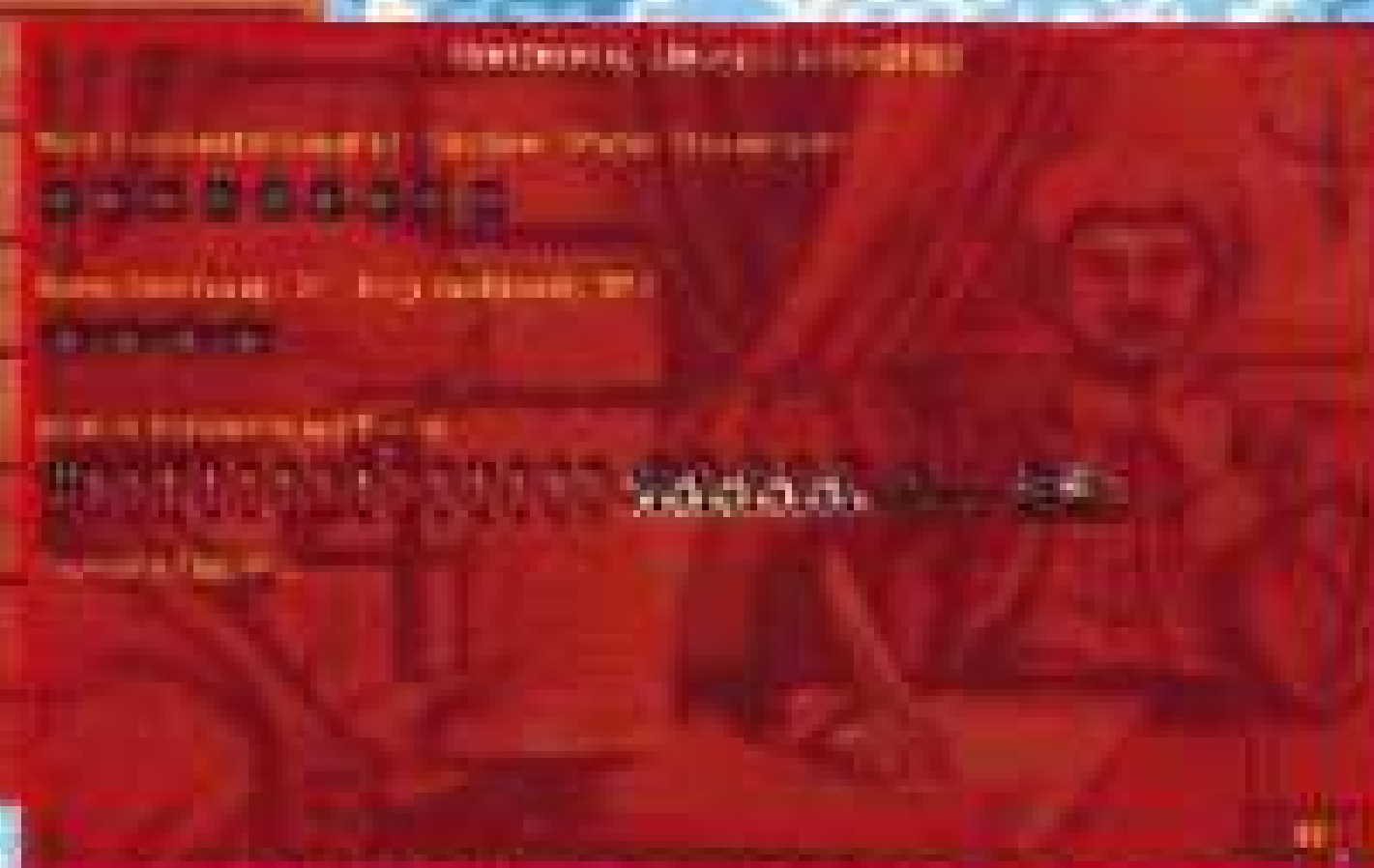
- z okolic Twoich kolonii – okoliczni Indianie przystępujący do pracy.

Ludzie przybywający z Europy mogą być jeszcze w porcie europejskim wyposażeni w broń, konie i narzędzia. Oczywiście za odpowiednią, stałą rosnącą dopłatą.

Ludzie z Europy przybywają Twoimi okrętami, przy czym kolejność ich przyjazdu można dowolnie regulować. Podobnie możesz przewozić ludzi między swymi koloniami i jakimikolwiek innymi terenami.

Wszystkich ludzi przybywających w kolonii możesz wyposażać w posiadane tam przez Ciebie (wyprodukowane lub zakupione) narzędzia pracy.

Ekranik wszystkich ludzi dysponowanych w danej kolonii, znajduje się w lewej dolnej części ekranu ikon kolonii. To ten ekranik, na którym umieszczono m.in. rysunek flagi Stanów Zjednoczonych oraz korony królewskiej. Te dwa rysunekiel i podane przy nich



Bywa że złota rud wyczerpują się (depleted).

BUDOWANIE NOWYCH OBIEKTÓW PRODUKCYJNYCH

Na ekraniku w lewym górnym rogu ekranu kon pokazany jest zestaw istniejących obiektów kolonii. Na początku są tam jedynie obiekty, które przydzielił Ci program w momencie powołania kolonii. Z czasem przybędą te, które sam w kolonii wyprodukujesz, bądź te, które dla niej zakupisz za złoto.

Typowe obiekty przydzielane przez program to: stolarnia, kuźnia, gorzalnia rumu, garbarnia, tkalnia, ratusz. Czasem zamiast niektórych z nich, możesz być obdarowany innym rodzajem obiektów.

Pozostałe obiekty musisz wyprodukować sam lub zakupić je za złoto. Znamy to z „Civilization”. Jako pierwszy obiekt do wyprodukowania – program z reguły proponuje dok portowy. Jego posiadanie warunkuje – jak już wspominałem – możliwość połowu ryb w oceanie. Do innych pilnych inwestycji należą m.in. wykonanie palisady, zbrojowni czy ludwisarni armat. Ale oprócz nich jest jeszcze cała gama innych atrakcyjnych obiektów do wykonania lub zakupu. Wymienić tu można magazyny składowe, stajnie, placówki celne, wozy do transportu towarów (tuzieź znalezione skarby) i inne. Zapraszam do popatrzenia w słownik. Jest okazja do wzbogacenia naszego zasobu słów angielskich. Zwróć uwagę, że niektóre obiekty produkcyjne mogą być budowane zarówno pod postacią małych warsztatów, jak i dużych manufaktur (fabryk wtedy jeszcze nie było).

Wyboru obiektu, tak do produkcji jak i do zakupu, dokonujemy na małym ekraniku po prawej stronie ekranu, poniżej mapki terenu kolonii. W tym celu wystarczy kliknąć na ikonkę młotka na tym ekraniku. Z kolei opcja „change” należy wywołać – podobnie jak w „Civilization” – inwentarz inwestycji. Kliknięciem myszy aktywujemy interesującą nas pozycję. Kolonia będzie ją produkowała przez określoną liczbę lat. Czas ten zależy od stopnia rozwoju miasta (cyferki na tle kolonii). Jeśli jesteśmy dość bogaci, to możemy inwestycję zakupić za złoto. Wykonany lub zakupiony obiekt zaraz pojawi się w zestawie latniejących już obiektów kolonii.

KIEROWANIE LUDZI DO PRODUKCJI PRZEMYSŁOWEJ

W grze „Colonization” nie wystarczy jedynie dysponowanie samym obiektem produkcyjnym. Do produkcji, jak w życiu, trzeba skierować jeszcze siłę roboczą i zapewnić nieprzerwane dostawy właściwych materiałów.

Ludzi kierujemy do produkcji przemysłowej, przenosząc ich myszą na ikonki obiektów pro-

dukcyjnych. I znowu – specjaliści w danej dziedzinie dają dwukrotnie wyższą produkcję niż robotnicy niewykwalifikowani lub fachowcy z innych specjalności. O ich wydajności poinformują nas znowu ikonki produktów przy budynku oraz białe cyferki przy nich. Na wydajność produkcji ma również wpływ stopień rozwoju miasta.

Teraz omówmy dostawę materiałów. Można je produkować sama kolonia, mogą przychodzić Indianie (ma to raczej znaczenie marginalne). Często trzeba dostarczyć do zakładów materiały z innych kolonii – okrętami lub wozami. W ostatecznych wypadkach – np. kiedy wróg oparuje niespodziewanie źródła dostaw materiałów – możemy je kupić w Europie. Jednak wtedy ich europejskie ceny zarażają niemal natychmiastowym ostrym wzrostem.

Bez dostawy materiałów do kolonii produkującej złożone wyroby przemysłowe, nie ma mowy o wynikach. Program będzie Cię o tym cały czas alarmował komunikatami. Oczywiście w języku angielskim.

W przypadku niektórych wyrobów łatwych użyciu (nie produkcyjnych) bywa bardzo różno. Bez użycia nie ma mowy o zwycięstwie w grze, bo pierwsza ekspedycja karna wojsk królewskich zmiecie nas bez trudu. Armat zaś można kupić niewiele, bo ich ceny w Europie błyskawicznie rosną. Aby wyprodukować samemu armatę należy nie tylko wybudować zbrojownię (armory). Najpierw zatrudnić trzeba drwala (pożysk drewna), górnika (wydobycie rudy), a dopiero po przetransportowaniu drewna i rudy do kolonii mieszczącej zbrojownię, zatrudnić tam cieśle oraz kowale. Trzeba jeszcze dowieźć te surowce we właściwej ilości i czasie. Pamiętaj, aby każdorazowo do wyprodukowania każdej armaty uruchomić opcję „artillery”. Dokonujemy tego opcją „change” na małym ekraniku poniżej mapki terenów kolonii. Jeśli tego nie uczynimy, to w efekcie produkcji otrzymamy tylko muszkiety.

WYPOSAŻENIE ŻOŁNIERZY w poręczach europejskich jest banalnie proste. Wybieramy opcję rekrutacji, wskazujemy znacznikiem myszy na rekruta, wybieramy opcję zakupu muszkietów i ewentualnie koni, a potem przewożymy oddział żołnierzy lub dragonów do wybranej kolonii.

Armaty nabywamy razem z artylerzystami, których przy armacie nie widac (o których w ogóle nie musimy się martwić).

Nieco bardziej skomplikowaną czyn-

nością jest wyposażanie żołnierzy w koloniach.

Zauważmy, że skierowanie żołnierzy do pracy produkcyjnej natychmiast pozbawia ich broni i koni. Będą one do dyspozycji w magazynach kolonii. Większość naszych kolonistów jest na początku gry nie uzbrojona. Pieniądzy wystarczy na wszystko. Ale od czego mamy własną produkcję muszkietów? Gdy więc wróg zbliża się do kolonii lub sami mamy już dość jego pustoszenia się, to uzbrajamy nasz oddział następująco:

- kliknięciem lewego klawisza myszy i jego przytrzymaniem na sygnale wybranego zespołu ludzi przenosimy go do znanego nam już ekraniku obiektów produkcyjnych. Wybieramy tam miejsce z piktogramem napisu „out of colony” i na nim lokujemy zespół. Teraz przejdziemy do znanego nam już ekraniku pod mapką kolonii, w prawej dolnej części ekranu (lub kolonii). Wybieramy tam ikonkę muszkietu. Pojawia się tam ikonka zespołu ludzi przeznaczonych do wyjścia z kolonii. Na tej ikonce klikamy ponownie. Program nas spyta, czy chcemy wyposażyć ten zespół w muszkiety i konie. Wybieramy kliknięciami co trzeba. Otrzymujemy wówczas gotowy do wysłania oddział muszkieterów lub dragonów. Teraz odpowiednią opcją możemy wyprowadzić oddział z kolonii na wroga, zaatakować na statku lub pozostawić w garnizonie kolonii (opcja „fortify”). Identyfikujemy postępujemy z armatami.

Tylko nie bądźmy zdziwieni, że kolonia zaprzestanie produkować wówczas towary wytwarzane dotychczas przez ludzi z nowo powołanego oddziału żołnierzy.

Na zakończenie tej części informacji dodatkowe podpowiadam:

- w obrębie jednej kolonii należy rozwijać jeden profil produkcji;
- kolonii produkującej broń nie lokalizuj w miejscu łatwo narażonym na ataki nieprzyjaciela;
- bezpośrednio przy kolonii produkującej broń powołaj kolonie produkujące drewno i tuteż żelazną, dowóz łatwo zorganizować wozem lub specjalnie do tego wyznaczoną karawelą;
- pamiętaj o stałym zaopatrywaniu producentów broni w żywność, inaczey popadniecie w tarapaty.

HANDLUJEMY Z EUROPA

Handel to konieczność, z tej prostej przyczyny, że nie sposób jest produkować wszystkiego samego. Odnosi się to zwłaszcza do początkowej fazy gry.

Do tego handlu potrzebujemy trzech rzeczy: po pierwsze okręty, po drugie towary na sprzedaż, po trzecie – pieniądze na zakup potrzebnych towarów i rekrutację ludzi.

Możesz wybrać z bogatej oferty statków i okrętów. Statki handlowe to:

- dwufaldowniowa Caravel



- czteroladownicowy Merchantman
- sześcioladownicowy Galleon

Okręty wojenne (mające również ładownię towarową) to:

- dwuladownicowy Privateer
- czteroladownicowa Frigate

Zdarzyło mi się nieraz, że nie uzbrojona karawela uszkadzałam i zmuszałam do odwrotu obcą lub piracką flotę. Pirackie okręty są wysyłane przeciwko Tobie i odpierani przez konkurujące królestwa. Oczekujcie, nie przyznają się one do tego.

Operowanie posiłkami oferty towarowej w koloniach i porcie europejskim nie wymaga objawnego. Barwy koni towarów to sto jego jednostek. Stałe lico – to podłe niepełne. Głazcie mówią mało cyferki pod towarem. Czerwone cyferki mówią o przekroczeniu możliwości magazynowania w kolonii. Jeśli temu nie zapobiegiesz, poniesiesz akrosione straty. O tym wszystkim informują komunikaty Towary przenosinik myślą. Wszędziła pomocą w doborze towarów jest obserwacja zestawienia towarów w koloniach zawarta w „Ekonomicznych Adviser” w opcji „Reports”. Namawiam Cię do jak najszybszego przeglądania wszystkich, zawartych w opcji „Reports”, raportów. Jest tam bardzo dużo informacji istotnych dla dalszego prowadzenia gry. Na przykład w „Foreign Affairs Adviser” – poradcy do spraw zagranicznych – znajdziesz informacje, jak aktualnie jest w stanie wojny.

Pamiętaj, że jeśli nie chcesz mieć kłopotów w handlu, to cały cierpliwie pierścien na rękę króla. Wybacz, że namawiam Cię do pewnego oportunisty! Wiem, że władca nie tylko gnębi Cię nieustannie podwyższanymi podatkami. Ten dyktator jest w ogóle wysoce niesympatyczny! To jednak nie zmienia faktu, że musisz mieć przez wiele lat spokój ze strony swego króla. Kłopoty sprawiane przez obcych władców w zupełności Ci wystarczą. Przez ten czas nabierzesz (miejmy nadzieję) siły.

Żyć w radzę, dług czas nie odmawiaj celowania pierścienia. Jeśli zarządzi tego pozwolisz na powstanie jakiegos opozycyjnego stronnictwa, to skutki tego będą oplakane. Król ogłosi bojkot niektórych Twoich towarów, zwykle tych, których produkujesz najwięcej. To poważnie ograniczy Twoje dochody z handlu, a tym samym Twój rozwój.

Wzrost procentu zwolenników niepodległości niewiele Ci da, jeśli nie będziesz miał armii do obrony tej niepodległości.

Unikaj wysyłania ekspedycji z powrotem samego towaru do Europy. Taniejczy rynek zareaguje natychmiast obniżką cen zakupu (to pierwsze z dwóch cen pod towarem). W skrajnych przypadkach kupcy będą chcieli utrzymać pewne towary za darmo. Wtedy lepiej wrzucić taki towar do morza (ostatnia komenda w opcji „Orders”). Jeśli jest to żywność, to pomyśl o wiecznie niedożywionych Indianach.

Jeśli znudzi Cię stałe operowanie statkami na tych samych liniach, to wybierz opcję „Trade Route”. Umożliwia ona – poprzez zaprogramowanie – ustalenie stałych, typowych połączeń między dwoma portami.

W trakcie handlu i przy dokonywaniu przetratów towarów nie polegaj tylko na swojej pamięci. Warto zapisywać, kto zgłasza jakie potrzeby. Aby sprawdzić aktualne ceny w Europie, wystarczy jedną z opcji głównych przejść – nie przerywając gry – do jej ekranu.

Wojna w końcu jest jednak nieunikniona, gdyż zmuszą Cię do niej zadania obcych kró-

low lub przekraczająca granice Twojej cierpliwości (i możliwości) wysokość podatków ustalanych przez własnego króla.

Stara się jednak, aby konflikt powstał wtedy, kiedy Ty jesteś on na rękę, a nie konkurentem.

Wykorzystaj do tego celu możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie. Pamiętaj, że wznowienie przerwanej gry zawsze nie musi doprowadzić (nawet – w następnym roku) do powtórzenia decyzji komputera. Program generuje swe działania w pewnym stopniu losowo.

Nie daj się prowokować obcym jednostkom. Możesz być z jakiegokolwiek państwem w stanie pokoju, a sponadycznie będziesz atakowany przez jego pojedyncze oddziały. Jeśli odpowiesz na zaczepkę, doprowadziła krwawa wojna, gotowa to samo dotyczy wypadów Indian. Ekspedycja karna na sprawną i wspaniałą wioskę nie popłaca! Czasem obce wojska scierają się z Indianami, ale tak, by wydawało się, że napałają one na Twoje jednostki. Program potrafi tu być nawet perfidny!

Nie podejmuj ataku w sytuacjach oczagranicznych. Nie zapomnij, że jednostki ufortyfikowane i wykorzystujące walory terenu są silniejsze. Dąż do budowania pałacy wokół swych kolonii i wzmacniaj je budową fortów.

W starciach przegrywające jednostki tracą stopniowo (skokowo) swoją siłę bojową. Dragoni, którzy przegrali bitwę, stają się spieszonymi żołnierzami, żołnierze nie uzbrojonymi kolonistami.

W „Colonization” nie ma cudów świata, tak jak to było w grze „Civilization”. Jednak jest ich odpowiednik. To wywołanie delegatów do Kongresu Kontynentalnego. Wprowadzenie wybranego członka (określonej profesji) do Kongresu powoduje, że Twoja kolonia uzyskuje jakiś przywilej. Może to być np. podwojenie siły bojowej określonego rodzaju wojska, może być pewność, że w ruinach odnajdziesz skarby, możesz mieć podwyższoną produktywność pol czy kopalni. Przestuduj te przywileje w wykazie w Colonization. Zwróć uwagę, że każdą listę kandydatów do Kongresu możesz na bieżąco porównywać z listą tych przywilejów. To bardzo pomaga!

KOMU DZWONI DZWON...

Celem gry jest rozkwit Twoich kolonii, ogłoszenie ich niepodległości oraz obronienie jej przed karną ekspedycją króla. Wszystkie pozostałe działania w grze, to jedynie środek do uzyskania tego celu!

Aby ogłosić niepodległość Twoich kolonii (wywołania opcją INDEPENDENCE) musisz osiągnąć w skali wszystkich Twoich kolonii co najmniej 51% zwolenników niepodległości, co zostanie uwidocznione w specjalnym komunikacie wywoływanym po wybraniu tej opcji. Ten globalny wskaźnik powstaje oczywiście ze wskaźników indywidualnych (przy fladze Stanów Zjednoczonych) poszczególnych kolonii. W czasie gry prędko zorientujesz się, jakie działania przyspieszają, a jakie opóźniają wzrost tego wskaźnika.



Jednym ze znakomych sposobów przyspieszania jest symboliczna produkcja tzw. dzwonów wolności. Kierujesz ludzi ziemiast do pracy – do działalności w ratuszu (Town House). Największą liczbą dzwonów najszybciej uzyskasz z działalności w ratuszu statemana.

BIEG CZASU W GRZE

kształtuje się różnie w różnych jej etapach. Na przykład do roku 1600 na jeden rok gry przypada jej jedna tura. Od 1600 roku na jeden rok gry przypadają dwie tury.

Jestem pewien, że z takim zasobem wiadomości będziesz mógł swobodnie prowadzić rozgrywkę, bez konieczności wertowania całej instrukcji.

Obecnie dostępna jest wersja na PC i na razie nic nie słychać o „wcielaniach” na Amigę czy Atari ST, ale myśla, że gra tego formatu doczeka się wkrótce implementacji na inne platformy sprzętowe.

Pewnym ewolucyjnem na naszym rynku jest fakt, że gra ta będzie dostępna już wkrótce w polskiej wersji językowej.

Sprawcą tego jest jeden z największych polskich dystrybutorów gier – firma IPS. Tak więc po „The Hand of Fate”, „Subwar 2000” jest to kolejna i nieostatnia „spolszczona” gra, która trafi do sklepów. Świadczy to dobitnie o normalizacji naszego rynku oprogramowania i poważnym traktowaniu polskiego odbiorcy – zarówno przez dystrybutorów, jak i samych producentów gier.

■ RESET

komputer: IBM PC



OKRĘTY

gra planszowa

Komputerowa
wersja
zarych
"statków"



AGENT CZ

platformówka

Wszyscy
znajomi wzięli
na Czele
"Agent".
Niedługo ktoś
wbije to
na powiśle.



ALIEN TARGET



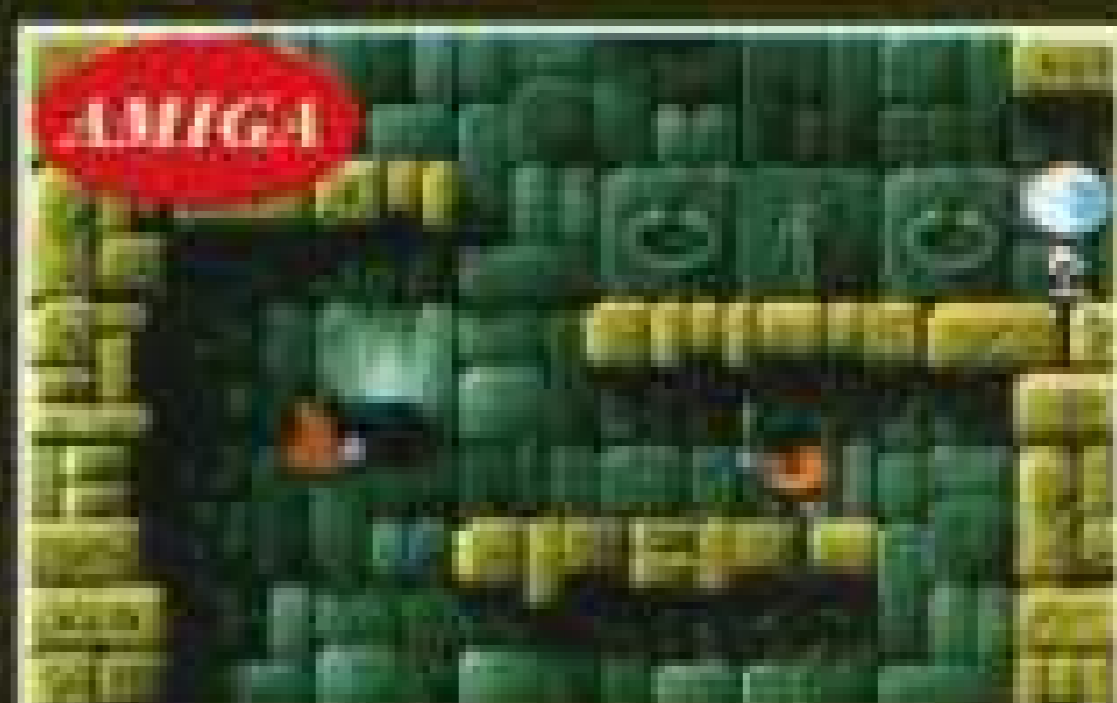
strzelanina

Otworzył Zorn
przed
nieważnością to
pomysł stary jak
świat. Ale takiej
realizacji
jeszcze nie
było!

DISCER

platformówka

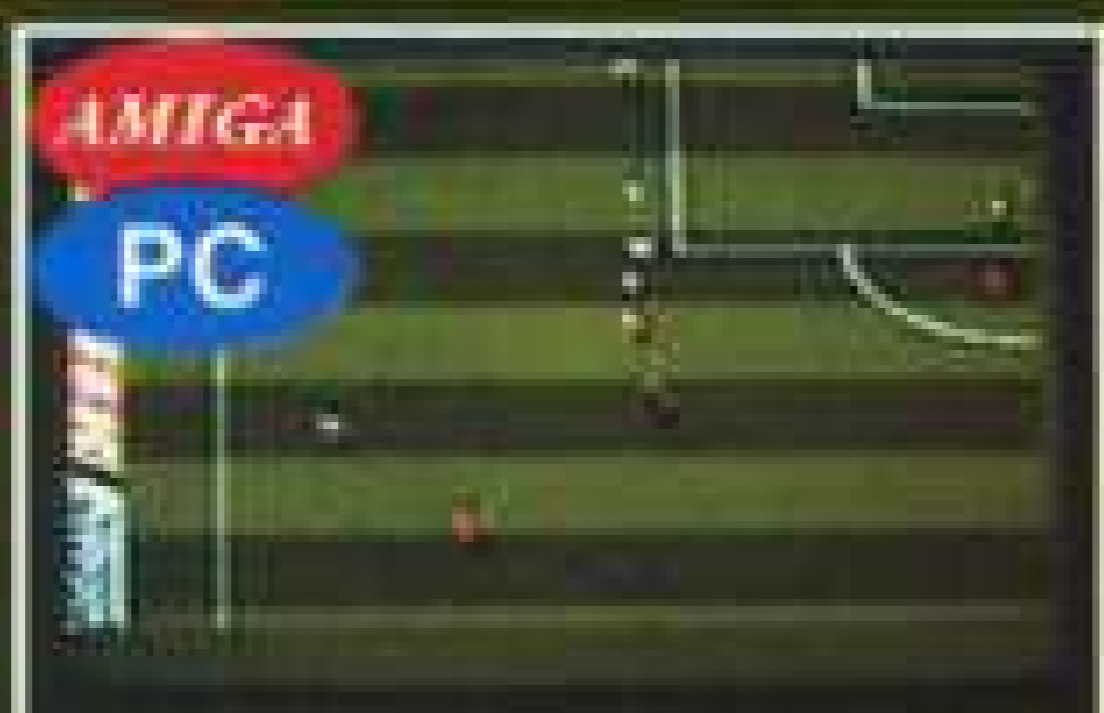
Ludzie to nie
mają poczucia
humoru.
Ciężko bawić się
w zamykaniu
poziorności
w koszmarnych
fabrykach.



SOCCER

gra
sportowa

Praca normalna
w dobrej
oprawie
gwałtownej



CYBER KICK



platformówka
Zostaw sterowa-
ny jako ulepsze-
ny robot infantercy
Naszymi zaprawie-
ni wojownicy! On
w jakiejś chwili
Ni straszą nasz
całkiem spójnie
Młotem ipe i mgi

ARNIE II



strzelanina

Jak przystało
na komandosów
nie boją się
niebezpieczeństwa
Oni wiedzą
chcą być
lub Ameryk.

SPY MASTER

platformówka

Wspaniale
grafika,
niezwykła
animacja, trzy
ogromne
poziomy.
Zabawa na
wiele godzin.



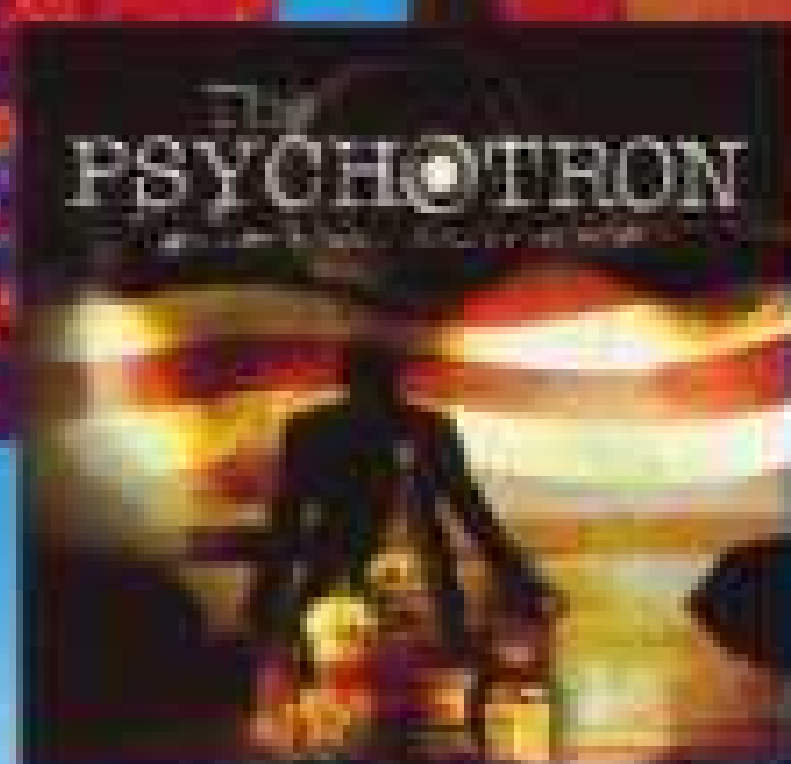
Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON

skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

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





MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

MUZYKA I DŹWIĘK

16 Bit Sound Master Piece
MIDI & WAVE Workshop
Music box 1994 New
Music from Heaven
Music Toolbox
Sound Library 1
Sound Library 2

CLIP-ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY

3D Animania
Clipart Library
Clipart Warehouse
Corel Photo CD
Icon Library
Image Library 2
Interactive Animation Tour
Photo Images v.1
Photo CD Demo

SHAREWARE DOS

14000 Programs
All You Can Play
Business Library
CompuFix (PC-Medic)
Computer Reference Library
Family Fun
Games Galore
MAC Info 3
MAC Shareware
More Graphics
More Multimedia
More Utilities
Network Master
Night Owl 12
Office & Games
Phoenix Fun Games
Programmer Power Tools
So Much Modern Madness
Techno Tools

WINDOWS

2700 Sharing True-Type Fonts
48er Windows Game
CD Blitz
CICA Windows
Games Platinum Windows
Home & Business Platinum
More-Fonts
MPC Wizard 2.0
Multimedia Mania
Multimedia Platinum
Publisher Vault Gold
Publishers Platinum
Software Vault Gold
Win Platinum
Windows
Windows 1994
Windows Programs
Windows Treasury

NAUKA, WIEDZA, ENCYKLOPEDIA

Adventures
Art History Encyclopedia
Bibles and Religion
Cameron's Fine Art Poster Catalog
Compton's Interactive Enc. 94
Dictionaries & Language
Grollier Enc. 8.0
Hard Days Night
Holy Bible
Mozart
National Geographic Mammals
Photography Teacher
Summer Fashion Show 1994
Tempra Access Plus
Travel to Space
World Atlas 4.0

GRY

7th Guest
Adventures of Willy Beamish
Artur's Teacher Trouble
Betrayal at Krondor
Chaos Continuum
Chess Master 4000
CITY 2000
Conan the Cimmerian
Conspiracy
Critical Path
Cyber Race
Cybergenic Ranger
Cyberwar
Dagger of Amon Ra
Day of Tentacle
Deathstar Arcade Battles
Dominator Pack
Doommania
Dune
Ecoquest
Eric the Unready
F-15 Strike Eagle III
F-117A
Gabriel Knight
Golf Microsoft
Gunship 2000
Guy Spy
Hellcab
Hugo's House of Horrors
Horde
INCA
INCA 2
Indiana Jones & Fata Atlantis
Inferno
Iron Hellx
Jones in the Fast Lane
Journeyman Project
Just Grandma & Me
Jutland

King's Quest V
King's Quest VI
Legend of Kyrandia
Loom
Lost in Time
Lawnmowerman
Lord of the Rings
Microprose Collection
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree 2
Man Enough
Magic Death
Mantis
Mega Race
Microcosm
Mixed up Moder Goose
MVP's Game Jamboree
Myst
Outpost
PC Karaoke
Peter and the Wolf
Power Rangers
Protostar - War of the Frontier
Psychotron
Put Put Joins the Parade
Quantum Gate
Rabel Assault
Return to Zork
Reunion
Ring World
Rise of the Robots
Sim City 2000
Soft Kill
Space Quest IV
Star Trek 25th Anniversary
TFX
Who Killed Sam Rupert?
Who Shot Johnny Rock?
World of Flight
Wrath of the Demon

- Atrakcyjne ceny dla dealerów, odbiorców hurtowych i sklepów,
- Możliwość zamówienia dowolnego tytułu.
- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.

ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47
643 81 21
fax 644 48 16

oraz PPH LOGIN Sosnowiec,
ul. Czarna 10-12, tel. 66-00-51

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

- napędy CD-ROM firm Sony i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound
- Głośniki do kart dźwiękowych

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

SEGA ATAKUJE!

Pełna nazwa tej 16-bitowej konsoli do gier brzmi „Sega Mega Drive”. Jej konstrukcja oparta jest na procesorze Motorola 6800. Ta zgrabnie wykonana konsola nie posiada klawiatury, ani stacji dysków. Programy dostępne są jedynie na tzw. kartridżach, ale istnieją modele – Sega Mega Drive – wyposażone standardowo w czytnik CD-ROM. Jeśli idzie o oprogramowanie (czytaj: gry), to ich wybór jest naprawdę duży. Widoczne są one zarówno na giełdzie, jak również na licznych stoiskach ze sprzętem i oprogramowaniem do komputerów. Nie ma wprawdzie jeszcze wyspecjalizowanych sklepów z grami do Segi, ale kto wie, co przyniesie przyszłość. Niemalą rolę we wzroście popularności Segi w Polsce odgrywa oprogramowanie. Niektóre gry są naprawdę odjazdowe i na głowę biją gierki z Amigi czy Atari ST. Mało tego, na Segę dostępne są prawie wszystkie światowe hity i to niejednokrotnie wcześniej niż powstaną ich implementacje na PC – „Mortal Kombat II”, „Rise of the Robots”. Dodatkową atrakcją są gry powstające tylko i wyłącznie na Segę, a wśród nich natrafic można na prawdziwe perełki.

W naszym dziale będziemy starać się jak najczęściej prezentować Wam gry na tę sympatyczną konsolę.

A teraz garść doniesień z kwatery głównej Segi.

Amerykański oddział Segi postanowił włączyć się do wielkiej wojny

jaka obecnie toczy się między producentami różnych systemów gier.

Macierzysta firma Segi, bazująca w Japonii Sega Enterprises, cały swój wysiłek włożyła w 32-bitową konsolę Sega Saturn, która ma być konkurencją dla stworzonego przez Sony systemu PlayStation. Natomiast Sega U.S. postanowiła zatroszczyć się o ponad 13-milionową rzeszę posiadaczy 16-bitowej konsoli Genesis i opracowała 32X – urządzenie, dzięki któremu Genesis przekształca się w konsolę 32-bitową.

Przystawka ta ma kosztować około 150 dolarów i być włączana do portu kartridżowego Genesis. Takie rozwiązanie nie zmieni oczywiście Genesis w Saturna, ale pozwoli stosunkowo szybko stać się posiadaczem 32-bitowej konsoli wszystkim miłośnikom Segi – wkroczenie Saturna na rynek amerykański jest bowiem przewidywane dopiero na koniec przyszłego roku. Do tego czasu posiadacze 32X będą mogli już korzystać z 32-bitowych gier na kartri-

Nie od dziś wiadomo, że nasz rynek gier komputerowych jest zupełnie zwirowany. Gdyby tak bacznie prześledzić jego rozwój na przestrzeni kilku ostatnich lat, to zauważymy wiele zdarzeń które w „normalnych” krajach nie powinny mieć miejsca. Wystarczy wspomnieć, jak przed kilkoma laty 8-bitowe komputerki firmy Atari zdominowały nasz rynek, podczas gdy na świecie sprzęt ten praktycznie nie istniał. Teraz najdziwniejsze rzeczy dzieją się z konsolami do gier wideo. W Japonii, USA i krajach Europy Zachodniej te sympatyczne maszyny do grania są od dawna dużo bardziej popularne niż komputery. Powoli ta moda trafia również do Polski, ale czy rozwinię się ona podobnie jak na Zachodzie? Z całą pewnością nie! Obecnie najbardziej popularnym u nas modelem gier wideo (czy telewizyjnych) jest „Pegasus” – licha podróbka Nintendo. Z kolei firma Nintendo całkiem niedawno oficjalnie zawiątała do Polski. Mieliśmy okazję uczestniczyć w konferencji prasowej zorganizowanej przez Nintendo z okazji wejścia na nasz rynek. Impreza zorganizowana z rozmachem i rozgłosem jak przystało na światowego lidera w tej branży, tak naprawdę nie zmieniła oblicza naszego rynku, jak wynikało to z burzliwych zapowiedzi prowadzących konferencję. Nintendo ze swoimi szlendarowymi produktami: Game Boy, Super Game Boy, Super Nintendo miało po prostu „zalać” nasz rynek. Pomocna miała w tym być agresywna kampania reklamowa w prasie, radiu i TV (próbki reklam z zachodnich TV mogliśmy obejrzeć podczas wspomnianej konferencji), a tu tymczasem nic. Tak więc plany i zapowiedzi swoje, a życie swoje. Owszem, tu i ówdzie widać produkty ze znaczkiem Nintendo, ale nieoczekiwanie, bez reklamy i wielkiej pompy, na naszym rynku zaistniała SEGA. Coraz większą popularność zyskuje także Amiga CD32 i właśnie tym dwóm typom konsol poświęcimy dziś większą uwagę.

dżach oraz podłączyć do swej konsoli czytnik dysków Sega CD, a wszystko bez utraty możliwości używania programów 16-bitowych.

Urządzenie wykorzystuje dwa 32-bitowe układy RISC-owe Hitachi SH2 pracujące równolegle, co pozwala uzyskać prędkość przetwarzania 23 MHz. Jest to rozwiązanie analogiczne do stosowanego w Saturnie.

Oba te układy wspomagają procesor VDP (Video Digital Processor), co pozwala przetwarzać grafikę z prędkością 40 MIPS. W porównaniu z poprzednimi konstrukcjami Segi daje to efekty olśniewające: możliwość równoczesnego wyświetlenia 32,768 kolorów, teksturowanie powierzchni, lepsza jakość grafiki poligonalnej i płynniejszy ruch w animacjach.

Urządzenie powinno trafić na rynek amerykański jeszcze w listopadzie 1994.

■ LSK



SPESJALNA
NAKLADKA NA
16-BITOWĄ SEGE

AMIGA CD32 W NATARCIU!

Od pewnego czasu Amiga CD32 zyskuje w Polsce coraz większą popularność. Dzieje się tak, głównie z powodu rewelacyjnie niskiej ceny tego urządzenia. Dość powiedzieć, że na warszawskiej giełdzie, już za 5 milionów można kupić nowiutką CD32. Czy jednak warto inwestować w to urządzenie, postaramy się odpowiedzieć w tym artykule.

Konsola CD32 to druga próba połączenia przez koncern Commodore technologii Amigi z techniką CD-ROM. Druga, bo pierwszą była przed kilku laty konsola Amiga CDTV.

Czym więc jest i czym nie jest CD32?

CD32 jest pierwszym 32-bitowym zestawem multimedialnym, który trafił do masowej sprzedaży. Tak, tak – traktowanie CD32 wyłącznie jako konsoli do gier jest takim samym uproszczeniem, jak określanie współczesnych komputerów – dużymi kalkulatorami. Bowiern oprócz obsługi wysokiej jakości gier, urządzenie to od początku przewidziane było do szeregu innych zastosowań. Może więc bez przeszkód służyć jako niezłej klasy odtwarzacz tradycyjnych dźwiękowych płyt CD. Przystosowane też jest do odtwarzania płyt standardu CD+G, czyli takich, w których nagraniu dźwiękowemu towarzyszą obrazy wyświetlane na ekranie monitora. Poza tym można z jego pomocą korzystać z płyt standardu Kodak Photo CD (jak z tego wynika spełnia więc ono wymóg wielosejności). Te wszystkie możliwości nabywca uzyskuje natychmiast po nabyciu standardowego CD32. Dodatkową opcją, wymagającą jednak dokupienia specjalnej przystawki FMV, jest możliwość odtwarzania nagrań filmowych w standardzie MPEG. No i w końcu same płytki CD-ROM dla CD32 nie muszą koniecznie zawierać gier. Tutaj, podobnie jak na pecetowskich CD-ROM-ach, mogą znajdować się również wszelkiego typu encyklopedie, poradniki, przewodniki i prezentacje multimedialne.

Ciekawostką jest to, że CD32 jest w stanie bez przeszkód odczytywać dane również z pecetowskich płytek CD-ROM! Nie ma oczywiście mowy o uruchamianiu na CD32 programów z peceta, ale bez przeszkód można korzystać z zasobów grafiki, fontów, samplingów dźwiękowych czy plików tekstowych zawartych na CD-ROM-ach. Niestety ta zgodność formatów działa tylko w jedną stronę, bo pecetowskie czytniki CD-ROM po prostu „nie widzą” danych zapisanych na płytkach formatu CD32.

Przy porównaniu CD32 z innymi multimedialnymi rozwiązaniami, które aktualnie weszły lub w najbliższym czasie wejdą na rynki światowe okazuje się, że jedynym standardem, który daje podobne możliwości jest philipsowski CD-I. W najbliższym czasie zbliżone zastosowania będą jeszcze mogli

uzyskać użytkownicy konsol 3DO, no i oczywiście właściciele pecetów, ale w ich przypadku będzie to wymagać olbrzymich nakładów finansowych na odpowiednie rozbudowanie swoich komputerów.

CD32 natomiast na pewno nie jest pełnowartościowym komputerem. Mimo że w swym wnętrzu zawiera wszystkie układy popularnej Amigi 1200, włącznie z graficznymi układami AGA i procesorem Motorola 68020 to brak mu takich elementów, jak



choćby klawiatura, czy stacja dysków elastycznych. Firmy i hobbisci na całym świecie usilnie dążą do stworzenia nowych rozszerzeń do CD32, ale jest to działanie jakby nieco „od tyłu”. Obecnie istnieje już wiele możliwości rozbudowy systemu CD32. Można podłączyć klawiaturę od A4000, a przy odpowiednim interfejsie również tanią klawiaturę od PC. Istnieją już także stacje dysków elastycznych przyłączane do CD32. Nawet w Polsce powstało ostatnio rozwiązanie pozwalające połączyć CD32 w sieć z dowolnym innym modelem Amigi. Pozwala ono m.in. uruchamiać programy z A1200 na A500, przy czym zestaw korzysta z kości AGA CD32. Trzeba jednak przyznać, że miłośnicy Amigi stoją przed niemałym dylematem. Choćby nie wiem jak rozbudowywać CD32, to i tak chyba nigdy nie uzyska się z niego pełnowartościowej A1200. Z kolei Amigę 1200 można rozbudować o czytnik CD-ROM, ale niestety taki zestaw nie będzie w pełni kompatybilny z CD32. Przede wszystkim jak dotąd nikomu nie

udało się rozwiązać możliwości przyłączenia do A1200 modułu FMV, a ważny jest także prosty fakt, że Amiga 1200 jest uboższe od CD32 o graficzny układ Akiko. Układ ten umożliwiłby stosunkowo łatwo przenoszenie zaawansowanych graficznie gier z PC („X-Wing”, „Strike Commander”, „Ultima Underworld”) na graficzny system Amigi.

A jak z oprogramowaniem? Nie ma się co oczekiwać, wybór tytułów gier zaprojektowanych specjalnie dla CD32 jest dosyć ubogi (choć mimo wszystko jest to już kilkadziesiąt pozycji, z głównym „Microcosm” na czele). Główną przyczyną jest tu właśnie owa niepełna zgodność CD32 z Amigą 1200. Producentom gier po prostu nie opłaca się projektować gier specjalnie dla tego urządzenia, jeśli rynek A1200 jest nieporównanie większy. Znacznie prościej jest więc opracować bazującą na dyskietkach grę dla Amigi 1200, a następnie „żywcem” przerzucić ją na płytę CD dla użytkowników CD32. Przy

takiej operacji oczywiste jest, że taka gra nie jest w stanie w pełni korzystać z możliwości systemu CD32.

Ale oprócz oprogramowania przeznaczonego specjalnie dla tej konsoli, jej użytkownicy mają jeszcze szeroki wachlarz możliwości. Istnieje cała masa normalnych amigowskich gier zapisanych na dyskach CD32 i szeroki wachlarz oprogramowania PD i shareware. Można również skorzystać z olbrzymiej biblioteki programów na dyskach CD jakie powstały dla zestawu CDTV. Nie wszystkie programy CDTV pozwalają się co prawda uruchomić na CD32, ale kompatybilność osiąga tu około 80 procent. Filmów zapisanych w standardzie MPEG także istnieje już dobrze ponad 100, a ich lista zwiększa się z dnia na dzień. A poza tym, zawsze przecież można wykorzystać CD32 jako niezłej klasy domowy odtwarzacz nagrań CD.

Warto w tym miejscu podać również nieco danych statystycznych (niestety, dysponujemy jedynie danymi dotyczącymi rynku bry-

tyjskiego). Na koniec 1993 roku okazało się, że spośród wszystkich gier zapisanych w technice CD-ROM największą sprzedaż uzyskiwały gry na CD32. Ponad 40 procent rynku to było CD32, a PC CD-ROM zdobył niespełna 30 procent. A warto wspomnieć, że CD32 był sprzedawany zaledwie przez 3 ostatnie miesiące zeszłego roku! Wiodącą pozycję na rynku gier CD utrzymywał CD32 przez kolejne pięć miesięcy 1994 roku i dopiero w czerwcu został wyprzedzony przez PC CD-ROM. Częściowo powodem utraty wiodącej pozycji były tu znane wszystkim kłopoty firmy Commodore, a częściowo gwałtowna ekspansja innych systemów (PC CD-ROM, CD-i, Sega i pierwsze egzemplarze 3DO). CD32 jest jednak w dalszym ciągu poważnym konkurentem dla tych systemów, zarówno ze względu na ilość oprogramowania (jest już przecież na rynku od ponad roku), jak i z powodów cenowych. Dla przykładu podajemy ceny sprzętu z rynku brytyjskiego na wrzesień 1994:

Panasonic 3DO – ok. 490 funtów
 Philips CD-i 450 – ok. 280 funtów
 Jaguar (bez CD-ROM-u) – 230 funtów
 Amiga CD32 – ok. 250 funtów

oraz przeciętne ceny gier na dyskach CD-ROM:

Amiga CD32 – 10–25 funtów
 CD-i – 20–42 funty (ok. 10 tytułów)
 Panasonic 3DO – 35–40 funtów (ok. 10 tytułów)
 Sega Megadrive – 18–45 funtów
 SNES – 35–65 funtów
 PC CD-ROM – 15–35 funtów

Tyle teorii, a jak rzecz wygląda w praktyce? Dzięki uprzejmości firmy „Hegstar Computing” otrzymaliśmy do testowania zestaw CD32. W skład zestawu wchodzi: sama konsola, joystick (spełniający jednocześnie funkcje myszki i joysticka), zestaw kabelek i płytka z grami „Oscar” i „Diggers”.

Całość sprawia dobre wrażenie – wygląda to solidnie i nowocześnie. Z niecierpliwością wkładamy płytkę do napędu i zamykamy pokrywę. Krążek bezszelestnie obraca się, co możemy obserwować przez okienko w pokrywie. Na ekranie telewizora pojawia się wizerunek graficzny „Amiga CD32” i ikony służące do wyboru jednej z dwóch gier zawartych na tym kompakcie. Wgrywanie trwa stosunkowo krótko i jak wspomniałem wcześniej, bezszelestnie – po chwili gierka jest już załadowana i możemy się bawić. Zabawa może wciągnąć bez reszty, więc zainteresowanie samym urządzeniem schodzi na dalszy plan. Dopiero przy zmianie programu, ponownie staje się to dla nas ważne, ale znów na krótko. No cóż, w porównaniu z wgrywaniem dyskietkowych wersji gier na Amigę, zabawa z CD32 to przyjemność. Z innych „eksperymentów”, spróbaliśmy odpalenia zwykłej płyty audio na CD32. Jakie efekty? No cóż, takie jak w przypadku normalnego odtwarzacza CD. Konstruktorzy CD32 przewidzieli na szczęście możliwość bezpośredniego podłączenia standardowych słuchawek do swojego urządzenia, z czego oczywiście skorzystaliśmy. W przypadku odsłuchiwania zwykłego kompaktu, na ekranie telewizora ukazuje nam się fajny obrazek odwzorowujący płytę kompaktową i odbijający się od jej

powierzchni promień lasera. Licząc na cudo lub pomyłkę producentów, zapakowaliśmy do CD32 krążek z filmem zapisanym w standardzie MPEG. Niestety temu zadaniu CD32 nie mogła już sprostać.

Ostatnio trafił do naszej redakcji również interfejs „Sernel” umożliwiający m.in. podłączenie do CD32 klawiatury od A4000 lub PC, a także połączenia CD32 z portem A500 i odpaleniu na tej ostatniej gierki na A1200. Nie zdążyliśmy jednak dokładnie zapoznać się z wszystkimi możliwościami tego urządzonek i dokładniejszy opis z testów „Sernela” zamieścimy w późniejszym terminie. Teraz informuję o tym nie bez przyczyny. Istnienie bowiem takich „wynalazków”, które są dostępne bez trudu w naszym kraju (i to za niezbyt duże pieniądze) świadczy dobitnie o tym, że CD32 przyjęła się już na naszym rynku i ma przed sobą przyszłość. A to stwierdzenie musi wpłynąć z kolei na naszą końcową ocenę Amigi CD32.

Do tematu CD32 będzemy jeszcze wielokrotnie powracać przy różnych okazjach, np. recenzjach gier, testach akcesoriów itp. tak więc tematu nie zamykamy, a wręcz przeciwnie, otwieramy. Jednak na początku tego artykułu stwierdziliśmy, że wyrazimy swój pogląd na to, czy warto inwestować ten sprzęt, czy też nie. Zobligowani tą obietnicą musimy, chcąc nie chcąc, podsumować nasze dotychczasowe doświadczenia i spostrzeżenia.

Amiga CD32 jest niewątpliwie urządzeniem nowoczesnym i za tak śmieszne pieniądze oczywiście warto ją kupić. Jednak zanim zdecydujemy się to zrobić musimy uświadomić sobie, że będzemy mieli olbrzymie problemy ze zdobyciem w Polsce oprogramowania (co jest największym minusem CD32 na naszym rynku), gdyż nie dość, że jest ono dość drogie, to jeszcze trudno osiągalne. Co gorsza gry na krążkach nie wykorzystują w pełni możliwości CD32 – są to przeważnie gry „żywcem” przeniesione z A1200. Oczywiście istnieją od tej reguły nieliczne wyjątki jak choćby „Microcosm”, „Pirates Gold” czy zapowiadane „TFX” i „Inferno”. Firmy software'owe niechętnie przystępują do realizacji nowych gier na CD32, gdyż w dalszym ciągu nie wyjaśniona jest sytuacja firmy Commodore. Jaka więc będzie przyszłość gier na CD32, trudno dziś prorokować, a wiadomo, że o jakości i „wzroście” sprzętu decyduje właśnie jakość i ilość dostępnych nań programów.

Za to dzięki dodatkowym rozwiązaniom, jak interfejs i inne przystawki, CD32 jak urządzenie dodatkowe do posiadanej już A500 (których w Polsce jest chyba najwięcej) wydaje się być wprost wymarzone rozwiązanie.

Jak wcześniej wspomniałem, temat dopiero otwieramy i chętnie poznamy opinie samych użytkowników CD32. Zapraszamy Was do współredagowania naszej rubryki – Wasze opinie są dla nas najważniejsze. Podzielcie się z innymi swoimi bolączkami, problemami i radościami. W dużej mierze, to od Was będzie zależało, jaka będzie opinia o sprzęcie, który posiadacie.

Pozdrawiamy wszystkich użytkowników CD32 i czekamy na listy od Was.

■ Leszek Krowicki i Marek Suchocki

G R Y

KLAX (Lynx)

Dzięki recenzowaniu gier na Lynx miałem okazję przypomnieć sobie o starszych, ale niejednokrotnie świetnych grach. W pogoni za nowościami, zachwytnieci super-gigantami na CD jak „Myst”, „The 7th Guest” czy „Under a Killing Moon” puszczałyśmy w niepamięć kwintesencję gier komputerowych – proste w zasadach gry logiczno-zręcznościowe. Do takich prostych, a



„nieśmiertelnych” hitów należy m.in. „Tetris”, który doczekał się niezliczonej ilości wcieleń na niemal wszystkie rodzaje maszynek do grania. Później powstało wiele gier które zainspirowane były ideą „Tetrisa” np. „Coloris”, „Twintris”. Jednak nigdy nie dorównały swą popularnością pierwowzorowi. Wspominając stare dzieje należy przywołać na pamięć dalekiego kuzyna „Tetrisa”, który swego czasu zyskał także szaloną popularność. Myślę tu o grze „Klax”, która pierwotnie powstała na Atari ST, a potem została przeniesiona na Amigę i na liczne

MORTAL KOMBAT 2 (Sega)

Tej nawałanki nie trzeba chyba nikomu rekomendować. Pierwsza część gry wywołała olbrzymie zamieszanie w komputerowym świecie, a to z racji niezwykle okrutnych i krwawych scen. Łamanie żeber, wyrwanie kręgosłupów i inne tego typu widoczki, były tam na porządku dziennym. Ta krwawa jatka szybko



MEGA DRIVE

NBA
LIVE
95



16
MB

SPORTS

16
MB

KONSOLOWE

typy automatów do gier – Coin-up. Teraz po kilku latach trafiła mi do rąk wersja „Klaxa” przeznaczona do konsoli „Lynx”. Uruchamiając tę sympatyczną grę poczułem, że odżyła we mnie stara sympatia do prostych gier logiczno-zręcznościowych. Wrażenie to spotęgował również fakt, że do „wielkiej rodziny graczy komputerowych” dołączył ostatnio mój syn, który dopiero odkrywa wsławni świat gier. Ja jako stary wyjadacz, zaskoczyłem na początku malca kilkoma starymi trickami i oczywiście triumfowałem. Nie na długo jednak, bo teraz dzieciaki to bardzo pojętne bestie i szybko okazało się, że „mały” ogrywa „starego”, jak chce. Nie mam jeszcze ochoty, aby przejść już na „komputerową emeryturę”, więc chyba będę musiał znaleźć sobie gry innego typu, w których „starzy” mogą jeszcze trochę „porządzić”.

Przejdźmy jednak do rzeczy, to jest do „Klaxa”. Gra powstała w 1991 r., a jej zasady są wyjątkowo proste. Wygląda to tak: po długim torze staczą się dół różnokolorowe klocki. My natomiast dysponujemy specjalną „lepaczką”, którą chwytamy klocki gdy te dojdą do końca toru. Następnie schwyte klocki musimy szybko układać na płoche znajdującej się poniżej toru, ale sposób w jaki je układamy, nie jest obojętny. Musimy bowiem dopasować sąsiednie klocki kolorystycznie. Tak więc możemy np. ułożyć kolejno 3 czerwone klocki jeden na drugim (w pionie), jeden obok drugiego (w poziomie) i po skosie (heksagonalnie). Uzyskujemy wtedy tzw. linię, która znika pozostawiając miejsce na następane klocki (podobnie jak w „Tetri-

sie”), a jednocześnie podwyższa się stan naszego licznika. Oczywiście gra kryje jeszcze wiele niespodzianek, jak np. klocki specjalne – „mokrzaczk”, które automatycznie przyjmują kolor dwóch sąsiednich klocków (o ile te są takie same), ciekawe pianse bonusowe, itp. Gra jest fajnie zrobiona graficznie i dźwiękowo. Biorąc pod uwagę, że „Lynx” jest konsolą przenośną, to oprawa dźwiękowa jest naprawdę rewelacyjna – brzmi to lepiej niż na Atari ST – digitalizowane odgłosy, okrzyki publiczności, brawa i jęki zawodcu. Gra pięknie wciąga i jest naprawdę ekstra. Sprawdź więc, czy nie masz jej w swoich starych zbiorach, bo gra dostępna jest także na Amigę i ST, a warto czasami powrócić do starszych rzeczy.

■ MS



znalazła swoich zagorzałych zwolenników i pewnie tyle samo przeciwników. Ci drudzy zorganizowali wielki raban na rzecz ograniczenia, a nawet wyeliminowania scen brutalnych w grach komputerowych, co oczywiście było najlepszą reklamą tej gry. Teraz emocje już trochę uciuchły, a w międzyczasie powstała organizacja ELSPA, której zadaniem jest ustalanie limi-

tów wiekowych dla graczy na wzór filmów. Ciekawe, że „Mortal Kombat 2” został zaliczony do kategorii „dozwolone od lat 15”.

Cóż można powiedzieć o tej nowej grze. W zasadzie różnice w stosunku do pierwowzoru są niewielkie. Ot, kilka nowych postaci, trochę nowych, nietypowych ciosów, inne scenerie i to właściwie wszystko. Ale gra może się podobać. Entuzjaści krwawych mordobić mogą nasycić się widokiem ścinanych głów, śmiertelnych ciosów, kałuż krwi, itp. Gra nie ustępuje graficznie pierwszej części, a chyba ją nawet przewyższa.

„Mortal Kombat 2” w wersji na Segę, trafił do sprzedaży znacznie wcześniej niż powstała jego wersja na inne komputery: PC i Amigę. Dlatego posiadacze Segi nie muszą popadać w kompleksy z powodu braku dopływu nowości na ich maszynkę. Spokojna głowa. Sega górą!

wienie efektownych wrzutek do kosza. Udało im się to znakomicie i dzięki temu, na ekranie telewizora, możemy podziwiać wiele świetnych zagrań zakończonych efekciarskimi koszami. Myślę, że miłośników basketbala nie trzeba więcej przekonywać, że warto w tę gierkę zagrać. Odstraszająca może być tylko cena cartridge'a z grą – 1.800.000 – ale czegoż się nie robi dla „miłości”.

■ MS



NBA '95 (Sega)

Koszykówka w Polsce bije szczyty popularności, a to za sprawą licznych transmisji telewizyjnych z pojedynków najlepszej ligi świata – NBA. Myślę więc, że propozycja udziału w rozgrywkach wraz z najlepszymi drużynami spotka się z dużym zainteresowaniem miłośników gier komputerowych i koszykówki zarazem. Posiadacze Segi już mogą cieszyć się nową grą sportową – NBA '95 – przeznaczoną na ich maszynki. I znów Sega górą! Właściciele pecetów i Amig, będą musieli na tę grę jeszcze trochę poczekać, a jest na co. Szybka i sprawnie zrealizowana gra, dostarcza naprawdę wielu emocji. Na uwagę zasługuje dobra oprawa graficzna i dźwiękowa, zaś językiem uwagi autorów było możliwie wiernie przedsta-

KONSOLE-NEWS

• Na kampanię reklamową Jaguara firma Atari wydała w samych USA około 30 mln dolarów. To jednocześnie i dużo, i mało, jeśli wziąć pod uwagę, że kampania reklamowa samej gry „Donkey Kong Country” firmy Nintendo pochłonęła około 10 mln dolarów.

• Przewiduje się, że w samych Stanach Zjednoczonych w ciągu pierwszego roku od premiery zostanie sprzedanych 300 tys. czytników CD do Jaguara.

• W samej Wielkiej Brytanii w latach 1992-93 sprzedano 1,4 mln konsol SNES i 1,8 mln konsol Sega MegaDrive.

• Natomiast przewidywana światowa sprzedaż konsol systemu 300 ma wynosić 10 tys. miesięcznie.

• Philips rozpoczął nową agresywną kampanię promocyjną swego systemu CD-i. Nowy model 450 trafił do brytyjskich sklepów w cenie detalicznej 299 funtów. W najbliższych dniach ma trafić do sprzedaży w cenie 449 funtów model fabrycznie wyposażony w cartridge DV umożliwiający odtwarzanie filmów zapisanych w formacie Video CD.

• Amerykański oddział koncernu Sony – Sony Corporation of America – utworzył nową firmę Sony Computer Entertainment of America. Na razie jedynym zadaniem tej nowej firmy ma być promocja i sprzedaż najnowszego dziecka Sony – PlayStation – na rynku amerykańskim. Urządzenie to powinno pojawić się na rynku japońskim jeszcze w tym roku, a na rynek amerykański powinno trafić na początku 1995 roku. Stacja wykorzystuje 32-bitowy procesor RISC oraz dodatkowe procesory do obsługi grafiki i dźwięku. Pozwala na przetwarzanie danych z prędkością zbliżoną do systemów 500 MIPS oraz odtwarzanie pełnoekranowych nagrań wizyjnych z prędkością 30 klatek na sekundę.

• Amerykańska firma Life Fitness, produkująca m.in. rowerki treningowe Lifecycle, pracuje w tej chwili nad stworzeniem Life Fitness Entertainment System. Ma to być powstałe przy współpracy z Nintendo urządzenie łączące technikę Lifecycle z konsolą SNES. Ma to pozwolić na miłsze i ciekawsze wykonywanie ćwiczeń. Wiadomo że marzeniem wszystkich producentów popularnego sprzętu do ćwiczeń Rzeczywistych jest, aby ich sprzęt potrafił nie tylko przyciągnąć, ale również utrzymać użytkownika. A trzeba przyznać, że taka samotna jazda na rowerku Lifecycle jest szalenie nudna. O ileż ciekawiej byłoby, gdyby ćwicząca osoba mogła pedałując ogiątać na monitorze ciekawy widok przesuwaną się z prędkością zależną od prędkości pedałowania. A systemy multimedialne w połączeniu z urządzeniami treningowymi dają jeszcze bogatsze możliwości. Nic na przykład nie stoi na przeszkodzie, aby opór stawiany przez pedały był zmienny i zgodny z profilem drogi aktualnie wyświetlanej na ekranie. Po prostu LFES może stać się jeszcze jednym urządzeniem sterującym dla gier komputerowych. Dla czegoż niby gier typu „Tour de France” nie można by rozgrywać pedałowaniem na rowerku Lifecycle?

Nowości

CENA
169 000,-

AMIGA



MneMotron

Doskonała, relaksująca gra dla miłośników komputerów.
Dziesiątki fantastycznych animacji i muzyczek.

CENA
58 000,-



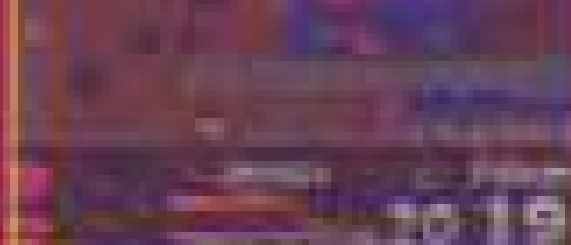
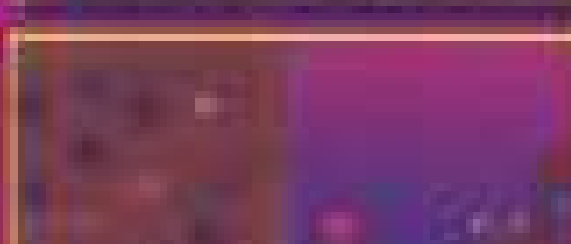
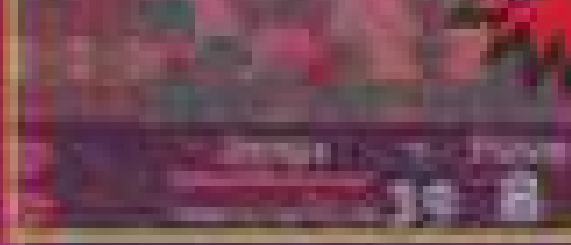
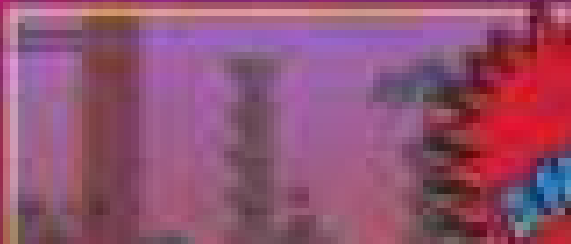
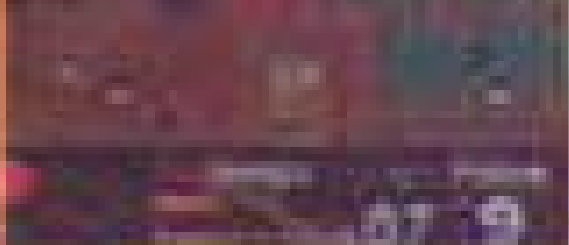
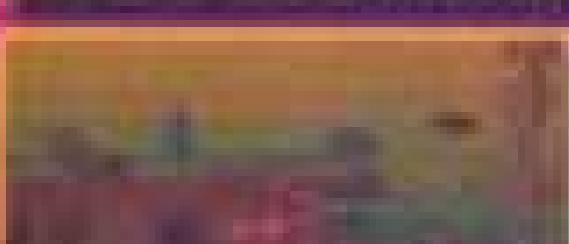
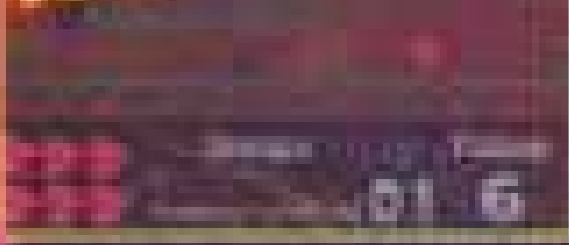
LAZARUS

Gra zręcznościowo - labiryntowa

Era wojen gwiazdnych. Opuszczona przez ludzi baza na planecie AN-ALFA-BETA kryje pięć ważnych strategicznie przedmiotów, których strzegą zbuntowane roboty. Zadaniem pułkownika Colonneta, uzbrojonego w karabin laserowy, jest ich odnalezienie.

KOMPUTER: C-64, wkrótce Amiga.

WKRÓTCE



CENA
169 000,-

Dynamiczna i wciągająca
gra zręcznościowa.
Trzydzieści długich
i urozmaiczonych poziomów.

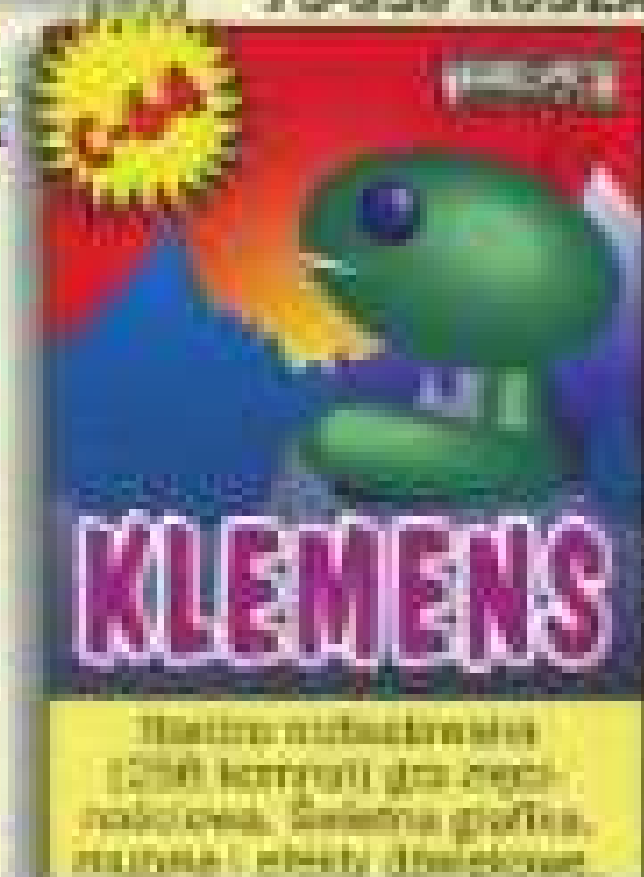


Ceny zawierają podatek VAT.
C-64 49 000,- zł
AMIGA 99 000,- zł
IBM PC 185 000,- zł

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



Gra zręcznościowa.
Skłoni potężną galonę na 40 planetach. Niezwykłe wrażliwość odziedziczonego do Dżina Swallowera.



Teatro muzyczne
1200 kwerend gra zręcznościowa. Szermierka grafika, muzyka i efekty dźwiękowe.



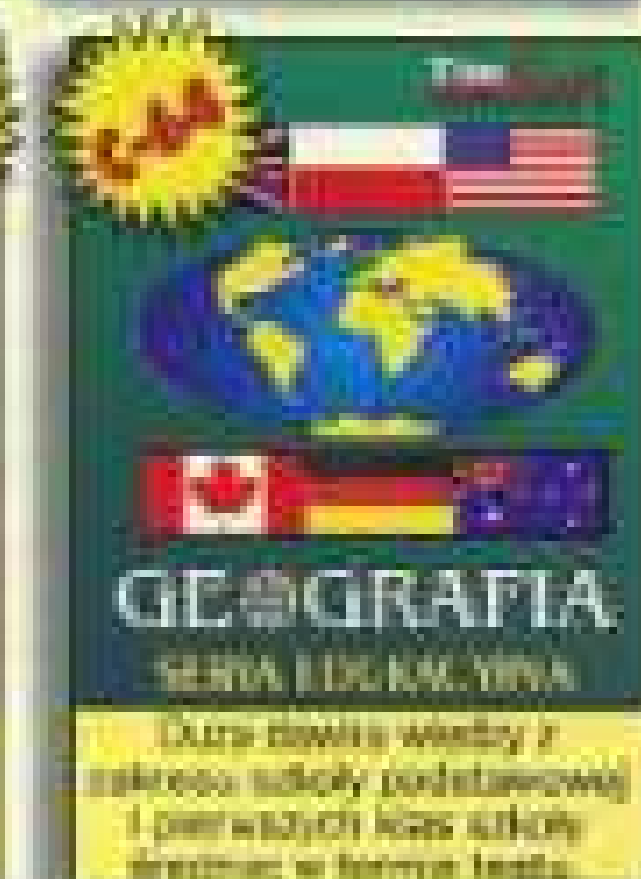
Interaktywny edytor muzyki, narzędzie dla programistów oraz kilka skomplikowanych efektów, do przetestowania.



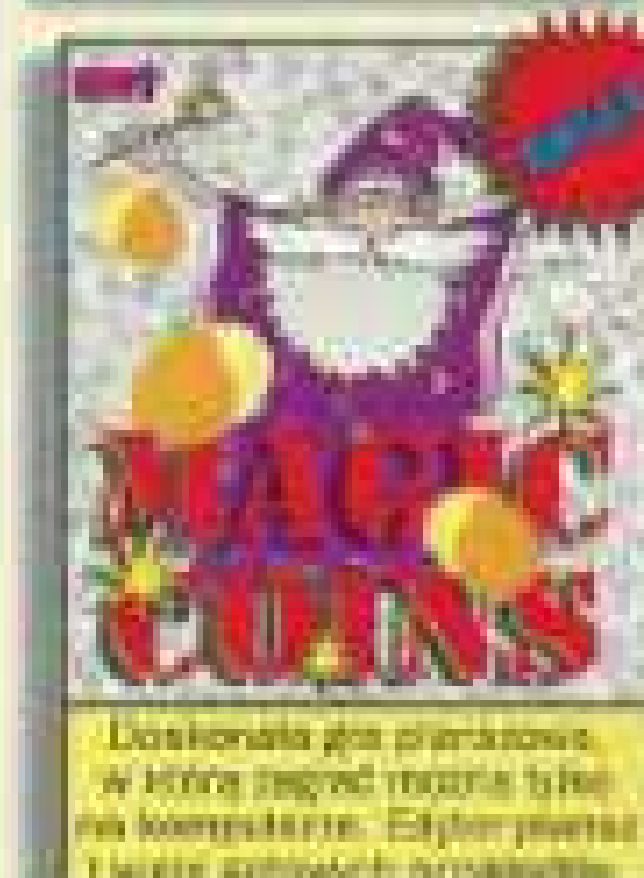
Skala danych wiedzy z zakresu chemii podstawowej i pierwszych klas szkół średnich w formie testu.



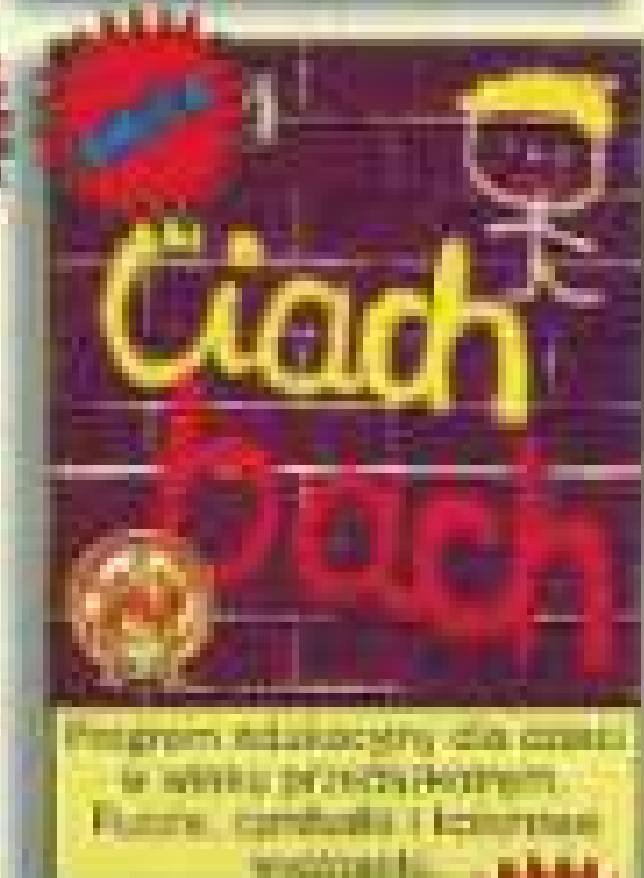
Granie dla wszystkich. Dwie gry, z których każda może włączyć na drugie pole.



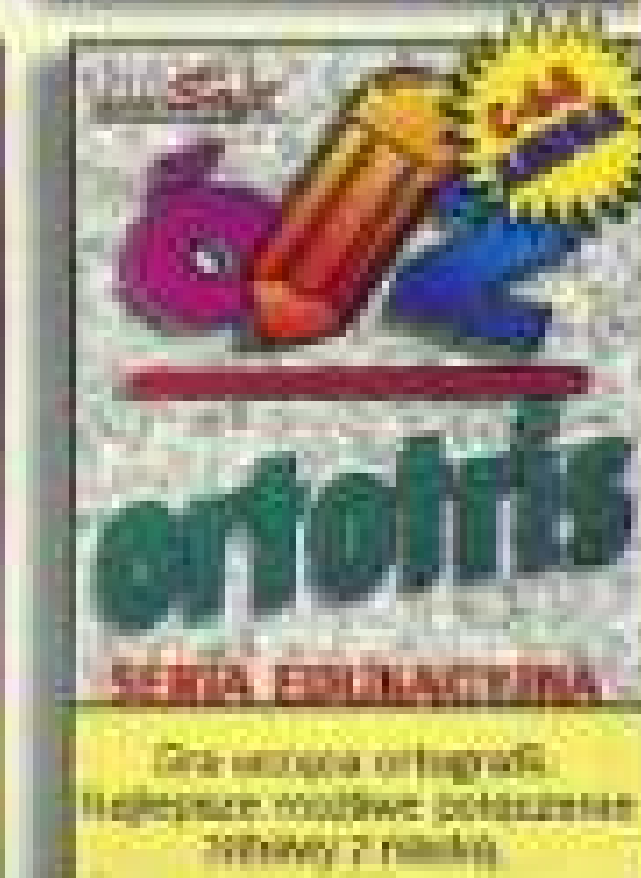
Dziesiątka wiedzy z zakresu szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich w formie testu.



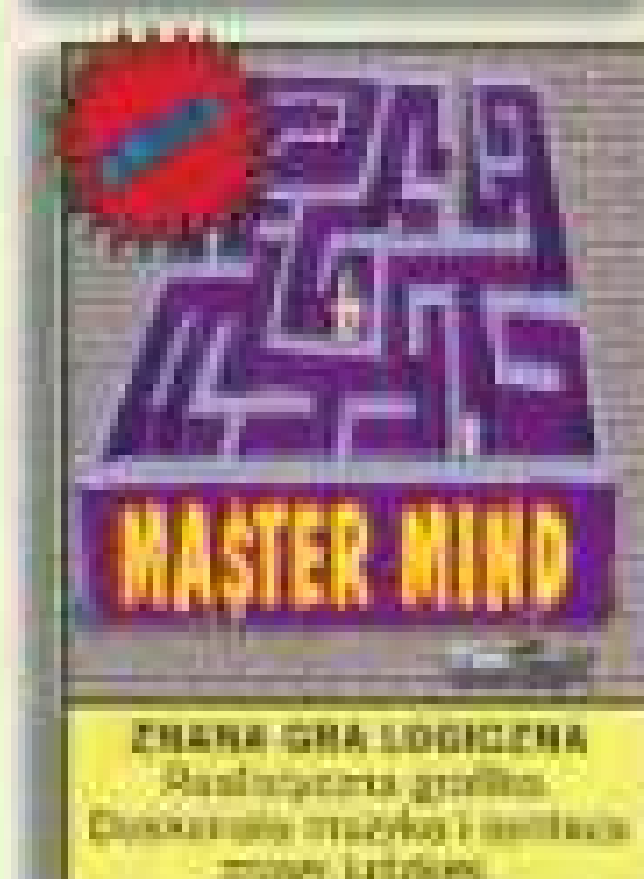
Doskonała gra przygodowa. W której zagadnąć można tylko na komputerze. Ekstremalnie szybki i wiele innych przemyśleń.



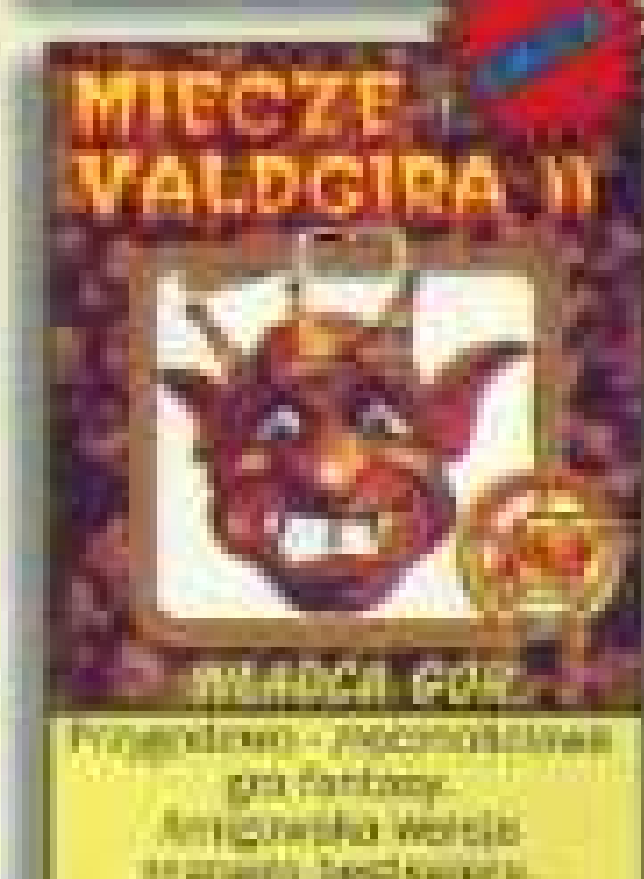
Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Funtki, zabawki i kieszonki.



Gra wycpa ortofizji. Najlepsze możliwe połączenie wiedzy z nawią.



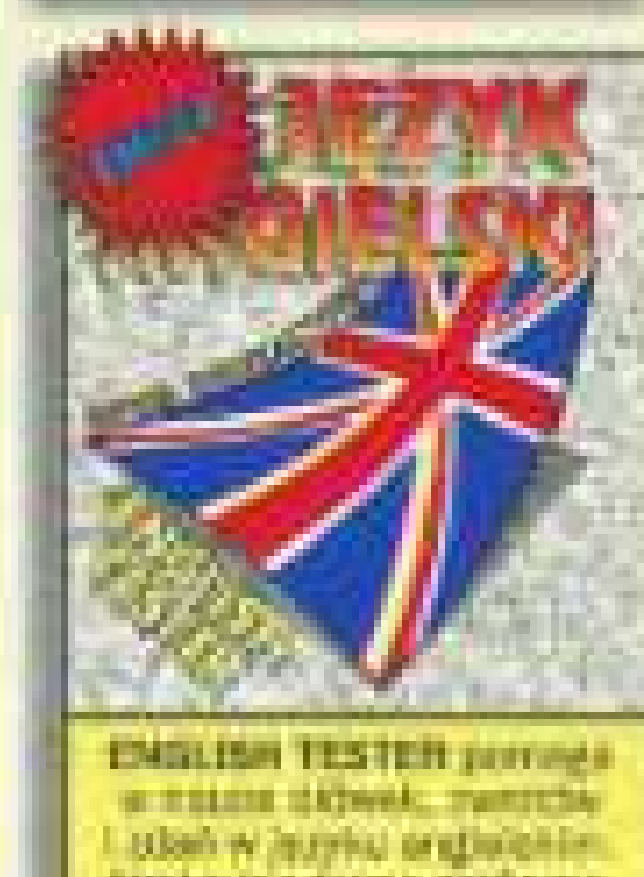
ZNANA GRA LOGICZNA. Realizacja grafika. Dwieście możliwych i ciekawych rozwiązań.



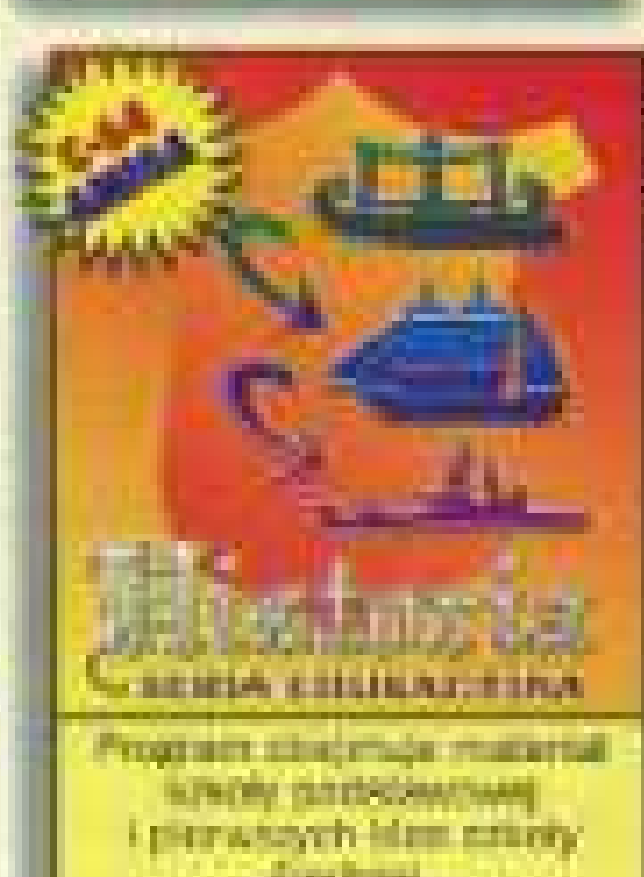
Wygodna - nowoczesna gra fabularna. Amigowska wersja starego bestsellera.



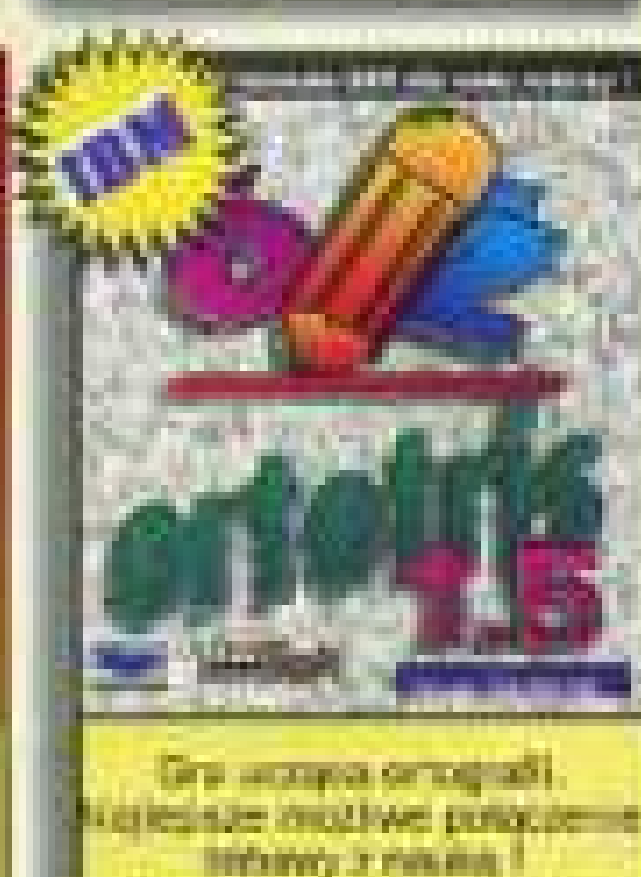
DEUTSCH TESTER pomaga w nauce słówek, zwrotów i zdań w języku niemieckim. Analizuje formę gramatyczną.



ENGLISH TESTER pomaga w nauce słówek, zwrotów i zdań w języku angielskim. Analizuje formę gramatyczną.



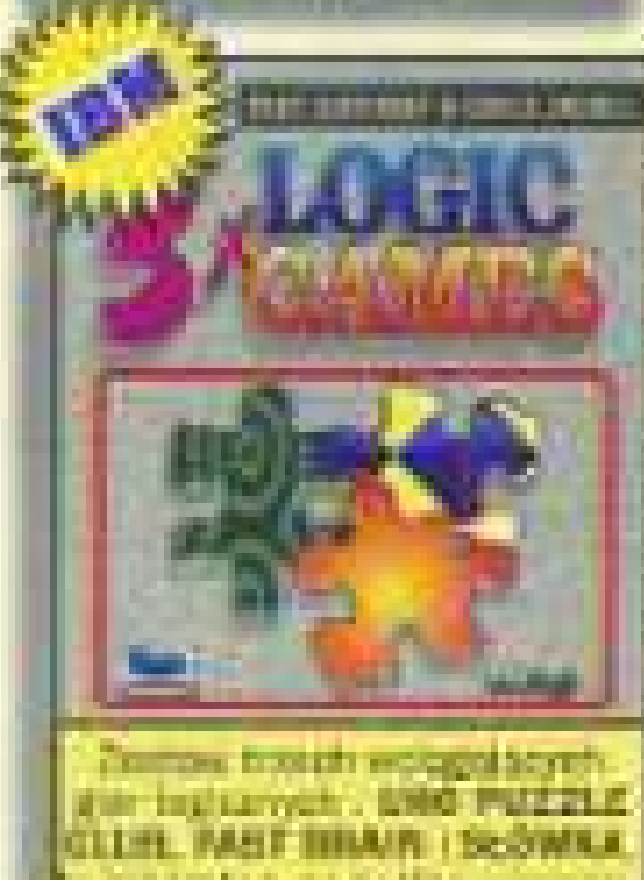
Program oblicza materiał i pierwszy klas szkoły średniej.



Gra wycpa ortofizji. Najlepsze możliwe połączenie wiedzy z nawią.



Logik Clamors - gra logiczna. Amigowska wersja starego bestsellera.



Logik Clamors - gra logiczna. Amigowska wersja starego bestsellera.



Logik Clamors - gra logiczna. Amigowska wersja starego bestsellera.

UWAGA ! Hurtownie i sklepy. Proszymy o przesyłanie na kartce pocztowych. Należy podać swój pełny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Do każdego zamówienia dołączamy koszty przesyłu. Przy zamówieniach wysyłanych na jedno adresie udzielamy 5% rabatu! KATALOGIEM NIE WYWIŁAMY. Wszelkie wydawanie przez nas programy.

Nowość. Przestaw się na kolor.



2,3 mln zł

sugerowana cena detaliczna
(zawiera VAT)

ATARI



**przenośna konsola
do gier w kolorze ze
wspaniałym dźwiękiem.**

4096 kolorów, 16-bitowy procesor graficzny taktowany zegarem 16 MHz, regulowanie głośności czterokanałowego dźwięku stereo, stereofoniczne gniazda słuchawkowe, regulacja jasności obrazu, podświetlenie ekranu, 3,5" kolorowy wyświetlacz LCD wysokiej rozdzielczości, dla leworęcznych – obracanie obrazu o 180°, przycisk pauzy, dwie pary przycisków fire, 7 dodatkowych funkcji, 8-kierunkowy joystick, gniazdo sieciowe umożliwiające podłączenie do 8 Lynxów na raz; zasilanie 9V: baterie, sieć, zapalniczka samochodowa, dostępnych blisko 100 gier.

Dalszych informacji nt. sprzedaży hurtowej i detalicznej udziela:

Autoryzowany dystrybutor firmy Atari na terenie Polski:

ATAR SYSTEM: ul. Śródkowa 3a, 53-662 Wrocław, tel. (071) 556460, fax (071) 735052.

Adres do korespondencji: ATAR SYSTEM, skryt. poczt. 2180, 53-675 Wrocław 44.

ATARI
Akcja na wysokich obrotach!

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych” doprowadziliśmy Księcia Valhalla do końca pierwszego poziomu. Dwa kolejne poziomy. Przy okazji chcieliśmy poinformować naszych Czytelników, że „Valhalla and the Lord of Infinity”, to zaledwie pierwsza część większego cyklu przygód Księcia. Na razie wiadomo nam o co najmniej dwóch dalszych częściach, które niedługo powinny trafić na rynek.

LEVEL 2 – THE SANCTUARY

Dalsze przygody rozpoczynasz w pomieszczeniu nr 1. Obejrzyj dokładnie płytkę podłogową i wyciągnij Udko Kurczaka (LEG OF CHICKEN). Podpiecz udko na Grillu i upieczone daj Czaszce. Przejdź przez otwarte drzwi i porusz płytkę podłogową obok drzwi prowadzących do sali nr 4. Wyciągnij Złoty Klucz (GOLDEN KEY) i otwórz nim drzwi obok ołtarza z bryłą lodu. Przelóż dźwignię lewara na końcu korytarza i wejdź do komnaty nr 3.

Podnieś Złoty Patek (GOLD STICK) i porusz płytkę podłogową za skrzynią. Weź Napój Siły (STRENGTH OF POTION) i przejdź do sali nr 2. Tutaj wypij ten napój i przenieś Ciężką Wazę blokującą dostęp do klucza. Wróć do sali nr 1 i otwórz skrzynię oraz weź jej za-

VALHALLA

AND THE LORD OF INFINITY

wartość – Książkę i Zakęcie Wiatru (WIND CHARM).

Wróć teraz do miejsca, w którym znalazłeś Golden Key, włóż Patek w otwór lewara, pociągnij za dźwignię i wejdź do sali nr 4. Tutaj przelóż dźwignię obok skrzyni i podejź do Ołtarza FOUR DIMENSION. Włóż książkę Godzin (BOOK OF HOURS) do wody i zabierz podarowany Zegar (WATCH), który się pojawi. Udaś się do komnaty nr 3, podejź do Szamana Czasu (SHAMEN OF TIME) i podaruj mu Zegar. Pozwoli Ci teraz przejść.

Wejdź przez otwarte drzwi do sali nr 15 i podnieś Srebrny Klucz (SILVER KEY). Przelóż dźwignię lewara w dolnej części pomieszczenia i połóż Srebrny Klucz na grillu. Weź Srebro i połóż je na formie, a następnie zabierz powstały klucz i otwórz nim drzwi.

Przejdź teraz do sali nr 8 i wyciągnij spod płytki podłogowej klucz do skrzyni. Wróć z powrotem do sali z Głową Lwa i

otwórz nim skrzynię. Weź z niej Kufel (TANKARD), udaj się do sali nr 2 i nalej do niego Piwa. Odszukaj duży, brzydki grzyb w pobliżu wejścia do sali nr 4 i postaw na nim Kufel, a ten szlachetny napój zamieni się w lurę. Zanies Kufel Szamanowi Nieczystości (SHAMEN OF IMPURITY) i daj mu się napić. Wejdź w otwarty już korytarz obok niego, obejź dookoła i wyjmij spod płytki podłogowej Napój Chroniący przed Zimnem (POTION OF COLD PROTECTION). Teraz podejź do Bryły Lodu, wypij ten napój, podnieś ją i zanies do Piekarnika (OVEN) w sali nr 4. Po stopieniu się lodu weź Oko Nieba (EYE OF HEAVEN), wróć do sali nr 2 i połóż je na Tarczy Słonecznej (SUN). Weź powstałego Kamiennego Lwa (STONE OF LEO), przejdź do sali nr 3 i połóż go na Głową Lwa. Zabierz Złoty Symbol, przejdź obok Szamana Czasu i połóż Symbol na neutralizujący pole elektryczne Kamień (DEACTIVATE STONE). Chwyć dostępny już Magiczny Pierścień (MAGIC RING) i udaj się do pomieszczenia z wieloma dziurami.

Połóż Pierścień na Ołtarzu i weź Złoty Klucz – otwiera on drzwi komnaty nr 7. Skieruj tam swe kroki.

Przelóż dźwignię dwóch lewarów, sprawdź podłogę i podnieś klucz. Przejdź do pokoju nr 2, otwórz nim skrzynię i weź zawartość – Popioły (ASHES) oraz klucz do skrzyni. Opuść to pomieszczenie i podejź do Ołtarza z Feniksem (PHOENIX). Posyp go popiołem, a pojawi się Drewniany Krzyż (WOODEN CROSS). Wejdź do sali nr 7 i połóż go na Biblii, a zamieni się w Złoty Krzyż (GOLDEN CROSS). Przejdź do sali nr 8 i daj go Szamanowi Świętej Trójcy. Wejdź do sali nr 8, podnieś GEM i połóż go na kolce. Weź stąd Gem Człerech Wiatrów (GEM OF FOUR WINDS), klucz spod płytki oraz Krew (BLOOD). Zładuj to wszystko do kieszeni i udaj się do sali nr 4.

Otwórz skrzynię i weź klucz oraz butelkę z Napojem Artura. Podejź teraz pod drzwi sali nr 9, otwórz je i wejdź do środka. Podnieś złamany kij oraz płytkę podłogową. Wróć do miejsca, gdzie leży butelka z rozlanym klejem i skleń nim złamany kij (połóż kij na klej). Na tym etapie powinieneś mieć już ze sobą trzy podłogowe płytki. Przejdź w prawo i użyj tych płytek do zapełnienia trzech kolejnych dziur.

Hej

TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!

Napewno wśród naszych Czytelników jest wielu zagorzałych „detektywów”, dla których postać Sherlocka Holmesa nieodcznie kojarzy się z Londynem i zawiłymi zagadkami kryminalnymi. Musiele więc wiedzieć szanowni gracze, że na CD istnieje jeszcze conajmniej kilka tytułów typowo detektywistycznych. Jednym z nich jest „CITY 2000”. Akcja gry nie rozgrywa się jednak w przeszłości, ani nawet teraźniejszości, a w niedalekiej przyszłości – w roku 2000. Miejscem akcji jest Londyn, a głównym bohaterem – John Daring. Jego zadaniem, a zarazem graczem, jest powetrowanie groźnego przestępcy Stanisława Roostera, który trzyma w szachu całe miasto. Czy uda Ci się położyć kres jego bezkarnej działalności?

„City 2000” posiada statyczną grafikę, ale za to rewelacyjnej jakości – SVGA. W swoich wędrówkach po Londynie możesz zobaczyć najznamiensze budowle i charakterystyczne miejsca tego pięknego miasta. W sumie jest tego 1500 lokacji. Statyczne obrazy są jednak czasami przeplatane scenkami animowanymi, których łączna długość wynosi ok. 45 min.

Ogólnie program może się podobać, ale przeznaczony jest raczej dla ludzi lubiących rozwiązywać zagadki logiczne, a do tego znających dość dobrze język angielski.



Grę ufundowała firma

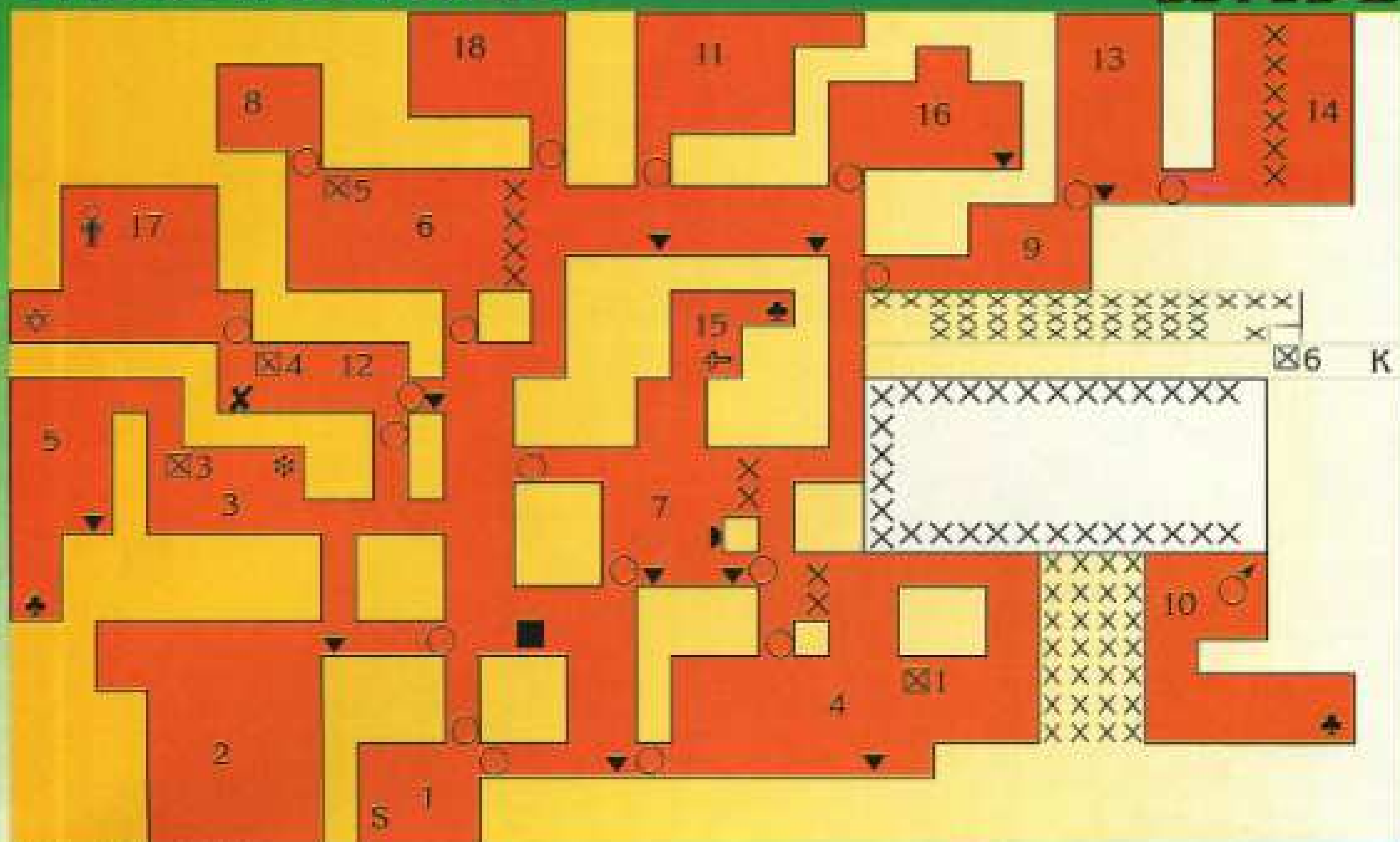


MASTER s.c.
Warszawa
ul. Cybisa 4

tel. 644 48 47
643 81 21
fax. 644 48 16

KUPON KONKURSOWY

UWAGA! Gry 2000 MOŻE BYĆ TWOJA!
Wystarczy wyciąć ten kupon, nakleić go na kartę pocztową i wysłać na adres redakcji aby wziąć udział w losowaniu! Podaj swój adres.



Grafika wiktoria © CGS.

Przejdź przez powstałą kładkę i wyjmij spod odklejonej płytki podłogowej w sali nr 10 Drewniany Znak. Otwórz skrzynię i weź z niej GEM.

Przejdź teraz w pobliże pokoju nr 11 i włóż sklejoną patyk w otwór lewara na ścianie. Wejdź do sali nr 11, podnieś Srebrny Pręt, kamień (ROCK) spod płytki i połóż GEM na kołcach.

Przejdź dalej – pod drzwi sali nr 12 – włóż pręt w otwór, szarpnij za dźwignię, wejdź do środka i podnieś klucz. Teraz postaw butelkę z krwią na pnju Drzewa Ofiarnego (SACRIFICIAL TREE) a na ścianie pojawi się dźwignia. Pociągnij za nią, wyjdź z komnaty i udaj się do sali nr 9. Tutaj wrzuć do Wody Spokoju kamień (ROCK) i weź łeb Wilkołaka. Przejdź do sali nr 6, otwórz skrzynię i weź z niej Ciekły Metal oraz Czar Wiatru. Skieruj się do sali nr 4 i połóż Drewniany Znak na różowym plastyku.

W powstały odcisk włóż Ciekły Metal, weź Złoty Symbol jaki się utworzy i idź do sali nr 10. Tutaj połóż ten Symbol na kamieniu neutralizującym i zabierz z końca korytarza Magiczny Pierścień.

Zanieś go na Ołtarz w pomieszczeniu z mnóstwem dziur i podnieś Banknot Funtowy. Połóż Banknot na Kasie (TILL) w sali nr 7 i zbierz Złote Monety. Pójdź do sali nr 9 i połóż je na Stółku Przemian (STOOL OF CHANGE). Wejdź do sali nr 13, podnieś Zielony Pręt, wypij Napój Artura i weź Miecz z Dilos (SWORD OF DILOS) – ten z prawej. Pociągnij za dźwignię, przejdź w prawo, połóż Miecz nad przepaścią i przejdź na drugą stronę. Pójdź do Ołtarza i wrzuć głowę

Wilkołaka do Morza Światła. Zabierz Srebrny Półksiężyc (SILVER CRESCENT) i sprężentuj go Szamanowi Księżycy (SHAMEN OF MOON) w sali nr 7.

Przejdź obok niego do sali nr 15 i wyjmij spod płytki podłogowej GEM. Teraz w pobliżu sali nr 16 włóż w otwór w ścianie Zielony Pręt. Przejdź przez otwarte drzwi i podnieś Pająka (SPIDER).

Pociągnij za dźwignię na dole i przejdź do sali nr 14. Przejdź po Mieczu i wyjmij z otwartej skrzyni Czar Wiatru oraz Magnes.

Przejdź, zabierając Miecz, do sali nr 11. W miejsce butelki ze Staminą połóż na taborecie Magnes, a on przyciągnie z drugiego laboretu Metalową Skrzynkę.

Wróć do sali nr 7, połóż Pająka na Ołtarzu Obfitości i weź Sztabkę Złota. Daj ją Szamanowi Obfitości w sali nr 12 i przejdź obok niego do sali nr 17. Spójrz pod płytkę podłogową – możesz przeczytać książkę – i weź Srebrny Klucz z górnego lewego rogu. Otwórz tym kluczem drzwi do sali nr 18 i wyjmij spod płytki Czar Wiatru. Pójdź teraz do rozlanego kwasu siarkowego w sali nr 6 i wrzuć Metalowe Pudełko. Weź powstały Pergamin. Pójdź do sali nr 16 i umieść cztery Czary Wiatru na odpowiednich podstawkach – Północ (N), Południe (S), Wschód (E) i Zachód (W). Wrzuć do Ołtarza za zburzoną ścianą Klejnot Czterech Wiatrów (GEM OF FOUR WINDS) i weź Złoty Symbol, który połóż na kamień w sali nr 15. Podnieś trzeci Magiczny Pierścień i zrób to samo, co z pozostałymi.

Pójdź do piwn z atramentu (w pobl-

- ⊗ 1 SHAMEN OF IMPURITY
- ⊗ 2 SHAMEN OF THE MOON
- ⊗ 3 SHAMEN OF TIME
- ⊗ 4 szaman obfitości
- ⊗ 5 szaman świętej Trójcy
- ⊗ 6 szaman świętej wody
- ××× Przepaść
- Drzwi
- ⊗ Głowa lwa
- ⊗ Ołtarz zmartwychwstania
- Bryła lodu
- ⊗ Magiczny pierścień
- ▼ Dźwignia lewara
- ▶ Kasa (z pieniążkami)
- ⊗ Drzewo ofiarności
- Święty grail
- S Start
- K Koniec

zu sali nr 16) i połóż na nich czysty Pergamin. Przeczytaj go i wrzuć do płomienia w sali nr 6. Podnieś Czaszkę Śmierci (SKULL OF DEATH) i umieść ją następnie w Wodzie zmartwychwstania (RESURRECTION WATER) w sali nr 15. Weź powstałe w ten sposób Nieśmiertelne Łańcuchy i umieść je w Nieśmiertelnym Płomieniu (INFINITY FLAME) w sali nr 18. Podnieś Złoty Symbol i umieść go na kamieniu w sali nr 17. Śmiało weź teraz Kielich Świętego GRAALA i napełnij go ambrozją w sali nr 8.

Teraz pójdź do końca poziomu, daj napój Szamanowi, przejdź do klucza używając Miecza, podnieś klucz i otwórz nim ostatnio drzwi. Przejdź w prawo i wchodząc do trzeciego poziomu tej niezwykle skomplikowanej i wspaniałej gry, ale o tym następnym razem.

• Jan Doroszkiewicz



P.P.H.U.

AVAX

04-029 Warszawa
ul. Rozłucka 5/5;
tel/fax. (0-22) 10-69-58 (g. 9-16)



OFERTA HANDLOWA 01.12.94

1. LICENCJONOWANE GRY

NA KOMPUTERY AMIGA I IBM

688 Attack Sub	PC/Amiga	280
American Poker + data dysk	Amiga	145
Another World	PC/Amiga	345
Apodya	PC	280
Assassin	Amiga	280
Ardeny	PC	390
Banshee	A1200	540
Birds of Prey	PC/Amiga	280
Black Crypt	Amiga	280
Body Blows+SuperFrog+Overdrive	Amiga	650
Budokan	PC/Amiga	280
Buzz Aldrin's Race...	PC	805
Chuck Rock 2	Amiga	305
Colossus	PC	430
Corridor 7	PC	710
Creatures	Amiga	280
Cruise for a Corpse	PC/Amiga	345
Dangerous Streets	PC/Amiga	280
Deluxe Strip Poker	PC	525
Demon Blue	PC/Amiga	170
Dizzy Excellent Adventures	Amiga	360
Dracula	PC/Amiga	465
Dune I	PC/Amiga	280
Elektro Body	PC	285
Epic Pinball (Flipper 2)	PC	280
Euro Soccer	PC/Amiga	280
Fields of Glory	PC	855
F-14 Fleet Defender	PC	1.040
F 15 II	PC	780
F 16 Combat Pilot	PC/Amiga	170
F 117 A	PC/Amiga	670
Flashback	PC/Amiga	345
Fliper	PC	360
Franko	Amiga	245
Frontier - Elite II	Amiga	735
Frontier - Elite II	PC	720
Genasia	PC/Amiga	525
Gielda Światowa	Amiga	195
Goblins 2	PC/Amiga	515
Grand Prix Unlimited	PC	480
Hand of Fate ver. pol.	PC	795
Harpoon	PC/Amiga	280
Heartlight	PC	285
Heartlight	Amiga	200
Heimdall 2	PC/Amiga	585
Heimdall 2	A1200	625
Heroes 357	PC	280
Hired Guns	PC	695
Hired Guns	Amiga	835
Hoyle Book of Games vol. 2	PC/Amiga	280
Humans	Amiga	610
Humans	PC	660
Imperium Galactica	PC	245
Indianapolis 500	PC/Amiga	280
Innocent	PC	830
Innocent	Amiga	685
Janosik	Amiga	115
Karciarz	Amiga	160
Kasparov's Gambit	PC	670
Legends of Valour	PC/Amiga	345
Lethal Weapon	Amiga	355
Low Blow	PC	480
Magiczna Księga	Amiga	245
Mean Machine	Amiga	220
Mentor	Amiga/A1200	355
Operation Stealth	PC/Amiga	345

Oscar	Amiga	260
Oscar	A1200	270
Oscar	PC	305
Pacific Strike	PC	915
Patriot	PC	550
Pirates!	PC/Amiga	280
Powermonger	PC/Amiga	280
Privater	PC	735
Rampart	PC	280
Return of the Phantom	PC	795
Risky Woods	PC/Amiga	280
Road Rash	Amiga	280
Robbo	PC	285
Rooster	Amiga	150
Rooster 2	Amiga	190
Sabre Team	Amiga	400
Sabre Team	PC/A1200	480
Seal Team	PC	490
Seawolf	PC	735
Shadow Caster	PC	795
Shadowlands	PC/Amiga	280
Skid Marks	Amiga	400
Sky High Stuntman	Amiga	220
Soccer Kid	PC/A1200	475
Soccer Kid	Amiga	460
Space Hulk	PC	650
Space Hulk	Amiga	515
Space Quest 1	PC/Amiga	405
Spy Master	PC	240
Street Fighter 2	PC/Amiga	345
Street Hassle	Amiga	115
Strike Commander	PC	795
Stunt Driver	PC	195
Subwar 2050	PC	795
Super All Stars	Amiga	360
Surf Ninjas	PC/A1200	280
Syndicate ver.pol.	PC	695
Syndicate	Amiga	585
Task Force 1942	PC	795
T F X	PC	1.300
The Big 100	PC/Amiga	500
The Last Soldier	Amiga	190
Theatre of War	PC	250
Theme Park	PC	795
Theme Park	A1200	795
Traps & Treasures	Amiga	400
Trolls	Amiga	235
Trolls	PC/A1200	260
UFO	PC	855
Universe	PC	625
Universe	Amiga	585
Uridium 2	Amiga	390
Valhalla	PC	465
V for Victory	PC	495
Wing Commander	PC/Amiga bez 600	280
Winter Super Sports	PC/Amiga	235
Wirkid	Amiga	400
Xenobots	PC	430

2. CD ROM PC/AMIGA CD-32

Banshee	CD-32	540
Battle Isle II	PC	1.950
Cinematic	PC	1.550
Compton '95	PC	1.160
Crime Patrol	PC	1.850
Dangerous Creatures	PC	1.330
Dangerous Streets	CD-32	515
Encarta '94 (oem)	PC	2.050

Frontier - Elite II	PC	870
Gabriel Knight (oem)	PC	900
Heimdall II	PC	625
Heimdall II	CD-32	585
Living Books (bajki)	PC	620
Mad Dog 2 (oem)	PC	950
Media Euro	PC	2.270
Mega Race (oem)	PC	900
Microcosm (oem)	PC	820
NHL Hockey '95	PC	735
Privater	PC	735
Shadow Caster	PC	795
Sherlock Holmes	PC	610
Seawolf	PC	735
Space Hulk	PC	650
Star Lord	PC	1.490
Summer Olympix	CD-32	515
Surf Ninjas	CD-32	515
Syndicate	PC	695
T F X	PC	1.695
The Animals	PC	735
The Journeyman Project	PC	1.130
The Labyrinth of Time	PC	1.590
The Lawnmower Man (oem)	PC	780
The New Grolier (encykl.)	PC	950
The 7-th Guest	PC	1.050
Theme Park	PC	795
Tornado	PC	610
Trolls	CD-32	515
Universe	CD-32	585
Whale's Voyage	CD-32	515
Who Shot Johnny Rock?	PC	950
World Atlas 5.0	PC	750

3. LICENCJONOWANE PROGRAMY

UŻYTKOWE I EDUKACYJNE

ABC Chemii	Amiga	175
Amisłownik (ang-pol, pol-ang)	Amiga	195
ETeacher v. 2.5 (angielski)	PC	395
ETeacher v. 2.5 (francuski)	PC	395
ETeacher v. 2.5 (niemiecki)	PC	395
FD Kat	PC	250
Grammar Tree (ang.)	PC	395
Mickey Euro (ang. dla dzieci)	PC	2.790
Organizator	Amiga	195
Ortografia	Amiga	175
Pitagoras kl. 7,8 + egz. wst.	PC	395
Pitagoras kl. 1,2 LO	PC	395
Pitagoras kl. 3,4 LO + matura	PC	395
Pitagoras kl. 7,8	Amiga	210
Pitagoras kl. 1,2 LO	Amiga	210
Pitagoras matura	Amiga	210
Program FIRMA...ISC	PC	950
Softeczka 1, 2, 3, 4	PC	300
Super Memo	Amiga	495
Wirtschafts Deutsch	PC	180

Wszystkie ceny są podane w tys. złotych, są cenami detalicznymi i zawierają podatek VAT.

Sprzedż wysyłkowa za pobraniem pocztowym. Przy zakupach powyżej 300 tyś. zł koszty przesyłki ponosi firma „AVAX”.

Specjalna oferta dla odbiorców hurtowych i sklepów (prosimy o kontakt).

COMPUTER STUDIO

- ▶ BETRAYAL AT KRONDOR
- ▶ TIE FIGHTER
- ▶ LANDS OF LORE
- ▶ MASTER OF ORION
- ▶ DETROIT
- ▶ HEIMDALL



Gry Komputerowe

10/94



COMPUTER STUDIO



Wydanie specjalne
3/94

CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO”?

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:

+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza

+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszt) = 38.000 zł

Na odrocie blankietu (w miejscu na korespondencję) napisz które numery zamawiasz.

Przekaz wyślij na adres redakcji:

CGS COMPUTER STUDIO

ul. MARSA 5

04-202 WARSZAWA

COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.

Składanka 2-3-4 cena 20.000 zł

Zawiera 18 opłów z pierwszych numerów „CS”: COLORADO, MAYA, ELYIRA I, F-29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

Składanka 5-6-7 cena 20.000 zł

Zawiera 15 opłów z wcześniejszych numerów „CS”: POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

CS 3/93 (11) cena 15.000 zł

FIRST SAMURAI cz.2, CADAVER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELYIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

CS 4/93 (12) cena 15.000 zł

ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

CS 5/93 (13) cena 15.000 zł

MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X-WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

CS 6/93 (14) cena 15.000 zł

WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X-WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2.

CS 7/93 (15) cena 15.000 zł

SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3.

CS 1/94 (16) cena 15.000 zł

LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2.

CS 2/94 (17) cena 15.000 zł

CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

CS 3/94 (18) cena 15.000 zł

ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

CS 4/94 (19) cena 15.000 zł

INFERNO, ARNIE, MASTER OF ORION, PERIHELION, CYBER RAGE, FIELDS OF GLORY, BETRAYAL AT KRONDOR, B-WING, BEHOLDER 2, ULTIMA 2 UNDERWORLD.

CS 5/94 (20) cena 15.000 zł

PATRIOT, DETROIT, MASTER OF ORION, TIE-FIGHTER, BETRAYAL AT KRONDOR, HEIMDALL 2, LANDS OF LORE.

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery mają temat przewodni.

WS 2/92 cena 10.000 zł

FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3.

WS 3/93 cena 10.000 zł

PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2.

WS 4/93 cena 10.000 zł

RED BARON, F15 II, MIG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3.

WS 5/93 cena 10.000 zł

SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4.

WS 1/94 cena 10.000 zł

BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5.

WS 2/94 cena 15.000 zł

FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE 2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2.

WS 3/94 cena 15.000 zł

COMBAT AIR PATROL, AV-88, PERFECT GENERAL, ELF, FALCON (5), CIVILIZATION (8), INTRUDER (5), DUNA II (1), SUPREMACY, SUPERMEMO, 3D CONSTRUCTION KIT (3), WORDPERFECT FOR AMIGA, A HARD DAY'S NIGHT.

COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL – pismo zajmujące się popularyzacją wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu i literatury. Ukazał się jeden numer.

CSP 1/93 cena 15.000 zł

AMIGA KONTRA PC, EDYTOR TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

GRY KOMPUTEROWE – Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

GK 1/93 cena 15.000 zł

„Dwunastu gniewnych ludzi” – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych.
*Recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE, MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, itd.
*Tipsy – X-WING, F-117A (klawisze), SUPERFROG
*Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOO, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
*Mapy – DARKSEED

GK 1/94 cena 15.000 zł

Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
*Recenzje – ULTIMA VII, ELITE 2, SUBWAR 2050,

TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.

*Lista Przebojów

*Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLAN 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

GK 2/94 cena 15.000 zł

„Komputerowe piczenie czyli o grach od kuchni”.
*Recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNON FODDER, DARK SUN i inne.
*Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

GK 3/94 cena 15.000 zł

„CD-ROM wymóg nowych czasów”.
*Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, 1942 PACIFIC AIR WAR, AGES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne.
*Jak Grać – ALONE 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

GK 4/94 cena 15.000 zł

„CD-ROMowy zwrot głowy”.
*Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER
*Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGAI, UNDER KILLING MOON, BIDFORGE
*„Komputery kontra Konsola”.
*Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4.

GK 5/94 cena 15.000 zł

Na pomoc CD: „Karta RealMagic”.
*Recenzje CD – DEMONSGATE, MANIAC MANSION 2, SHERLOCK HOLMES VOL. 1, DUNE, MICRODOSM, MYST
*Jak Grać – WHO SHOT JOHNNY ROCK?, HERO QUEST DATA DISK, LAURA BOW 2, AMERICAN REVOLT (3), DOOM (4), POLICE QUEST 4, CANNON FODDER, FURRY OF FURRIES
*„Komputery kontra Konsola”

GK 6-7/94 cena 15.000 zł

„Lowcy -buraków”.
*Recenzje – C.I.T.Y.2000, REUNION, ELFMANIA, SETTLERS, PERIHELION, BATTLE ISLE 2, FRANKO, PHOBOS'99, XARGON, RAPTOR, RED HELL
*Jak Grać – LARRY 6, 1982, STRIKE COMMANDER, ISHAR 2, FURRY OF FURRIES, REBEL ASSAULT

GK 8-9/94 cena 15.000 zł

*Nowości – K-240, KAJKO I KOKOSZ, SINK OR SWIM, HEIMDALL 2, FLIPPER
*Jak grać – MAD DOG 2, LANDS OF LORE, ISHAR 2, ULTIMA 9 – PAGAN.

GK 10/94 cena 16.000 zł

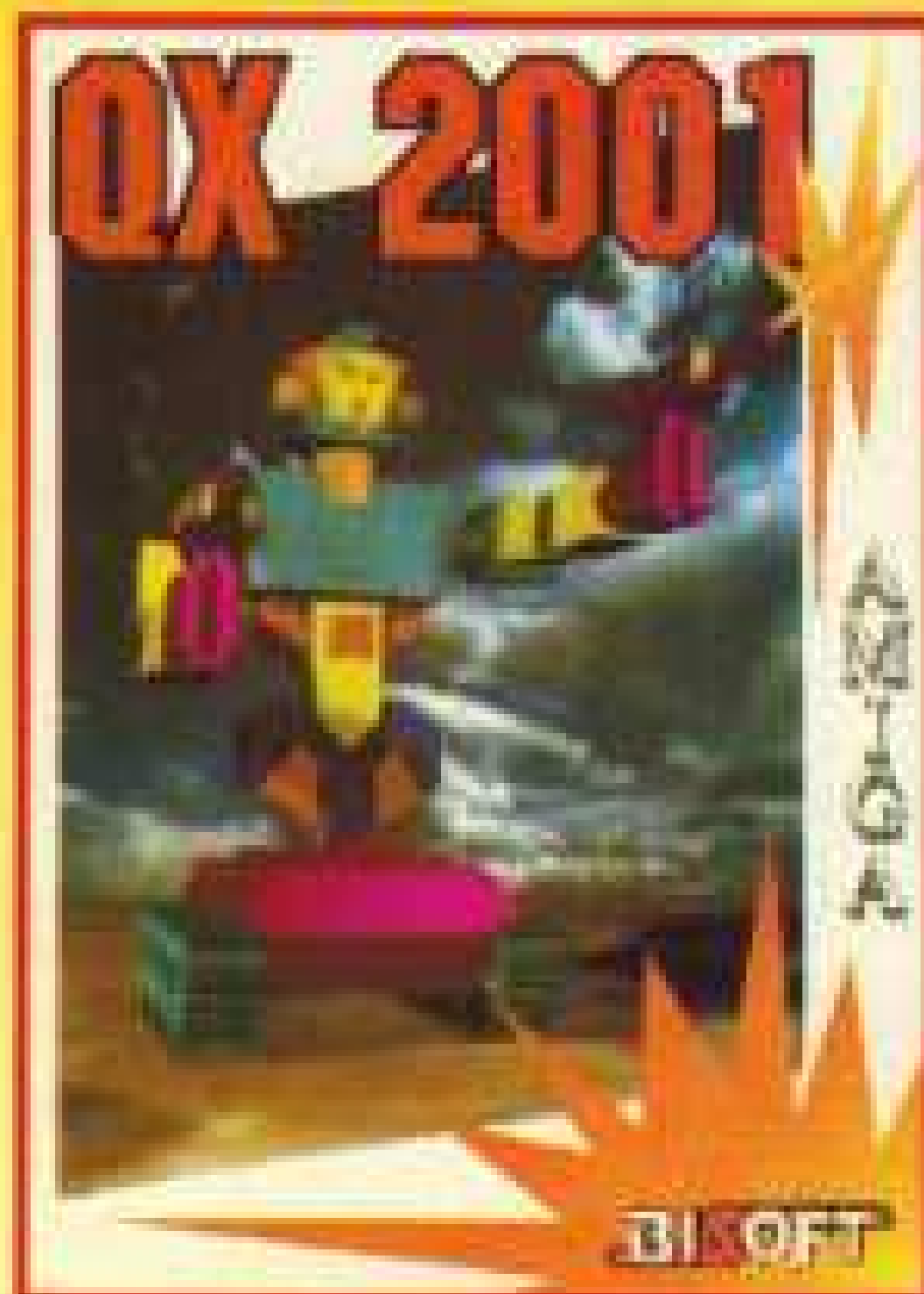
*W co Grać – LOST EDEN, FATTY BEAR'S, LAWNMOWERMAN
*Jak Grać – ISHAR 3, FURRY OF FURRIES, UNIVERSE, SETTLERS, ULTIMA 8.

BISOFT

**POLSKIE
PROGRAMY
KOMPUTEROWE NA
AMIGĘ I PC**

Zamówienia na adres:
BISOFT
62-020 SWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23
tel.(061) 17-46-07

Sprzedż wysyłkowa
za zaliczeniem pocztowym
Dla odbiorców hurtowych
wysokie rabaty



QX 2001

Wcielasz się w pancerz super nowoczesnego robota, będącego wynikiem wspólnych prac naukowców całej planety. Twoim zadaniem jest przedostanie się na tyły kosmicznych piratów i unieszkodliwienie urządzeń zainstalowanych w celu zniszczenia Ziemi.

STREFA CIEMNOŚCI – pierwsza prawdziwie odlotowa Polska strzelanka. Dowodzisz eskadrą myśliwców kosmicznych by stawić czoła najeżdżącej.

SWIDRON – twoim zadaniem jest zebranie możliwie największej ilości diamentów w poszczególnych komnatach.

MAJSTEREK – świetna zabawa dla najmłodszych. Jest to komputerowa wersja układania klocków zawierająca dwa programy w jednym: Murarz dający możliwość układania gotowych obrazków i Konstruktor do tworzenia nowych rysunków.

HEXIS

Najnowsze, pełne „bajerów” wcielenie Tetrisa. Zmągasz się z klockami, które wybuchają, strzelają, zalewają ekran wodą i klonują się. Każdy kłoczek to nowa niespodzianka.

Możliwość wczytywania dowolnego modułu muzycznego oraz tworzenia tabeli rekordów z kilku komputerów.

CENA: 125.000



AMIGA
500, 500+, 600, 1200
1 MB

SWAP!

Wielopozostomowa układanka z ciekawymi sceneriami: Egipt, kosmos, ponure zamczysko...

Każdy etap to nowe wyrwanie.

Wspaniała grafika i rewelacyjna muzyka autorstwa XTD.

CENA: 110.000



AMIGA
500, 500+, 600, 1200
1 MB

INTRUDER

OPROGRAMOWANIE KOMPUTEROWE

61-680 Poznań, ul. Jarowa 37
tel. (0-61) 77-10-15

Uwaga sklepy i hurtownie!

Oferujemy korzystne warunki sprzedaży. Dzwoncie po informacje!
Wystawiamy faktury VAT. Podane ceny zawierają VAT.

Amigę i PC
Amigę i PC
Amigę i PC

UWAGA PeCetowcy!

SPECJALNIE DLA WAS COŚ EXTRA: (NAJPRAWDOPODOBNIJ)

PIERWSZY W POLSCE KLUB UŻYTKOWNIKÓW PC
UDOSTĘPNIAJĄCY SWOJĄ BIBLIOTEKĘ PROGRAMÓW

SHAREWARE I PUBLIC DOMAIN

GRATIS!

PLUS MASA INNYCH ATRAKCJI.....

PAKIET INFORMACYJNY PO PRZESŁANIU
ZNACZKA ZA 5 000 zł (w 1995 r. – ok. 50 gr.)

KASZTEL (PC)

ul. WIERZBOWA 42

59-300 LUBIN

KASZTEL (PC) TO:

100% TWOJEJ WYGODY

I 100% TWOICH OSZCZĘDNOŚCI!!!

TO NIEMOŻLIWE? SPRAWDŹ...

HEGATAR COMPUTING

01-360 WARSZAWA,

ul. Człuchowska 25

HALA TARGOWA „WOLA”

zapraszamy od pon. do piąt.

w godz. 16 – 19 tel/fax 638-1209

a także Gielda Komputerowa, ul. Grzybowska –
stanowisko nr 15 (sob/niedz.)

* GRY TV NINTENDO 8-BIT
oraz cartridge wymiana/sprzedaż

* GRY TV SEGA 16-BIT
oraz cartridge wymiana/sprzedaż

**CD
EXPLOSION!**

POLECAMY NOWE TYTUŁY BRYTYJSKICH CZASOPISM
NAJTAŃSZE CD W POLSCE! Ceny 180.000 – 250.000 zł

PC GAMER CD
PC HOME CD
PC ZONE CD
PC TODAY CD
PC PLUS CD
PC FORMAT CD
PC POWER CD
CD ROM GAMER
CD ROM MAGAZINE
CD ROM NOW

CD ROM TODAY
CD ROM USER
AMIGA USER CD32
AMIGA CD32 GAMER
AMIGA FUTURE CD32
MAC FORMAT CD
FUTURE MUSIC CD
EDGE (konsole)
SEGA PRO CD
CD POWERPLAY

Do każdego czasopisma załączany 1 dysk CD. średnio
500MB z nowymi programami co miesiąc!

Dogodne formy zakupu – odkładanie wysyłki za
pobranie, roczna prenumerata.

Ceny mogą ulec zmianie; koszty wysyłki są doliczane do
cen detalicznych.

PRENUMERATA

Wiemy, że czasami macie problemy ze zdobyciem nowych numerów „Gier Komputerowych”. Lekarstwem na to, może być stała prenumerata naszego czasopisma. Można ją zrealizować na dwa sposoby:

1. Prenumerata krajowa na I kwartał '95 w „Ruch-u”

Należność (18.000 zł x 3) za numery styczniowy, lutowy i marcowy '95 można już wpłacać do oddziałów „Ruch” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! „Ruch” NIE przyjmuje już zamówień na numery listopadowy i grudniowy. Aby zamówić je na drodze prenumeraty, należy złożyć zamówienie w redakcji i to jest właśnie ten drugi sposób.

2. W redakcji przyjmujemy zamówienia na 6 lub 12 kolejnych numerów „GK” poczynając od numeru następnego tj. 11/94.

Cena 1 egz. w prenumeracie wynosi 18.000 zł.

Zamawiający prenumeratę nie ponosi kosztów pocztowych związanych z wysyłką czasopism, a także nie ponosi skutków ewentualnych zmian cenowych.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli ktoś nie chce niszczyć pisma i wycinać blankietu można przesłać jego kserokopię lub

odpowiednio wypełnić zwykły przekaz pocztowy.

Jak zapewne zauważyliście na blankiecie poza tytułem „Gry Komputerowe” widnieją także: „Computer Studio” i „Wydanie Specjalne Computer Studio”. Można więc korzystając z tego jednego blankietu zamówić prenumeratę wymienionych wcześniej tytułów.

Przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów „Computer Studio” i 3 lub 6 kolejnych „Wydawni Specjalnych Computer Studio”.

Uwaga! Okienka z wybranymi pozycjami należy ZAKREŚLIĆ - czyli można postawić krzyżyk, „v”, kółko, lub zamalować. Pozostałych okienek NIE SKREŚLAĆ.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów „Gier Komputerowych”, „Computer Studio” lub „Wyd. Spec. Computer Studio” należy skorzystać z tego samego blankietu i w ten sam sposób, jak opisano wyżej, zaznaczyć wyraźnie, które pozycje zamawiamy. Wykaz zawartości poszczególnych numerów czasopism znajdziecie na stronie 41.

ZESTAWY ARCHIWALIÓW TANIEJ!

Decydując się na zakup zestawu ZESTAWU numerów naszych czasopism możesz uzyskać znaczne oszczędności. Uwaga, nie można do-

wolnie mieszać numerów z poszczególnych zestawów. Zniżki dotyczą więc wyłącznie zestawów wyszczególnionych poniżej.

GRY KOMPUTEROWE

Zestaw I - wszystkie 8 numerów - tylko 55.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Zestaw II - nr 3, 4, 5 - tylko 30.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

Zestaw III - nr 6, 7, 8 - tylko 40.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

COMPUTER STUDIO

Zestaw I - nr 11, 12, 13, 14, 15 - tylko 50.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO

Zestaw I - 3/93, 4/93, 5/93 - tylko 20.000 zł + 7.500 koszty przesyłki

Zestaw II - 1/94, 2/94, 3/94 - tylko 30.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Jakby nie liczyć, to i tak się opłaca! Wykaz zawartości poszczególnych numerów i ich zawartości, znajdziecie na stronie 41. Pamiętaj, że zamawiając zestaw archiwaliów, napisz na blankiecie w miejscu „Uwagi” - ZESTAW.

Czytelnie wypełniony blankiet, nadaj w urzędzie pocztowym. Zachowaj odcinek dla wpłacającego na wypadek ewentualnej reklamacji.

Świadczenia dodatkowe		Oplata
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
PRZEKAZ POCZTOWY na zł		poczta
słownie złotych		
Adresat		
CGS - Computer Studio		
ul. Marsa 6		
04	202	Warszawa
Nr nadania	Stempel okręgowy	podpis przyjm.
	<input type="checkbox"/>	
Dzień nadania	<input type="checkbox"/>	podpis kontr.
	<input type="checkbox"/>	
Odcinek dla adresata		
ulica, nr domu, nr mieszkania		
ozn. kodowe	poczta	
ADRESAT		
CGS - Computer Studio		
Imię i nazwisko (nazwa)		
ul. Marsa 6		
04 - 202 Warszawa		
Dzień nadania	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
Starannie przechowywać		
Dowiedz nadania przekazu pocztowego (potwierdzenie)		
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)		
ulica, nr domu, nr mieszkania		
ozn. kodowe	poczta	
CGS - Computer Studio		
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)		
ul. Marsa 6		
ulica, nr domu, nr mieszkania		
04 - 202 Warszawa		
Dzień nadania	<input type="checkbox"/>	Oplata
	<input type="checkbox"/>	zł
	<input type="checkbox"/>	podpis przyjm.
	<input type="checkbox"/>	nadania

KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych”. Rozstrzygnięcie ostatniego z nich, cieszącego się największym powodzeniem – konkursu „trzech kuponów” opublikujemy dopiero w następnym numerze. Termin przyjmowania kart pocztowych z kuponami wyznaczaliśmy bowiem 15 grudnia, a więc już po „zamknięciu” tego numeru. Oczywiście nagrody wysłaliśmy wcześniej, aby nie „tortuować” długim czekaniem laureatów konkursu KONKURS II (trzy pytania)

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartach pocztowych wysłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:

1. Ile części gry „Secret of Monkey Island” powstało dotychczas?
2. Z jakiej gry pochodzi ilustracja zamieszczona na okładce tego numeru „GK”?
3. Jaka firma jest producentem gry „Lion King”?

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie przeczytaliście ten numer, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

Nagrodami w konkursie są gry:

- RISE OF THE ROBOT (PC CD-ROM)

- EXPERYMENT DELFIN (Amiga)
- QX 2001 (Amiga)
- STREFA CIEMNOŚCI (Amiga)
- ŚWIDROŃ (AMIGA)
- MAJSTEREK (Amiga)
- WILD WEST (PC)
- MYTH (AMIGA CD32)
- RALLY SIMULATOR (C-64 dysk)
- JOCKY WILSONS (C-64 kaseta)

UWAGA! Koniecznie napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!

Na odpowiedzi czekamy do 5 stycznia '95

UWAGA! Tradycyjnie już w numerze zamieściliśmy konkurs, w którym główną nagrodą jest kompakt z grą „CITY 2000” – szczegóły wewnątrz numeru.

Fundatorzy nagród:

- L.K. AVALON, Rzeszów, skryt. poczt 66
- X-LAND, Kraków, ul. Cystersów 16
- MIRAGE, Warszawa, ul. Abrahama 4
- DISCOMP, Warszawa, ul. Kinowa 19 (DH. „Kamionek”)
- DMG DIGITAL, Warszawa, Al. Jerozolimskie 2

NAGRODY, NAGRODY...

Rozwiązanie konkursu z „Gier Komputerowych” nr. 10/94. Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. 7 Gates Invinity
2. Core Design
3. Chicago

Nagrody otrzymują:

1. MAREK KONRAD, Ostrów Maz., otrzymuje grę „Last Soldier” ufundowaną przez Mirage Software
2. JANUSZ JODŁOWSKI, Krosno; otrzymuje grę „Frankenstein” ufundowaną przez L.K. Avalon
3. PAWEŁ WOJTKIEWICZ, Koszalin; otrzymuje grę „Robbo” ufundowaną przez - Land
4. PIOTR RZERZYCHA Goleśze; otrzymuje grę „Last Ninja 3” ufundowaną przez „Discomp”
5. MAREK HAREŻA, Gilwice; otrzymuje grę „Nocturna” ufundowaną przez L.K. Avalon

Grę „The „7th Guest” na PC CD-ROM ufundowaną przez firmę MASTER wylosował – SEBASTIAN BUJAK z Gorzowa Wilk., ul. Bohaterów Lenino 1d/3

Gratulujemy! Nagrody wysłamy pocztą.

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer Studio

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

Zamawiam Wydanie Specjalne CS

2/92	2/93	3/93	4/93
5/93	1/94	2/94	3/94

Zamawiam Gry Komputerowe 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

PRENUMERATA
Chcę prenumerować:

CS	3	6	12
MS	3	6	12
GK	6	12	

185 - Istotowa Specjalna
187 - Gry Komputerowe

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer Studio

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

Zamawiam Wydanie Specjalne CS

2/92	2/93	3/93	4/93
5/93	1/94	2/94	3/94

Zamawiam Gry Komputerowe 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

PRENUMERATA
Chcę prenumerować:

CS	3	6	12
MS	3	6	12
GK	6	12	

185 - Istotowa Specjalna
187 - Gry Komputerowe

Nr karty (kraj) _____ poręczel		Notatka dotycząca _____	
Antywano dnia _____ 19__ r. podpis _____		Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem Przeano na rachunek _____ dnia _____ 19__ r. Podpis odbiorcy albo nr r - ku bankowego _____	
Zamiana dowodu tożsamości Nr _____ rodzaj dowodu _____ wydany przez _____ miejsce i data wydania _____ 19__ r.		Dział wypłaty Nr karty wypł. _____ przekazów _____ podpis wypłac _____	

GWIAZDKOWY PREZENT DLA CIEBIE I TWOJEGO PC-ta

z firmy

Karty muzyczne



Pro Sonic 16

- 16-bitowa karta muzyczna z interfejsem SCSI
- 100% zgodności z Sound Blaster Pro i AdLib
- MP5&MP52, Windows 3.1
- General MIDI

MEDIA VISION



3-D Sound Cards

- 16-bitowa karta muzyczna z interfejsem SCSI
- przestrzenny dźwięk
- 100% zgodność z Vesa, UBE/AI, AdLib, MP5&MP52
- 20-głosowy, 4-kanalowy syntezytor YAMAHA OPL3

Zestawy Multimedialne



- CD ROM drive double speed 680 MB, transf. 300Kb/s, prędkość 350 ms, bufor 64 Kb
- Karta muzyczna Pro Audio Spectrum 16 z interfejsem SCSI
- zestaw głośników
- 4 programy na CD, w tym Encyklopedia Comptona

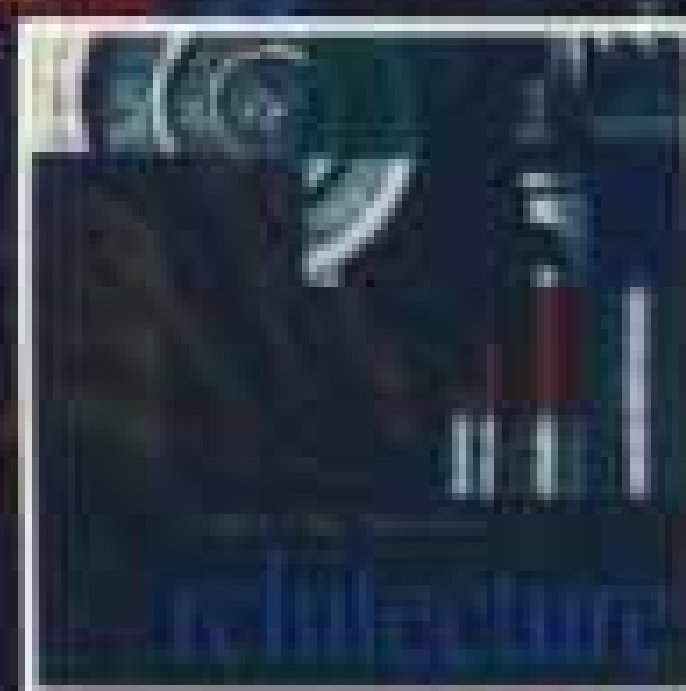
10\$

od firmy

Medio



Za każdy zakupiony program



Polecamy szeroki wybór oprogramowania na CD-ROM

Emarex
IMPORT-EXPORT

Warszawa
Tel./fax 31-70-20

SOFT
design

ul. Radziwile 13
01-164 Warszawa
Tel./fax 37-37-14,
37-05-65, 37-80-43

Sklep Gier Komputerowych

W poprzednim numerze, wprowadziliśmy nową rubrykę – „Sklep Gier Komputerowych”. Nie zamierzamy jednak naśladować tu innych polskich prawników komputerowych zamieszczających długie listy programów, które można za ich pośrednictwem nabyć. W „Grach Komputerowych” ograniczymy się do kilku zaledwie tytułów, które naszym zdaniem są najlepsze i godne polecenia. Będziemy dążyć do tego, aby w każdym kolejnym numerze znalazły się inne gry, a nasza rubryka pojawiłaby się jako część na wstępie do naszego katalogu. Tak więc oprócz samego tytułu gry, będziemy mogli zobaczyć kilka screenów

i przeczytać krótką notkę o tym programie. Dodatkowo postaramy się tak dobrać tytuły gier do naszego „sklepu”, aby większość z nich opisana była w danym numerze naszego czasopisma. W ten sposób nasza nowa rubryka będzie spełniała podwójną rolę – po pierwsze, będzie promowała dobre programy (głównie polskie), a po drugie, ułatwi nabycie legalnych wersji tych gier.

Uwaga! Zapraszamy do współpracy firmy i autorów gier zainteresowanych taką formą sprzedaży swoich produktów.

MENTOR

cena: 375 tys.

Nareszcie polska przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Zarówno strona graficzna, sam pomysł jak i wykonanie nie ustępują dobrym wzorcom zachodnim. W grze wcielasz się w postać młodego chłopca, którego największym marzeniem jest skompletowanie kapeli rockowej. Przeżywa przy tym wiele niesamowitych przygód nie wyłączając spotkania z UFO i lotem na odległą planetę. Obszerniejszy opis „Mentora” znalazł się w poprzednim numerze tj. „GK” 11/94 na str. 11.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM; 5 dyskietek.
(w cenie uwzględniono koszty przesyłki)



STREET HASSLE

cena: 130 tys.

Nawałanka jakich mało! To nie ze względu na grafikę, ilość przeciwników czy różnorodność technik walki. Ta niezwykłość gry polega na samym pomysle, który nie dość, że oryginalny to na dodatek zdecydowanie niemoralny. Tutaj za przeciwników masz zniezdolnionych starszków, którzy jak się okazuje w walce nie są tacy zupełnie do niczego. Zdecydowanie nie podobają nam się założenia gry, chyba że będziemy rozpatrywać je w kategorii czarnego humoru. Jeśli tak, to wszystko O.K., zwłaszcza, że graficznie gra prezentuje się dość dobrze, a ponad to zajmuje tylko 1 dyskietkę i jej cena nie jest wygórowana. Gra była opisana w numerze „GK” 11/94.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (1 dyskietka)
(uwzględniono koszty przesyłki)



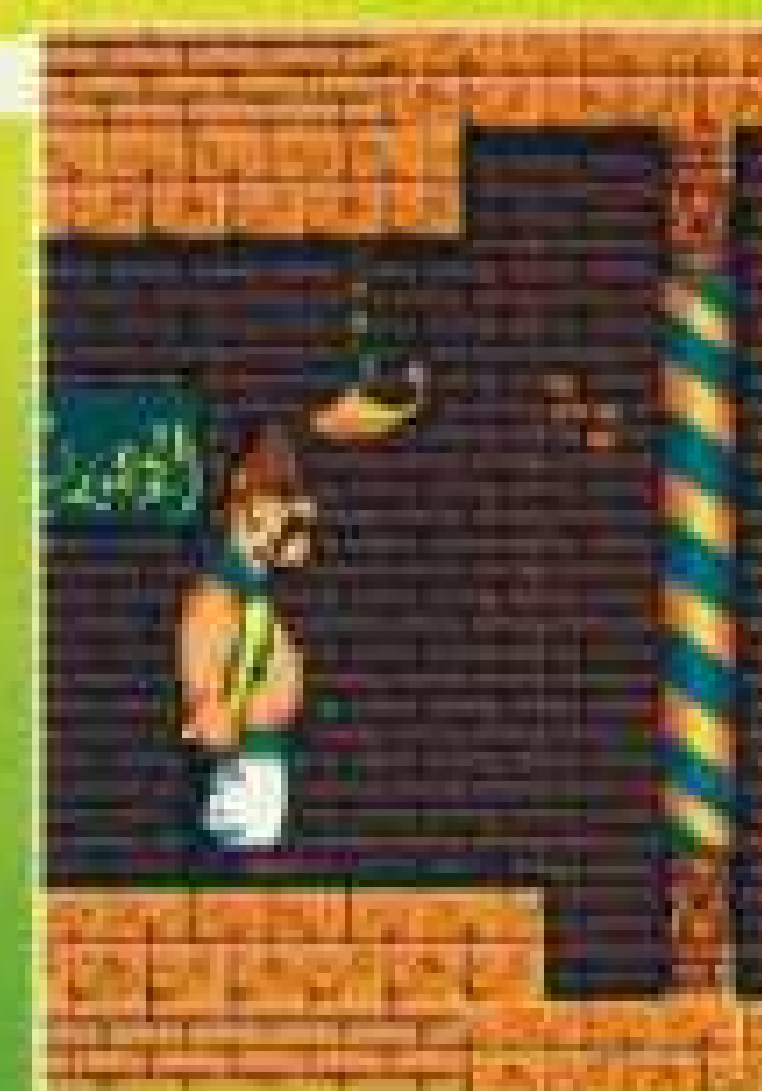
MAGICZNA KSIĘGA

cena: 250 tys.

Tym razem mamy do czynienia z „rasową” grą zręcznościową – pokonywaniem niezliczonych korytarzy, zbieraniem różnych przedmiotów, itp. Jednym słowem, wielka przygoda w bajkowym świecie. Nareszcie polska gra jest zrobiona naprawdę z klasą jeśli idzie o stronę graficzną. Nasz główny bohater – ludzik o nieznanym jeszcze imieniu (o tym zdecydują sami gracze w konkursie ogłoszonym przez „Mirage Software”) nie wygląda jak bezładna masa pikseli posklejanych na wstępie cegokółki. To postać z komputerowych „kwi i kości” poruszająca się zwinnie i sprawnie.

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych” też znajdziecie wzmiankę o „Magicznej Księdze”.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (3 dyskietki)
(uwzględniono koszty przesyłki)



EXPERYMENT DELFIN

cena: 250 tys.

Wiele tajemnic z okresu II Wojny Światowej czeka jeszcze na rozwiązanie. Czy wiepra, że Niemcy pracowali wówczas nad stworzeniem super ludzi – półmutantów, półrobotów? Eksperyment ten był oczywiście prowadzony w wielkiej tajemnicy przed światem, a nosił on nic nie mówiący kryptonim „Delfin”. Uruchamiając tę nową grę, wcielasz się w postać młodego agenta, który na swoje nieszczęście stracił pamięć. Musi on więc „odnaleźć” swoją tożsamość, a jednocześnie wyjaśnić tajemnicę „Eksperymentu Delfin”. Żeby tego dokonać musisz odbyć kilka podróży w czasie.

Opis gry znajdziesz w tym numerze „GK”
komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (4 dyskietki)
(uwzględniono koszty przesyłki)



JAK KORZYSTAĆ ZE SKLEPU GIER KOMPUTEROWYCH

Jeśli spodobał Ci się któryś z opisanych wyżej programów i chciałbyś go kupić, należy wykonać co następuje. Pójść na pocztę i czytelnie wypełnić standardowy blankiet

na przekaz pieniężny. Na odwrocie tego druku tj. w miejscu na korespondencję, należy koniecznie napisać czego dotyczy zamówienie (tytuł wybranej gry), a dodatkowo jeszcze raz podać swój adres (i dopisać „Sklep Gier Komputerowych”). Następnie kwotę pieniężną

– równoważącą cenę gry lub gier gdy zamawiasz ich kilka – nadać w okienku pocztowym.

Uwaga! Wpłaty należy kierować na adres:

CGS – Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa
al. Marsa 6



**600 TYTUŁÓW
POLSKIE OPISY
PC/AMIGA/COMMODORE
200 POZYCJI CD-ROM !!!**

NAJWIĘKSZY SKLEP GIER

CMR DIGITAL, W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL. 27-87-73

**NINTENDO
★ PEGASUS ★
SEGA ★ ATARI**

**KONSOLE W DUŻYM WYBORZE
JOYSTICKI, AKCESORIA
500 TYTUŁÓW GIER NA CARTRIDGE'ACH
PREZENTACJE NA MIEJSCU.**

**NASZ SKLEP JEST CZYNNY PON-PT W GODZ. 8-21,
SOB 8-20, NIEDZ. 10-17**

**przejrzałeś
na
oczy?**



**przesłysz
na
uszy...**



Karta **Sound Vision 16 GOLD** to naprawdę 16-bitowa karta dźwiękowa. Jakość dźwięku jak z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów. Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO, ADLIB.

-YAMAHA YFM 262 FM, 8-bit/ 16-bit
-stereo/ mono nagrywanie-odtworzenie
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-wzmacniacz 2x4W. Oprogramowanie: Audio Recorder, Mixer, Extended Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.

Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediami. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku. Kompatybilność z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

-11 głosowy syntezator "YAMAHA"
-sampling 4kHz-44,1kHz, UART MIDI
-wzmacniacz 2x2 W, joystick port
-oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke, DOS & Windows software drivers.

Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

-Kompat. z SOUND BLASTER PRO, ADLIB
-kompresja i dekompresja w ADCPM
-20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-opr. Voyetra Multimedia, Monologue for Win., DOS Station, MIDI Orchestrator.



*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

**UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.
ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!
JEŚLI MASZ SKLEP, HURTOWNIĘ - ZADZWOŃ - DOSTANIESZ UPOMINEK**

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91,

**PROAUDIO
VISION**

05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.

Nazwy firm i ich znaki towarowe zostały użyte w celu informacyjnym i są zastrzeżone przez ich właścicieli.