MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

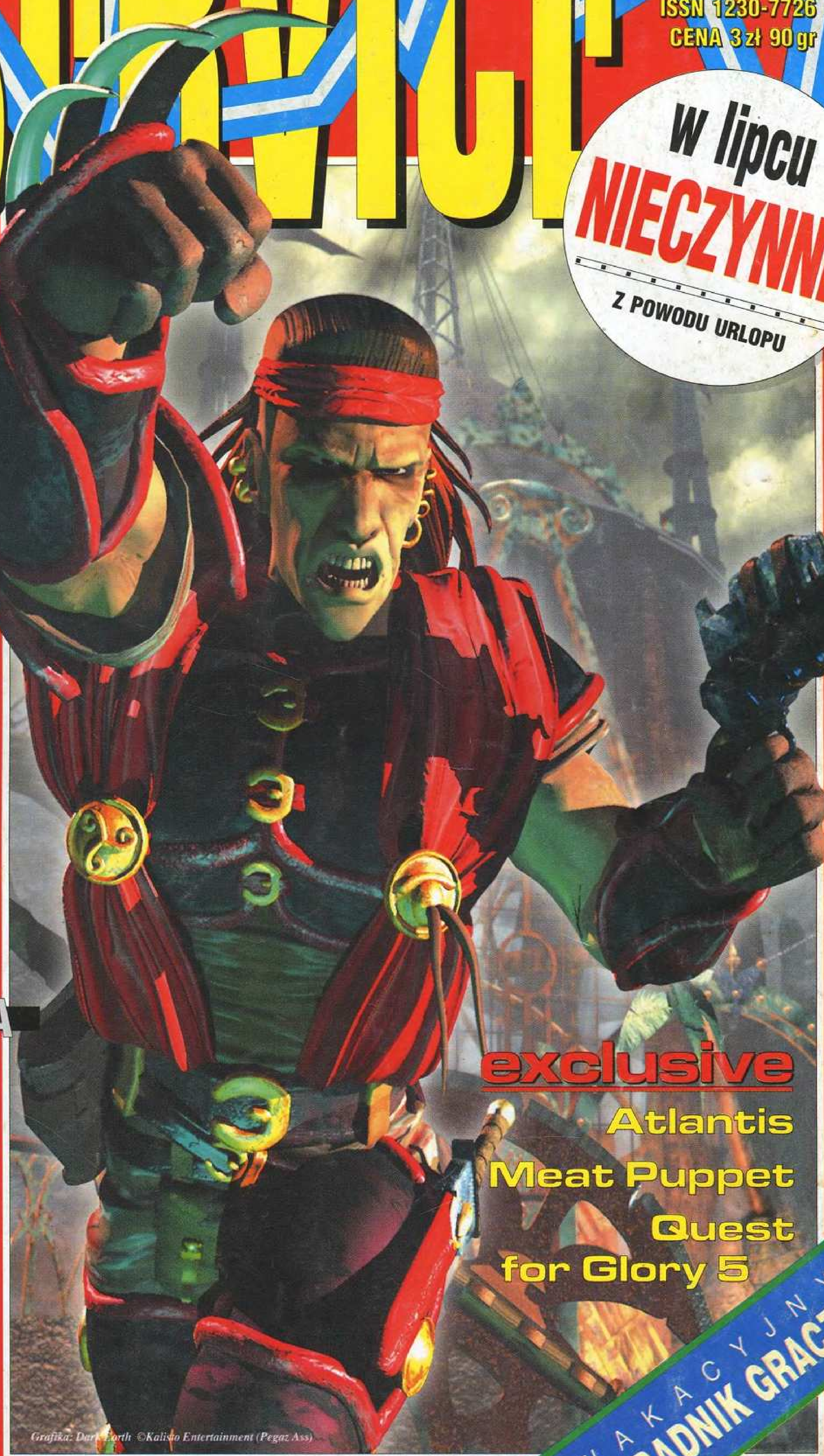
SECRET SERVICE

LIPIEC-SIERPIEŃ (7-8/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 90 gr

Kupuj również SS CD i ANIMEGAIDO

48

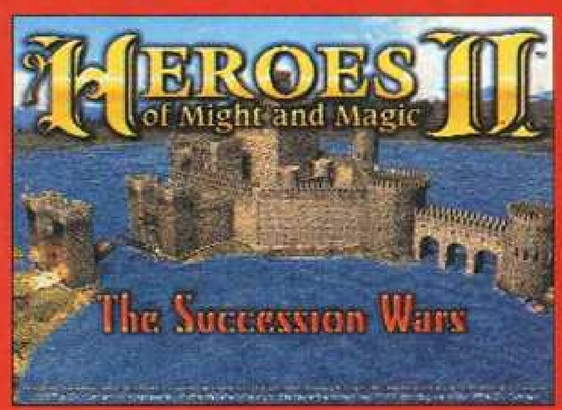


w lipcu NIECZYNNE

Z POWODU URLOPU

WAR GODS

ACE VENTURA



HEROES 2

exclusive

Atlantis

Meat Puppet

Quest for Glory 5

WAKACYJNY PORADNIK GRACZA

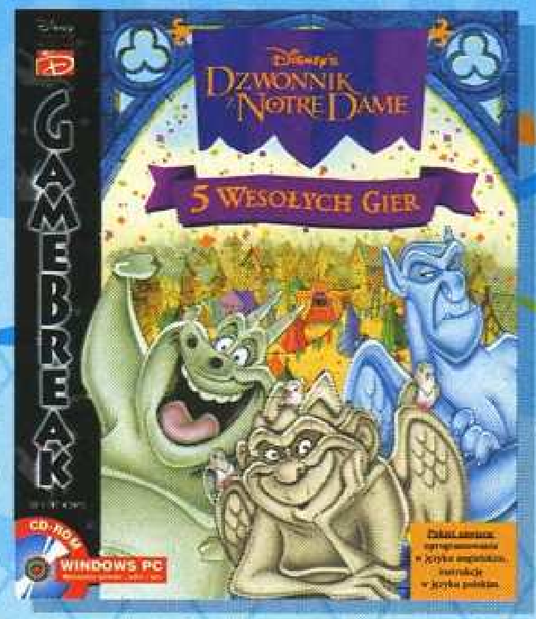
Grafika: Dark Earth ©Kalisto Entertainment (Pegaz Ass)

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE

ISSN 1230-7726
07>
9 771230 772975

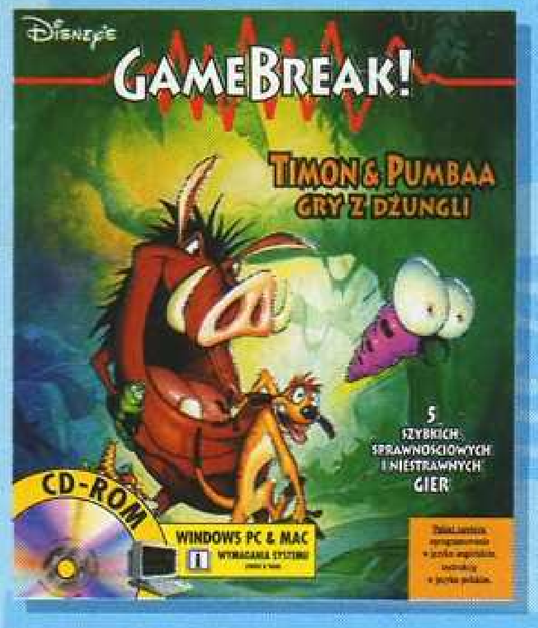
Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

CD-ROMy z waszymi ulubionymi bohaterami dostępne w sieci OPTIMUS®



Dzwonnik z Notre Dame GameBreak -5 Wesołych Gier

Kolekcja 5 gier zainspirowanych wspaniałą animowaną produkcją filmową Dzwonnik z Notre Dame. Wesołe trio Victor, Hugo i Laverne poprowadzą Cię przez 5 gier, których akcja rozgrywa się na Festiwalu Błaznów. Program pozwala na interaktywny kontakt z zabawnymi bohaterami; zawiera 8000 klatek oryginalnej animacji Disneya, opcję gry dla dwóch graczy, zróżnicowane stopnie trudności, niepowtarzalną muzykę, ponad 50 postaci.*Instrukcja w języku polskim.



Timon and Pumba GameBreak - Gry z Dżungli

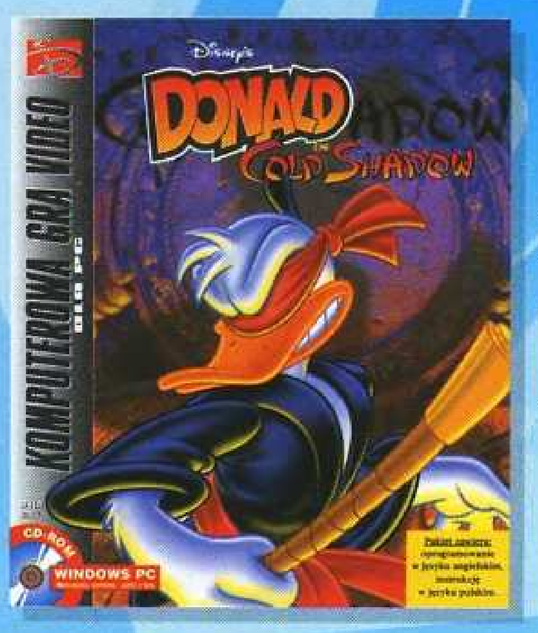
Nie mający szacunku dla nikogo, komediowa para z Króla Lwa - Timon i Pumba, na których postępowanie wpływają gracze, starając się jednocześnie uzyskać jak najlepszy wynik w grze.
Produkt powstał w kooperacji Disney Interactive oraz 7th Level Inc. i zawiera: 5 wspaniałych gier arkadowych, urozmaicony dźwięk i efekty specjalne.
*Instrukcja w języku polskim.

Toy Story - Animowana Bajka

Program pozwala wziąć udział w dzikich przygodach Buzz'a, Woody'ego i reszty gangu z Toy Story. Zawiera 15 scenerii w trójwymiarowej przestrzeni odzwierciedlonej za pomocą wspaniałej grafiki. Wiele niespodzianek i gagów, wesołe sceny których nie było w filmie. 3 poziomy trudności, 5 ekscytujących rodzajów działania.
*Instrukcja w języku polskim.

Toy Story Komputerowa Gra Video na PC

Oparta na 16-bitowej grze pozwala Ci na poruszanie Woody'm.: skakanie, bieganie, nurkowanie w 17 sceneriach. Zawiera ponad 40 godzin zróżnicowanej, wielopoziomowej gry; możliwa jest gra z perspektywy Woody'ego lub prowadzenie go w wyścigowym samochodzie, doskonała animacja i cyfrowy dźwięk, zróżnicowany poziom trudności, grafika 3D.
*Instrukcja w języku polskim.



Donald in Cold Shadow Komputerowa Gra Video na PC

Przygody Maui Mallard'a - Detektywa Kaczki. Gracze stają twarz w twarz z szalonymi piratami, kaczkami-zoombie i innymi równie nieprzyjemnymi stworami.
Zawiera: ponad 50 godzin szybkiego grania; walk ninja wymagających wielkiej wprawy. Unikalny sposób kontroli ruchów - nabywanie nowych zdolności podczas gry. Wspaniały, bogaty styl animacji, oryginalna muzyka, niezwykły humor, możliwy wybór trudności gry.
*Instrukcja w języku polskim.

DYSTRYBUCJA W POLSCE
OPTIMUS ®

Więcej informacji:
OPTIMUS ® ul. Nawojowska 118, 33-300 Nowy Sącz
tel. 0-18 43-77-97

© Disney

matrox

MATROX MYSTIQUE®

Magia staje się rzeczywistością!

- **Nowy, rewelacyjny akcelerator grafiki trójwymiarowej**
- **W zestawie trzy tytuły gier 3D: Mech Warrior, Monster Trucks, Scorched Earth**
- **oprogramowanie do dekompresji plików MPEG: Comcore MPEG Player**

Podstawowe cechy karty Mystique:

- 64-bitowy akcelerator graficzny standardu PCI
- ultraszybki w operacjach 3D
- 25 milionów prostokątów na sekundę
- texture mapping
- texture transparency
- sprzętowy akcelerator cieniowania Gouraud, podwójne buforowanie i buforowanie Z
- spełnia standard 3D API
- ultraszybkie 32-bitowe jądro VGA dla szybkości w DOS
- sterowniki zoptymalizowane dla Windows 95 i Win 3.11
- rozdzielczość 1280x1024 w 256, 65K i 16.7 M kolorów
- 170 MHz RAMDAC dla uniknięcia migotania ekranu
- procesor graficzny MGA-1064SG
- 2 lub 4 MB pamięci SGRAM
- pełnoekranowe odtwarzanie MPEG i AVI
- rozpoznaje ponad 175 monitorów
- hardware'owy zoom i pan
- automatyczne centrowanie menu
- Plug and Play
- rozszerzalna o moduły: hardware'owej dekompresji MPEG, video capture and playback oraz tunera TV

ZDOBYWCA!
Złotego Medalu MTP
INFOSYSTEM '97

ZWYCIĘZCA!
testu kart graficznych 3D
magazyn CHIP nr 3/97

Wydajność	Bardzo dobra
Ergonomia	Bardzo dobra
Wyposażenie	Bardzo dobre
Możliwości	Bardzo dobre
Cena	Przystępna
Możliwości/Ceny	Bardzo dobre

CHIP TIP Marzec 1997

TORNADO

A U T O R Y Z O W A N Y D Y S T R Y B U T O R

http://www.tornado.com.pl **e-mail: tornado@tornado.com.pl**

CENTRALA WARSZAWA: ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) **651-24-01**, 41-00-56, 40-21-71
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ: ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ODDZIAŁ GDAŃSK: ul. Jana Uphagena 27, 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel/fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ODDZIAŁ KATOWICE: ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-44-46, 58-62-59
ODDZIAŁ KRAKÓW: ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ ŁÓDŹ: ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82, tel. 36-20-14, 36-20-73
ODDZIAŁ POZNAŃ: ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 47-72-93
ODDZIAŁ SZCZECIN: ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
ODDZIAŁ WROCŁAW: Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 89 zł możesz wybrać: **Członkostwo w KLUBIE** *bezpłatnie* lub **Secret Service CD 48** w cenie *7,95 zł.*

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!!**
Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.08.97.

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

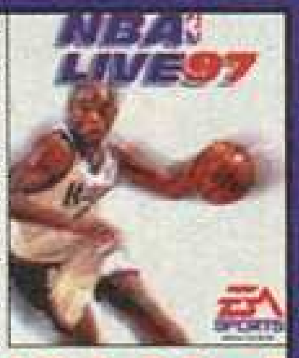
Wysyłka bezpłatnie już od **89 zł!!!**

PC CD-ROM GRY

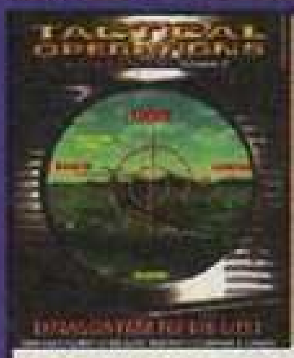
W LIPCU WCIĄŻ NAJNIŻSZE CENY!!!!

MEGAPAK 7
Na 10 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight
Wielostronicowa instrukcja po polsku.
MEGAPAK 7 *159,99 zł*

Kontynuacja jednej z najsłynniejszych gier strategicznych - COMMAND&CONQUER. Nowa oprawa, nowe misje. Walka na lądzie, w wodzie, i w powietrzu. Do wyboru 30 nowych jednostek i budynków: MIG-i, szpiedzy, niszczyciele, okręty podwodne i inne.
RED ALERT



Najdoskonalsza gra w koszykówkę. Ruchy prawdziwych graczy uchwycone przy pomocy specjalnej technologii, przeszło 60 rodz. ataku i ponad 10 akcji obrony. Mecze pokazowe, mistrzostwa sezonu, pełna tabela rozgrywek sezonu 96/97. Minimum: Pentium 75, 16 MB.
NBA '97 *134,99 zł*



Pakiet zawiera dodatkowe misje do gier: Red Alert (ponad 450 misji), Warcraft II (ponad 700 misji) oraz Command & Conquer (ponad 200 misji). Przyjemny i efektywny interfejs automatycznie dodający nowe poziomy do wszystkich trzech gier.
TACTICAL OPERATIONS *79,99 zł*

Gabriel Knight i jego asystentka Grace Nakamura odnajdują łowcę cieni i angażują w rozwikłanie tajemnicy serii morderstw będących jakoby dziełem wilkołaków. Intrygująca akcja, niełatwe do rozwikłania zagadki wpisane w mroczną atmosferę tej pasjonującej gry.
GABRIEL KNIGHT II *88,50 zł*

Witaj w świecie który nie zna litości. Kontrolujesz cyborgi należące do Eurocorp oraz oszalałych fanatyków Kościoła Nowej Epoki. Masz do dyspozycji, w arsenale Syndykatu, dodatkowe 15 nowych rodzajów broni. Ponad 30 miast do zdobycia w 60 misjach.
SYNDICATE WARS *79,99 zł*

Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.
UFO 1/X-COM (UFO2) *79,99 zł*

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

CIVILIZATION + COLONIZATION
CENA *79,99 zł*

A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	134.99
A.T.F.	124.99
AGE OF RIFLES	134.99
ALIEN TRILOGY	129.99
A.M.O.K.	134.99
ARCHIMEDEAN DYNASTY	144.99
ASSASIN 2015	124.99
ASSAULT RIGS	114.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AZRAEL'S TEAR	124.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	134.99
BROKEN SWORD	144.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 *(Win. 95)*	139.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	TEL.
CLANDESTINY	79.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99
COMANCHE 3.0	TEL.
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	154.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	
CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARKLIGHT CONFLICT	134.99
DEADLOCK	124.99
DEADLY TIDE - Microsoft	134.99
DEATH RALLY	134.99
DEATHWARE	114.99
Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	134.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory:Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe:Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.	
DESTRUCTION DERBY II	129.99
DIABLO - WIN '95	144.99
DIE HARD TRILOGY *(Windows 95)*	TEL.
DISCWORLD II - 2CD	139.99
DOWN IN THE DUMPS	99.99
DRAGON LORE II	134.99
EARTHSIEGE 2	124.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	154.99
FALLEN HAVEN	134.99
FATAL RACING	59.99
FIFA '97	134.99
FIFA SOCCER	49.99
FLYING CORPS	144.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	134.99
GABRIEL KNIGHT II - 6CD	88.50
GENE MACHINE	79.99
GENDER WARS	134.99
GENE WARS	59.99

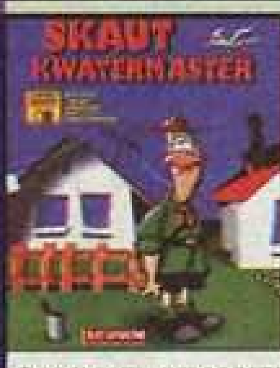
GEX - Microsoft	114.99
GNOME	134.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
HARVESTER	88.50
HELBENDER - Microsoft	114.99
HELFIRE ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HIND	139.99
HYPERBLADE *(Windows 95)*	TEL.
INTERSTATE '96	119.99
JET FIGHTER III	139.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KATHARSIS	119.99
KICK OFF '96	88.50
KKND	134.99
KOREA - LONGBOW MISJE	59.99
KRAZY IVAN	124.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	134.99
LORDS OF THE REALM II	134.99
M.A.X.	144.99
MDK	134.99
MECHWARRIOR 2	134.99
MEGAPAK 5	149.99
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Flight Unlimited, Primal Rage, Fx Fighter, Terminal Velocity, Great Naval Battles IV, Warlords II Deluxe, Jagged Alliance, Pool Champion, Pinball Fantasies Deluxe, Entomorph. Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 6 - 10 CD	149.90
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 7 - 11 CD	159.99
Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MEGARACE II	114.99
MEGASIXPAK	134.99 zł
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MILLENIA	79.99
MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft	114.99
MOTO RACER	134.99
NASCAR RACING II	134.99
NBA '97	134.99
NEED FOR SPEED 2	134.99
NECRODOME	144.99
NET: ZONE	79.99
NEVERHOOD	174.99
NORMALITY	59.99
OUTLAWS	TEL.
ODDBALZ	69.99
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	159.99
POD	119.99
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99
Przygodówka w całości po polsku.	
POLANIE CD	84.99
POWER F1	134.99
PRIVATEER 2 - Darkening	144.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99

PYROTECHNIKA	49.99
RALLY CHAMPIONSHIP	129.99
REALMS OF THE HAUNTING	149.99
RELOADED	129.99
RETURN FIRE	99.99
RIOT	134.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	109.99
SCARAB *(Windows 95)*	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	134.99
SEAL TEAM	49.99
SECRET SERVICE CD 43	19.90
SECRET SERVICE CD 44	19.90
SECRET SERVICE CD 45	19.90
SECRET SERVICE CD 46	19.90
SECRET SERVICE CD 47	19.90
SECRET SERVICE CD 48	19.90
SETTLERS II	124.99
SETTLERS II - nowe misje	69.99
SHELLSHOCK	88.50
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	79.99
SILENT HUNTER PATROL DISK-misje	79.99
SIM ANT	49.99
SIM CITY	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	134.99
SKY NET - THE TERMINATOR	134.99
SMURFY	125.00
SOUL TRAP	119.99
STAR GENERAL (Windows 95)	TEL.
STRIFE	129.99
SPACE JAM	134.99
SPEED HASTE	49.99
STEEL PANTHERS II	134.99
SWIV 3D	134.99
SYNDICATE WARS	79.99
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THEME HOSPITAL	134.99
TILT	79.99
TIMELAPSE	134.99
TIME WARRIORS	134.99
TITANIC	129.99
TOMB RIDER	134.99
TOONSTRUCK	144.99
TOP GUN - 2CD	88.50
TOUCHE- przygody muszkieterów	119.99
Przygodówka w całości po polsku.	
TUNEL B-1	134.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	134.99
UFO 1 - X-COM (UFO 2)	79.99
WAR COLLEGE	79.99
WAGES OF WAR	134.99
WARCRAFT II	134.99
WAR WIND (Windows 95)	129.99
WERSAL 1685	134.99
Przygodówka w całości po polsku.	
WING COMMANDER III - 4CD	88.50
WOODEN SHIPS & IRON MAN	134.99
WORMS UNITED	124.99
XS	134.99
X-WING vs TIE FIGHTER	TEL.
Z	79.99

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	42.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	29.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	24.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	52.90
Gra przygodowa po polsku.	
ELEKTROBODY	35.90
Gra przygodowo-zręcznościowa	
F-29 RETALIATOR	39.00
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.	
FIRST SAMURAI	29.90
Walki wschodu.	
FLIPER	35.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein dąży do ożywienia monstrum.	
FRANKO	42.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.00
Przygodówka. Poruszasz się po wnętrzu kompu-tera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.00
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR II	39.90
ISHAR III	48.80
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	35.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	35.90
Dalsze przygody królika.	
KA-50 HOKUM	48.80
Symulacja śmigłowców w walce z morskimi piratami.	
KAJKO I KOKOSZ	49.00
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KOSMOS	43.90
Gra handlowa w kosmosie.	
LAZARUS	39.90
LAZARUS PAK	59.90
LIGA POLSKA MAN. '97	49.99
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	29.90
Strategia.	
POLANIE	54.90
ROBBO	35.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	24.40
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TORNADO	59.00
Symulacja lotu samolotem Tornado.	
TYRIAN	43.90
Kosmiczna super strzelanina.	

Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej.
Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.
Liga Polska Manager '97 *49,99 zł*



Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.
SKAUT KWATERMASTER *44,90 zł*

Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.
POLANIE *54,90 zł*

PC CD-ROM EDUKCJA

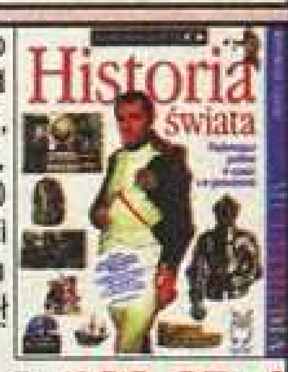
3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu.
Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.

GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus+* Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).
Euro*Plus+* ProPack *409,90 zł*

3D ATLAS	149.90 zł
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	68.90 zł
CZAROWNICA AGATA	89.90 zł
Bajka interaktywna.	
DYKTANDO	96.90 zł
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00 zł
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomi.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95 zł
ENCYKLOPEDIA PWN	239.00 zł
Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!	
Euro*Plus+* 1 Niemiecki	215.00 zł
HISTORIA ŚWIATA	169.95 zł
JAK TO DZIAŁA	169.95 zł
LITERAT	96.90 zł
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90 zł
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.	
PROFESOR HENRY	69.90 zł
Angielski.	
PROSTE DROGI	84.90 zł
Samochodowe, polit. i fiz. mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice, opt. połączenia.	
SEKRETY KRÓLA	82.90 zł
Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.	
SŁOWNIK J. Polskiego	139.00 zł
zawiera trzytomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN..	

WORD TRANSLATOR CD
Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Na płycie CD-ROM zawiera nagraną oryginalną wymowę około 20 000 haseł słownikowych.
Słownik Niemiecko-Polsko-Niemiecki zawiera 105 000 haseł
Słownik Angielsko-Polsko-Angielski zawiera 150 000 haseł
Wersja WINDOWS 95* *249,99 zł



Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.
HISTORIA ŚWIATA *169,95 zł*

2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.
215,00 zł
EURO*Plus+* Sprachkurs Deutsch

Najlepszy na rynku program do tworzenia muzyki. Nawet laik zostanie gwiazdą dyskoteki. Ponad 250 instrumentów i sampli, 20 niezależnych kanałów. Zaawansowane edytory muzyczne i setki dźwięków. Wszystko obsługiwane przez niezwykle przyjazny interfejs.
NEW BEAT *88,50 zł*

PRO PAD SV-234
79,90 zł

PAD do PC
8xFIRE
analogowo-cyfrowy

Z dowolną grą PC CD-ROM tylko: 69,90 zł
Szczegóły - kupon zamówienia

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

lub przyślij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę możesz wybrać:
WHIZZ (A 500+/600/1200) *bezpłatnie*
lub **ALFRED CHICKEN**.....*bezpłatnie*
lub **KUPIEC**.....*7,95 zł*

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

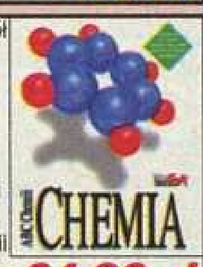
FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta) możesz wybrać *bezpłatnie* przy zakupach min. 3 programów na C-64.

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	34.90 zł
BRZDĄC	34.90 zł
EDUKACJA	59.90 zł
GEOGRAFIA	34.90 zł
HISTORIA	34.90 zł
HYPER SŁOWNIK	49.90 zł
Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	
JĘZYK ANGIELSKI	34.90 zł
JĘZYK NIEMIECKI	34.90 zł
KURS PRAWA JAZDY	44.90 zł
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	37.90 zł
MATMANIA	37.90 zł
ORTOMANIA	34.90 zł
PITAGORAS 3 WIN	49.90 zł
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49.90 zł
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49.90 zł
Matematyka liceum przygot. do matury.	

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:
- ✔ Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł *144,90 zł*
- ✔ Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł *144,90 zł*
- ✔ Power Pack - oba słowniki razem *199,99 zł*



Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii *34,90 zł*

Zestaw trzech programów edu-kacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: **ORTORTIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA *59,90 zł*

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około **250!** Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII *37,90 zł*

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA *34,90 zł*

AMIGA

DYSKIETKI

No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	39,90 zł

MYSZKI

MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

A500 DO 1MB RAM	48,90 zł
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90 zł

EDUKACJA

ABC CHEMII	29,90 zł
DEUTSCH TESTER	14,90 zł
ENGLISH TESTER	14,90 zł
GEOGRAFIA	14,90 zł
HISTORIA	14,90 zł
ORTOTRIS	14,90 zł
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	25,90 zł
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	25,90 zł

GRY AMIGA 1 MB

ALFRED CHICKEN	29,90 zł
ASTRAL	29,90 zł
CLASSIC BOARD GAMES	25,00 zł
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90 zł
DREAMWEB	39,90 zł
DREENSHAR-DZIEŁO MAGÓW	35,99 zł
EPIC	25,00 zł
FOREST DUMB FOREVER	29,90 zł
FRANKO	24,90 zł
INTERCALARIS	42,00 zł
JAGUAR XJ 220	25,00 zł
KAJKO I KOKOSZ	39,90 zł
KUPIEC	29,90 zł
LAZARUS	29,90 zł
LEGION - Nowość 1 MB	39,90 zł
LIGA POLSKA MANAGER '96	39,90 zł
MIASTO ŚMIERCI	29,90 zł
MIKI	38,99 zł
MR. TOMATO	29,90 zł
OLIMPIADA '96	29,90 zł
PINBALL HAZARD	29,90 zł
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90 zł
SEEK AND DESTROY	39,90 zł
TOTAL FOOTBALL	49,90 zł
TYRAN	39,90 zł
SKAUT KWATERMASTER	29,90 zł
WACUŚ the DETECTIVE	35,99 zł
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90 zł

GRY A500+, 600, 1200

ISHAR III	42,00 zł
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90 zł
MISTRZ POLSKI	42,90 zł
WHIZZ	29,90 zł

PROGRAMY UŻYTKOWE

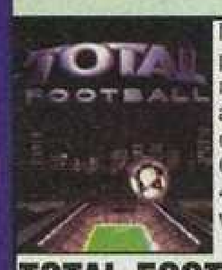
AMILAB	24,90 zł
AMITEKST PRO GOLD	44,90 zł
ASYSTENT PRO	26,90 zł
DIGI BOOSTER	25,90 zł
NOVAPAINT IV	49,00 zł

LITERATURA

AMOS PRO - podręcznik	25.95 zł

Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera obszerny, starannie dobrany materiał ilustrujący wykorzystanie w praktyce wszystkich ważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo dotyczące podstawowych dziedzin życia.

ENGLISH TESTER *14,90 zł*

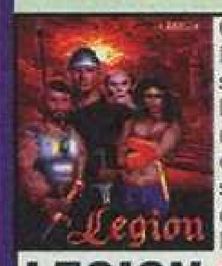


Najlepsza piłka nożna na komputery AMIGA, Olbrzymia ilość ruchów i uderzeń, rewelacyjna animacja postaci, realistyczne odwzorowanie ruchu piłki. Gra dla 1 lub 2 graczy, 4 turnieje i 50 międzynarodowych drużyn.

TOTAL FOOTBALL *49,90 zł*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *29,90 zł*

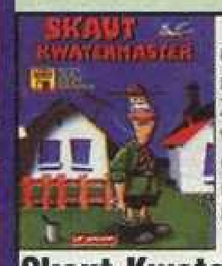


Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

LEGION *tylko 39,90 zł*

Wytrop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrze-ziemia. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).

SEEK & DESTROY *39,90 zł*



Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster *29,90 zł*

PODRĘCZNIK PROGRAMOWANIA
AMOS PRO
- programować każdy może

Na 450 stronach zawiera przykłady wykorzystania większości rozkazów języka AMOS PROFFESIONAL. Dołączone 2 dyskietki z opisanymi w podręczniku procedurami.

25,95 zł

COMMODORE C-64

EDUKACJA

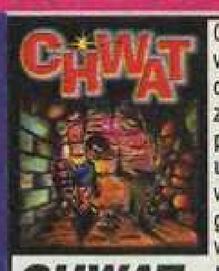
CHEMIA	7.95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7.95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7.95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7.95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7.95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7.95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8.90
Profesjonalny edytor muzyczny.Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	

GRY

CHWAT	7.95
DEMON BLUE (kaseta)	7.95
DRIP	7.95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .	
ETERNAL	7.95
Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika,wiele etapów.	
FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta)	9.90
KLAX (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	7.95
Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	7.95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19.90
KUPIEC - wersja kasetowa	7.95
LATER	7.95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7.95
MIECZE VALDGIRA II	7.95
NIGHTBREED (kaseta)	7.95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7.95
Wieloetapowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7.95
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7.95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7.95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	7.95
TRIADA - 3 gry	7.95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	

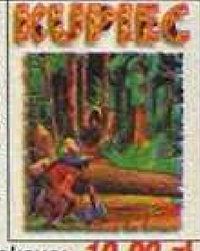
AKCESORIA

ACTION PLUS 6.7	37.95
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	25.95
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	12.90
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	



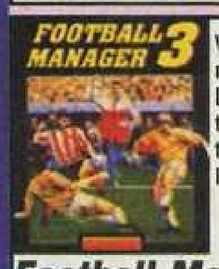
Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonale animowany, dużych rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT *tylko 7,95 zł*



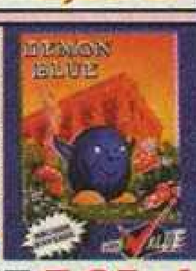
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *całodyskowy 19,90 zł*
kasetowy 7,95 zł



Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski. Dane 92 ligowych klubów, transfery zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Program w języku angielskim.

KASETA
Football Manager *9,90 zł*

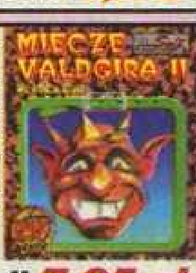


Jedna z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twoim zadaniem jest uwolnienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najróżniejszych stworzeń. Korzystając z ukrytych naczyń, dających energię znajdź 8 kluczy. KASETA

DEMON BLUE *7,95 zł*

Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, rózne rodzaje broni.

KASETA
The Spy Who Loved Me *7,95 zł*



Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemiężcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION..

MIECZE VALDGIRA II *7,95 zł*

Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiezdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS *7,95 zł*

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu dokonać zakupów programów i akcesoriów komputerowych.

- Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
- Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE
(0-94) 402-541
codziennie od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE
Wytnij kupon, wpisz: **tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres**, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęci podniesienia jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę w kwocie 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:
- bezpłatna oferta - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące)
- szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
- bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
- bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej **39,00 zł!!!**

S7 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): . . . . . Komputer . . . . . ❑ CD ROM ❑ DYSK ❑ KASETA

Nazwisko, imię: . . . . . .

ul./miejsc. . . . . tel. . . . . .

Poczta: __-___. . . . . .

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.			5.		
2.			6.		
3.			7.		
4.				RAZEM:	

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

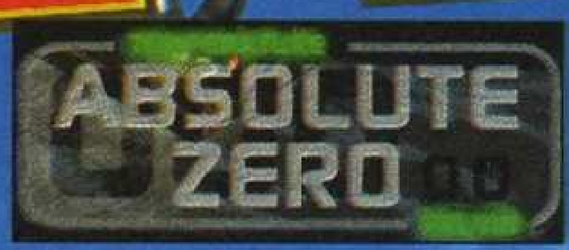
BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE	❑ BEZPŁATNIE	**lub przy zakupach minium 3 gier na COMMODORE C-64:**	
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI	❑ BEZPŁATNIE	FOOTBAL MANAGER 3 kaseta	❑ BEZPŁATNIE
lub przy zakupach programów na PC za minimum 89 zł:		**lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:**	
SECRET SERVICE CD 46	❑ BEZPŁATNIE	WHIZZ (Amiga 500+/600/1200)	❑ BEZPŁATNIE
lub SECRET SERVICE CD 48	❑ 7,95 zł	lub ALFRED CHICKEN	❑ BEZPŁATNIE
lub PC PRO PAD SV 234	❑ 69,90 zł	lub KUPIEC	❑ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

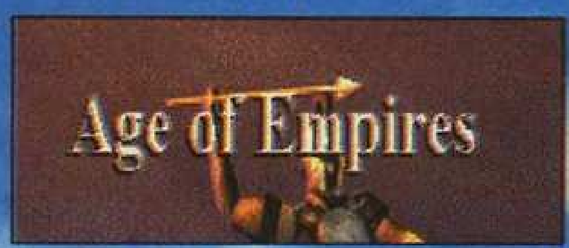
Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.
Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. ❑ 7,95 zł

Podpis zamawiającego..... **RAZEM DO ZAPŁATY:**

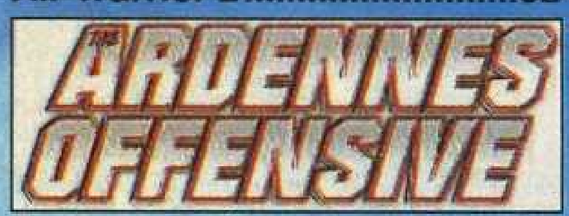
SPIS TREŚCI



Absolute Zero 30
Ace Ventura PL 37



Age of Empires 54
Air Warrior 2 32



Ardennes Offensive 52
Battleground 6:
Napoleon in Russia 55

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski M.Przasnyski@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak W.Nowak@ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Rafał Gałecki R.Galecki@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura, Andrzej Cwalina, Rafał Frąckiewicz, Marcin Kamil Górecki, Aleksandra Kaca, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Dominik Kruk, Leszek M. Kujawski, Maciej Michalski, Krzysztof Papliński, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 152.000 egz.

Adres redakcji

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ poniedziałek – piątek
e-mail: redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
http://www.pmc.com.pl/~ssonline/

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

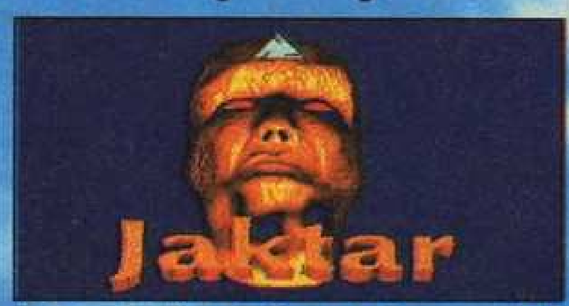
Blood 25

Brian Lara's Cricket'96 78
Castle Kingdoms 76

Cyberbots 20

Darklight Conflict 33
Diablo 48
Extreme Assault 34
Genetic Species 79

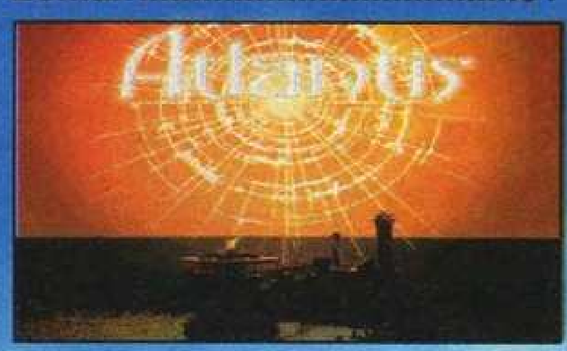
Heroes of Might & Magic 2 PL ...56



Jaktar – Der Elfenstein 77

Last Express 40

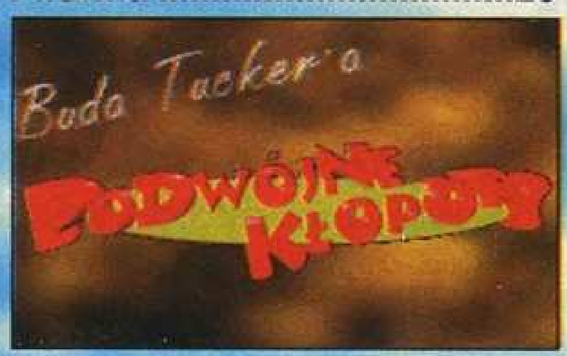
Lomax 31



Lost Tales of Atlantis 38
Macho Killers 79
MDK PL 46
Meat Puppet 26

Moto Racer 100

Necrodome 36
Piranha 28

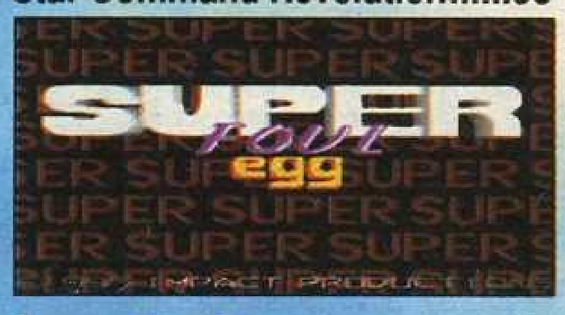


Podwójne Kłopoty
Buda Tuckera 42

Quake Mission Pack 2:
Dissolution of Eternity 24
Red Alert: Counterstrike 58
Robotron–X 28

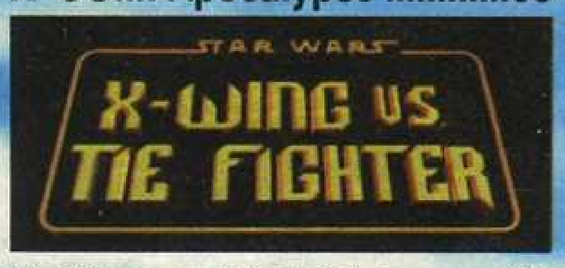
Shadows Over Riva 50

Star Command Revolution 53



Super Foul Egg 78

War Gods 22
X–COM: Apocalypse 60



X–Wing vs. Tie–Fighter 44
XS 29

■■■

Gry TV i konsole 63
Amok, Bomberman, Excalibur 2555 AD, Ghen War, Micro Machines v3, Nanotek Warrior, NHL Open Ice, Scorcher
Hardware 70
Kombat Korner 20
KGB 81
Manga Room 97
Rzut Okiem 7
SS CD'48 18
Star Wars 88
W przygotowaniu 10
Wywiad – Quest for Glory 5 18
X–Files 85

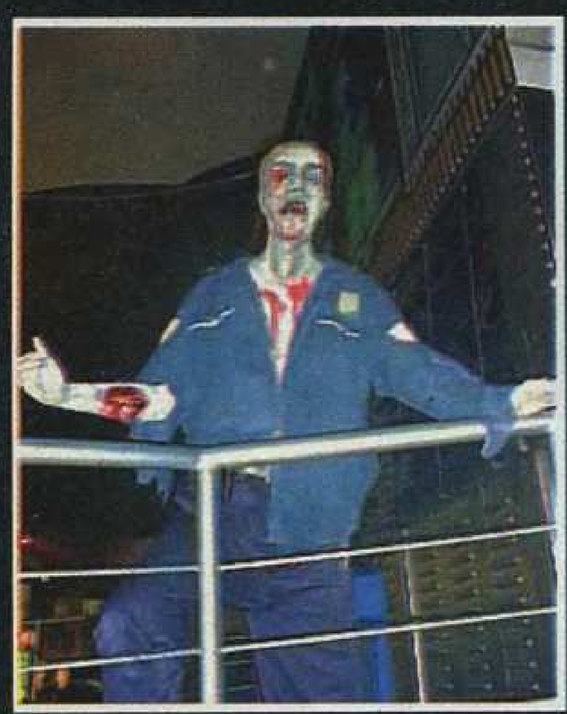
Tak to tu, w tym niepozornym budynku Georgia Congress Center, odbywają się targi

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 ATLANTA'97

W dniach 19–21 czerwca 1997 roku w Atlancie odbyła się trzecia już edycja targów ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, największej imprezy na świecie poświęconej giercowaniu. W dwóch olbrzymich halach obiektów konferencyjnych GEORGIA CONGRESS CENTER i GEORGIA DOME zebrali się wszyscy bardziej i mniej liczący się producenci gier komputerowych, konsolowych i akcesoriów, by zaprezentować swoje produkty i tym samym wyznaczyć trendy na najbliższy rok.

Opisanie wszystkiego, co działo się w Atlancie zajmie nam najbliższych kilka numerów, teraz możemy na gorąco zrelacjonować najważniejsze wydarzenia targów. Łącznie wystawiano ok. 1500 programów, przeznaczonych na wszelkie możliwe platformy. Wprawdzie około 500 spośród nich stanowiły te z gatunku „multimedia entertainment", a więc edukacyjne i multimedialne zabawy, jednak pozostały tysiąc to gry, na których widok serce bije z radości jak dzwon Zygmunta. Trzeba jednak od razu stwierdzić, że w tym roku zabrakło wyraźnego faworyta – gry przepięknej, odkrywczej i jednocześnie przykuwającej do joypada bądź klawiatury wszystkich, niezależnie od preferencji. Można było zaobserwować wyraźną zmianę w obowiązujących obecnie trendach – producenci coraz częściej rezygnują z wydawania tytułów klasy B, poświęcając większe nakłady finansowe i więcej wysiłku na wydawanie jedynie hitów. Dobre to wiadomości dla graczy – w końcu kto lubi grać w kiepskie gry? Zapewniam was, że to, co widzieliśmy na E3, wygląda po prostu przepięknie. Projektanci przykładają coraz większą wagę do firmowanego swoim nazwiskiem produktu i dopinają wszystko na ostatni guzik. Z całą stanowczością muszę stwierdzić, że na ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO'97 nie pokazano kiepskich gier albo przynajmniej ukryto je przed wścibskimi dziennikarzami.

Największe, składające się ze strzelistych pod samo niebo konstrukcji i rozciągniętych na kilkaset metrów kwadratowych, stoiska należały oczywiście do trzech gigantów rynku konsolowego. SONY, SEGA i NINTENDO wystawiły imponującą liczbę nowych gier tworzących całoroczną listę wydawniczą. Niestety, TEKKEN 3 na PlayStation oraz VIRTUA FIGHTER 3 na Sega Saturn nie zostały pokazane – obie firmy uparcie milczą na temat konwersji tych oczekiwanych z niecierpliwością tytułów, jednak kilkaset innych doskonałych pozycji nie pozwalało przejść obok obojętnie. SEGA wystawiła między innymi wspaniale wyglądającą konwersję mordobicia LAST BRONX (hi-res, 60 fps i trójwymiarowe tła) oraz dwie nowe, w pełni trójwymiarowe gry z „Niebieskim" w roli głównej (SONIC JAM i SONIC R). Nintendo, oprócz sporej liczby wyścigów, po raz pierwszy zaprezentowało dwie trójwymiarowe platformówki BANJO&KAZOOIE oraz CONKER'S QUEST. Najwięcej gier miała SONY, ale żadna z nich nie była tak śliczna i kolorowa jak CRASH BANDICOOT 2.



Sonic rządzi jak zwykle...

SOFTWARE

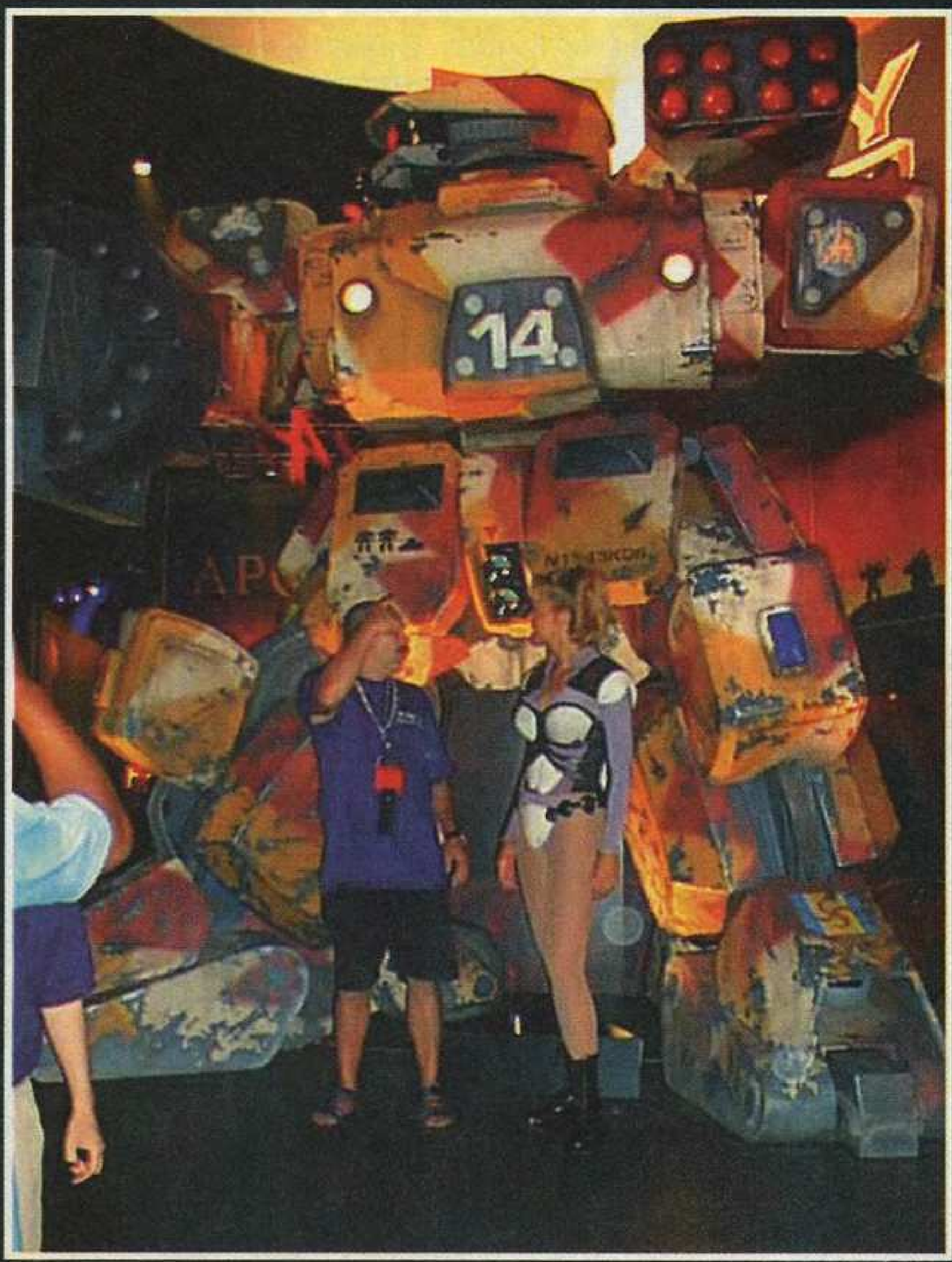
Spośród firm zajmujących się PeCetem na czoło wysunęły się trzy firmy: EIDOS, ACTIVISION i CUC INTERNATIONAL. Wszystkie trzy posiadają potężną linię produkcyjną na najbliższy rok.

Jedna z głównych postaci związanych z nową grą 3D Unreal

Od lewej: SailorMalezja, SailorAlaska, SailorPraga, SailorBułgaria i SailorNRD. Ludziee zakochałem się w nogach Gertrudy!!!

Głównym uderzeniem EIDOS mają być kolejne przygody Lary Croft w TOMB RAIDER 2 (bliższy rzut okiem kilka stron dalej), a tuż za nimi znako-

W przeciwieństwie do Sailorowych misiaczków, Figthting Force reklamowały profesjonalistki

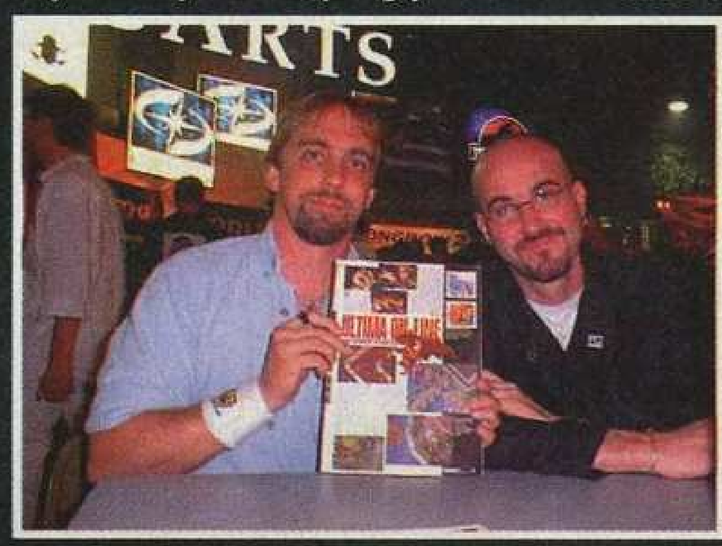


mite trójwymiarowe gry beat'em–up NINJA, FIGHTING FORCE i DEATHTRAP DUNGEON. Kolejny as w rękawie to gra RPG o dziwnie brzmiącym tytule FORESAKEN, a zaraz za nią strategia z rozbudowanymi algorytmami sztucznej inteligencji CONQUEST EARTH (pisaliśmy o niej już w SS'47). EIDOS będzie też wydawcą wspaniale zapowiadającej się strzelaniny first–person perspective DAIKATANA napisanej przez ION STORM oraz niesamowitej gry strategiczno–taktycznej MYTH. Nie pominiemy dwóch symulatorów: FLIGHT UNLIMITED 2 oraz FLYING NIGHTMARES 2.

ACTIVISION będzie wydawać natomiast gry ID SOFTWARE, a więc shootery first–person perspective: QUAKE 2 (wygląda naprawdę niesamowicie!) i HEXEN 2, a także SIN z RITUAL (dawniej HIPNOTIC). Oprócz tego, w kolejce do wydania czekają strategie NETSTORM (wspaniale zapowiadająca się gra Multiplayer) i DARK REIGN. Choć ACTIVISION straciła prawa do znaku firmowego MECHWARRIOR, błyskawicznie uzyskała licencję na nie mniej popularny system mechów HEAVY GEAR (przy którym pracuje ten sam zespół, co przy MW2). Trwają też intensywne prace nad INTERSTATE '77, sequelem INTERSTATE '76. Olbrzymim w swojej masie tytułem jest APOCALYPSE, pierwsza gra, w której zagra sam Bruce Willis, jako wirtualny partner gracza.

Koncern CUC wchłonął niedawno dwie bardzo znane już firmy – BLIZZARD i SIERRA. Od BLIZZARD lada dzień możemy spodziewać się strategii STARCRAFT – rozwinięcia idei WARCRAFT w przestrzeń kosmiczną. Dobrze też prezentuje się przygodówka WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS, w której gracz będzie mógł przekonać się, jak trudno jest być orkiem. Line–up, czyli bukiet gier nad którymi pracuje SIERRA, prezentuje się doprawdy imponująco – na pierwszy ogień idzie znakomity QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE (bliższe spojrzenie oraz wywiad z twórcami w tym numerze), zaraz potem KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY (który jest wspaniale wyglądającą grą third–person perspective jak MDK). Rewelacyjnie wygląda przygotowywana, na bazie engine QUAKE, strzelanina HALF/LIFE, podobnie doskonale przedstawiają się strategie QUTPOST 2 i POLICE QUEST: SWAT 2 (niespodzianka! ale cholernie dobra!). Będą jeszcze wielkie mechy w EARTHSIEGE 3 oraz dwie symulacje: znana już RED BARON 2 oraz PRO PILOT.

Richard Garriott i Starr Long z Orgin – ojciec wszystkich części gry Ultima



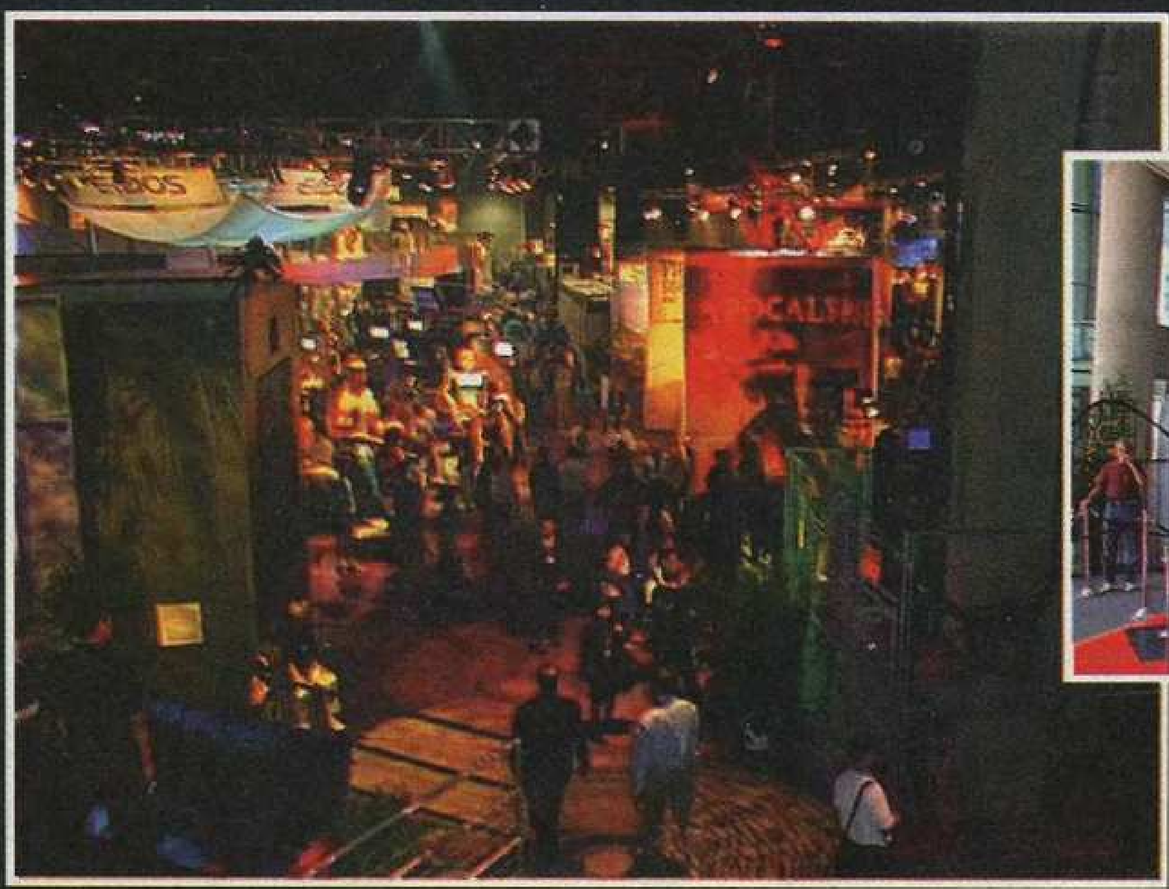
W kategorii gier przygodowych ponad wszystko wybijał się BLADE RUNNER produkcji WESTWOOD – choć prezentowano jedynie kasetę video z zapisem gry. Jakość wyrenderowanej grafiki, którą zaprezentowano nam na pokazie przebija wszystko, co widzieliśmy do tej pory, zaś supermiodny klimat (pamiętacie film z Harrisonem Fordem?) gwarantuje rozrywkę na wysokim poziomie.

CRYO ma gry jak zwykle piękne, ale spośród nich zdecydowanie wyróżnia się UBIK (na podstawie książki Phillipa K. Dicka). Ta mieszanka strategii w czasie rzeczywistym, przygodówki i zręcznościówki pokazuje znakomity design, przywiązanie do szczegółów oraz unikalny koncept jej autorów. Choć osadzona w nieco podobnym klimacie co BLADE RUNNER, oferuje graczowi zupełnie odmienny typ rozgrywki. Absolutny mus dla wszystkich fanów cyberpunka.

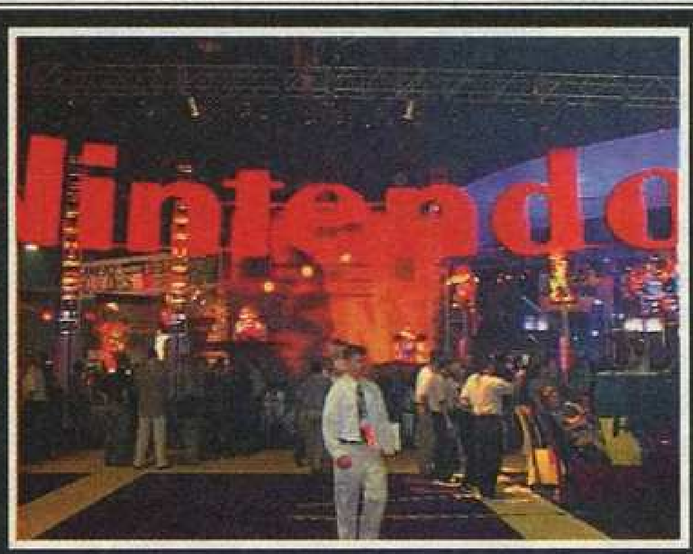
Jaki ten świat mały. Idzie sobie spokojnie człowiek, patrzy, a tu stoi Peter Molyneux z Bullfrog.

HARDWARE

Firma 3Dfx wreszcie zasłużyła na miano niekwestionowanego lidera na rynku akceleratorów 3D dla komputerów PC. Udało się im dokonać praktycznie niemożliwego, czyli nakłonić developerów do aktywnego wspomagania owego chipa. Niemal 70 % nowych gier na PC zaprezentowano właśnie na komputerach wyposażonych w karty MONSTER 3D, o czym usłużnie informowały naklejki na monitorach. Osoby, które jeszcze nie zamknęły VooDoo we własnym blaszaku, powinny zacząć się martwić – mając do dyspozycji ogromną moc 3Dfx, developerzy nie będą sobie zawracać głowy szlifowaniem gier, aby działały szybko na standardowym, „gołym" komputerze. Pod koniec roku 3Dfx powinien znajdować się w każdym PeCecie służącym do profesjonalnego giercowania i nie jest to czyjeś widzimisię, lecz wymóg czasów, podobnie jak kiedyś



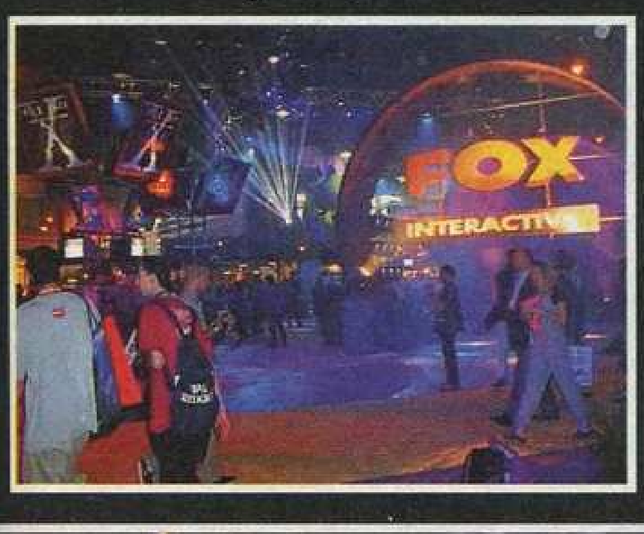
Takie drzwiczki fundnęła sobie największa obecnie firma softwareowa: Sierra + Blizzard + Dynamix + Impressions = CUC



8 MB pamięci. Inwazję VooDoo odczuł boleśnie INTEL, którego nowe procesory MMX zostały jakby odsunięte na dalszy plan – wprawdzie już od września, niemal każda pojawiająca się na rynku gra będzie wykorzystywać nowe konstrukcje procesora, jednak praktycznie jedynym zyskiem będzie lepszy dźwięk (44.1 KHz bez zajmowania procesora) oraz w niektórych przypadkach grafika w 16 milionach kolorów.

Olbrzymią ciekawostką była zaprezentowana przez firmę TIGER nowa ręczna konsola GAME.COM. Oprócz swego pierwotnego przeznaczenia, konsola może służyć jako elektroniczny notatnik, a także (dzięki specjalnemu cartowi) jako maszynka do odbierania i wysyłania poczty elektronicznej. Wiadomości pisze się przy pomocy lekkiego piórka, bezpośrednio na ekranie wyświetlacza. Spośród przygotowywanych tytułów najciekawiej prezentowały się FIGHTER'S MEGAMIX (przerobiony na 2D) oraz DUKE NUKEM 3D (niewiarygodne!). Ze sprzętowych ciekawostek należy też wymienić rewelacyjnie zapowiadający się joystick firmy Microsoft SIDEWINDER PRO. Oprócz wielu standardowych opcji, takich jak m.in. programowalne przyciski, joystick wyposażony jest w mechanizm „Force Feedback", który stawia opór i autentycznie rzuca ręką gracza. Premiera joya zapowiadana jest na koniec roku – Microsoft czeka, aż w sprzedaży znajdą się pierwsze gry wykorzystujące tę konstrukcję.

X-Files, co ja będę mówił...



LUDZIE

Spośród wielu designerów gier komputerowych istnieje tylko kilku, którzy mogą pracować nad czym chcą i kiedy chcą – wydawca daje im wolną rękę i nie szczędzi pieniędzy. Ludzie ci to chodzące legendy, których kariery zawodowe to pasmo niekończących się sukcesów – niemal wszyscy byli obecni na targach. Na stoisku GT INTERACTIVE o swojej najnowszej grze, strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym (w naszych oczach najlepsza produkcja z tego gatunku prezentowana na show) TOTAL ANNIHILATION opowiadał nam jej autor, Ron Gilbert. Swego czasu Ron na stałe zapisał się w pamięci graczy, jako twórca dwóch części przygodówki wszech czasów MONKEY ISLAND. Firma, którą dowodzi Ron – CAVEDOG ENTERTAINMENT – po ukończeniu TOTAL ANNIHILATION bierze się ostro do pracy nad dwiema rasowymi przygodówkami, których scenariuszy Ron strzeże niczym klejnotów rodzinnych. W EIDOS INTERACTIVE spotkaliśmy natomiast Johna Romero, jednego z legendarnego zespołu ID SOFTWARE – twórców DOOM i QUAKE. John bardzo chętnie opowiadał o swojej nowej firmie ION STORM i demonstrował jej pierwszy produkt – opartą na engine QUAKE strzelaninę DAIKATANA. Na urządzonym przez EIDOS hucznym party dostrzegliśmy kolejną osobistość – Peter Molyneux (BULLFROG) wydawał się być żywo zainteresowany rozmową z przedstawicielami tej firmy. Wiadomo już, że Peter odchodzi z BULLFROG i zakłada nową firmę – nie wiadomo jedynie, kto będzie wydawał jego gry – być może będzie to EIDOS? Choć Chris Roberts (producent czwartej części WING COMMANDER) po odejściu z ORIGIN nie zademonstrował jeszcze żadnego z produktów, wpadł na targi obejrzeć gry konkurencji – dojrzeliśmy go, gdy przybijał piątkę z Richardem Garriotem, szefem ORIGIN. Nowa firma Chrisa – DIGITAL ANVIL przygotowuje interaktywne filmy w kooperacji z Microsoft. Zaś Richard Garriot, ojciec wszystkich gier z cyklu ULTIMA promował swoje najnowsze dzieło – ULTIMA ONLINE, które będzie pierwszą grą RPG umożliwiającą spotkanie się tysiącom graczy jednocześnie za pośrednictwem Internetu. Spełniło się też jedno z naszych prywatnych marzeń – mieliśmy okazję porozmawiać z Johnem Tobiasem, autorem grafiki do serii MORTAL KOMBAT, pracującym obecnie nad MK MYTHOLOGIES: SUB ZERO. Johnowi bardzo spodobała się idea Kombat Korner – pobłogosławił go własnoręcznym podpisem! To i wiele więcej – po wakacjach w Kombat Korner.

Na koniec smutniejsza wiadomość – trzeba wspomnieć o konfiguracji, jaka będzie obowiązywać dla PeCeta pod koniec roku 1997. Wszystkie gry prezentowano na komputerach P200MMX z akceleratorem MONSTER 3D i według producentów, gracze powinni przed końcem roku zadbać o zmodernizowanie swojego sprzętu. Chyba jednak warto, bo prezentowane na E3 gry będą takie piękne...

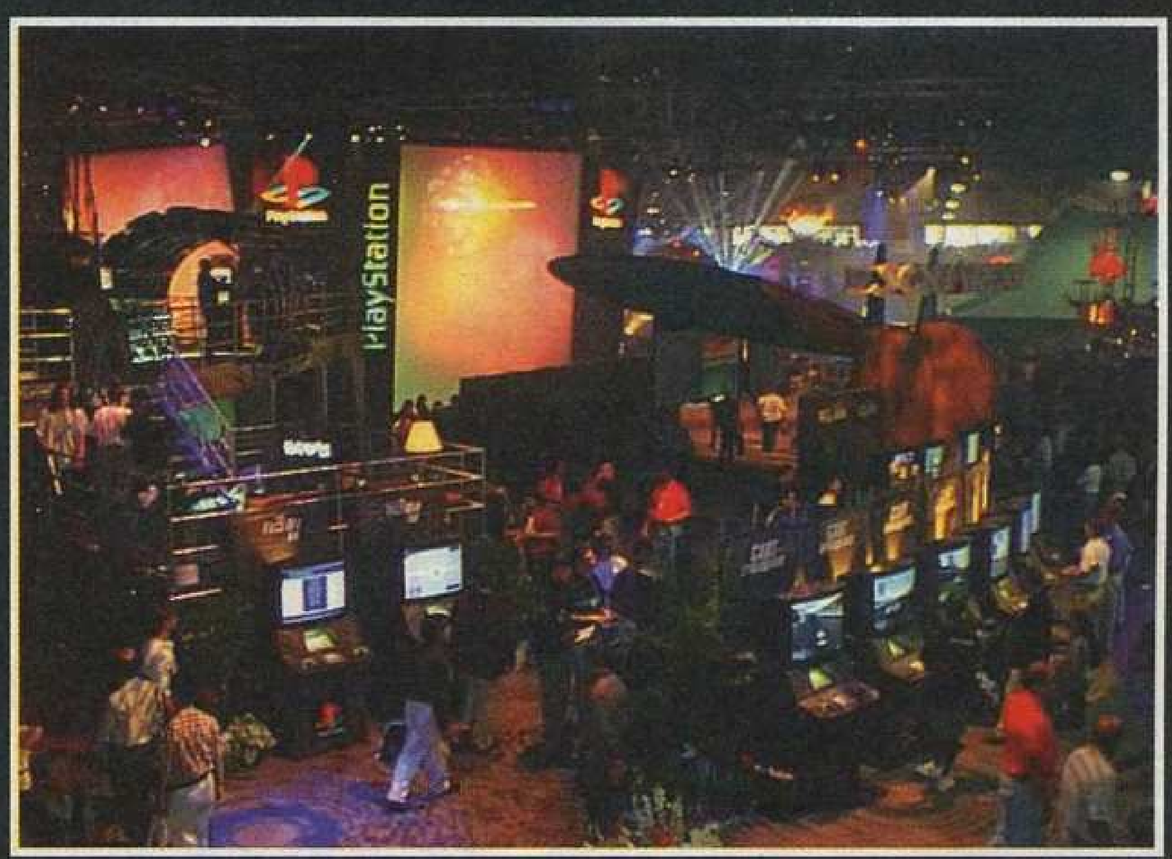
Z tym panem znamy się nie od dziś. John Tobias – twórca Mortal Kombat

Za miesiąc dokładnie przyjrzymy się najlepszym z najlepszych w specjalnym wydaniu Rzutu Okiem / W przygotowaniu oraz największej relacji wszech czasów składających się z raportu o wszystkim, co dzieje się na świecie, wywiadów z twórcami gier, plotkami zasłyszanymi w kuluarach oraz najskrzętniej chowanymi informacjami.

Marcin K. Górecki

P.S. Serdeczne pozdrowienia dla radosnej grupy polskich dystrybutorów obecnych na targach, a w szczególności dla pani Ingi! :)

Amerykanie bywają bardzo dosłowni. Chodząca reklama gry Running with Scissors.



Technika czyni cuda, widzicie mnie jak przesyłam tekst, który właśnie czytacie

GOLGOTHA stanowić ma połączenie kilku gatunków w doskonale zapowiadającą się całość – dowodząc oddziałami czołgów gracz ogląda mapę taktyczną (strategia w czasie rzeczywistym), jednak w każdej chwili – a przede wszystkim podczas bitew – może wskoczyć w kokpit jednej z posiadanych maszyn bojowych, aby własnoręcznie zadecydować o zwycięstwie. W bogatym świecie, w którego skład wchodzą między innymi USA, Irak, Egipt czeka kilkadziesiąt misji bojowych, w tym zdobycie 40 miast, w których następnie można założyć własne bazy zaopatrzeniowe.

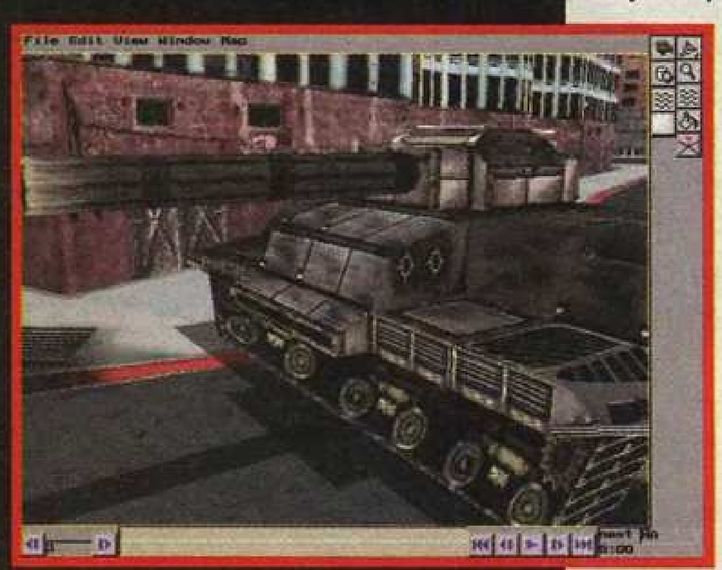
Oprócz bogatego i obfitującego w nieprzewidziane wydarzenia scenariusza, developerzy szczególnie zachwalają swój engine odpowiadający za generowanie grafiki 3D – gra współpracować będzie ze wszystkimi możliwymi akceleratorami 3D poprzez biblioteki Direct 3D, OpenGL i Glide, w dowolnej rozdzielczości i głębi kolorów. Wykorzystując dynamicznie ładujące się biblioteki DLL możliwa będzie głęboka ingerencja w kod gry. Autorzy bardzo są dumni, że wszystkie sceny przerywnikowe renderowane będą w czasie rzeczywistym. GOLGOTHA powinna pojawić się tuż po wakacjach, wcześniej zapowiadane jest demo gry.

GOLGOTHA W PRZYGOTOWANIU

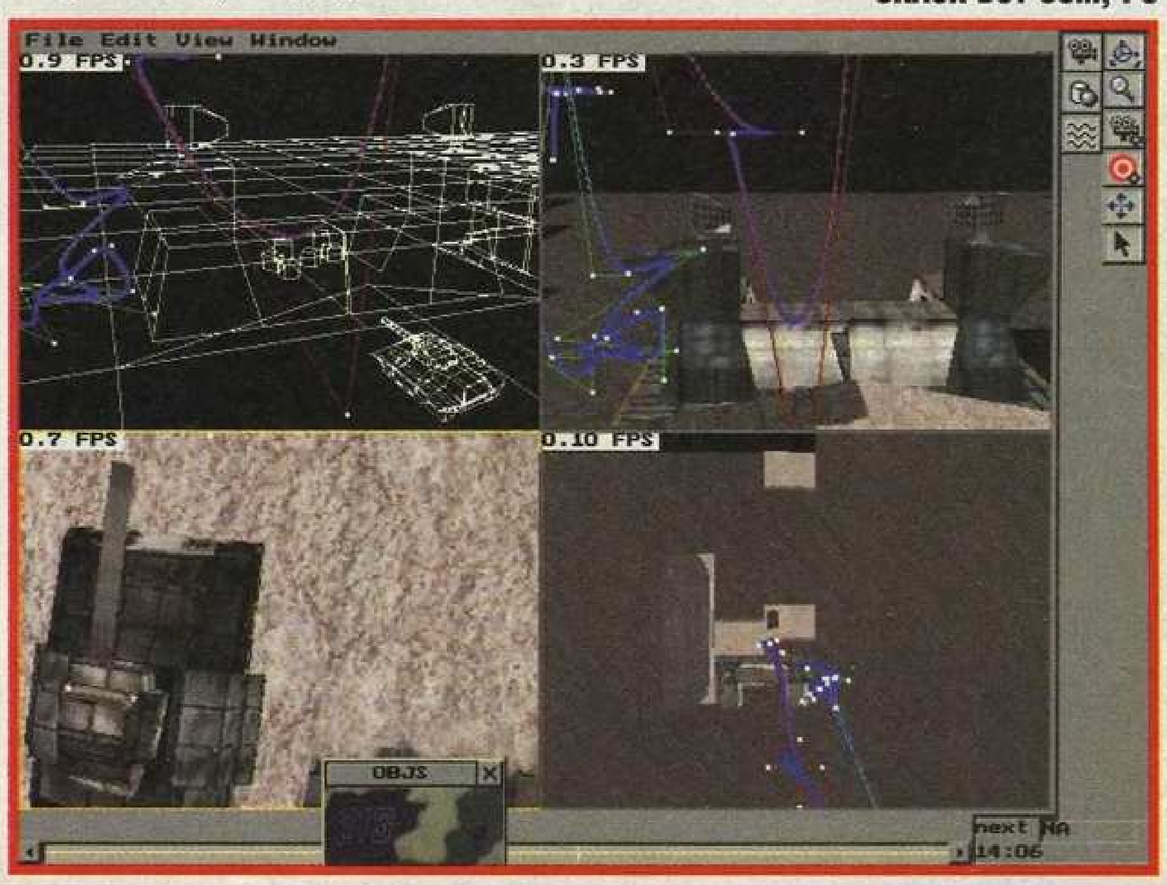
CRACK DOT COM, PC

CRACK DOT COM to niewielka firma założona przez pracującego kiedyś w ID SOFTWARE Dave'a Taylora. Firma do tej pory wydała jedynie platformówko–strzelaninę ABUSE, która – między innymi dzięki unikalnemu systemowi sterowania – podobała się zarówno graczom jak i recenzentom na całym świecie. W półtora roku po sukcesie ABUSE na rynku pojawi się GOLGOTHA – futurystyczna hybryda strategii, symulacji i strzelaniny.

Akcja rozpoczyna się w roku 2048. Gracz staje na czele oddziału amerykańskich komandosów eksterminujących terrorystów w Iraku – przez przypadek udaje mu się wywołać nuklearną, trzecią wojnę światową. Obejmując kontrolę nad oddziałem, gracz wyrusza na swoją prywatną krucjatę.



Napisany dla potrzeb gry edytor pozwala na ustawianie generowanych w czasie rzeczywistym filmów



KOMPENDIUM 2
jedyne i najlepsze – na to cię stać

Zawiera m.in. wyczerpujące porady taktyczne do gier:
Civilization 2, Colonization, Command&Conquer (+wszystkie misje)
Jagged Alliance, Red Alert (+wszystkie misje), Settlers 2
Syndicate Wars (+wszystkie misje),
Quake, UFO, Warcraft 2, „Z"
oraz: Encyklopedię
Sailor Moon, Cyberpunk,
ciosy do MK3 i inne...

14.90

cena w sprzedaży wysyłkowej zawiera koszty przesyłki szczegóły na str. 89

QUAKE 2 W PRZYGOTOWANIU

QUAKE był jednym z najbardziej oczekiwanych rozrywkowych produktów wszech czasów na komputer PC, zaś fakt, że niedługo pojawi się jego sequel nie powinien być dla nikogo niespodzianką. Firma ID SOFTWARE znana jest z takich praktyk – samego DOOM na PC mieliśmy już pięć wydań (DOOM, DOOM 2, FINAL DOOM, ULTIMATE DOOM, DOOM for Windows'95), jednak w tym przypadku druga część ma przynieść nie tylko nowe poziomy.

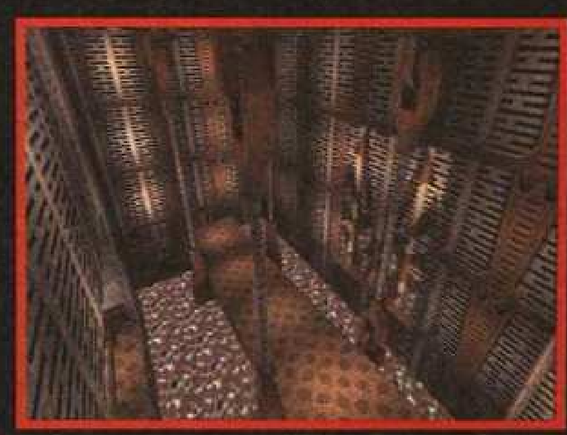
W QUAKE 2 developerzy postawili sobie za cel usprawnić grę w trybie dla jednego gracza, wprowadzając wiele interesujących nowości w tym także i fabułę! Z zasłyszanych tu i ówdzie plotek wywnioskowaliśmy, że w przeciwieństwie do gotycko–egipskiego klimatu obecnego w HEXEN 2, w QUAKE 2 dominować będzie futurystyczny techno–styl. Tym razem samotny wojownik w wyniku nieprzewidzianego biegu wydarzeń znajdzie się na odległej planecie zamieszkiwanej przez obcych. Pragnąc powrócić na Ziemię będzie zmuszony przejąć jeden ze stojących w porcie kosmicznym statków, a wcześniej tam dotrzeć pacyfikując po drodze otoczenie. Wielu zmianom ulegnie też tryb Multiplayer – od samego początku zostanie zaimplementowany napisany już po ukazaniu się QUAKE system QUAKEWORLD, umożliwiający rozkoszowanie się deathmatchami aż 32 graczom jednocześnie. Dzięki odpowiadającemu za poprawianie jakości transmisji, fragmentowi kodu, QUAKEWORLD jest błogosławieństwem dla próbujących swoich sił w długich pojedynkach poprzez Internet. Ponadto będą też nowe plansze z serii deathmatch arena.

Dużo mówi się o zmianach technologicznych w QUAKE. Koniec z tonącą platformą DOS. QUAKE 2 pracować będzie jedynie pod Windows'95. Miejsce uniwersalnego QuakeC zajmą windowsowe biblioteki DLL, o których główny programista i mózg w ID SOFTWARE – John Carmack – wyraża się entuzjastycznie. Będą nowe bronie i zabawki, między innymi linka z hakiem.

QUAKE 2 nie pojawi się w wersji shareware – dostępna będzie jedynie pudełkowa, sklepowa wersja produktu – podobnie jak kilka lat temu DOOM 2. Kilka najbliższych miesięcy przyniesie odpowiedź na pytanie nurtujące obecnie chyba wszystkich miłośników gier first–person perspective: QUAKE 2 czy UNREAL?

ID SOFTWARE, PC

Każdy z tych obrazków wywołuje drżenie serc w adeptach architektury wnętrz



UNREAL
W PRZYGOTOWANIU

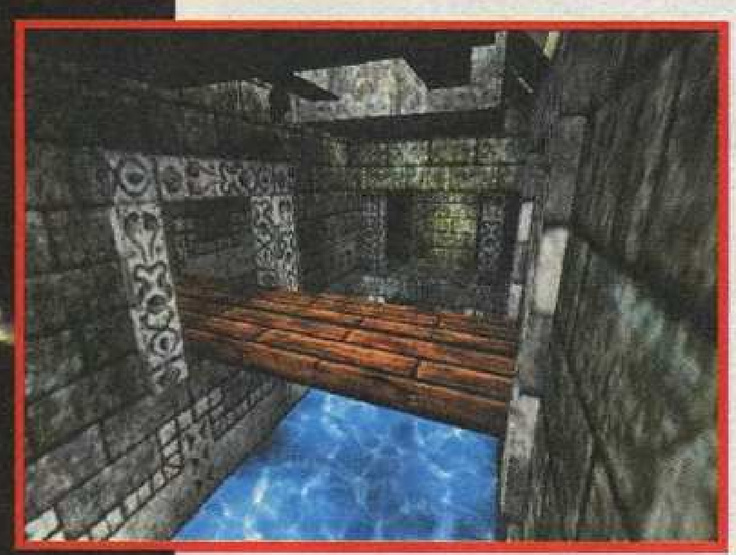
Wydaje się, że gry first–person perspective przeżywają kryzys. Minął już rok od czasu wydania QUAKE – pierwszej gry zbudowanej w całości z trójwymiarowych obiektów, tymczasem producenci w dalszym ciągu serwują nam gry oparte na słabszym engine rodem z DUKE NUKEM 3D (BLOOD, SHADOW WARRIOR, REDNECK RAMPAGE) lub próbują pisać swoje, które jednak nie mogą się równać z technologią ID SOFTWARE (OUTLAWS, CHASM i inne). Wprawdzie jeszcze w tym roku ma się pojawić HEXEN 2 oraz QUAKE 2, a w 1998 roku sequel DUKE NUKEM 3D wykorzystujący engine z QUAKE 2. Wprawdzie wszyscy oczekujemy z szybciej bijącym sercem na te tytuły, ale właściwe emocje budzi przygotowywane od przeszło dwóch lat przez EPIC MEGAGAMES uderzenie noszące tytuł UNREAL. Wprawdzie idea przedstawiona w tej grze nie jest niczym nowym – gra posiada wszystkie cechy gatunku first–pesron perspective, a więc lochy, zamki i jaskinie, służące za broń przedmioty oraz potwory, które trzeba wyeliminować, jednak dzięki nowoczesnym i zaawansowanym rozwiązaniom technicznym, UNREAL ma ogromną szansę odebrać QUAKE palmę pierwszeństwa.

Przedstawione na tych stronach screeny pochodzą z gry i zdradzają niesamowite przywiązanie autorów do najmniejszych detali. Może właśnie dlatego gra pojawi się po trwających ponad rok ciągłych przepychankach z ustaleniem terminu wydania. W przeciwieństwie do podzielonych na poszczególne poziomy DOOM i QUAKE, świat UNREAL ma być jednym wielkim poziomem przez który przedzierać się będzie spragniony rzezi gracz. W UNREAL oprócz pistoletu i poczwórnego (!) shotguna nie będzie „konwencjonalnych" broni – na ich miejsce developerzy szykują coś specjalnego – coś, czego jeszcze nie było. Takich smakowitych kąsków w UNREAL jest zresztą o wiele więcej...

Wielbiciele gier first–person perspective często narzekają na niski poziom inteligencji sterowanych przez komputer potworów – nic po-

Projekty mięska armatniego wywołują odruchowy spustocisk

Budzisz się w małym pokoju z solidnymi, metalowymi ścianami. Pomieszczenie zalewa światło przedostające się przez niewielki otwór ponad drzwiami. Siadasz na małym, wystającym ze ściany łóżku i rozglądasz dookoła – choć nie wiesz, gdzie jesteś, wszystko to wygląda na więzienną celę. Podchodzisz do drzwi i pchasz z całej siły – niespodziewanie uchylają się. Podążając korytarzem stajesz przed kolejnymi drzwiami, które otwierasz wykorzystując przełącznik znajdujący się z prawej strony. Przed sobą widzisz jezioro, a zaraz za nim majestatyczne szczyty gór. Wychodzisz i oglądasz się za siebie... tego się nie spodziewałeś. „Więzienie", z którego właśnie się wydostałeś jest w istocie małym, uszkodzonym statkiem kosmicznym. Wszędzie walają się szczątki kadłuba, zaś pojazd znajduje się w ogromnym leju powstałym na skutek uderzenia. Z pistoletem w dłoni ruszasz do przodu, aby dowiedzieć się więcej o miejscu, w którym się znalazłeś. Z zachwytem obserwujesz przepiękny, lecz nieco dziwny krajobraz. Z nieba świecą dwa księżyce. Na północy znajdują się ruiny jakiejś budowli. A tuż obok wielki, zły obcy kończy jeść jednego z twoich kumpli.



dobnego nie będzie mieć miejsca w UNREAL. Firma EPIC MEGAGAMES zatrudniła do pracy przy UNREAL Stevena Polge'a – twórcę programu ReaperBot (który w QUAKE emuluje żywego przeciwnika w trybie Deathmatch). ReaperBot jest inteligentny, szybki, bardzo celny i zachowuje się jak dobry gracz. Steven jest odpowiedzialny właśnie za inteligencję potworów w UNREAL. Developerzy zapowiadają też niespotykane dotąd możliwości katowania monstrów – gracz będzie mógł zrzucić przeciwnika do lawy lub nabić go na wystające ze ściany kolce, a jako ekstra bonus przewidują możliwość odstrzeliwania im poszczególnych kończyn.

Zupełną rewelacją może okazać się tryb Multiplayer (Internet). W przeciwieństwie do stosowanego do tej pory w QUAKE rozwiązania polegającego na łączeniu każdego gracza ze specjalnie postawionym serwerem, UNREAL pozwoli każdemu z graczy założyć na czas gry serwer na swoim komputerze – to z nim będą łączyć się inni gracze. W mniemaniu autorów – taka technologia zdejmie powszechnie znane ograniczenia – gracze będą mogli dowolnie modyfikować mapy i ustawienia gry. Bardzo istotnym jest też fakt, że dodatkowo na krążku z grą znajdować się będzie UNREALED – edytor map, którym posługiwali się autorzy przy tworzeniu gry. W ten sposób gracze będą mogli tworzyć swoje światy mając do dyspozycji profesjonalne narzędzie, a nie pisane przez hobbystów edytory, które zwykle nie nadają się do niczego. Zapowiada się wreszcie uczta złożona z samych przysmaków od dawna oczekiwanych przez wszystkich regularnie fragujących w sieci.

Jak przystało na nowoczesną grę, UNREAL będzie pracować jedynie w Windows' 95 i wymagać DirectX 5.0. Gra wykorzystywać ma rozkazy procesora MMX, dzięki którym będzie działać 3–4 razy szybciej niż normalnie, a także w trybie true–colour. Będzie też obsługiwać najpopularniejsze w tej chwili akceleratory z chipami 3Dfx, dzięki którym wystąpi superszybka animacja w wysokiej rozdzielczości (640x480x65 tys kolorów – 30 klatek na sekundę).

Jednak developerzy twierdzą, że do gry wystarczy Pentium 100. Zabójca QUAKE? Przekonamy się już niedługo! Shareware miała być na rynku pod koniec czerwca...

EPIC MEGAGAMES
PC, Nintendo 64

A te piękne wnętrza, proszę wycieczki, trzeba napełnić krwią

CMR DIGITAL

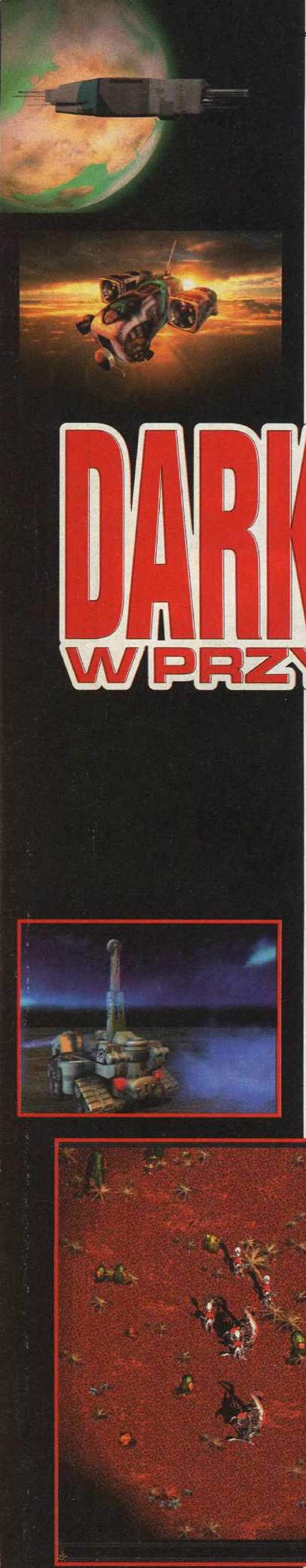
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM, PC 3,5", AMIGA, PROGRAMY EDUKACYJNE,
PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH,
ENCYKLOPEDIE, SŁOWNIKI,
AKCESORIA: MYSZY, JOYSTICKI, GŁOŚNIKI

GRY TELEWIZYJNE
PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN,
MEGA DRIVE 2, GAMEBOY

WYPOŻYCZALNIA GIER TELEWIZYJNYCH
GAMEBOY, MEGA DRIVE, GAME GEAR

BĘDĄC W POBLIŻU ODWIEDŹ NASZ SKLEP

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
NAPRZECIWKO MUZEUM WOJSKA POLSKIEGO
TEL. 827-87-73 CZYNNE:
PON. – SOB. 9-20,
NIEDZ. 10-17

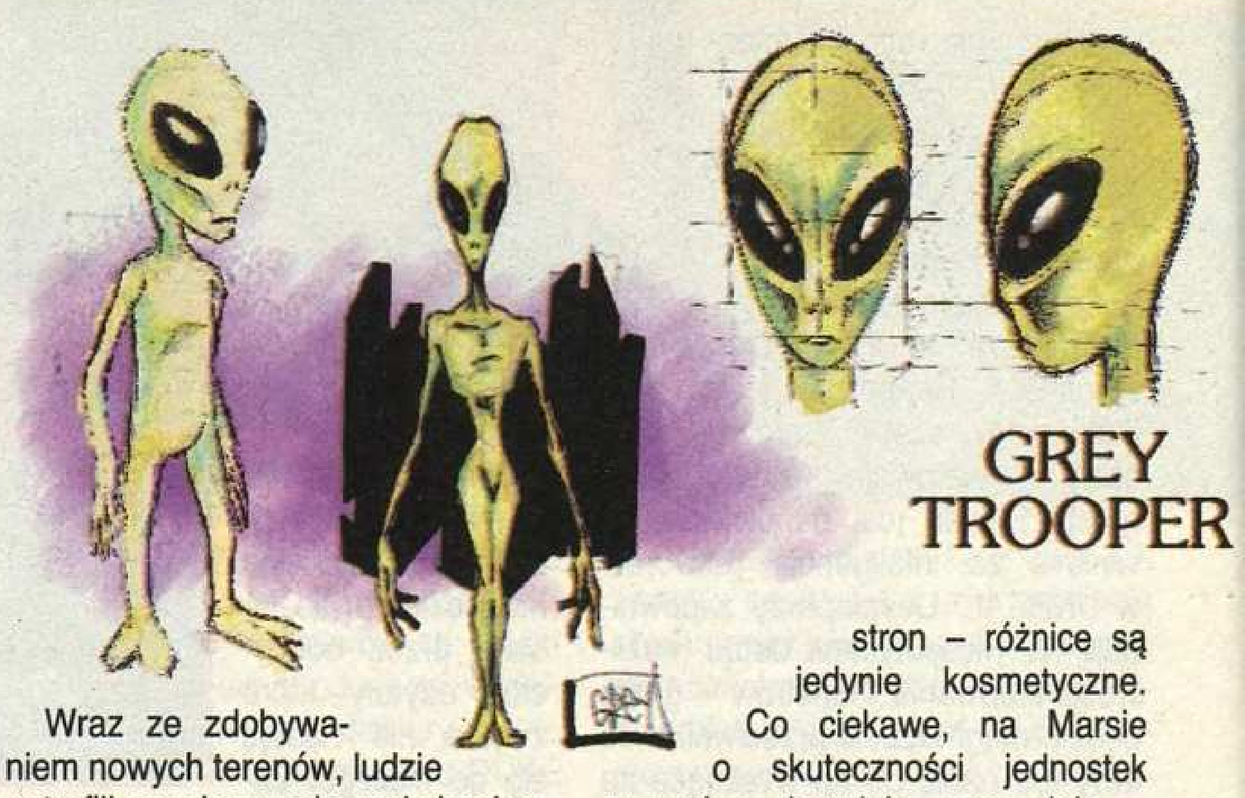


DARK COLONY
W PRZYGOTOWANIU

Typ: strategia w czasie rzeczywistym. Czas: połowa XXII wieku. Miejsce: Mars. Rasy walczące: ludzie i ufoki. Źródło energii: Petra–7. Koniec.

Tak w telegraficznym skrócie mogłaby wyglądać prezentacja najnowszego produktu GAMETEK, nie odnotowującej ostatnio żadnych sukcesów firmy, która postanowiła pójść z duchem czasu i spróbować swych sił na polu zdominowanym przez WESTWOOD, BLIZZARD i ich mniej lub bardziej godnych następców.

Ostatnia faza procesu dostosowania atmosfery Marsa do ludzkich potrzeb zakończyła się około roku 2100. Błyskawicznie na powierzchni czerwonego globu wyrastać zaczęły pierwsze kolonie, a inżynieria genetyczna pozwoliła na szybkie zalesianie dużych obszarów planety niezbędnymi do wytwarzania tlenu gatunkami ziemskimi. Biologów zafascynowały przedstawicielki marsjańskiej fauny i flory. Wkrótce natrafiono też na pierwsze ujścia Petry–7, która (po przetworzeniu) okazała się bardzo wydajnym źródłem energii. Jednym słowem: przed ludzkością otwierały się zupełnie nowe perspektywy. Niestety, jak się okazało, chciwość naszych pra–prawnuków wzięła górę nad rozsądkiem. Megakorporacje zaczęły zagarniać dla siebie tyle źródeł energii, ile się tylko dało i wkrótce spory przerodziły się w konflikty zbrojne.



GREY TROOPER

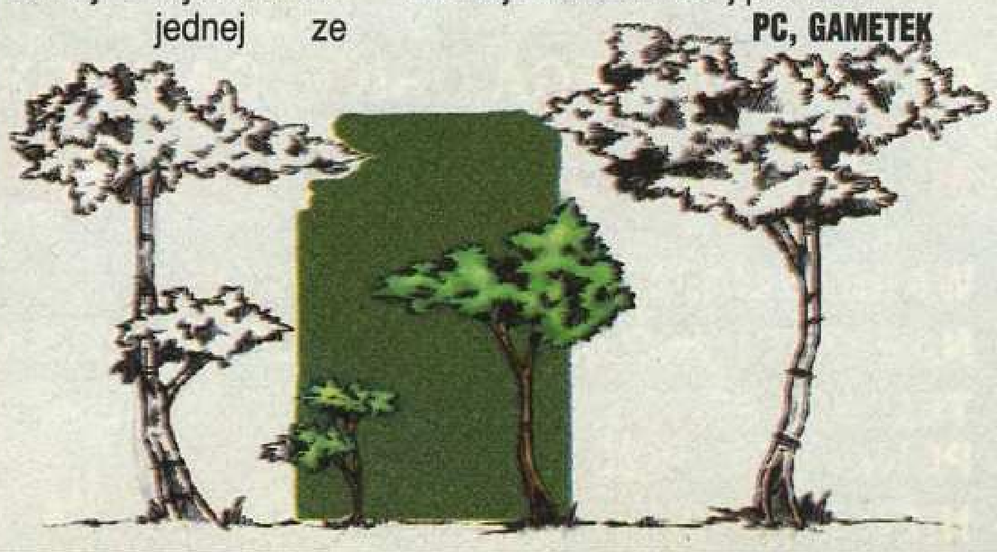
Wraz ze zdobywaniem nowych terenów, ludzie natrafili na ruiny pradawnej obcej cywilizacji. A zaraz potem – na wrogo nastawionych przedstawicieli innej. I nie skończyło się na braterskich uściskach...

DESERT CREATURES

W DARK COLONY możemy wcielać się w rolę dowódcy Ziemian i Obcych. Niestety, jednostki obu stron różnią się jedynie wyglądem – dysponują bardzo podobnym arsenałem, w związku z czym ich siły są bardzo wyrównane (w dodatku do naszej dyspozycji pozostaje coś około 10 jednostek, a to dosyć mało). Nie będzie więc zbytnich emocji z wybieraniem jednej ze stron – różnice są jedynie kosmetyczne. Co ciekawe, na Marsie o skuteczności jednostek w walce decyduje pora dnia – w ciemnościach nocy to oczy obcych lepiej wyławiają ludzkie cele, a przy świetle dnia to nasi mają przewagę. Określa to porę ataku i porę fortyfikowania własnych pozycji. Inaczej ma się natomiast sprawa z budowlami. Po prostu do pnia głównego budynku dowodzenia doczepiane są kolejne sekcje – badawcza, rozwojowa itp. (w sumie około pięciu). Tak więc zarządzanie bazą zostało zepchnięte na nieco dalszy plan. Na pierwszym zaś jest walka. Rzeczywiście, walka jest w DARK COLONY dopracowana. Ładne efekty świetlne, bardzo dobra animacja postaci, jęki i krzyki rannych, kałuże krwi i śluzu, dym unoszący się z porozbijanych maszyn; to wszystko zachwyca. Ponadto postacie występujące w grze są znacznie większe od tych, które mieliśmy w RED ALERT (nawet pod DOSem) czy KKnD, a przez to możemy nacieszyć oczy ich naprawdę starannym wykonaniem.

Mamy też dowódców wywierających wpływ na morale swoich żołnierzy, możliwość upgrade'owania sprzętu i leczenia rannych, a także kilka różnych scenerii tętniących obcymi formami życia (oddychające drzewa i takie tam). Na koniec jeszcze ciekawostka – kluczem do zwycięstwa będzie zbadanie artefaktów obcej cywilizacji, na które można natknąć się podczas eksploracji powierzchni Marsa. Właściwe wykorzystanie tych śmiercionośnych narzędzi da odpowiedź na pytanie, kto zatriumfuje na czerwonej planecie.

PC, GAMETEK



TRee A.

TOMB RAIDER 2 W PRZYGOTOWANIU

Gdyby SECRET SERVICE stworzył ranking najlepszych gier wydanych w 1996 roku, TOMB RAIDER bez wątpienia znalazłby się w pierwszej trójce. Gra zadziwiła wszystkich zarówno grafiką, bogactwem scenariusza, jak i miodnością. Co ciekawe, dostępny w wersji na trzy platformy (PC, PSX i Saturn) TOMB RAIDER w dalszym ciągu jest jedną z najlepiej sprzedających się gier na świecie, zaś Lara – zgodnie z naszymi przewidywaniami – błyskawicznie stała się kultową postacią wśród graczy. Prace nad sequelem rozpoczęły się niemal od razu po wydaniu pierwszej części i będą trwały nieprzerwanie jeszcze przez kilka miesięcy. Gotowy jest poprawiony w stosunku do pierwszej części engine gry, zaś w tej chwili budowane są kolejne poziomy i renderowane sceny przerywnikowe. Screeny naprawdę robią wrażenie.

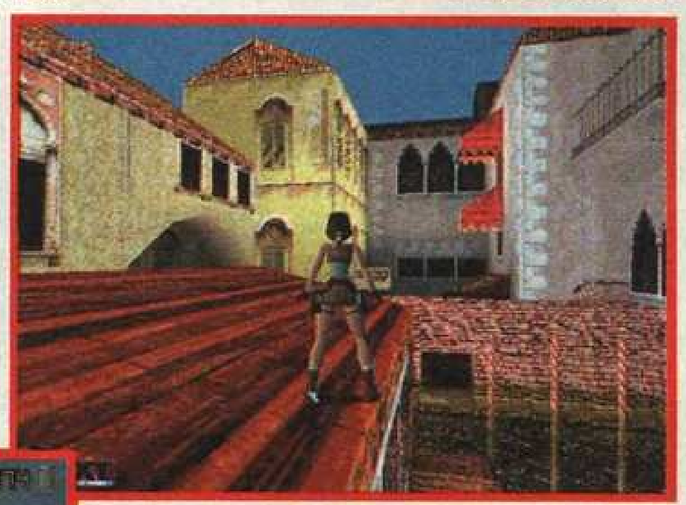
Akcja TOMB RAIDER 2 obraca się wokół trzech głównych wątków: martwego od wieków maga Calisto, tajemniczej sekty praktykującej swe obrzędy w naszych czasach oraz chińskiego imperatora. Już na pierwszym poziomie Lara szukać będzie tajemniczej krypty ukrytej we wnętrzu Chińskiego Muru. W malowniczej Wenecji zwiedzi pełen niebezpieczeństw dom Calista, dalej zaś dotrze aż do znajdującego się na dnie oceanu wraku statku. Aby nie pozostać w tyle (w końcu wszystko idzie do przodu), Lara nauczyła się nowych sztuczek: w drugiej części będzie między innymi umiała walczyć pod wodą, wspinać się na strome ściany i wykorzystywać liny. Przewidziane są też nowe bronie, a także kilka niespodzianek, których developerzy z CORE DESIGN nie chcą na razie zdradzać.

Pozostaje nam oswoić się z myślą, że premiera tej znakomicie zapowiadającej się pozycji jest dość odległa. TOMB RAIDER 2 pojawi się dopiero pod koniec roku, a to z uwagi na grę FIGHTING FORCE (także autorstwa CORE), którą wydawca EIDOS zamierza promować po wakacjach. Krążą plotki, że najpierw pojawią się wersje na PC (z zaimplementowaną od razu obsługą 3Dfx) i PSX (Sony chce mieć kilkumiesięczny exclusive), niedługo zaś potem wersja na konsolę Saturn.

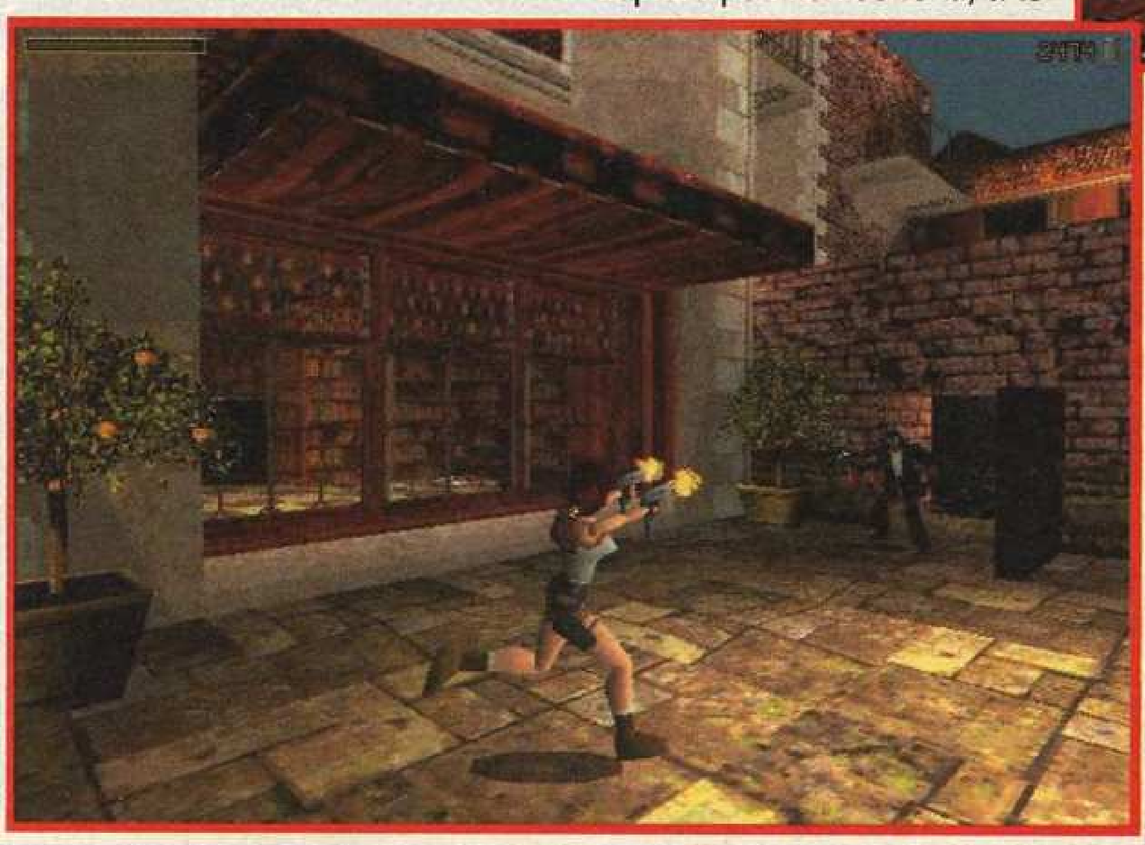
EIDOS INTERACTIVE
PC, Saturn, PSX

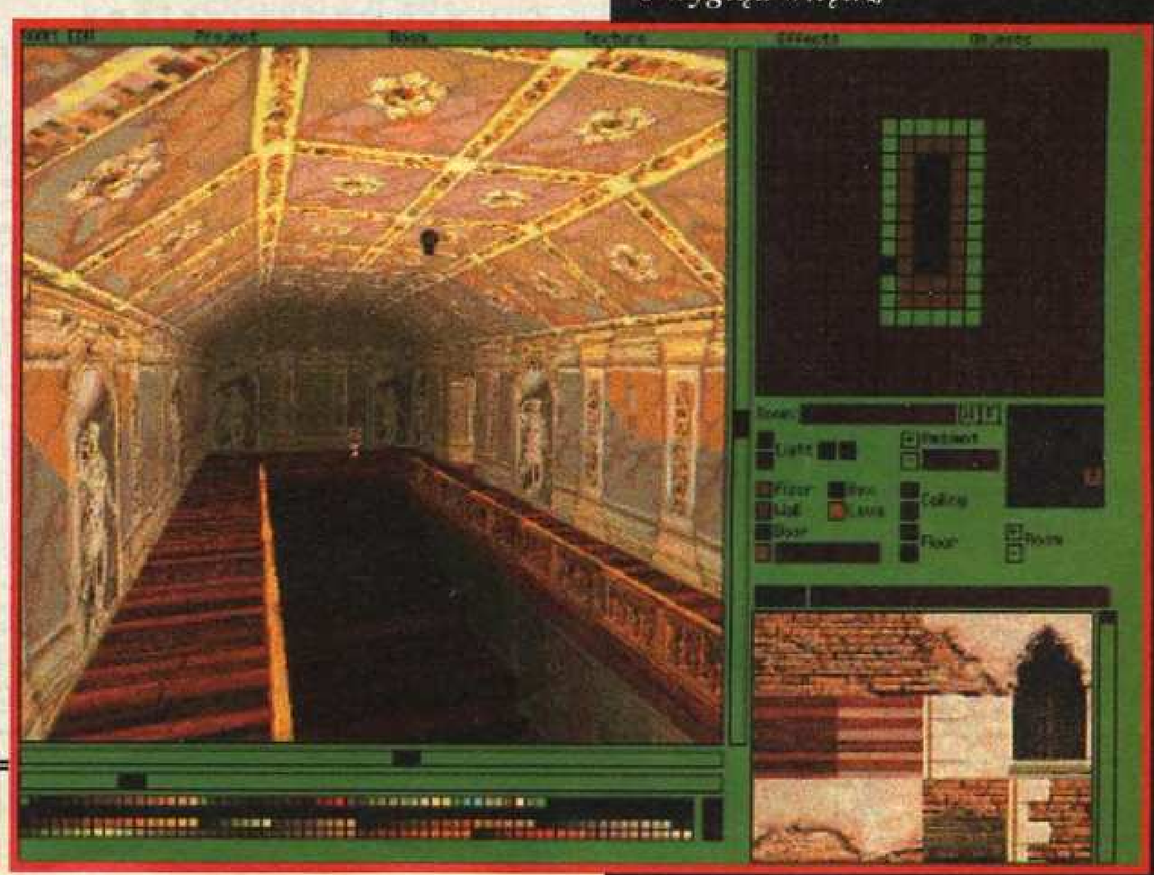
Pierwszy Raider powalał grafiką, wygląda na to, że drugi wdepcze nas w ziemię

Już nie można się doczekać, jakie laski będą tym razem promowały TR 2 na ECTS. Pamiętacie te zeszłoroczne...?



Jak zwykle okaże się, że solidny edytor to podstawa w walce o wygląd wnętrz





secret service cd 48

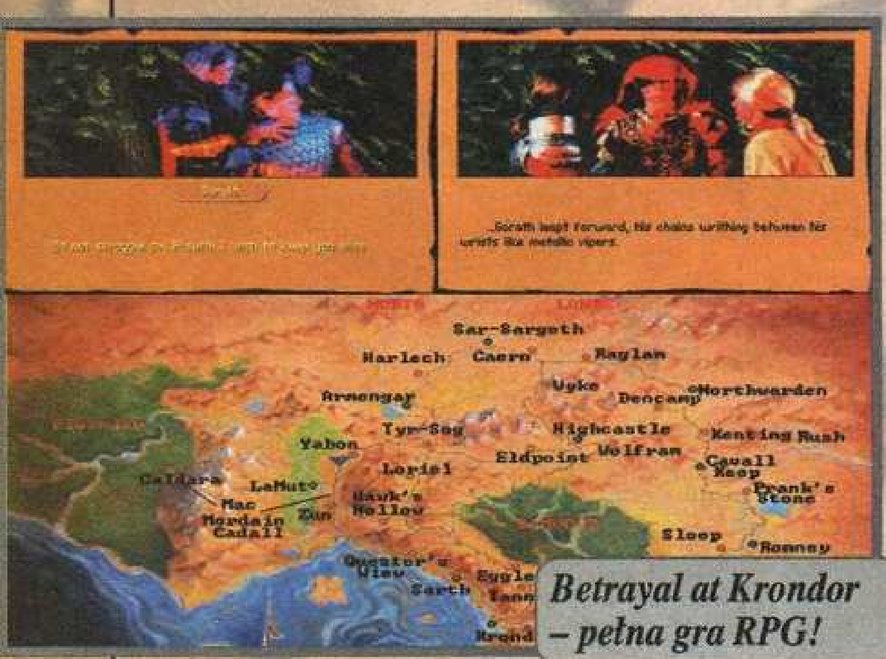
podwójny kompakt

w lipcu nieczynne

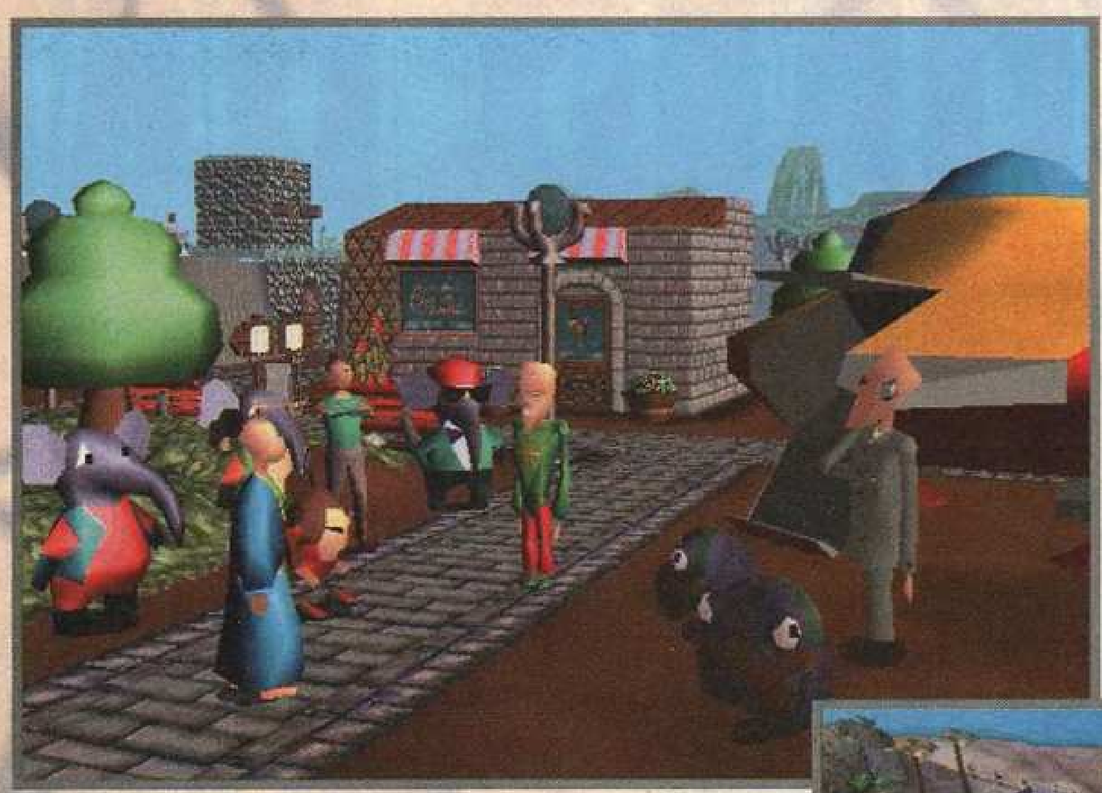
Na podwójnym wakacyjnym kompakcie SS CD same bomby! Większość materiału trafiła na płyty prosto z E3, by na czas znaleźć się w waszych rękach. Wśród 45 dem znajdziecie m.in. histerycznie wyczekiwaną CURSE OF THE MONKEY ISLAND – trzecią część przygód Guybrusha Threepwooda, orgiastyczną BETRAYAL IN ANTARA, powalające WARLORDS 3, odjazdowego MOTO RACER oraz... pełną grę BETRAYAL AT KRONDOR. Nie chwaląc się, niechcący wyszła nam kolekcja roku! Chyba tylko gwiazdkowy wysyp gier może ją przelicytować.

Wakacyjny zestaw dem przynosi właściwie same tytuły ważne i bardzo ważne. Spośród wszystkich tych większych i mniejszych wymieńmy na początek naj-naj, bez obejrzenia których nie wypada położyć się spać. Przebiegając szybko po kategoriach zacznijmy od gier 3D czyli DOOM–klonów (CHASM, TERRACIDE). Zabrakło niestety UNREAL, który nie ukazał się tak jak zapowiadano. Kolejna niewielka, ale istotna grupa na kompakcie to gry on–line (DARK SUN: CRIMSON SANDS, MERIDIAN, THE REALM), dalej strategie (BATTLEGROUND: ANTIETAM, DARK COLONY, IMPERIALISM, PACIFIC GENERAL, WARLORDS 3), a na koniec wysyp dobrych i niezłych wyścigów (AXELERATOR, MOTO RACER, NEED FOR SPEED 2, SPEEDSTER, WIPEOUT XL). Przygodówkowcy nie mogą oczywiście przeoczyć CURSE OF MONKEY ISLAND, LITTLE BIG ADVENTURE 2, BETRAYAL IN ANTARA oraz SENTIENT.

Tegoroczne wydanie targów E3 pokazało, że nie pisze się już kiepskich gier. Wszystko jest przynajmniej ładne, o ile nie piękne. Zniknęły interaktywne filmy, porzucono tradycyjne przygodówki, platformówek i strzelanin zostało bardzo niewiele. Nareszcie! Jest nawet nadzieja, że gry zaczną w końcu tanieć, a coraz częściej podkreśla się, iż wysokie ceny zaczynają po-

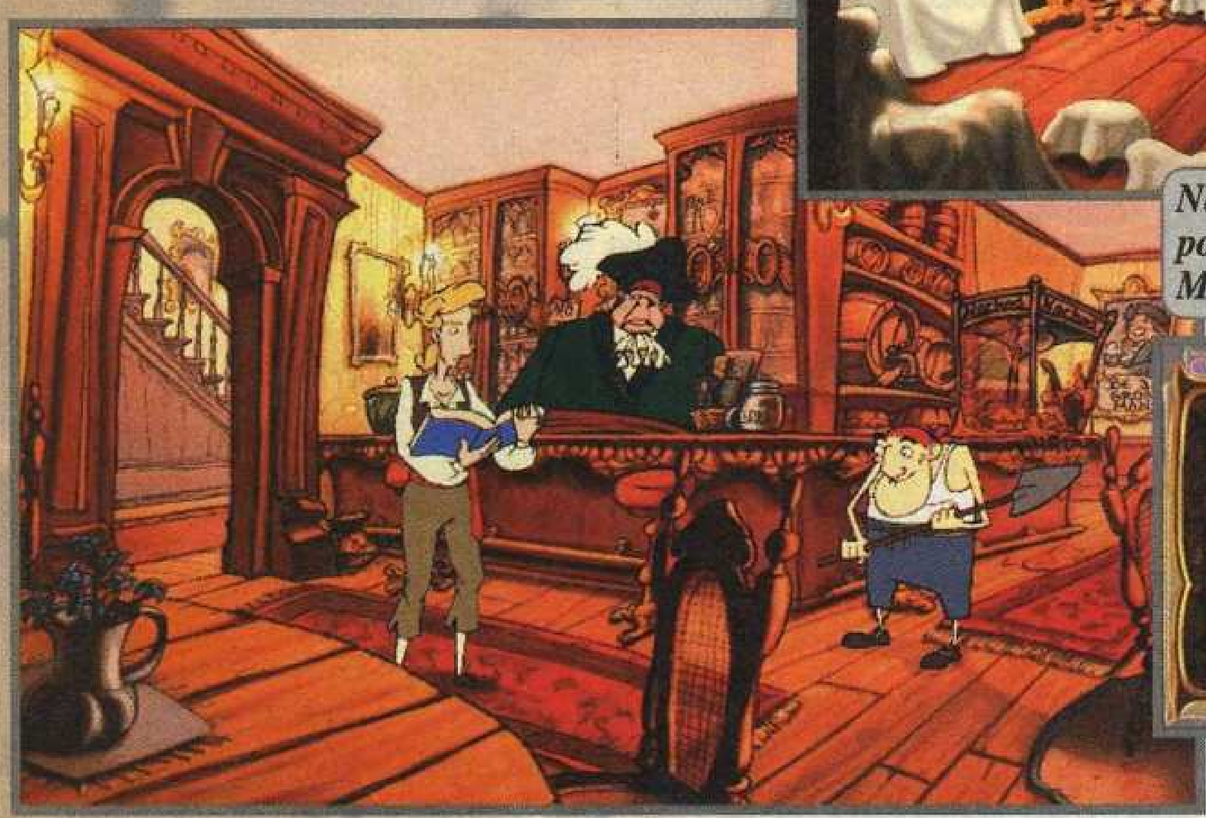


Betrayal at Krondor – pełna gra RPG!



Nawet szachiści podniecą się Curse of Monkey Island

Opisywana już u nas Little Big Adventure 2 została wreszcie pokazana szerokiej publiczności



Warlords 3 pokazuje, że strategia to nie tylko C&C

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok
AMIKOM, ul. Sienkiewicza 61/3 lok. 120
KID, ul. Lipowa 4

Bielsko Biała
DIGITEL, ul. Cechowa 22
HDD Komputer, ul. Głęboka 2
F.H.U. JOYBIT, ul. Cyniarska 34
MICROMAN, Pl. Wolności 3

Bydgoszcz
CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28

Bytom
BESTCOM, ul. Kolejowa 6
FENIX, ul. Reymonta 2

Chełm
P.W. ASIA, ul. Lwowska 50

Chorzów
Księgania MATRAS, ul. Wolności 25

Częstochowa
GOLDREGEN D.H. SCHOTT, ul. Kościuszki 1 A
GOLDREGEN, ul. Al. NMP 11
INTER-ES filia NEXUS, Al. NMP 2a
KOMPAN, ul. Poświatowskiej 5a

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
AMI-COM, ul. Wały Jagiellońskie 1
ARTICA, ul. Matejki 6
INFO PARTNER, ul. Subisława 28

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45
MAWIX, ul. Jana z Kolna 2

Gliwice
F.H.U. „JANA" „GCH", ul. Barlickiego 4
F.H. „LOGIC II", ul. Grodowa 1a
PRIMA D.H. „IKAR", ul. Zwycięstwa 23

Kalisz
ULISSES, ul. , Śródmiejska 26

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b
COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/67
EMPIK MEGASTORE, ul. Piotra Skargi 6
KSIĘGARNIA, ul. Żwirki i Wigury 33, Dworcowa 9
POLMAR, ul. Chrobrego 29

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6
MEDIAKOM, ul. Mała 16

Koszalin
JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślisko 10

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Łódź
A.K.G., ul. Zamenhofa 1/3
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199
UMEX, ul. Przybyszewskiego 7
„GRUBY" ul. Wyszyńskiego 97/67
PAC MAL, ul. Nastrojowa 54

Olecko
INFOLAND, Pl. Wolności 15

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Jedności Słowiańskiej 1

Opole
HMS, Krakowska 41 A

Piekary Śląskie
MATURA, ul. Bytomska 115

Piotrków Trybunalski
OMEGA, Pl. Kościuszki 8

Poznań
BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcie 37
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwarna 13

Radom
Sklep „RAM" SDH „SEZAM" I p., ul. Żeromskiego 42
SPACJA, ul. Kraszewskiego 1/7

Ruda Śląska
RED BOX, ul. Wolności 14

Rzeszów
LK. AVALON, ul. Targowa1

Siedlce
AVC Multimedia, ul. Młynarska 15
KOSMOGONIK, ul. Sienkiewicza 21

Sosnowiec
MAXTOR, ul. Modrzejowska
TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

Szczecin
BILANG, Pl. Rodła 8
BIG, Plac Lotników 6
GIL, ul. Wyszyńskiego 13

Szczytno
AGATON, ul. Odrodzenia 10

Świdnik
ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Tarnobrzeg
P.H.U. GAMBIT,
Pl. B. Głowackiego, 20

Toruń
FLOPPY, ul. Broniewskiego 33

Tychy
Księgania MATRAS, ul. Bocheńskiego 12

Wrocław
STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Klaczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 56/57

Zielona Góra
VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13

Zabrze
IPS ZABRZE, ul. Wolności 262
F.H.U. RAM, ul. św. Jana 4a/6
RED BOX „HARCERZ" ul. Wyzwolenia 3
RED BOX, pl. Krakowski 1

Zawiercie
TOJA, ul. Powstańców Śl. 2

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Witosa 4
DANIEL D.H. WIŚLANIN, ul. Witosa 4

Warszawa
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Marszałkowska 9/15
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
DSW SAGITA, ul. Powsińska 40/24, tel. (0-22) 42-93-68
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61
U SZCZEPCIA, ul. Żelazna 69a
Kiosk (HIT), ul. Górczewska 212/226

Need for Speed 2 nie rozczarowuje, ale...

W Legacy of Kain można było do niedawna grać tylko na PSX

wstrzymywać rozwój rynku gier. Na szczęście instytucja dem pomaga uniknąć nietrafionych zakupów, a także, z drugiej strony, napalić się na grę do nieprzytomności.

O wszystkich wakacyjnych demach, jak również o masie innych rzeczy zawartych na SS CD'48 piszemy jak zwykle w instrukcji. A jest o czym, bo tym razem w dziale redakcyjnym

Moto Racer było zaskoczeniem roku – jakie to jest piękne!

kompaktu „rozgryźliśmy" m.in. X–WING vs TIE FIGHTER oraz DIABLO na wszystkie strony, a głównie w aspekcie Multiplayer. W dziale opisów jest m.in. drobiazgowe rozwiązanie arcytrudnej SHADOWS OVER RIVA. Dział redakcyjny przyniesie za to kolejny artykuł o karcie–akceleratorze 3DFX wraz z naprawdę wieloma screenami pokazującymi jej możliwości. Obowiązkowo znajdziecie tam też Manga Room (tym razem podwójny), a na deser prezentację Telekomunikacji Polskiej SA, w której wyjaśnione jest jak za najmniejsze pieniądze podłączyć się do Internetu.

W rubryce cheatów, patchy i shareware jest jak zwykle po kilkadziesiąt ułatwień i poprawek do rozlicznych gier, nowszych i starszych. Szczególnie w tym wydaniu zgromadziliśmy więcej niż zwykle programów shareware, gdzie przede wszystkim wyróżniają się nowe scenariusze i edytory map m.in. do UFO i X–COM, WARCRAFT, XvT, DIABLO i BLOOD.

Tak w telegraficznym skrócie wygląda podwójny krążek, który zgrabnie podsumowuje pierwsze półrocze bieżącego roku. Bawcie się zatem dobrze na wakacjach, zarówno z komputerem, jak i bez niego. Uwaga na skorki w sianie i do zobaczenia!

Redakcja

co dobrego na talerzu

GRA:
- Betrayal at Krondor

DEMA:
Axelerator
Battleground: Antietam
- Betrayal in Antara
Blood Omen: Legacy of Kain
Chasm v.2.1
- Curse of Monkey Island
- Dark Colony
Dark Reign
Dark Rift
Dark Sun: Crimson Sands
Front Page Sports: Baseball '98
GT Racing '97
Havoc
History of the World
Hyperblade
- Imperialism
iF-22 Raptor
Imperialism
Kickoff'97
- Little Big Adventure 2
Madscape
Machine Hunter
Meridian 59
Mordor 2
- Moto Racer
Need for Speed 2
Pacific General
Safecracker
Sentient
Spades Championship
- Speedster
Tanarus
Tennis Elbow
- Terracide
The Realm
Triple Play'98
Twigger
Vanguard Ace
Warlords 3
Wild Ride
WipEout 2097 / XL
- X-MEN: Children of the Atom
Yendorian Tales
Z.A.R.
ZPC

NEWSY:
Battle Isle 4: Incubation
Constructor
Die by the Sword
Dark Vegeance
Dreams to Reality
Earthworm Jim 3D
F-16 Fighting Falcon
Faery Tale Adventure 2
Fighting Force
Hardball 6
Intervention
Mageslayer
Nitro Racers
Oddworld: Abbe's Oddysee
Powerboat
Princess Maker 2
Star Trek 4: The Secret of Vulcan Fury
Tales from the Crypt
Third Millenium
UBIK
Wheel of Time

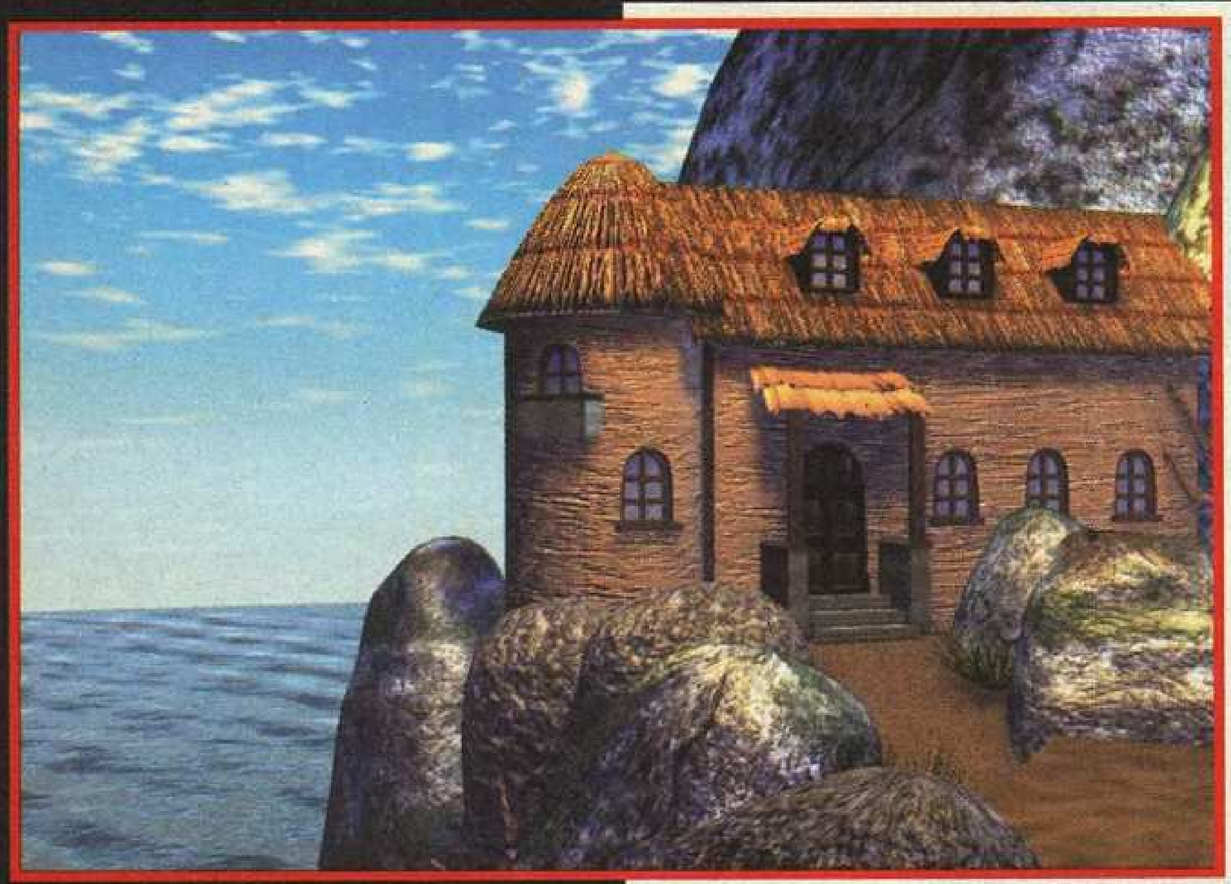
CHEATY:
Blood trainer
Diablo Item Change utility
TownKill for Diablo
F14 cheat
F22 Lightning 2 save cheat
G-Nome - Midnight Editor
Imperium Galactica
KKND unit editor
Magic the Gathering
MDK
Moto Racer
Pandemonium Trainer
Privateer 2 - Midnight Editor
Sonic
Stars! Tech editor
Tomb Raider +5 cheat
X-MEN trainer
X-Wing vs. TIE Fighter pilot editor
X-Wing vs. TIE Fighter ship changer
X-Wing vs. TIE Fighter trainer

PATCHE:
Actua Soccer
Age of Sail 1.05
Battleground: Antietam 1.10
Battleground: Shiloh 1.10
Blood 099c to 1.00
British Open Championship Golf
Casino 2 Deluxe
Civilization 2: Scenarios
Decks for MTG
Emperor of the Fanding Suns
Enemy Nations
GLQuake driver
Harpoon Classic 97
Heroes of Might and Magic 2
Indy Car Racing 2
Kick Off! 97
Lighthouse 2.0
Marble Drop
MDK
Nascar 2
Outlaws
Peroxyd 4.x to 4.5
Shadow Warrior 1.0 to 1.1
Time Warp of Dr. Brain
Universal Soccer Manager 2
Woodruff
X-Wing vs TIE Fighter
Yoda Stories

SHAREWARE:
Ancients Domain of Mystery
Axuim Adventures
Blood : Map Edit
Desk Drop
Deuces Video Poker
Diablo information guide
Double Dynamite Video Slots
Dynamic Gin (W95)
Falcon - mission for XvT
Frog Hop
Jacks Video Poker
Moo Lah!
MS IBM Joystick driver
Space Bucks
The Bytecatcher
TrisMe Tetris
Warcraft 2 scenarios
Warcraft 2: Elven missions
X-COM (1,2) maps
X-COM utils

OPISY:
Ark of Time
Callahan's Crosstime Saloon
City of Lost Children
Companions of Xanth
Death Gate
MDK
Robot City
Shadows Over Riva
Tomb Raider
The Vampire Diaries

REDAKCYJNE:
MAMY NOWE MENU!
3DFX KOPIE
CHEATY W DIABLO
MULTIPLAYER W XvT
NASZE E-MAILE
MANGA ROOM
PREZENTACJA TPSA



Dlaczego oni budują te chałupy w miejscach przeznaczonych dla latarni morskich?

Quest for Glory to najbardziej charakterystyczna i zadziwiająca seria gier, najprawdziwsze połączenie cech RPG (rozwój osobowy postaci) i przygodówki (łańcuch zadań do wykonania). Państwo Cole, będący autorami gry, do dzisiaj nie znaleźli naśladowników i pozostają na tym polu jedynymi pionierami od przeszło pięciu lat.

Zapowiadana przez nas dwa miesiące temu gra QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE jest w tej chwili jednym z najbardziej wyczekiwanych produktów wśród najwierniejszych miłośników przygody. Składająca się z czterech części seria zdobyła na całym świecie rzesze wyznawców. Rozmawiamy z panią Lori Cole – jedną z niewielu kobiet aktywnie działających w branży gier komputerowych. Lori i jej mąż Corey przez lata byli głównymi mózgami serii QUEST FOR GLORY, dziś pani Cole stoi na czele zespołu developerów pracujących przy DRAGON FIRE – piątej odsłonie sagi.

■ ■ ■

SECRET SERVICE: *Czy możecie powiedzieć coś więcej o sobie? Wiemy, że po stworzeniu QUEST FOR GLORY przeszliście z SIERRA do LEGEND ENTERTAINMENT, co zaowocowało powstaniem gry SHANNARA. Teraz ponownie pracujecie dla koncernu SIERRA, składając QFG5: DRAGON FIRE.*

LORI COLE: Corey i ja poznaliśmy się na konwencie Science Fiction – graliśmy razem w Dun-geons & Dragons, RPG na papierze. Potem graliśmy razem w wiele gier komputerowych – Wizardry, Ultima, Dungeon Master. Zawsze czegoś nam brakowało, postanowiliśmy więc stworzyć grę komputerową, w którą sami pragnęlibyśmy zagrać – w ten sposób powstało właśnie QUEST FOR GLORY: SO YOU WANT TO BE A HERO. W chwili obecnej, podczas gdy ja pracuję nad DRAGON FIRE, Corey jest szefem zespołu przygotowującego grę Multiplayer dla firmy ACCOLADE. Mamy dziesięcioletniego syna o imieniu Michael, który uwielbia grać w DIABLO i WARCRAFT 2. Doskonale też daje sobie radę w MAGIC: THE GATHERING. Jak widać, to zdecydowanie nasze dziecko.

SS: *Przejdźmy do sedna sprawy. Załoga SECRET SERVICE składa się z hardcore'owych graczy, którzy ubolewają, że w dzisiejszych czasach technologia i multimedia często dominują nad treścią gry. Wiele lat temu QUEST FOR GLORY i QUEST FOR GLORY 2 dostarczyły nam wielu radości i smutków. Nadchodzi piąta odsłona cyklu, która niesie ze sobą wiele nowych rozwiązań. Martwimy się, czy uda się wam w DRAGON FIRE zachować wspaniały feeling serii...*

LC: Rzeczywiście, jest wiele różnic w stosunku do poprzednich części serii, jak choćby większy nacisk położony na walkę. Będzie też więcej elementów rodem z gry RPG – wybór ekwipunku i stylu walki, większa swoboda działania. Wcielasz się w doświadczonego bohatera z rozwiniętymi cechami i punktami doświadczenia – to kolejna różnica w stosunku do poprzednich części. I choć na końcu gry możesz znaleźć się na tronie Silmarii, nie jest to głównym celem gry. Jesteś tu, bo twoi przyjaciele są w potrzebie. Jesteś tu, ponieważ potrzebują twoich umiejętności bohaterskich. Jeśli nie zrobisz wszystkiego, co w twojej mocy – ludzie zginą. Mamy ponad dziesięcioro postaci, które pojawiły się już w poprzednich częściach – wszystkie pamiętają twoje poprzednie wyczyny. Nie wszyscy jednak pamiętają cię jako bohatera... Pod tym względem wszystko pozostanie jak dawniej.

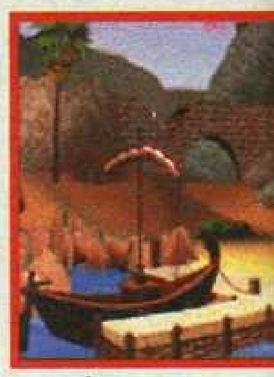
SS: *Czy przygotowujecie opcję, w której możliwe będzie zaimportowanie swojego bohatera z poprzednich części do DRAGON FIRE? Wielu z graczy chciałoby wprowadzić do gry swych doświadczonych już bohaterów.*

LC: To była pierwsza rzecz, którą sprawdziliśmy! Chcemy, aby bohater pozostał dokładnie tą samą postacią, stworzoną dawno temu.

SS: *Seria QUEST FOR GLORY zawsze się różniła od innych gier przygodowych poprzez detale rodem z gier role–playing. Bohater w trakcie gry nabierał doświadczenia, rozwijał swoje cechy i umiejętności. Czy w QFG5 będziemy mieć do czynienia z czymś podobnym?*

LC: Bohater będzie rozwijać się w trakcie rozgrywki, jednak nie zaczyna już jako mięczak. W końcu to bohater – jest silniejszy niż większość ludzi w królestwie. Inna sprawa to fakt, że bohaterów w Silmarii jest więcej...

SS: *Grając w QUEST FOR GLORY 2, 3 i 4 mieliśmy uczucie, że wracamy do dobrze znanego i lubianego świata, do pozostawionych tam przyjaciół i wrogów. Jak to będzie wyglądać w DRAGON FIRE?*



LC: W Silmarii znajdziesz wielu przyjaciół. Choć kraina i jej kultura nieco różni się od miejsc, które wcześniej odwiedzałeś, przyjaźń pozostanie prawdziwa. To właśnie chcemy oddać, uczucie powrotu do znanych miejsc.

SS: *Bardzo podoba się nam stosowany w starszych przygodówkach SIERRY licznik punktów. Dzięki temu nie tylko kończy się grę, lecz uważnie przechodzi całość, aby ukończyć ją z pełnym wynikiem. Czy możemy spodziewać się czegoś podobnego w QFG5?*

LC: W serii zawsze obecne były punkty otrzymywane za rozwiązane zagadki (Puzzle Points) i punkty doświadczenia (Experience Points), niestety tylko te ostatnie były zapisywane. Jeśli gracz będzie chciał użyć bohatera stworzonego w poprzednich częściach, pod koniec gry wyświetli się uzyskany przez niego wynik punktów zebranych w DRAGON FIRE oraz punkty doświadczenia, które otrzymał podczas całej serii.

SS: *Z tego, co już wiemy, QUEST FOR GLORY 5 będzie grą przygodową z przewijanym ekranem akcji. Nie jest jednak do końca jasne, czy*

Na brakujące ogniwo w teorii Darwina to ten gość nie wygląda...

przez cały czas postać bohatera będzie widoczna na ekranie.

LC: Używamy trójwymiarowego modelu postaci, która będzie chodzić, biegać, skakać, podkradać się i pływać na ekranie – w ten sposób DRAGON FIRE nie będzie różnić się od poprzednich części. Musisz identyfikować się ze swoim bohaterem i pozwolić mu na interakcję z otoczeniem. Zobaczycie sami!

***SS:** Poprzednie części cyklu były raczej długimi grami – często przejście przez nie od początku do końca zajmowało nawet miesiąc. Czy piąta opowieść będzie równie bogata w treść?*

LC: Nie powinniście się martwić – nie zmierzamy w tę stronę, w DRAGON FIRE nie będzie to mieć miejsca. Myślę jednak, że hint–booki nie zawsze muszą psuć zabawę, z ich pomocą gracze o niskiej cierpliwości też mogą się bawić, podczas gdy doświadczeni, zawzięci gracze wcale ich nie używają. Niektórzy z nas po prostu nie chcą w kółko łamać sobie głowy nad tą jedną, jedyną zagadką. Dobra gra role–playing nie powinna potrzebować hint–booka, staramy się stworzyć QFG5 właśnie na takiej zasadzie. Z drugiej zaś strony może on być przydatny, jeśli gracz chce się dowiedzieć, czy nie ominął czegoś po drodze. Grając z Coreyem w CRUSADERS OF THE DARK SAVANT używaliśmy hint–booka właśnie w tym celu – wiedzieliśmy jakich przedmiotów nie znaleźliśmy i z jakimi potworami jeszcze nie walczyliśmy, więc rozpoczęliśmy grę od nowa, aby zobaczyć wszystko.

SPECJALNIE DLA SS
WYWIAD Z AUTORAMI
QUEST FOR GLORY 5
W PRZYGOTOWANIU

exclusive

LC: Zawartość QFG5 będzie tak duża, jak w poprzednich częściach, a nawet większa. Będą cztery klasy bohaterów – Wojownik, Mag, Złodziej i Paladyn – dla każdej z klas rozgrywka prezentuje się nieco inaczej. Będzie też możliwa rozgrywka przez Internet dla kilku graczy jednocześnie. Z tego wynika, że DRAGON FIRE będzie mieć największą treść z całej serii.

***SS:** Ostatnio w środowisku gier przygodowych nasila się trend implementowania do gry automatycznego systemu podpowiedzi. Czasem nawet producent pakuje do pudełka z grą pełny hint–book, ułatwiając wszystkim zadanie. Mamy nadzieję, że nic podobnego nie będzie mieć miejsca w QUEST FOR GLORY 5. A może powinniśmy zacząć się martwić?*

***SS:** Zdaje się, że na DRAGON FIRE saga definitywnie się zakończy...*

LC: Istotnie, DRAGON FIRE będzie ostatnim rozdziałem w sadze o bohaterstwie, nie licząc rozszerzenia dostępnego mniej więcej za rok. Dlatego zbieramy razem wszystkie tworzące cykl detale. Częścią tego jest prosta prawda, że przyszłość zbudowana jest na przeszłości, w związku z tym wszystko, co zrobił gracz w poprzednich częściach, ma wpływ na świat Silmarii. Zrobię co w mojej mocy, aby QFG5 było najlepszą częścią w całej serii.

***SS:** To właściwie wszystko, czego chcieliśmy się dowiedzieć. Czy chcecie powiedzieć coś naszym czytelnikom?*

LC: Sukces QUEST FOR GLORY polega na tym, że ludzie naprawdę marzą o zostaniu bohaterami.

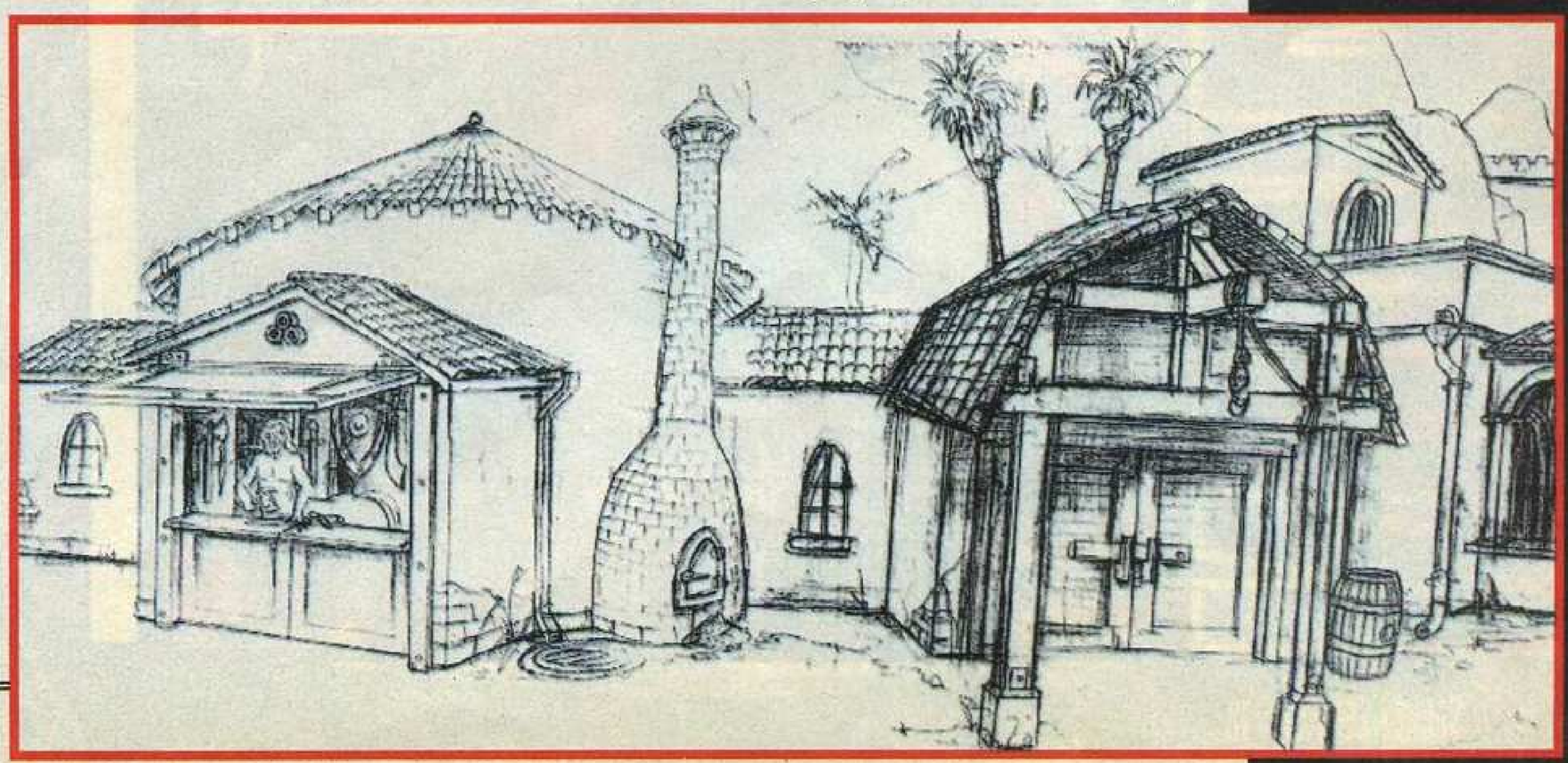
Dostajemy listy z Polski, z Brazylii, a nawet z Australii i z Filipin. Na całym świecie ludzie wierzą w te same wartości, w te same idee; wszyscy pracują dla pokoju i przyjaźni. Dobrze jest wiedzieć, że bohaterstwo jest uniwersalną i ponadczasową wartością. I tym się kierowaliśmy, i tym się kierować będziemy.

***SS:** !!!?!?!?*

LC: Tak, naprawdę!

***SS:** Dziękujemy zatem za rozmowę.*

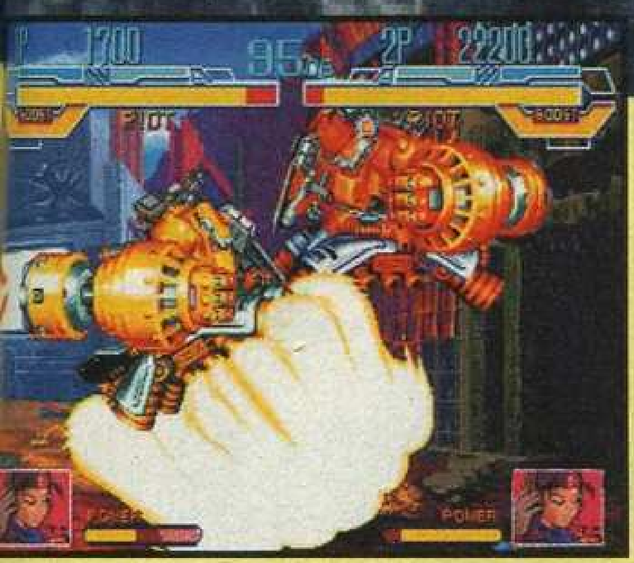
Potwory – nieodłączna część krajobrazu każdej gry RPG – tutaj mają swoje osobowości, zwyczaje i ulubione zajęcia. Nie wystarczy proste machanie siekierką; problemy rozwiązuje się perswazją, prośbami, ofertami handlowymi oraz doskonaleniem swojej osoby.



CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS

Najnowszy produkt CAPCOM na konsolę Saturn jest jednocześnie kolejną perfekcyjną konwersją z automatów wykonaną przez tę firmę. Tym razem, w odróżnieniu od ludzi, mutantów lub potworów okładać się będą wielkie, mangowe roboty.

Gracz najpierw wybiera pilota, a następnie jedną z dwunastu wielkich maszyn, które według rodzajów podzielono na trzy grupy. Wśród maszyn jest też ukryty cyber–Akuma w postaci największego robota o nazwie ZeroGouki (walczy w klasycznym stylu shotokan karate – to warto zobaczyć!) CYBERBOTS to nic innego, jak ubrany w nowe szaty engine ze STREET FIGHTER 2 czy DARKSTALKERS – dalej kręci się półokręgi na joypadzie, na które roboty reagują wystrzeliwując z dział, czy też wykonując ciosy specjalne. Standardowo na dole ekranu znajduje się pasek symbolizujący energię super–combo, wykonanie którego pustoszy systemy obronne przeciwnika. Jest za to jedna, bardzo istotna różnica w samej grze. W CYBERBOTS roboty są wielkie i dysponują ogromną siłą – po dobrze wykonanym ciosie specjalnym lub serii combosów, pośród migania, wybuchów i rozbłysków, czasem trudno wyczaić co dzieje się na ekranie. W związku z tym trudno mówić o strategii, czy też głębi obecnej w SF ALPHA2. CYBERBOTS jest nieco inną grą, dość prostą i efektowną, gdzie zamiast sześciu przycisków fire używane są tylko cztery – dwa do ataku i dwa do obrony.



CYBERBOTS od strony graficznej i dźwiękowej prezentuje się rewelacyjnie. Potęga konsoli Saturn leży w jej możliwościach 2D, które w tym przypadku zostały wykorzystane z podziwu godną dokładnością. Olbrzymie bojowe roboty śmigają po ekranie z niewiarygodną płynnością, co doskonale uzupełnia animowane tło. Muzyce i efektom dźwiękowym, jak zwykle w przypadku tej firmy, nie można nic zarzucić. CYBERBOTS to kolejne solidne i przemyślane mordobicie z CAPCOM, powoli jednak zaczyna mnie nużyć w kółko wałkowana ta sama konwencja. Nadszedł chyba czas ruszyć do przodu zużyty na maksa engine ze STREET FIGHTER 2.

CAPCOM 1997,
1–2 graczy, ocena: 6/10

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
SUB-ZERO

W grze pojawią się Raiden, Liu Kang oraz kilka zupełnie nowych postaci, które zostaną przedstawione publiczności w MK 4. Gra będzie przypominać beatem up (scrollowane mordobicie), ale będą też elementy rodem z platformówki czy gry RPG.

Sub–Zero będzie mógł wspinać się, skakać i pełzać, a podczas walki atakować znanymi i lubianymi ciosami (będą

także nowe, odkrywane w miarę grania). Będą też przedmioty oraz punkty doświadczenia i siły, dzięki którym wojownik będzie w trakcie gry stawał się coraz silniejszy – małe elementy RPG. Rozwiązania graficzne zapowiadają się bardzo interesująco, digitalizowany Sub–Zero będzie parł do przodu na tle wielopoziomowej, trójwymiarowej grafiki. Na razie możemy podziwiać screeny, za jakość których przepraszam – są to jednak materiały zrzucone z taśmy video. Gra pojawi się najwcześniej po wakacjach w wersji na PlayStation i Nintendo 64.

Gulash

Wreszcie nadeszły konkretniejsze materiały dotyczące oczekiwanej z niecierpliwością autorskiej gry jednego z twórców MORTAL KOMBAT – Johna Tobiasa. Długi czas trzymał on w tajemnicy detale dotyczące swojego dzieła – dopiero teraz otrzymaliśmy kasetę video z materiałem pokazującym grę w akcji. MK MYTHOLOGIES: SUB–ZERO rozpoczyna się dziesięć lat przed pierwszym turniejem i traktuje o przygodach Sub–Zero, zamaskowanego wojownika z klanu Lin Kuei poszukującego sensu życia oraz oczywiście Scorpiona – ninję z wrogiego klanu. Ich pojedynek ma być kulminacją długiej i pełnej niebezpieczeństw wyprawy.

MAXIMUS

Gladiator Maximus występował dla swych właścicieli w wielkim turnieju, którego stawką była część Ore. Maximus pokonał swoich przeciwników, zarżnął pana i uciekł unosząc ze sobą Ore. Niszczony przez jego siłę walczy dalej.

The Hammer	Dół, Dół–Przód, Przód, LP
Ground Slam	[3D] Góra, Dół, LP
Hammer Throw	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, HP
Noogie	Przód, Przód, HP (nawalać HP)
Net	Tył, Przód, HP+LP
Head But	Tył, Przód, LP
Reversal Throw	Przód, Tył, HP

CY-5

W roku 2096 naukowcy skonstruowali cyborga CY–5, któremu w ramach eksperymentu zaimplementowano fragment Ore. CY–5 zabił wszystkich naukowców i wyruszył na poszukiwanie Ore, zabijając napotkanych po drodze ludzi.

The Blender	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, HP
Ground Laser	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, LP
Overhead Laser	[3D] Tył, Góra, Przód, HP
Teleport	Dół, Dół–Tył, Tył, LK
Gain Orbital	Tył, Tył, LP
Fire Orbital	HP+LP

PAGAN

Starożytne manuskrypty odkryły przed Pagan, mistrzynią czarnej magii drogę do Ore. Po dotarciu do ruin katedry, w której wyznawano kult Ore, Pagan rozpoczęła inwokację. Ore zwiększyło jej moc i władzę. Zniszczy każdego, kto stanie jej na drodze.

Skeleton Trap	Tył, Dół, Przód, LP
Smoke Teleport	Dół, Dół, LK
Electric Shock	Dół, Dół–Tył, Tył, HP
Heli Kick	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, HK+LK
Leg Throw	Przód, Przód, HK

TAK

Tysiące lat temu starożytne królestwo wyznawało Ore jako boga. Podczas wojny z sąsiednim państwem, król ukrył Ore w kamiennym posągu. Posąg przebudził się do życia w postaci Tak, mściciela zaginionej cywilizacji.

Rock Crush	Dół, Dół–Tył, Tył, HP
Boulder	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, LP
Earthquake Stomp	[3D], Tył, Tył–Góra, Góra, Przód–Góra, Przód, LKThrow, Przód, Tył, LP
O'head Backbreaker	Góra, Góra, Dół
Suplex	Przód, Tył, HP

WARHEAD

Rząd USA wysłał jednego ze swych najlepszych komandosów, aby zdobył próbki Ore. Gdy żołnierz dotarł na miejsce, budynek w którym przechowywano minerał eksplodował, wbijając w jego ciało fragmenty Ore, z których uformował się Warhead.

Straight Missiles	Dół, Dół–Tył, Tył, LP
3D Seeking Missiles	[3D] Dół, Dół–Tył, Tył, LP
Shock Wave	[3D] Tył, Góra–Tył, Góra, Góra–Przód, Przód, HP
Cannonball	Tył, Przód, HK+LK
Skull Crusher	Przód, Tył, HP

VALLAH

Walcząca w wielkiej bitwie księżniczka Vallah zatrzymała się w pobliskiej jaskini, aby złapać oddech. Ujrzała tam dochodzący z lodu błysk. Próbując podważyć przedmiot zetknęła miecz z Ore i stała się boginią władającą królestwem wikingów.

Gator Skull Trap	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, LP
Shield Slice	Dół, Dół–Tył, Tył, LP
Axe Throw	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, LP
Double 3D Axe	[3D], Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, LP
Axe Chop	Tył, Tył, HP
Sword Slicer	Tył, Przód, HP+LP

Biliony lat temu istota z innego świata przewoziła na pokładzie swojego statku życiodajny materiał znany jako Ore. Nastąpiła jednak niespodziewana katastrofa, w wyniku której szczątki pojazdu wraz ze znajdującym się w jego ładowniach Ore zlądowały na Ziemi. Przez kolejne tysiąclecia dziesięcioro ludzi, którzy weszli w kontakt z Ore, zostało przemienionych w Bogów Wojny.

Ta dziesiątka właśnie staje przed wami, drodzy kombatanci. Po bardzo chłodnym przyjęciu w salonach gier, WAR GODS dumnie wkracza na rynki domowych wojowników. Przez rok, jaki upłynął od automatowej premiery, developerzy szlifowali każde niedociągnięcie, aby wreszcie oddać graczom poprawiony i w pełni funkcjonalny produkt. Choć firma MIDWAY oficjalnie temu zaprzecza, są podstawy aby przypuszczać, że WAR GODS to pierwszy test trójwymiarowego engine, który znajdzie zastosowanie w MORTAL KOMBAT 4 – choćby dlatego, że w grze występuje ten sam system ciosów i combosów, tylko że przeniesiony w trzeci wymiar. Jest ukochany przez wszystkich kombatantów uppercut, jest super uppercut, są 10–ciosowe combosy i przede wszystkim są Fatality!

System walki jest niemal identyczny ze znanym z MK3, zatem nie powinniście mieć problemów z przystosowaniem. Ciekawie prezentuje się przycisk

CIOSY PODSTAWOWE

Uppercut . . . . . Dół+HP
Podcięcie . . . . . Tył+LK
Obrotowy kop . . . . . Tył+HK
Rzut . . . . . Przód+LP
Odepchnięcie. . . . BLOK, BLOK
Odturlanie się . Tył+BLOK (leżąc)
Powstanie z atakiem
. . . . . Przód+HP+LP (leżąc)
Bieg. . . . . Przód, Przód
Bicie leżącego . . . . . Góra+HP
3D Skok
. . . . . [3D+BLOK], Góra lub Dół
3D Chód. . . . [3D], Góra lub Dół
3D Odskok
. . . [3D], Góra, Góra lub Dół, Dół
SUPER Uppercut
. . Dół + HP (po wygranej walce)
SUPER Obrotowy Kop
. . . [3D] Tył + HK (po wygranej)

VOODOO

Na Karaibach mieszkał lekarz, który praktykował czarną magię na mieszkańcach pobliskiej wioski. W desperackim zrywie wieśniacy pojmali doktora i spalili go, wrzucając resztki ciała do bagna. Siła tkwiącego w bagnie Ore przywróciła go do życia jako zombie – Voodoo.

High Skullwing	Dół, Dół–Tył, Tył, HP
Low Skullwing	Dół, Dół–Tył, Tył, LP
Snake Trap	Tył, Tył, LP
Funnel Teleport	Tył, Przód, LK
Spinning Claw	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, HP+LP
Nails From The Sky	[3D], Tył, Góra, Przód, HP
Grab and Slap	Tył, Przód, LP (nawalać LP)

[3D], za pomocą którego można poruszać się w trójwymiarze na trzy sposoby (chód, uskok i odskok). Na końcu wypada dodać, że zgodnie z dzisiejszą modą gra jest bardzo szybka. Podbiegnięcie do przeciwnika, zablokowanie jego serii ciosów i wystrzelenie go na orbitę za pomocą uppercuta zajmuje dwa razy mniej czasu niż w MK3.

Oprawa gry jest po prostu doskonała. Kilka trybów rozdzielczości (od 320x200 do 640x480) pozwala ustawić odpowiednią szybkość animacji, przy czym już na P166 gra się doskonale w najwyższej rozdzielczości. Wszystkie postacie są obłożone digitalizowanymi teksturami, przez co na zbliżeniach idealnie widać twarze zawodników, występujące w grze tła są trójwymiarowe, zaś generowane przez niektóre ciosy, efekty świetlne są pierwszej klasy. Bardzo dobra, klimatyczna muzyka i podobne do tych z MK efekty dźwiękowe (uderzenia i komentator, np. „ANUBIS WINS!") pomagają budować miodny klimat mordobicia. WAR GODS w omawianej dziś konwersji na PC (wersje konsolowe omówię w swoim czasie) zasługuje na bardzo wysoką ocenę. To niemal MORTAL KOMBAT osadzony w świecie 3D i zanim nadejdzie wyczekiwany przez wszystkich MK4, niech WAR GODS będzie jego namiastką. Wprawdzie nie jest idealnie (to nie TEKKEN2/VF2), jednak osobiście nie miałem większych problemów ze spędzeniem przy WAR GODS kilku nocy (i szykuję się na kolejne). Dziś podstawowe ciosy dla wszystkich wojowników, po wakacjach fatality i combosy.

Gulash

WAR GODS

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: -,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM
SONY PLAYSTATION – NIEZNANY CENA: -,-
NINTENDO 64 – NIEZNANY CENA: -,-

OCENA: 8/10

KABUKI JO

Potężny samurai znalazł podczas jednej z wypraw fragment Ore. Owładnięty potęgą substancji zabił wszystkich swoich ludzi w napadzie szału. Zhańbiony wojownik nazwał siebie Kabuki Jo i poświęcił resztę życia na opanowanie ogromnej siły Ore.

Dragon Breath	Tył, Przód, LP
2X Dragon Breath	Tył, Tył, Przód, LP
3X Dragon Breath	Tył, Tył, Tył, Przód, LP
Fire Trap	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, LK
Dragon Staf	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, HP, LP, LK
Dragon Star	Dół, Dół–Przód, Przód, HP
3D Star Spread #1	[3D], Dół, Dół–Przód, Przód, HP
3D Star Spread #2	[3D], Dół, Dół–Przód, Przód, LP
3D Star Spread #3	[3D], Dół, Dół–Przód, Przód, HP+LP
Sword Fury	Przód, Przód, HP+LP

ANUBIS

Złodziej szukający skarbów w Dolinie Królów odkrył podziemną kryptę pełną bogactw i kosztowności. Umieszczone w komorze Ore zniszczyło mu ciało, jednak jego przeklęta dusza wróciła, aby walczyć jako Anubis.

Staff Chop	Dół, Dół–Przód, Przód, HK
Staff Sweep	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, LK
Double Staff	Przód, Przód (podczas Staff Sweep)
Telestaff	Tył, Przód, LK
Pyramid Trap	Dół, Dół–Tył, Tył, LP
Staff Bolt	Dół, Dół–Przód, Przód, HP
Horn Charge	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, HK+LK

AHAU KIN

Podczas wizji zły kapłan Ahau Kin ujrzał ogromną moc leżącą na dnie starożytnej studni. Wysyłał tysiące niewolników na pewną śmierć, każąc im odzyskać tajemniczy przedmiot. W końcu, zżerany pożądaniem wskoczył do studni i odnalazł Ore.

Clothesline	Przód, Przód, HK+LK
Sunburst	Tył, Przód, LP
Teleport Gate	Dół, Góra, LK
Sword Swipe	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, HP
Dagger Stab	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, LP
Blow Dart	Tył, Przód, HP
2 Blow Darts	Tył, Tył, Przód, HP
3 Blow Darts	Tył, Tył, Tył, Przód, HP

QUAKE: DISSOLUTION OF ETERNITY

Przedstawiony przez nas miesiąc temu pierwszy pakiet dodatkowych misji do QUAKE pod tytułem SCOURGE OF ARMAGON był doskonałym rozszerzeniem dla tej świetnej mordowni. Dzięki niemu developerzy z HIPNOTIC utorowali sobie drogę do prasy – teraz zaś przygotowują swoją pierwszą grę; bazujący na engine QUAKE shooter SIN. Nieco inaczej sprawa wygląda z zespołem ROGUE ENTERTAINMENT, który podpisuje się pod drugim pakietem – team zadebiutował dużo wcześniej opartą na enginie DOOM strzelaniną z elementami RPG – STRIFE. Ich najnowszym produktem jest licencjonowany przez ID SOFTWARE pakiet o groźnej i długiej nazwie QUAKE MISSION PACK NO.2: DISSOLUTION OF ETERNITY. Identycznie jak w przypadku SOA, DOE wymaga pełnej wersji QUAKE i jest dystrybuowane na mocy tajemniczych umów przez koncern ACTIVISION.

I znowu historia rozpoczyna się w chwilę po sfragowaniu – tym razem Armagona. Powracający w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku Wojownik natrafia na zupełnie pustą bazę, w której odnajduje tajemniczy pergamin z datą 1215 na dole. Zapisane informacje są bełkotliwe, daje się wyłowić doskonale znane słowo: QUAKE, a także drugie: wskrzeszenie. Oszalały z wściekłości wskakuje w najbliższy portal, przenoszący go do zupełnie innego świata...

No właśnie. DISSOLUTION OF ETERNITY składa się z szesnastu zupełnie nowych map, podzielonych na dwa światy. W poszukiwaniu prawdy, gracz odwiedzi starożytne zamki, posępne jaskinie, a nawet egipską piramidę. Jednak w przeciwieństwie do SOURGE OF ARMAGON, niektóre poziomy po prostu odstają od całości. Mapy potrafią być miejscami nudne, zaś pułapki zbyt oczywiste i łatwe do ominięcia. Z drugiej zaś strony zdarzają się totalnie hardcore'owe poziomy, których przejście w jednym kawałku można uznać za cud. Na końcu gry czeka ogromny, przepotężny smok, który nie marnuje czasu na machanie skrzydłami – on po prostu fraguje. Nowe bestie w ośmiu rodzajach strzegą jego snu, najciekawiej z nich przedstawiają się cyberpająk Overlord oraz... elektryczne węgorze wesoło pluskające w wodzie. Aby ułatwić niezwykle trudne zadanie przeżycia w tym świecie, developerzy z ROGUE oddali graczom do dyspozycji pakiet nowych broni, a raczej „podpompowali" stare: Lava Nails (stary, dobry Nin strzela syczącymi gwoździami), Multi Grenades i Multi Rockets (to jest coś, cztery rakiety/granaty naraz!) oraz Plasma Cell (spawara strzela kulą energii, która rozbija się o cel powodując wyładowania elektryczne w całym pokoju).

DISSOLUTION OF ETERNITY rozszerza w stosunku do SCOURGE OF ARMAGON możliwości gry sieciowej. Wprawdzie jest tylko jedna arena zbudowana z myślą o Deathmatch (i prawdę mówiąc, jest ona gorsza niż w SOA), są za to nowe warianty Multiplayer – między innymi opcja Capture The Flag (CTF), w której wieloosobowa wojna toczy się nie o liczbę fragów, lecz o zawieszoną w obozie przeciwnika flagę, którą następnie trzeba z narażeniem życia donieść do własnej bazy. Jednocześnie trzeba strzec własnej flagi, na którą nastaje oddział nieprzyjaciela... to prawie paintball przeniesiony na ekran komputera. Pomocą może okazać się dostępna jedynie w trybie Multiplayer lina z hakiem, przy pomocy której można podwieszać się pod sufitem bezlitośnie rażąc celnymi seriami wszystkich dokoła.

Jeśli ktoś ma wątpliwości, który z dwóch znakomitych dodatków bardziej przypadnie mu do gustu, niech lepiej zrobi małą analizę własnych możliwości. Gracz, który w QUAKE nie gra często i nie ma ambicji zostać najlepszym fragmakerem w kraju, powinien sięgnąć po SCOURGE OF ARMAGON – pierwszy pakiet jest po prostu bardziej przyjemny i zróżnicowany, a przy tym łatwiejszy (co nie znaczy, że w ogóle łatwy). Natomiast gracz, który nie widzi nic oprócz QUAKE lub też po prostu uważa się za starego wyjadacza, powinien zaatakować DISSOLUTION OF ETERNITY – na obszernych mapach znajdzie wystarczająco wiele, utrzymanej na wysokim poziomie trudności, rozrywki. Ja zostanę przy SCOURGE OF ARMAGON, bo lubię zabawę bez stresów.

Gulash

Activision

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –pp
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN Min. Pentium 90, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

BLOOD

Ostatnią strzelaniną 3D, jaką bawiłem się najdłużej, był DUKE NUKEM 3D. Przynajmniej do czasu, kiedy ujrzałem BLOOD. To dzieło mało znanej firmy MONOLITH PRODUCTIONS ujęło mnie klimatem, pomysłami i... hektolitrami krwi.

I LIVE... AGAIN

Znów żyję – mówi bohater za każdym razem, kiedy odpalamy grę. Wcielamy się w Caleba, zdradzonego generała mrocznego boga Tchernoboga. Zamiast nagrody, Caleba czekało zesłanie na spustoszoną Ziemię. Pozbawiony dawnej mocy, uwięziony w śmiertelnym ciele, musi znaleźć sposób na zemstę. Zanim dojdzie do finałowej walki, Caleb będzie musiał ukatrupić całe rzesze sług „Czernoboga", przemierzając mroczne cytadele i klasztory, miasta obłąkanych, cmentarze i labirynty. Przejedzie się też pociągiem widmo, wyląduje na okręcie uwięzionym w lodzie i zwiedzi „wesołe" miasteczko. W sumie 4 epizody, po kilkanaście poziomów każdy. Fabuła jest o tyle ciekawa, że tu nie walczymy dla świata, ale o świat właśnie, bo Caleb z założenia jest czarnym charakterem, antybohaterem, który pragnie obiecanej władzy nad Ziemią. Z wyglądu przypomina Zorro.

KREW

BLOOD jest niczym kawał świeżego mięcha. Krew leje się strumieniami, bryzga na wszystkie strony, plami ściany i wsiąka w ziemię. Wszędzie leżą zmasakrowane ciała, straszliwie okaleczone korpusy wiszą na hakach, wymyślne maszyny tną i ćwiartują ludzi, których później przetwarza się na mięso w puszkach. Wizja świata przedstawionego w BLOOD jest koszmarem jakiegoś chorego umysłowo sadychy. To gatunek gore w najczystszej formie, klimat rodem z horrorów Barkera. Przeciwnicy giną w naprawdę efektowny sposób: bryzgając krwią na wszystkie strony, chlapiąc wokół kawałkami mięcha. Dobry strzał urywa głowę, a padające ciało sika z szyi czerwoną fontanną. Ciałami zastrzelonych wstrząsają śmiertelne konwulsje. Na ziemi walają się urwane kończyny, przepołowione korpusy i wydłubane oczy. Wszędzie też leżą urwane głowy, które można kopać jak piłkę. A już szczytem wszystkiego są bezbronni ludzie, oszalali ze starchu i padający jak muchy, gdy przypadkiem nawiną się na celownik. To rzeźnia! Na szczęście (sic!) gra ma opcję Parental Lock, która wyłącza gore i eliminuje krew.

INWENCJA

BLOOD jest grą dopracowaną do najmniejszej kropli krwi. Kiedy założymy skafander do nurkowania, obraz pod wodą jest zakrzywiony przez bańkę hełmu. Bez skafandra Caleb pływa szybciej, lecz co jakiś czas musi się wynurzać dla zaczerpnięcia powietrza, gdyż zbyt długie przebywanie pod wodą wywołuje objawy niedotlenienia – pojawiają się mroczki przed oczami, czyli obraz zaczyna ciemnieć. Gdy Caleba ugryzie jadowity pająk, doświadcza objawów zatrucia – ruchy ma chwiejne, wzrok mu się mąci, a nam rozmazuje obraz. Kiedy strzelamy, sypią się łuski, tworząc małe stosiki w miejscach najgorętszej wymiany ognia. Niesamowitym pomysłem są biegające odcięte rączki a'la ta z „Rodziny Adamsów". Jeśli damy takiej podejść bliżej, chwyci Caleba za gardło i zadusi jak kurczaka.

Z CZEGO I DO KOGO

Podstawową bronią są zardzewiałe widły, mamy też dubeltówkę, karabin maszynowy i rakietnicę, która zmienia trafionych w żywe pochodnie – w tym celu służy też ognisty spray, zaś miotacz napalmu jest dość ryzykowny i spala na popiół. Skuteczny jest dynamit, występujący w trzech rodzajach – z lontem, zapalnikiem aktywowanym nadajnikiem (jak w DN3D) i zapalnikiem reagującym na ruch. Im dłużej przytrzymamy Fire, tym dalej poleci ładunek. Laleczka voodoo najlepiej sprawdza się w trybie Multiplayer – z ukrycia obserwujesz kumpla i kłujesz, patrząc jak się zatacza i broczy krwią. Najpotężniejsza jest laska totemowa z czaszką, która ryczy, świeci i pluje rzeką ognia, paląc na strzał dziesiątki dusz. Zużywa jednak zbyt wiele tej cennej i rzadkiej „amunicji". Najbardziej praktyczne jest działko Tesli – robi rentgena i smaży wszystkich na węgiel.

Potworków nie jest może zbyt wiele, ale są za to różnorodne. Zombiaki i zakapturzeni mnisi występują najczęściej. Zombiaki są bardzo silne i wytrzymałe, broń konwencjonalna nie zabija ich od razu – robią sprężynkę i stają na nogi, gotowe rozpłatać nas siekierą, gdy o tym zapomnimy i odwrócimy się plecami. Mnichów jest najwięcej – na nasz widok od razu strzelają długą serią lub rzucają dynamit, a pod ostrzałem padają plackiem lub chowają się za węgłem. Tłuści rzeźnicy są paskudni – miotają tasakami i plują kwasem. Skrzydlate gargoyle rażą z powietrza, a te kamienne są odporne jak diabli. Bardzo groźne są piekielne ogary ziejące ogniem – gdy się zajmiemy, to tylko apteczka może pomóc. Ale to nic w porównaniu z latającą kostuchą, która jest półmaterialna i niemal niewrażliwa na broń. Menażerię wzbogacają też szczury, biegające rączki, nieszkodliwe nietoperze, a pod wodą – silne i szybkie rybostwory oraz piranie. Przeciwnicy są bardziej inteligentni od tych z DN3D – potrafią się zaczaić, zrobić zasadzkę, otoczyć czy nawet gonić lub szukać zasłony i uciekać, gdy obrywają. Są też silniejsi i dysponują większą siłą ognia. Chwila nieuwagi i jesteśmy trupem. Tak, BLOOD jest trudny, o wiele trudniejszy od DN3D. Czujemy się jak zwierzyna, a nie myśliwy.

ZABAWA

Muzyka jest ciężka i dołująca, choć zdarzają się też motywy kontrastowe,

oddające czarny humor twórców. Wrażenie robią charkoty umierających, szum tryskającej krwi, diabelskie chichoty i tajemnicze, niezrozumiałe okrzyki mnichów. Fajne są też gadki Caleba. Niestety, engine nie jest zbyt szybki. BLOOD wymaga 16 MB RAM i na P133 potrafi nieprzyjemnie zgrzytać, kiedy na ekranie dzieje się zbyt wiele. W wysokiej rozdzielczości (600x800) jest znacznie gorzej i, mimo wyraźnych szczegółów, trochę zbyt kanciasto. Do niczego jest też mało czytelna mapa. Wszystko rekompensuje mroczny klimat, gore i miód, którego w BLOOD jest co najmniej tyle, ile krwi.

Hunter

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: –,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. Pentium 75, 16 MB RAM

DEMO: CD 45

OCENA: 7/10

Zanurzymy się w masochistyczne szaleństwo XXI wieku. Powolutku zatopimy się w świecie krwawej grozy, aż słodki pot bezsilności sklei nam powieki, a my po omacku sięgniemy po siekierę ostrą jak kosa i zabierzemy się do mokrej roboty. Absolutnie nowy delikates spłodzony przez amerykańskich programistów firmy KRONOS o wielce obiecującej nazwie „Mięsna Laleczka" wprowadzi cię, stary brachu, w morderczą euforię ani się obejrzysz. A do tego przedstawi ci tak osłupiająco depresyjny obraz bliskiej przyszłości ludzkiego plemienia, że już sam nie będziesz wiedział od czego zacząć dzieło destrukcji, aby nieco sobie ulżyć w obliczu losu świata.

MIAZGA

Jeśli chodzi o gatunek, nie jest to żadna terra nova, ale jasno zdefiniowane ramy izometrycznej akcji 3D. Chyba każdego miłośnika gier akcji musiał zachwycić CRUSADER: NO REMORSE czy jego ciąg dalszy NO REGRET. Kurza, wieprzowa... wołowa (?) i sam właściwie już nie wiem jaka laleczka jest wspaniale dojrzałą kontynuacją wymienionych powyżej rewii inteligentnej brutalności.

Przejdźmy do rzeczy. Główną bohaterką gry jest na pół metalowa na pół mięsna laleczka o sympatycznym imieniu Lotos, która z gracją godną damy przejmuje sztafetę w formie plecaka pełnego broni od rycerza Crusadera i rusza na wyprawę do futurystycznego miasta w jednym celu: palić i zabijać. Tu koniecznie należy wywalić nagą prawdę: Lotos to dziewczyna o fascynującej urodzie! Autorzy zadali sobie wiele trudu nad jej animacją i nad sekwencjami filmowymi, w których nasze bóstwo odstawia swoje erotyczne wygiby. Można dopatrzeć się pewnego podobieństwa do Lary Croft, złodziejki okradającej groby, nasza bohaterka ma jednak nieco szersze biodra i bardziej wyrazistą twarzyczkę. Jest też od niej znacznie ostrzejsza, bo poza tym, że posługuje się miotaczami ognia i bronią chemiczną, używa wyrazu „pracować" zamiast „zabijać", a czasem wyrwie się jej dobrze znane, urocze słówko „fuck". Obwieszona żelastwem wzbudza miłość od pierwszego wejrzenia.

MIĘCHO

Fabuły gry raczej nie traktuj zbyt poważnie. Autorzy usiłują wcisnąć nam piekielną wizję przyszłości, kiedy monstrualne kombinaty przemysłowe połączyły się w korporacje rządzące się własnymi prawami, stając się ośrodkami przestępczości, wobec których oficjalne władze są niemal bezsilne. W gigantycznym mieście Megapolis, gdzieś na kontynencie północnoamerykańskim, korporacje te mają swoje tzw. „ambasady", gdzie rezydują ich główni przedstawiciele. Korporacji jest cała masa, ale tylko kilka osiągnęło potęgę. Przykładowo Distopia jest gildią zrzeszającą dostawców broni. Jej dealerzy usiłują rozprowadzić wśród ludności jak najwięcej broni, aby wywołać powszechną anarchię, w której gildia, jako jedyny producent broni, będzie miała otwartą drogę do panowania nad światem. Taki sam zbożny cel przyświeca – choć w kolorze szkarłatnym – stowarzyszeniu Eugenic Clinics (zjednoczone „szpitale"), które hoduje różne zdegenerowane formy biologiczne na drodze do poznania elementarnych podstaw życia. Instytut Trenowanych Metali i Polimerów ma w swym programie łączenie martwej materii z żywą tkanką, a celem tych eksperymentów jest wyprodukowanie niezniszczalnych cyborgów...

Następcy ludzkiej populacji, czy jak to chcemy określić, to taka symfonia barbarzyństwa, męki i zwyrodnienia, że współczesny ludzki rozum nie jest w stanie tego pojąć. To kolekcja na pół żywych mutacji, wobec których zwyczajny zombie jest romantycznym partnerem do przyjacielskiej pogawędki przy świetle księżyca. Każdy tutaj mozoli się nad swoim wynaturzonym grajdołkiem, a wszyscy nawzajem darzą się serdeczną nienawiścią. A żeby tego było mało, pojawia się jeszcze na dobitkę Lalkarz ze swymi Laleczkami. Wszystko dąży do unicestwienia w morderczej ekstazie tych resztek, jakie zostały tu z ludzkiego świata.

DAWCA ŚMIERCI

Lotos musi zabijać, jeśli ma pozostać przy życiu. Nosi w sobie zarodek destrukcyjnej mutacji genetycznej, który Lalkarz odblokowuje po dokonaniu morderstwa. Wtedy Lotos ma trochę spokoju, przynajmniej do czasu, gdy za pośrednictwem Dumaine'a nie dostanie kolejnego terminowanego „zlecenia". Dumaine twierdzi o sobie, że jest żywym snem wydychającym mgłę słodkich zer i jedynek, a ja w to wierzę. To cyfrowa pseudoistota będąca łącznikiem pomiędzy Lalkarzem a Mięsnymi Laleczkami. Symbiotyczne współżycie Lalkarza dyszącego pragnieniem końca świata z uzbrojoną po zęby rozwścieczoną mutantką przypomina mi wodę cieknącą w górę do luźno za-

wieszonej toalety. Uprasza się czytelników, aby nie usiłowali tego ujęcia w żaden sposób rozszyfrowywać, a ewentualny chaos, jaki mógłby się w ich głowach zrodzić, niech zamienią w podświadomą wściekłość niezrozumienia. A teraz lepiej już chodźmy postrzelać sobie do bezbronnych ludzkich zarodków.

Lotos otrzymuje zadanie systematycznego wybijania przedstawicieli poszczególnych ambasad. Twoje zadanie: łap się za mysz lub klawiaturę i... do dzieła. Jeżeli masz szybszy komputer i większy monitor, zaskoczy cię ekstraprecyzyjna

MEAT PUPPET

grafika, która w rozdzielczości 800x600 układa oba Crusadery grzecznie do łóżeczka, z krwawą buźką w czółko na dobranoc. Początkowo sterowanie będzie ci się może wydawało trochę chaotyczne, ale przy odrobinie cierpliwości je opanujesz i... wtedy dopiero sobie użyjesz.

Niewiele gier jest w stanie wywołać równie morderczy amok. Szaleńcza wyprawa zostawia za sobą spustoszenie w postaci zdemolowanych wnętrz i porozrywanych przedmiotów, ubarwionych porzuconym tu i ówdzie truposzem, malowniczo poskręcanym czy zwęglonym. Pięć rodzajów broni (karabin maszynowy, podręczna wyrzutnia rakiet, granatnik z ładunkami gazu nerwowego, zasobnik ze strzałkami usypiającymi i miotacz ognia) jest wystarczająco bogatym arsenałem, by poradzić sobie z każdym przeciwnikiem, nawet z mechanicznymi robotami bojowymi, działami wmontowanymi w mury, płotami z płynącym w nich prądem elektrycznym oraz z niezliczoną ilością innych diabelskich przeszkód i pułapek. Nad podrzędnym niszczeniem wnętrz dominuje unicestwianie celów ruchomych, a tu przykładowo można wymienić zbiorowe palenie miotaczem ognia szalonych dzieci uzbrojonych w maczety, rozkładanie za pomocą gazu nerwowego w rynsztokach Złożonych Mutantów i oczywiście imponujące pojedynki z ambasadorami.

Ździebko niepokojąca scena torturowania zdegenerowanego embrionu przypomina mi nie tylko moje, poniekąd szczególne dzieciństwo, ale także to, że twórcy gier komputerowych nie mają równo pod sufitem. Spory ludzki embrion trzeba najpierw wycisnąć z jego pojemnika zarodkowego, a potem dopchać i dotoczyć do wentylatora osadzonego w ziemi. Kombinacja tłuczenia karabinem w jego obnażony mózg połączona ze straszeniem go wirującymi ostrzami wentylatora wydobywa z embrionu potrzebne Lalkarzowi informacje. Dopiero potem możemy usłyszeć ten charakterystyczny odgłos miksowania jaja. Lotos uspokoi na chwilę skołatane nerwy, a ściany zabarwią się na czerwono rozbryzganą tkanką komórkową.

CIAŁO I KREW

MEAT PUPPET z punktu widzenia trudności jest grą dosyć trudną, wystawi więc na próbę twoją cierpliwość. Nieustannie musisz pilnować życia Lotosu, tarcz jej kombinezonu, zapasu amunicji, a głównie czasu. Czas w grach tego typu jest czynnikiem dotychczas niezbyt eksploatowanym, ale wydaje się, że kiedy dobrze się nad tym zastanowić, właśnie limit czasowy może być najlepszym kluczem do absolutnego szaleństwa nad grą. Lotos bowiem flirtuje ze śmiercią tak długo, aż dopadnie swą ofiarę i stanie się znowu wolna. Morderstwa nie są więc tu drogą prowadzącą do przemyślanego zdobywania jakiegoś jasno zarysowanego terytorium, ale stanowią gorączkową walkę z czasem, bo musisz przed jego upływem dopaść swoją ofiarę, pokonując po drodze wiele przeszkód i niebezpieczeństw. A w wolnej chwili możesz z pomocą Dumaine'a główkować nad odkryciem tożsamości tajemniczego Lalkarza i nad zrozumieniem jego niecnych zakusów, ale już dość, bo zdradziłbym za wiele...

Mamoulian

Kronos/Playmates

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –,--
PC DOS/WIN'95 Min. P100, 16 MB RAM

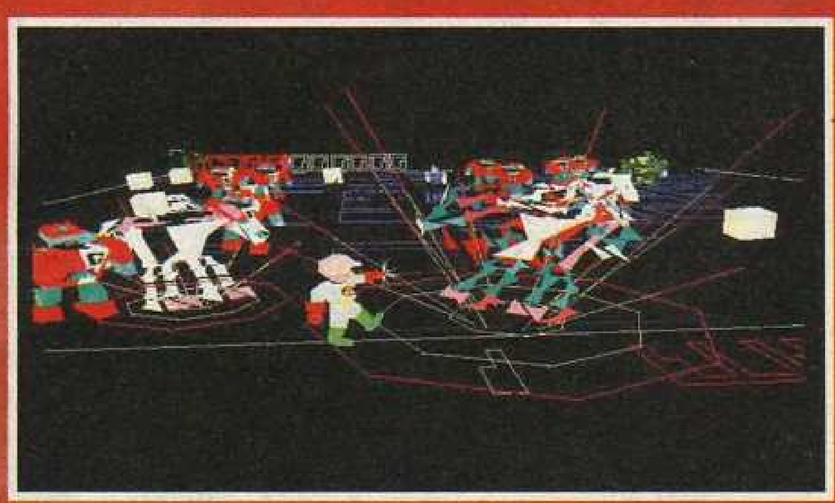
DEMO: CD 46

OCENA: 8/10

ROBOTRON-X

Starsi gracze powinni pamiętać ROBOTRON jeszcze z salonów gier, prawdopodobnie stał obok DEFENDER, CENTIPEDE i MISSILE COMMAND. Prosta grafika i jeszcze prostsze, syntetyczne aż do bólu dźwięki nie odstraszały jednak trzęsących się przy automacie szaleńców. Oryginalną grę przypomniała niedawno firma WILLIAMS, dołączając ją do pakietu WILLIAMS ARCADE CLASSICS, który jednak nie miał żadnych szans na dotarcie do graczy zafascynowanych trójwymiarową grafiką i dźwiękiem o jakości kompaktowej. Przygotowano więc ROBOTRON-X, odświeżone wydanie starego hitu. W pełni trójwymiarowa grafika (wybuchy), doskonałe efekty dźwiękowe i świetnie pasujący techno-soundtrack dorównują dzisiejszym standardom.

Fabuła wygląda następująco: złe roboty zamierzają pozabijać wszystkich ludzi, zbawca ludzkości zamierza zniszczyć wszystkie roboty. Na jednej planszy czasem znajduje się kilkadziesiąt maszyn, często też kilku głupich ludzi, których trzeba bronić. Gracz może poruszać się w dowolnym kierunku, strzelając gdzie chce (niezależnie od azymutu marszu). Właśnie dlatego ma do dyspozycji 4 przyciski fire, każdy z nich służy do rzygania ogniem w inną stronę. Spośród zalet, wskazać trzeba na prostotę ROBOTRON-X, mającą decydujący wpływ na miodność gry. Stary ROBOTRON, dzieło niezapomnianego Eugene Jarvisa to moja ulubiona strzelanina z czasów szkolnych (pamiętam – wrzucałem kiedyś żetony). Tym bardziej cieszę się z ROBOTRON-X. W nowych szatach czai się przez cały czas jedna z najbardziej hardcore'owych strzelanin wszech czasów. Wprawdzie niektórych prostota ROBOTRON-X może zrażać, jednak prawdziwi maniacy strzelanin przyjmą go z otwartymi rękami. A ja i tak przejdę do końca wszystkie 200 plansz, eksterminując wszystkie cholerne roboty.



Gulash

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM
PC DOS/WIN'95
PSX, NINTENDO 64

CENA: –,⁰⁰
P90, 8 MB RAM

DEMO: CD 43
OCENA: 6/10

PIRANHA

Kolejną obok ROBOTRON-X grą wzbudzającą nostalgię jest PIRANHA firmowana przez OTM – wydawcę znanego głównie z propozycji dla Amig. PIRANHA to unowocześniony klon ASTEROIDS – gry, której stuknęło już 15 lat. Kierując niewielkim statkiem, poruszającym się po ekranie, gracz strzelając ile wlezie musi po prostu przeżyć, dzięki unikaniu kontaktu z asteroidami i tajemniczymi, nadlatującymi zewsząd statkami. Po kilku poziomach w międzygalaktycznym sklepie można zakupić nowe bronie, odnowić energię itp. Na graczy czeka miły dodatek w postaci trybu multiplayer, w którym może jednocześnie uczestniczyć trzech śmiałków. Oprócz podstawowego trybu gry, w którym współpracując ze sobą gracze eliminują pojawiające się na ekranie gwiezdne kamulce, jest jeszcze tryb league, czyli mini-deathmatch, w którym gracze po prostu walczą między sobą przekopując się przez pokręcone korytarze. To właściwie wszystko, bo i co więcej można wepchnąć w tak prostą strzelaninkę... Grafika dorasta do dzisiejszych standardów – szczególnie cieszą oko wspaniale wyrenderowane, kręcące się asteroidy. Przygrywająca podczas gry wielokanałowa muzyczka doskonale pasuje do klimatu. Jeśli zaś chodzi o miodność – cóż, ASTEROIDS były zawsze bardzo miodne... PIRANHA należy do obecnego od zawsze na świecie gatunku „budget", czyli gier sprzedawanych po niskich cenach. Podczas gdy produkty znanych firm (tzw. „full-price") kosztują w Anglii od 35 do 50 funtów, gry z gatunku „budget" nie przekraczają zwykle bariery 15 funtów. Pod tym względem PIRANHA wypada bardzo dobrze – w swojej kategorii cenowej jest to po prostu dobra giereczka.

Kostas Klitoris

OTM

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE
PC DOS/WIN'95

CENA: –,⁰⁰
Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10

XS

Od pierwszych zapowiedzi dotyczących XS, to sztuczna inteligencja przeciwników miała stanowić najpoważniejszą zaletę gry. Wyobraźcie sobie 60 gladiatorów, spośród których każdy ma własną osobowość, preferowany styl walki i dostosowane do niego uzbrojenie. Przed walką mamy możliwość dowiedzenia się czegoś o naszym przeciwniku z raportu lekarzy: psychologa i fizykoterapeuty (lub gdy jest cyborgiem – mechanika), poznać jego uzbrojenie i przed wejściem na arenę obejrzeć krótką animację przedstawiającą go w akcji. Ta część wygląda zdecydowanie najbardziej atrakcyjnie.

Kiedy znajdziemy się już na arenie, grafika przechodzi w tryb niskiej rozdzielczości i jesteśmy świadkami zderzenia dwóch światów: rzeczywistej gry z całą resztą. Niestety, gra wygląda żałośnie. Przeciwnicy poruszają się bardzo mechanicznie (czy są cyborgami, czy nie), areny (jest ich w sumie 20) są bardzo podobne i bardzo nieładne, a jednakowo brzmiące dźwięki – bardzo nieatrakcyjne. W sumie gra się niezbyt ciekawie, a tak nagłośniona sprawa SI przedstawia się mniej więcej w ten sposób, że przeciwnicy nie atakują nas od frontu, tylko biegają wokół i strzelają. Fajne jest chociaż to, że przeciwnicy walczą również między sobą i potrafią sobie zrobić ładne kuku. Tylko raz zdarzyło mi się natrafić na przebłysk inteligencji wroga – przyczaił się na górnym poziomie areny (większość jest bowiem kilkupoziomowa) i rzucał we mnie granatami. Jednak kiedy się już zorientowałem, gdzie jest, rozwalenie go z małego i poręcznego omnicannona zajęło mi pół minuty.

XS oferuje trzy tryby rozgrywki – tak modny ostatnio w sieci, zwykły tryb pojedynków oraz tzw. porachunki. W sieci – jak to w sieci – wszystko zależy od kumpli (może was być do 8), w drugim trybie gramy aż do pokonania wszystkich 60 przeciwników na 20 arenach, a porachunki dają nam możliwość wybrania sobie od 1 do 7 adwersarzy do rozwałki naraz. W zasadzie jednak, po przejściu całej gry, nie ma się już ochoty dalej męczyć z tymi samymi gostkami.

Ponarzekałem trochę, teraz czas na jaśniejsze strony. Po pierwsze – intro. Czasami gra wita nas taką animacją, że aż ma się ochotę obejrzeć pełnometrażowy film z udziałem jego bohaterów. I to tyczy się także czołówki XS; jest po prostu świetna! Może nieco niefortunne wydaje się połączenie zdjęcia żywego aktora z renderowanym bohaterem i tłem (widać to szczególnie w outro), ale dalej intro staje się genialnym popisem grafików. Sceny walki w lokalu są potwornie dynamiczne i efektowne. Najbardziej z tych, jakie do tej pory widziałem. Pełne drobnych, cieszących oko detali. Zwróćcie chociażby uwagę na sposób w jaki Joey Smallchange trzyma guna!!! Przy tym muzyka i odgłosy... Nic tylko zeskrobywać żółtobrunatny osad z monitora i dawać go na kanapkę.

Po drugie, XS jest spolszczony. Są pewne błędy (crossbow to kusza nie łuk), kilka niezręczności wynikających z dosłownego tłumaczenia, ale tłumaczenie jest. Niestety, z bliżej nie znanych mi przyczyn XS w wersji polskiej został pozbawiony możliwości zapoznania się z raportami dotyczącymi przeciwników. Otóż w instrukcji czytamy, że Ekran Przygotowania Przed Wejściem Na Arenę mieści 4 menu. Z bazą danych, z możliwością powrotu do Ekranu Rejestracji, z możliwością wyboru broni oraz z możliwością wejścia na Arenę, gdzie toczy się walka. Jest to wierutnym kłamstwem. Nie mamy bowiem możliwości skorzystania z bazy danych, mamy natomiast inną – zapoznania się z naszą kartą zawodnika (ilość zabitych przeciwników, przeszkadzajek na arenie, ilość oddanych strzałów itp.). Z przykrością donoszę, że w wersji angielskiej gracz ma wszystkie pięć możliwości (wiem, bo grałem). Tak więc, drogi graczu, zostałeś pozbawiony opcji, którą przygotowali dla ciebie programiści SCI. Czy na skutek niedopatrzenia, czy lenistwa tłumaczy – baza danych była dość obszerna i zawierała spory ładunek humoru. Rozstrzygnij to sam, ale koniecznie przed zakupem XS w polskiej wersji językowej.

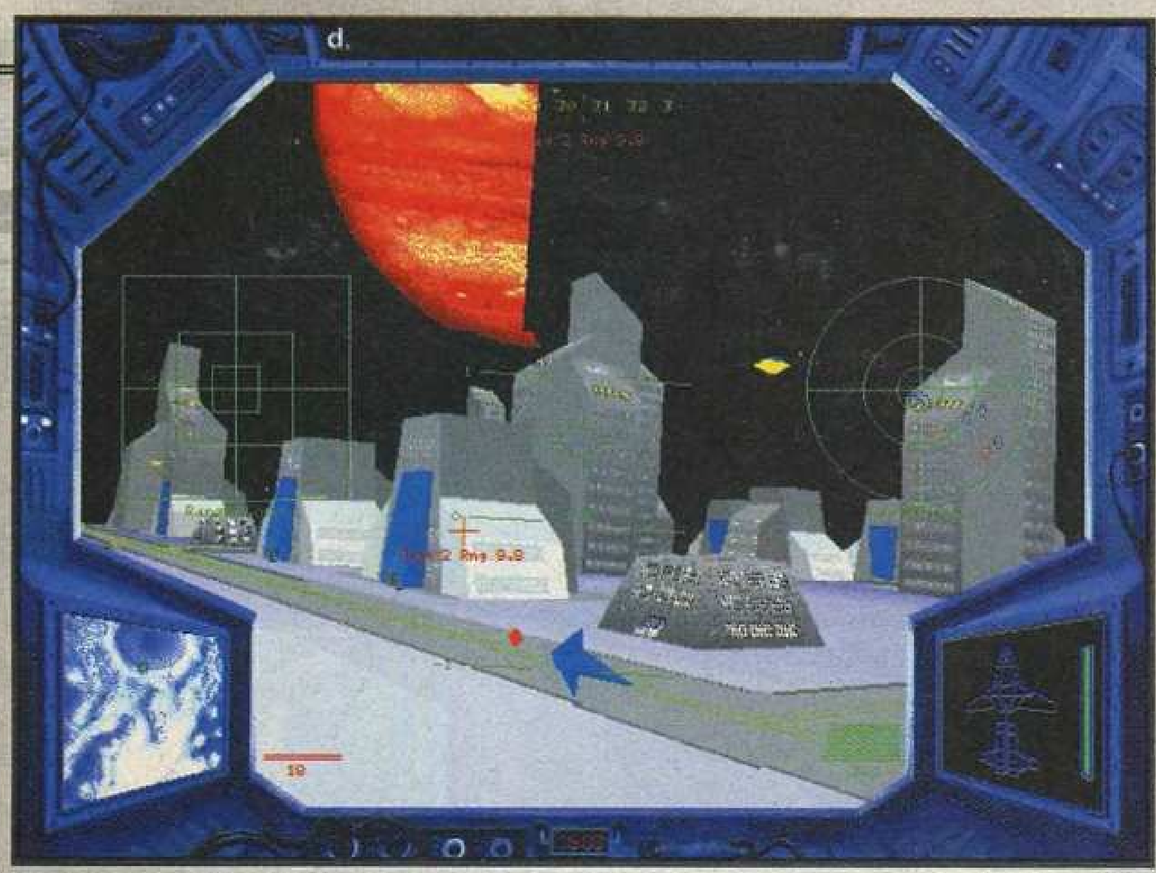
Banana Split

Sales Curve Interactive

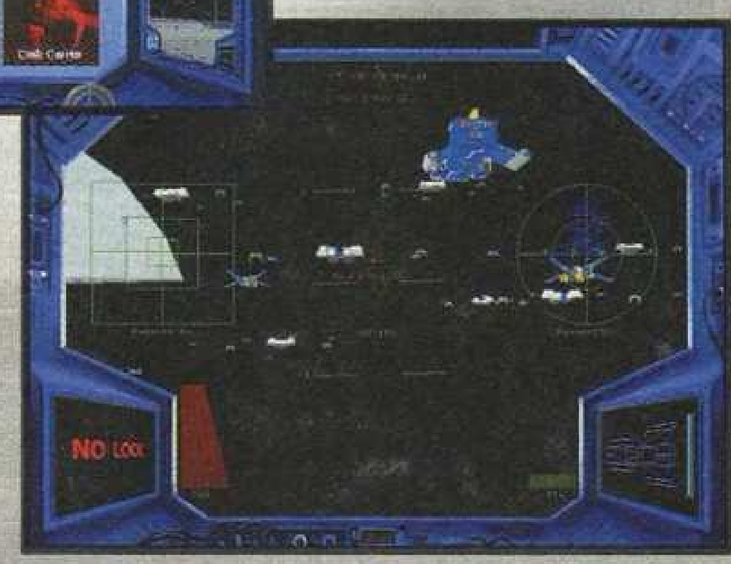
DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: ~125,00
PC DOS 5.0 Pentium, 8 MB RAM

DEMO: CD 43

OCENA: 3/10



ABSOLUT ZERO raczej nie pretenduje do miana symulatora, nawet w adnotacji do jednej z misji pojawia się rada: strzelaj do wszystkiego, co się rusza. Proste sterowanie, czasami sprowadzające się wyłącznie do celowania i naciskania fire oraz prawie zupełny



ABSOLUTE ZERO

Prace wydobywcze przebudziły obcych, ukrytych w głębi księżyca Jowisza. Pozaziemskie istoty wyszły na powierzchnię i przypuściły śmiały atak. Europa City, największe miasto kolonistów zostało zniszczone. Ci, co przeżyli, zebrali do walki wszystkie swoje siły – aby pokonać wroga lub zginąć z honorem. I właśnie w tym miejscu zaczyna się twoja rola.

Gracz wciela się w rolę jednej z 7 postaci, z których każda prowadzi inny pojazd. Niestety, nie można ich wybrać, komputer przydziela gości wymiennie, zależnie od wymagań misji. Plusem takiego rozwiązania jest możliwość spojrzenia na konflikt z wielu stron. Po wysłuchaniu odprawy robimy przegląd uzbrojenia. Jest tego sporo (lasery, działka, wyrzutnie), a od właściwego wyboru zależy czasem powodzenie misji. Możesz postawić na więcej broni lekkiej lub zdecydować się na cięższą. Osobiście preferuję to drugie, jako że lepiej sprawdza się w praktyce.

Akcja toczy się głównie wśród ośnieżonych gór i dolin. Teren jest może nieco zbyt jednostajny, ale w końcu to przecież lodowaty księżyc Jowisza. Fabuła rozwija w miarę postępów w grze i każda kolejna misja podyktowana jest wydarzeniami mającymi miejsce w poprzedniej. Warto dokładnie śledzić nowe wiadomości pojawiające się w sieci ENN, by zawsze orientować się w sytuacji. Bez tego trudno będzie odkryć logikę wyznaczanych nam w kolejnych misjach zadań – ciągłych ofensyw i odwrotów.

Każdy przydzielony nam pojazd różni się od pozostałych. Inaczej pilotuje się myśliwiec Dragonfly, który na ruchy joysticka reaguje dynamicznymi zwrotami, a inaczej transportowiec Maglock, przeznaczony do przenoszenia pojazdów naziemnych. Jeśli nie opanujesz dobrze sterowania, twoje misje najczęściej będą się kończyć nagłym zderzeniem ze ścianą kanionu czy powierzchnią księżyca. Dopiero gdy nauczysz się latać na pułapie jednego metra (!), będziesz mógł na dobre zająć się kasowaniem wroga. Życie komplikują uproszczone do granic możliwości wskaźniki pokładowe. Na ekranie informacyjnym pojawia się tylko siatka namierzanego obiektu, bez żadnych danych, nawet na temat odległości od celu. Czasem więc marnuje się amunicję, strzelając do celu będącego poza naszym zasięgiem. Szwankuje też system zmiany celu, uniemożliwiający natychmiastowy wybór wroga. Przydałoby się tu znana choćby z X-WING (SS'7) opcja wyboru najbliższego przeciwnika. Na szczęście trafić w cokolwiek jest stosunkowo łatwo (szczególnie w jakieś zbocze), zwłaszcza że komputer pokładowy pokazuje właściwe wyprzedzenie, z jakim należy strzelać. Czasami zadanie gracza sprowadza się tylko do obsługi wieżyczki strzelniczej, co zresztą świetnie sprawdza się podczas wykonywania zadań w kopalniach, gdzie zamiast szukać drogi wśród plątaniny korytarzy, można w całości poświęcić się zwalczaniu wroga.

Obcy działają w sposób doskonale zorganizowany i wcale nie są tacy głupi. Nie wykonują samobójczych ataków na przeważające siły, jak to ma czasem miejsce po stronie ludzi. Dlatego nawet gdy lecisz w armadzie złożonej z ponad dwustu statków (cały czas nadawane są przez radio ostrzeżenia o groźbie kolizji oraz nawoływania do zachowania szyku), nie możesz czuć się bezpieczny. Z reguły i tak jedynym ocalałym na koniec wirażką pozostajesz tylko ty – jeśli jesteś wystarczająco dobry.

Mimo iż zdecydowaną większość misji wykonuje się zespołowo, ABSOLUT ZERO nie obsługuje sieci, co trzeba policzyć na jego niekorzyść. Równoważy to jednak duży nacisk, jaki twórcy gry położyli na stworzenie przekonywających postaci towarzyszy broni. Goście przesyłają komunikaty radiowe, rozmawiają ze sobą, odgrażają się obcym. Mówi nawet prowadzona przez ciebie postać, choć ty nie masz wpływu na jej słowa – a szkoda. Dzięki tym gadkom masz wrażenie, jakbyś naprawdę współpracował z żywymi ludźmi. Ponadto zawsze możesz liczyć na swoich kumpli – ich działka nieraz ocalą ci życie, a połączona siła ognia czyni cuda.

brak wskaźników powodują, że grę tę trzeba zaliczyć do strzelanek. Element symulacji, jaki się tu pojawia, nie odgrywa większej roli. Twórcy postawili przede wszystkim na dynamiczną akcję, szczegółową grafikę i kapitalne udźwiękowienie. Grę polecam wszystkim miłośnikom strzelanek.

Merlin

Domark

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –,-
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX4/100, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

LOMAX

Platformówki na PeCeta pojawiają się obecnie rzadko. Przyjęło się, że na PeCeta powstają gry raczej skomplikowane, wymagające więcej czasu, coś na przeciwieństwo gier konsolowych. W większości są to gry dla dużych dzieci, które nauczyły się już jak przechytrzyć komputerowych przeciwników. Gorzej sprawy się mają z małymi dziećmi, dla których gier praktycznie nie ma. Bo też jak długo dziecko może grać w SMURFOTELETRANSPOTER?

Z odsieczą przyszła tu firma PSYGNOSIS. LOMAX posiada wiele atutów doskonałej gry dla dzieciaków. To prosta platformówka typu: biegnij w lewo, w prawo, podskocz i pozbieraj złote pieniążki, a może dostaniesz bonus. W trakcie gry dostrzegamy pewne podobieństwa do takich tytułów, jak LEMMINGS, SONIC, a nawet MARIO BROS. Może chłopcy z PSYGNOSIS nie chcieli ryzykować i skorzystali ze sprawdzonych już wzorców?

Główny bohater jest lemingiem, podobnie jak większość jego wrogów. Wszystkie postacie są po prostu przezabawne. Przeciwnicy chowają się w beczkach lub występują w przebraniu. Śmiesznie wyglądają ci niezupełnie żywi, wykopujący się z grobów czy wychodzący z trumien. Takiej różnorodności lemingów jeszcze nie było – jest i kowboj, i szkieletor, i spadochroniarz i cała masa innych.

Nasz bohater, podobnie jak Sonic, potrafi skacząc, bardzo szybko kręcić się wokół własnej osi, co pozwala mu wychodzić zwycięsko z większości spotkań z innymi lemingami. Jest to podstawowa i czasami jedyna „broń". Jest też druga, nie zawsze dostępna, za to o dalekim zasięgu. Mowa tu o cudownej czapeczce, którą – rzecz jasna – trzeba najpierw znaleźć. Ma ona wiele różnych zastosowań. Po pierwsze, można nią rzucać w inne lemingi. Po takim rzucie czapeczka zawsze wraca do właściciela, choćby ten przed nią uciekał (mój rekord w jej omijaniu wynosi 10 sekund). Wędrując po rozmaitych światach, odkryjemy kilka innych zastosowań szacownego nakrycia głowy. I tak czapeczka może służyć za linę, małe śmigiełko lub też palić się i przypiekać wrogom tylną część ciała. Czapka pełni też rolę hełmu – osaczony przez lemingi tytułowy Sir Lomax najpierw traci czapeczkę, a dopiero później życie, trochę jak w MARIO BROS.

Lomax w czasie swej wędrówki nabywa, a raczej znajduje kilka umiejętności, wyjmując je z glinianych garnuszków. Zawsze znajdują się one w pobliżu miejsc niemożliwych do pokonania w inny sposób, jak tylko za pomocą ukrytej wewnątrz garnuszka zdolności. Można więc kopać w ziemi, można też stawiać drewniane stopnie w powietrzu, które jednak po chwili spadają.

LOMAX, jak na porządną platformówkę przystało, dzieli się na światy, poziomy i podpoziomy. Początek jest względnie łatwy, lecz schody zaczynają się bardzo szybko. Poziom trudności w grze rozłożony jest dość równomiernie, jednak zdarzają się małe zgrzyty. Wszystko idzie gładko, aż nagle natrafimy na miejsce, którego pokonanie stwarza dużo problemów. Z reguły rozwiązuje się to metodą prób i błędów, co jednak zabiera trochę czasu i kłóci się z moim pojęciem dobrej zabawy.

LOMAX, podobnie jak BUG (SS'41), posiada trzeci wymiar, który nadaje grze głębi, ale przede wszystkim komplikuje życie graczom. Podczas gry trafiamy na pułapki oparte na trójwymiarowej strukturze gry. Kłopot polega na tym, że przedstawienie graficzne planów gry nie zawsze jest czytelne. W efekcie niektóre skoki Lomaxa kończą się tragicznie. Jednak mimo tej drobnej niedogodności LOMAX posiada prześliczną grafikę, szkoda tylko że w rozdzielczości 320x200. Pewnym pocieszeniem jest 16–to bitowa paleta kolorów. Warto też wspomnieć, że liczba klatek wyświetlanych na odpowiednio szybkim sprzęcie sięga nawet 60 na sekundę. Przeciętnie jest to jednak 40 klatek na sekundę, co i tak złym wynikiem nie jest.

Piękne, animowane tła, latające dookoła motyle, biedronki i żuki, liście wzbijające się w górę po każdym niemal kroku sprawiają wrażenie, jakby świat na ekranie żył własnym życiem. Każdy ze światów, na które podzielona jest gra, posiada swój własny, niepowtarzalny klimat. Jeden z nich jest ogromnym cmentarzem, pełnym grobów w tle i kamiennych gargulców, spowitych mgłą i oświetlonych światłem księżyca w pełni. Klimat świetnie uzupełnia dobrze dobraną muzyka – w tym przypadku grobowa.

W LOMAX można pograć dla przyjemności, podziwiając różnorodność scenerii i rozkoszując się muzyką. Jest to produkcja skierowana głównie do najmłodszych, traktowanych ostatnio przez producentów nieco po macoszemu. Choć z drugiej strony gra wydaje się trochę zbyt trudna jak dla dziesięciolatków. A może po prostu ich nie doceniam?

Merlin

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –,oo
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

AIR WARRIOR 2

Pierwszy AIR WARRIOR ukazał się blisko 10 lat temu. Był to wówczas jedyny symulator lotu pozwalający na grę w sieci. Od tego czasu wiele gier tego typu wzbogaciło się w opcję Multiplayer i AIR WARRIOR utracił swoją przewagę. Twórcy gry uderzyli więc z innej strony, nie zapominając jednak o możliwościach Internetu. Owym wychwalanym atutem gry jest ponoć niespotykany dotąd realizm odwzorowania myśliwców i bombowców z czasów II Wojny Światowej. Ponadto w grze sieciowej może brać udział w tym samym czasie nawet 100 osób!

AIR WARRIOR 2 oferuje ponad 300 misji zgromadzonych w 6 różnych kampaniach oraz edytor do tworzenia własnych. Do oblatania mamy ponad 20 modeli samolotów. Wszystkie scenariusze wpisane są wprawdzie w historyczne areny walk, lecz misje są fikcyjne. Można opowiedzieć się po dowolnej ze stron konfliktu: latać jako pilot państw Osi lub Aliantów.

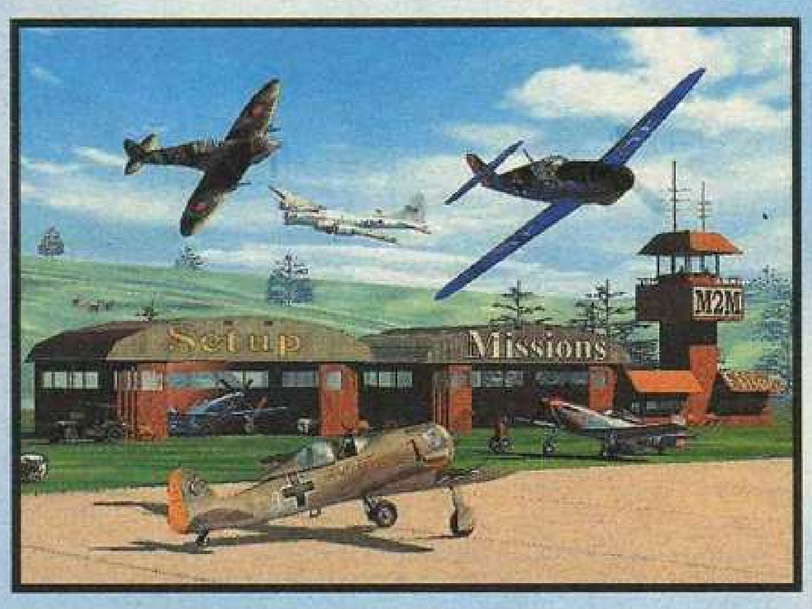
Ramy czasowe sprawiają, że nikt nie znajdzie w tym symulatorze sterowanych laserem rakiet czy samonaprowadzających się bomb. Tutaj każdy z samolotów wyposażony jest wyłącznie w karabin maszynowy. Walki powietrzne nabierają dzięki temu nowego wymiaru. Nie wystarczy trafić przeciwnika jeden czy dwa razy, lecz dobrą chwilę trzeba szpikować go ołowiem, przez cały czas siedząc mu na ogonie. A to ostatnie nie należy do łatwych wyczynów. Nic jednak nie może równać się z satysfakcją, jaką czuje się po „własnoręcznym" zestrzeleniu przeciwnika. To nie to samo, co odpalenie rakiety, która załatwia wszystko sama.

Na początek, by sprawdzić własne umiejętności lotnicze, polecam opcję Instant Action, która bez żadnych zbędnych startów czy lądowań od razu rzuca amatora pilotażu w sam środek bitwy powietrznej. Dobrze jest wykorzystać początkowe sekundy, kiedy przeciwnicy są jeszcze na celowniku. Jeśli zaprzepaścisz tę szansę, dalsza walka może być bardzo trudna, gdyż wrodzy piloci bardzo niechętnie oddają swoje dogodne pozycje.

Kokpit maszyny zrobiono niezwykle starannie, nie ma problemów z odczytaniem wskaźników, a i wszystkie instrumenty pokładowe wyglądają bardzo realistycznie. W grze dostępne są trzy różne rodzaje kokpitów, przydatne zależnie od sytuacji. Pierwszy oferuje maksimum wskaźników, za to widok z kabiny jest mały. W ostatnim – tzw. combat view – liczba instrumentów pokładowych zredukowana jest do minimum, za to cały ekran wypełnia widok z kabiny. Za pomocą kursorów można kręcić głową – rozglądać się na boki, do tyłu, jak i popatrzeć do góry, co przydaje się gdy zgubimy przeciwnika. Bo musicie widzieć, że w grze nie ma radaru, co wcale nie dziwi, gdyż w tamtych latach radar był jeszcze nowością. Jego rolę spełnia mapa, którą można wywołać w dowolnej chwili podczas lotu. Zaznaczone są na niej punkty nawigacyjne podane na odprawie, położenie maszyny, całej eskadry i nieprzyjaciół. Ponadto w czasie lotu, na górze ekranu zielonymi i czerwonymi ikonkami zaznaczone są odpowiednio samoloty sprzymierzonych i wrogów. Przynajmniej wiadomo, że nie ściga się człowieka walczącego po tej samej stronie. Poza tym jest to pierwsza informacja o położeniu wroga, gdy nie jest on jeszcze w zasięgu wzroku.

Gra oferuje szeroką gamę opcji, które można dowolnie zmieniać, ingerując w stopień realizmu lotu i wygląd kokpitu, ustawiając poziom detali, liczbę wyświetlanych klatek na sekundę, elementy gry ładowane do pamięci operacyjnej. Szarżowanie przy wyborze poziomu trudności nie wychodzi na zdrowie, bowiem trzeba rzeczywiście być „weteranem", by poradzić sobie z bardziej inteligentnymi przeciwnikami na najwyższym poziomie. Wroga eskadra nie przypomina już bezbronnego klucza kaczek; zanim się do niej dotrze, samoloty rozpraszają się, a wtedy sprawdzenie godziny szóstej jest już zbędną formalnością. Bez pudła znajduje się tam jeden lub więcej wrogich myśliwców. Cała sytuacja bardzo często się powtarza, a zgubienie przeciwnika wymaga nie lada umiejętności. Trik, który udawał się już w STRIKE COMMANDER, polegający na jednoczesnym wyłączeniu silników i ostrym hamowaniu, tu nie działa.

Grafika zrealizowana jest w 256 kolorach i osiąga rozdzielczość 1024x768. Dawno minęły już czasy, kiedy wszyscy zachwycali się możliwościami grafiki wektorowej, a w tej grze nie znajdziemy tekstur. Za to samoloty zrobione są bardzo ładnie i nawet z bliska wyglądają okazale. Jedyną muzyką przewidzianą w grze jest jednostajny szum silnika. Twórcy gry chwalą się, że wykorzystali autentyczne dźwięki samolotów z tamtych lat. Trzeba oddać im sprawiedliwość, bo ryk wydawany przez pikujący myśliwiec do złudzenia przypomina ten z archiwalnych filmów.



AIR WARRIOR 2 nie zrobił na mnie najlepszego wrażenia. Największym minusem gry jest brzydka grafika. Zestrzelony przeciwnik wybucha i chyba „wyparowuje", bo nic nie spada na ziemię. Mimo że same maszyny wyglądają ładnie, uproszczony teren psuje cały efekt. Co z tego, że samolot zachowuje się jak prawdziwy, skoro tego się nie odczuwa? Ta gra ma szansę spodobać się wyłącznie tym miłośnikom lotnictwa, którzy nade wszystko cenią sobie realizm zachowania się samolotu i nie patrzą w dół. Jeśli się do nich nie zaliczasz, nie kupuj tej gry.

Merlin

Interactive Magic

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 138,00
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

DEMO: CD 44

OCENA: 4/10

DARKLIGHT CONFLICT

Po wielu latach zaciętych walk między Reptonami i Ovonami szala zwycięstwa zaczęła przechylać się na stronę tych drugich. Podczas ostatnich bitew Ovonowie bezlitośnie wytłukli najlepszych pilotów przeciwnika. Reptonowie postanowili więc „zwerbować" nowych – z zewnątrz. Od dawna przyglądali się z oddali ludziom i teraz porwali jednego z asów latających dla armii USA. Dorobili mu przy tym... hmm... macki (pewnie ucinając ręce i nogi). Człowiek będzie teraz musiał walczyć na chwałę nowych panów i władców. Oczywiście, porwanym pilotem jesteś ty. Jak na pół–człowieka pół–maszynę (oklepane!) przystało, przesiadka z F–16 na kosmiczny myśliwiec nie sprawi ci wiele kłopotów.

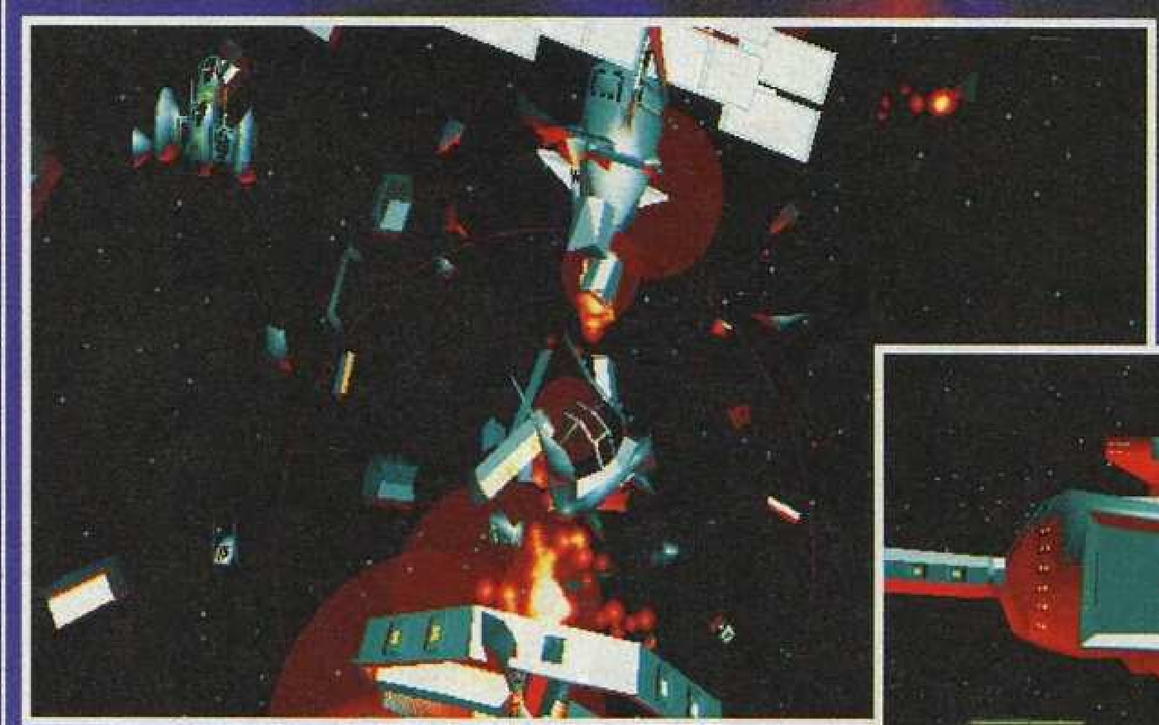
Kampania składa się z szeregu misji bojowych, podczas których na ogół musisz jedynie oczyścić wskazaną strefę z maszyn przeciwnika. Niestety, nie uświadczysz tu żadnych fajnych filmików – briefing przedstawiony jest bardzo sucho – trzy zdania i kropka. Sterowanie pojazdem odbywa się w bardzo prosty, intuicyjny wręcz sposób – podczas gdy prawa dłoń ściska joya (i tu wpadka developerów – można zdefiniować tylko dwa przyciski) sterującego myśliwcem, lewa z klawiatury obsługuje przepustnicę, tarczę i rakiety. Osoby przyzwyczajone do zręcznościowego modelu żywcem z WING COMMANDER będą w tym miejscu zaskoczone – DARKLIGHT CONFLICT jest zupełnie, ale to zupełnie inny. Dzięki skomplikowanej symulacji fizycznej, walka w kosmosie wygląda bardzo realistycznie, jeżeli w ogóle może być coś realistycznego w kosmicznej strzelaninie. Oprócz strzelania trzeba również myśleć taktycznie, błyskawicznie zmieniając swoją pozycję względem przeciwnika, co jest niezbędne do ukończenia połowy misji. DARKLIGHT CONFLICT pozwala człowiekowi połączyć się z maszyną w jedność.

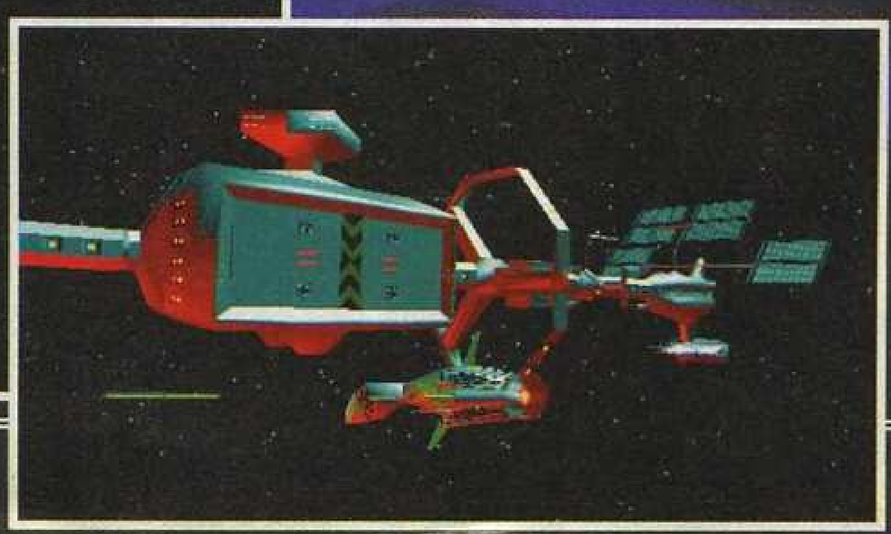
Ogromnym niedopatrzeniem jest linearny i cieniutki scenariusz. Zarówno w trybie single, jak i w multiplayer nie można wybrać statku, nie można go też wyposażyć w broń. W trybie multiplayer (dostępnym jedynie dla sieci lokalnej) nie można nawet odbyć jakiejkolwiek misji – pozostaje tylko deathmatch, który – w bezmiarze kosmosu – nie jest zbyt ciekawy.

Za to graficzny engine lśni i błyszczy niemal w każdym detalu. W grze zminimalizowano liczbę tekstur, co zrekompensowano wspaniałym cieniowaniem statków, zmieniającym się przy każdym ich ruchu. Ich kolory od razu przypomniały mi KATHARSIS – koniec z brzydkimi, szarymi obiektami, których pełno w grach tego typu. Pojazdy są kolorowe i oświetlane z wielu źródeł, co wywołuje ciekawe efekty świetlne na ich kadłubach. W wysokiej rozdzielczości animacja jest szybka i płynna już na P133; dla słabszych procesorów przewidziano psujący nieco efekt lo–res. Niestety, aby osiągnąć taką płynność, ograniczono okno gry, dodając na górze i dole ekranu po czarnym pasku (jak w filmie panoramicznym). Wprawdzie ani trochę nie przeszkadza to w odbiorze gry, jednak pozostawia uczucie niedosytu. Słowa pochwały należą się autorom ścieżki dźwiękowej. Ambientowe dźwięki z lekkim beatem nie przeszkadzają, a wręcz przeciwnie – dodają smaku.

DARKLIGHT CONFLICT jest, moim zdaniem, jedyną spośród swojego gatunku grą, która przemawia do gracza w tak sugestywny sposób i daje mu tak realne uczucie uczestnictwa w kosmicznym pojedynku. Nastrój, sterowanie i prześliczna grafika pozwalają na dobre zapomnieć o reszcie świata. Nie spodziewałem się, że ta prosta gra będzie z taką mocą przemawiać do wyobraźni, oddziałując na kilka różnych zmysłów. Po prostu dajesz nura w kosmos i za nic nie chcesz z niego wyjść...

Jednak gra w jednym miejscu błyszczy, a w innym sprawia ogromny zawód. Z jednej strony jest to znakomita kosmiczna strzelanina, przewyższająca grafiką wszystkie konkurencyjne tytuły, z drugiej zaś, poprzez zminimalizowanie narracji i niemal całkowity brak scenariusza, nie może konkurować z takimi gigantami, jak WING COMMANDER czy PRIVATEER. Po pomyślnym ukończeniu trudnej kampanii chciałoby się coś otrzymać w nagrodę (obejrzeć ciekawą animację lub chociaż ekran grafiki), a tu nic, tylko napis „Campaign Completed". To poważny błąd, podobnie jak brak urozmaicenia trybu multiplayer. Gdyby nie te wady, DARKLIGHT CONFLICT z powodzeniem mógłby udawać kosmiczny symulator, a tak – jest po prostu tym, czym jest – strzelaniną dobrą i dojrzałą, ale tylko strzelaniną.





Gulash

Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC – IPS
PC DOS/WIN'95

CENA: 138,00
P60, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

EXTREME ASSAULT to drugi po wydanym niedawno ARCHIMEDIAN DYNASTY produkt firmy BLUE BYTE, który rozłożył mnie na łopatki i zmusił do kilkunastogodzinnej sesji przy komputerze. Niemiecka fabryka rozrywki, przy produkcji gier nie dysponuje budżetem równym branżowym gigantom (EA, VIRGIN), jednak za każdym razem dostarcza coraz ładniejsze i coraz bardziej miodne produkty.

Fabuła gry jest nieskomplikowana, zresztą w przypadku strzelaniny dorabianie na siłę legendy niemal zawsze było chybionym przedsięwzięciem. Jak powszechnie graczom wiadomo, obcy upodobali sobie Ziemię, która rokrocznie pada ofiarą co najmniej kilkudziesięciu najazdów lub też ataków ze strony żądnych ludzkiej krwi zielonych ludzików (oni są szarzy, powiedział Fox). Nie inaczej jest w przypadku EXTREME ASSAULT – tym razem obcy przy pomocy swoich naukowców planują zdjąć ochronną czaszę atmosfery pozbawiając tym samym ludzi niezbędnego do życia powietrza.

Oczywiście nie może się to podobać uzbrojonym po zęby oddziałom ziemskiej federacji, które zarządzają błyskawiczny kontratak. Jeden z pilotów otrzymuje zadanie specjalne – odnaleźć i zniszczyć centrum dowodzenia wroga na Ziemi. Do jego dyspozycji zostają oddane prototypowy śmigłowiec Sioux AH–23 oraz ciężki czołg bojowy T1. Zaczyna się walka o przetrwanie ludzkości. Gracz będzie odtwórcą głównej roli.

Każda z sześciu kampanii, w których przyjdzie uczestniczyć, została podzielona na kilka misji (w sumie jest ich grubo ponad 50), a briefing odbywa się w locie. Niezbędne żołnierzowi koordynaty i dyrektywy podawane są przez pokładowy komputer – gracz przez cały czas pozostaje na okupowanym przez wroga terenie. Ten genialnie prosty zabieg znacząco wpływa na miodność gry. Nieprzerwanie panuje napięcie niezmącone nudnym powrotem do bazy. Właściwie cała kampania to jedna wielka misja, obfitująca w dziesiątki wydarzeń i setki strzelanin. Każda z nich rozgrywa się na innym terytorium, stopniowo udostępniając graczowi nieznane jeszcze machiny bojowe obcych, a także nowe bronie – dzięki temu EXTREME ASSAULT nie nudzi się nawet po ośmiu godzinach ciągłego grania.

Weźmy za przykład pierwszą kampanię, rozgrywającą się w całości pośród malowniczego górskiego krajobrazu przeplatanego obszarami zurbanizowanymi. W drugiej z kolei gracz zwiedza system podziemnych tuneli wybudowanych przez obcych (i to jest już jak DESCENT albo TUNEL B1, tylko ładniejsze i fajniejsze) eksterminując ich obsadę. Podczas czwartej kampanii, która ma miejsce w dżungli zarastającej wymarłe tysiące lat temu azteckie miasta, po raz pierwszy przyjdzie kierować posiadającym ogromną moc, czołgiem. celem misji jest zdemolowanie, przemienionego przez obcych w magazyn, wnętrza starożytnej świątynii. Częste są misje na terenie miast, które naprawdę wyglądają autentycznie (duże budynki, jeszcze większe fabryki i instalacje), walki z bossami (np. gigantyczny mech lub też olbrzymie działo atakujące zabójczym laserem). Na brak atrakcji nie można narzekać. Design poziomów jest naprawdę doskonały, a gracz nie będzie się na nich nudził podczas wlatywania w trzeciej kampanii przez krater wulkanu do jego jądra...

Są dwa pojazdy – śmigłowiec i czołg w akcji. Dwa pojazdy kierowane praktycznie w ten sam sposób (a różniące się, oczywiście, sposobem poruszania oraz kokpitami). Zręcznościowy charakter BLUE BYTE wyszedł perfekcyjnie, bo nie widziałem nic lepszego od czasów starego, dobrego COMANCHE.

Podstawowa sprawa to dobry joystick z czterema przyciskami fire – definiuje się na nich strzał, zmianę broni, rakietę i zaklepanie celu. Trzeba jeszcze obsłużyć klawisze odpowiedzialne za wznoszenie się i opadanie śmigłowca oraz za poruszanie się na boki (strafe). Idealnie do tego celu nadaje się druga ręka spoczywająca na klawiaturze. Na tym właściwie koniec, bo reszty można się nauczyć w 30 sekund po starcie śmigłowca. Można nawet powiedzieć, że system sterowania czerpie garściami z COMANCHE, ale to bardzo dobrze, bo tamten był bardzo intuicyjny i doskonały dla takiej strzelaniny.

Podczas lotu poza pociskami nieprzyjaciół, praktycznie nie ma się czego obawiać – odbicie się od wielkiej skały nie kończy gry, a jedynie zabiera niewielką część mocy pancerza. Jeszcze lepiej jest w czołgu, który dzięki wymyślnym systemom napędowym może poruszać się na boki (strafe) i który uszkodzić mogą jedynie odpowiednie pociski nieprzyjaciół. Oprócz jeżdżących po ziemi czołgów, konwojów ciężarówek, szybkich i strzelających rakietami samochodów są jeszcze instalacje wokół wielkich dział oraz cała flota powietrzna. Bardzo często roztarci na miazgę nieprzyjaciele pozostawiają w spadku coś, co można spożytkować w jak najbardziej odpowiedni sposób, a mianowicie wepchnąć do magazynka. Oprócz amunicji do trzech typów działek można znaleźć kilka rodzajów rakiet, czy wreszcie tarczę reperującą nadwątlony pancerz. Słaba początkowo broń, podpompowana w trakcie gry nowymi ładunkami, staje się groźna i bardzo potężna, dzięki czemu łatwiej jest przeprowadzać ekstermi-

EXTREME ASSAULT

nację wrogich oddziałów. Jeszcze raz powtórzę tę bardzo istotną informację – gra daje maksimum radości i przyjemności z pilotowania wielkiego śmigłowca i czołgu.

W ARCHIMEDEAN DYNASTY mogliśmy podziwiać pierwsze kroki, jakie stawiał znakomity trójwymiarowy engine produkcji BLUE BYTE – widać było przywiązanie do detali, ogromną liczbę kolorów, a przede wszystkim jego szybkość i uniwersalność. W EXTREME ASSAULT rozwinięto algorytmy, oddając do dyspozycji graczy prawdziwego potwora, który pożera na śniadanie całą konkurencję. Obecnie developerzy przeważnie przygotowują grafikę dla wysokiej rozdzielczości, pozostawiając przy tym lo–res dla słabszych komputerów. Na zarzuty, że gra chodzi zbyt wolno, odpowiadają sakramentalnym „wymień sprzęt na lepszy" albo „graj w niskiej rozdzielczości". Co bardziej bezczelni posuwają się nawet do sugestii „wyłącz dźwięk", co moim zdaniem jest zupełnie niedopuszczalną praktyką, zwłaszcza, że w połowie wydawanych obecnie gier, odpalanych w niskiej rozdzielczości, po prostu nic nie widać i dźwięk staje się wówczas bardzo ważny. W EXTREME ASSAULT widać dbałość o klienta, który na ogół nie posiada w domu podwójnego Pentium Pro 200. Możliwości konfiguracyjne gry są ogromne – choć obraz może być wyświetlany jedynie w dwóch rozdzielczościach 320x200 i 640x480 oraz w 256 lub w 65 tysiącach kolorów, to dochodzi kilka trybów wyświetlania grafiki (przeplot, z linear framebuffer i bez), z których bez trudu można wybrać najszybszy dla posiadanej karty. Właściciele procesorów z rozszerzeniem MMX zapewne ucieszy fakt, że EXTREME ASSAULT korzysta z nowych instrukcji, dopalając grafikę na maxa (wystarczy w opcjach gry ustawić MMX TECHNOLOGY na ON).

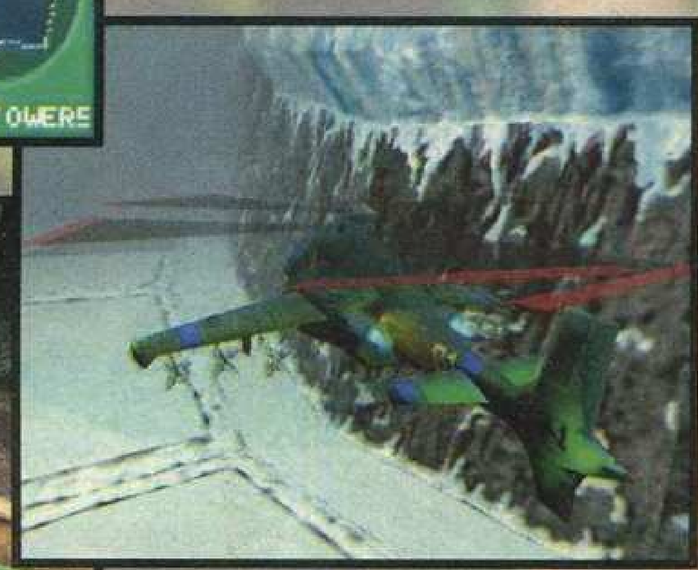
Na komputerze z procesorem Pentium 133 EXTREME ASSAULT w trybie 320x200x65k pracuje szybko i płynnie (20–25 fps), a co najważniejsze, wygląda prześlicznie. Tak, to nie pomyłka – już w niskiej rozdzielczości, co jest ogromnym osiągnięciem jej autorów. Czapki z głów, panowie – oto nadchodzi przysłowiowa niemiecka solidność. Gry tak dobrze skodowane jak EXTREME ASSAULT pokazują, że z PeCeta można jeszcze wiele wyciągnąć bez potrzeby ładowania w niego drogiej karty z akceleratorem 3D. Engine stworzony przez BLUE BYTE może śmiało rywalizować z takimi potęgami jak QUAKE czy TOMB RAIDER.

Grafika jest wspaniała, oszałamiająca i bardzo kolorowa, podobnie jak wszelkiego rodzaju wybuchy i odblaski światła. Kilkanaście widoków z pojazdu i na pojazd pozwala lepiej zorientować się w sytuacji. Dźwięk także jest znakomity – od nieodłącznych w tym przypadku strzałów i eksplozji aż po komunikujący się z graczem komputer pokładowy i płynące z płyty CD melodyjne dźwięki (dostępne także pliki Midi). Pod względem oprawy EXTREME ASSAULT jest bez żadnej rysy, niczym kulturysta pozbawiony owłosienia na klatce piersiowej.

Tryb Multiplayer jest przewidziany jedynie dla sieci lokalnej (choć dla chcącego nic trudnego – przez Internet można pograć przy pomocy choćby Kali) i obsługuje maksymalnie czterech graczy. Oprócz podstawowej w tego typu grach deathmatchowej jatki można też stworzyć grę, w której gracze będą pomagać sobie nawzajem, tworząc drużynę. Pozwolono przy tym na pewną różnorodność wyboru – oprócz pojazdu, którym przyjdzie kierować (helikopter lub czołg) można wybrać płeć pilota (przydaje się podczas komunikacji radiowej) oraz jedną z czterech specjalnie przygotowanych do tego celu map. Pojedynek w mieście jest po prostu fantastyczny – czołgi strzelają do latających pod drutami wysokiego napięcia śmigłowców, które błyskawicznie dają nura do otwartych drzwi wiodących do podziemnego, piętrowego garażu.

Już mało której grze udaje się wbić mnie w fotel na ciężkich kilkanaście godzin. EXTREME ASSAULT w skuteczny sposób udała się ta sztuka – od ściskania joya do dziś boli mnie nadgarstek. Ta wspaniała strzelanina da wszystkim ogromną porcję rozrywki, niezależnie czy jest się miłośnikiem gatunku, czy też ignorantem w tej dziedzinie. Na SS CD'47 znajduje się jej demo, w którym są dwie pełne kampanie, ale to dopiero początek prawdziwej jatki. Zainteresujcie się tym tytułem, bo warto. Koniecznie grajcie w trybie hi–color.

Gulash



Blue Byte

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 47

OCENA: 9/10

NECRODOME

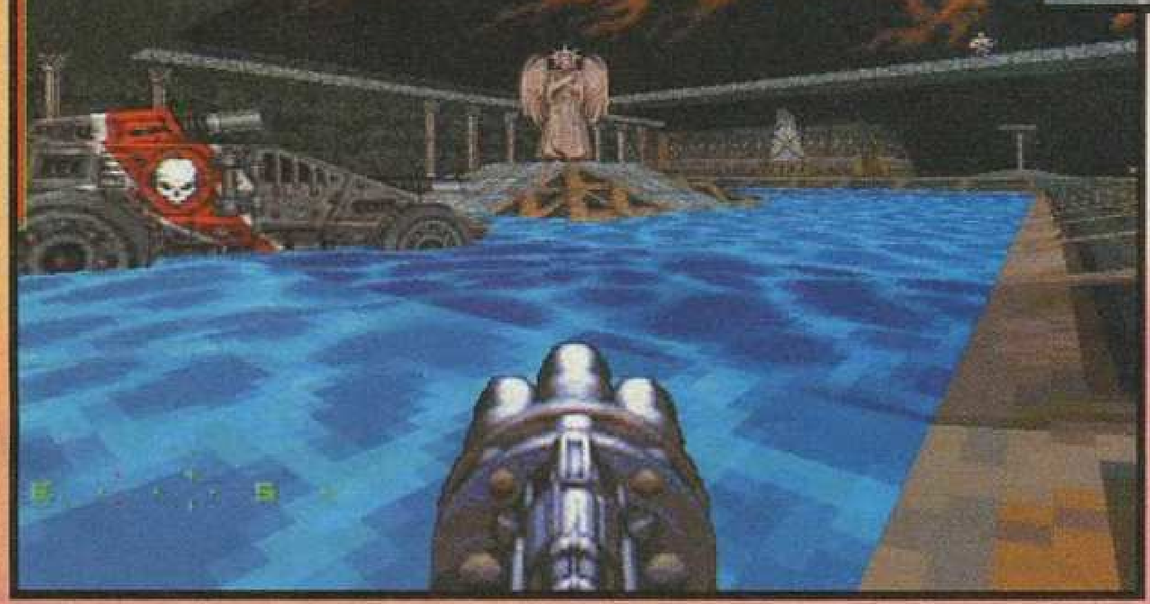
Któż nie słyszał o monumentalnym Koloseum w Italii, w którym to, dawnymi czasy, na rozległej arenie zwykli walczyć gladiatorzy? Znudzeni życiem starożytni mogli tam choć na chwilę zapomnieć o ostatniej przepowiedni z fusów. Oglądanie zmagań dużych facetów, wymachujących ostrymi przedmiotami, dodawało ich życiu barw. Czyżby wieki cywilizacji nie zmieniły niczego? Zdaniem twórców NECRODOME, nie. Już w bliskiej przyszłości społeczeństwo zepsutego Zachodu, spragnione krwawej rozrywki, zapragnie mocnych wrażeń i dostanie je. W świecie podzielonym na miasta – stany o niemal feudalnej strukturze powstaną areny do walk, coś na wzór tej z Koloseum. Zbudowane z tego, co było pod ręką, ulokowane na polach śnieżnych, pustyniach, jeziorach lawy – dostarczać będą rozrywki dla znudzonych mas.

Jak można się domyślić, śmiałkiem biorącym udział w zmaganiach na arenie jesteś ty. Zamiast antycznej broni masz arsenalik niszczycielskich zabawek, o których starożytni gladiatorzy mogli tylko pomarzyć, gdyby wiedzieli o czym mają marzyć. Podstawowym wyposażeniem jest pancerny samochód, Raider. Sterowanie za pomocą wajch przypominających dwa joysticki jest z początku trudne, podobnie jak i precyzyjne celowanie. Raider wyposażony jest w najnowocześniejszą broń i systemy elektroniczne. W jej skład wchodzi działko główne oraz wieżyczka strzelnicza. Poza tym istnieje możliwość wyrzucania min, świec dymnych, odpalania rakiet, a nawet małych ładunków nuklearnych.

Twoim celem jest zdobycie ukrytej na arenie flagi, strzeżonej przez wrogie wehikuły i żołnierzy o równie nieprzyjaznym nastawieniu. Żeby tego dokonać, niezbędne jest zazwyczaj uruchomienie kilku mechanizmów otwierających drogę. Ze zdobytą flagą należy powrócić, najlepiej w jednym kawałku, na platformę startową. Proste.

W każdej chwili można wyjść z samochodu, by siać zniszczenie, czy wślizgnąć się w jakieś wąskie przejście, za którym zwykle jest coś przydatnego do zabrania. Ta część rozgrywki przebiega, jak we wszystkich grach DOOMowatych, chociaż w stosunku do wielu z nich jest bardzo uproszczona. Zdecydowanie odradzam opuszczanie wozu, jeżeli nie ma takiej konieczności, zdarza się bowiem, że nawet samo stąpanie po arenie jest niezdrowe, o czym informują zazwyczaj porozwieszane tu i ówdzie tabliczki z trupimi główkami. Poza tym masz pod ręką tylko shotguna, który na szczęście jest dość skuteczny, mimo niepozornego wyglądu.

Twój opancerzony wehikuł nie jest niezniszczalny. Pasek z lewej strony ekranu informuje o jego ogólnym stanie. Kiedy kreska zniknie, samochód ulegnie zniszczeniu, a ty znajdziesz się przy wraku. Sytuacja taka nie nastraja do robienia długoterminowych planów, bo należy w większości przypadków do beznadziejnych. Jedyną szansą jest wtedy przebicie się do platformy startowej, gdzie czeka nowy wóz. Jeśli nie czeka, to lepiej poczekać na jego zrzut gdzieś z boku, żeby nie zostać przygniecionym przez własny pojazd.



Otoczenie obserwujemy z oczu kierowcy lub strzelca obsługującego wieżyczkę zamontowaną w tylnej części samochodu. W opcji Single Player ta ostatnia pozycja nie znajduje szczególnego zastosowania, gdyż nie można jednocześnie siedzieć za kierownicą i w wieżyczce. Poza tym strzelać z wieżyczki można również z pozycji kierowcy, a jej salwa automatycznie trafia w aktualny cel, nawet jeśli znajduje się on gdzieś z boku. W opcji Multiplayer dwóch graczy może podzielić się rolami: jeden steruje Raiderem, a drugi prowadzi ostrzał z wieżyczki. Zabawa przednia.

Gra pracuje pod Windows'95, korzysta z DirectX i wymaga naprawdę potężnej maszyny bądź wspomagania karty 3D. Grafika jest ładna, ale skacze w niskiej rozdzielczości nawet na Pentium 150 z 16 MB RAM. Twórcy gry nie zadali sobie trudu nadania głębi trzeciego wymiaru przeciwnikom, którzy z bliska wyglądają płasko, a poza tym są brzydcy. Do trybu SVGA potrzebny jest albo superszybki procesor, albo akcelerator 3D, a zapewne jedno i drugie. Jeśli ich nie masz, to nie zawracaj sobie głowy tą grą. Nie jest ona warta aż takich inwestycji. Sam w sobie NECRODOME robi dobre wrażenie, choć jest trudny. Po opanowaniu zawiłości prowadzenia, gra się już przyjemnie. Komputerowi przeciwnicy, mimo iż do inteligentnych nie należą, potrafią dać się we znaki. Fabuła nieco kuleje. Wprowadzenie do gry, moim zdaniem, jest niewystarczające, a szkoda, gdyż wystarczyłoby je tylko trochę rozwinąć. Z drugiej strony można by się zastanawiać, czy grze DOOMowatej potrzebna jest fabuła; QUAKE takowej nie posiada, a i tak ma rzesze wielbicieli. Niebotyczne wymagania sprzętowe bardzo obniżają ocenę.

Merlin

Mindscape Inc.

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –,00
PC DOS/WIN'95 Min. P60, 8 MB RAM

DEMO: CD 39

OCENA: 5/10

ACE VENTURA PL

Jeżeli oglądaliście filmy z Jimem Carrey'em (Ace Ventura – Psi Detektyw, Maska, Batman Forever, Telemaniak), to sami przyznacie, że jego osoba wzbudza skrajne uczucia, od zachwytu do wręcz nienawiści. Gwiazdorska kariera tego aktora rozpoczęła się filmem o zwariowanym detektywie, Ace Venturze, który zarabiał na życie odnajdując zagubione zwierzęta. W dwóch filmach z tej serii lekka fabuła była ledwie mało istotnym tłem dla popisów aktorskich Carreya, choć okazało się, iż widzom na całym świecie przypadły do gustu zwariowane przygody przygłupiego detektywa.

Z prawej jedna z najtrudniejszych zagadek gry...

Trochę z tej popularności chciała uszczknąć dla siebie także firma 7TH LEVEL, która stworzyła przygodówkę z Ace Venturą w roli głównej. Został w niej zachowany mało wybredny, ale dobrze bawiący humor znany z filmu. Ale nie miało by to w sumie większego znaczenia, gdyby nie fakt, iż gra ta została w pełni spolszczona. I zrobiono to znakomicie, dzięki czemu można wreszcie docenić prawdziwy humor płynący z ekranu, na którym wygłupia się Ventura. Głosy aktorów są odpowiednio dobrane do każdej postaci, a i teksty generalnie są niezłe, oprócz np. momentu, kiedy Ace zarzuca wodzowi Eskimosów nieznajomość języka, w którym się do niego zwraca, czyli... angielskiego. Miłą rzeczą jest za to wprowadzenie polskiego kolorytu, np. w rozmowie pojawia się J–23 i Brunner.

Wydanie profesjonalnie spolszczonych wersji takich przygodówek jak BUD TUCKER (opis w SS'42 i w tym numerze) oraz ACE VENTURA pozwala żywić nadzieję, że i my będziemy mogli wreszcie w pełni rozkoszować się grami, słysząc rodzimy język płynący z głośników.

Wystarczy tych zachwytów nad spolszczeniem gry. Jeśli chodzi o dalsze jej zalety, to nie można nie powiedzieć o kolorowej grafice, stojącej na naprawdę wysokim poziomie. Również bardzo dobre wrażenie zrobiło na mnie opracowanie muzyczne, melodie są miłe dla ucha, a końcową piosenkę zapamiętuje się na długo. Grając w ACE VENTURA miałam wrażenie, że oglądam dobrze zrobiony film animowany.

Humor, muzyka i grafika są głównymi zaletami tej gry, ale... na tym koniec. Po dłuższej zabawie zaczęłam bowiem zadawać sobie pytanie, czy w ACE VENTURA nie za dużo jest aby humoru (nie zawsze na odpowiednim poziomie), nie za wiele śmiesznych kwestii wygłaszanych przez głównego bohatera, a za mało okazji do używania szarych komórek przy rozwiązywaniu problemów? Akcja toczy się w kilku, owszem, ciekawych miejscach, ale nie mogłam się oprzeć wrażeniu, że twórcy tej przygodówki tak bardzo postawili na humor i błyskotliwość, że zapomnieli o innych elementach, które sprawiają, że lubimy grać w podobne gry. Nasza wspaniała misja, w której uwalniamy z rąk okrutnego sadysty porwane zwierzęta, staje się czytelna mniej więcej w połowie gry, bo na początku wydaje się tylko zbieraniną luźno powiązanych ze sobą zadań, które mamy wykonać, a fabuła sypie się i niemiłosiernie trzeszczy w posadach. Całe szczęście, że potem jakoś się to wszystko łączy w całość.

Kolejnym minusem ACE VENTURA jest zbyt wiele uproszczeń, wręcz prozaiczność. Zagadki rozwiązuje się błyskawicznie, a ich poziom trudności nie jest nawet średni. W ostateczności zawsze możemy uzyskać podpowiedź. Znajdowane przez nas przedmioty są często wielkości równej głównemu bohaterowi nie sposób ich nie zauważyć. Właściwie cała zabawa polega na tym, żeby w odpowiednim momencie kliknąć myszką na danym przedmiocie, a potem obejrzeć zabawną animację.

Wzbogaceniem zabawy miały także być elementy zręcznościowe i logiczne. Skakanie po wielorybach czy przepływanie pomiędzy puszkami, poziomem odpowiadające grom na starym poczciwym Commodorze, są nawet pewnym urozmaiceniem. Najwieksza jednak zmora to wstawki logiczne, takie jak np. ułożenie totemu (dosyć trudne, mocno wyczerpujące) czy połączenie półksiężyców. Przyznam się, że ułożenie totemu zajęło mi mnóstwo czasu i porządnie się przy tym zezłościłam. Raz położonych elementów nie można było zdejmować, a domyślenie się, że należy ułożyć totem w kształcie kobiety, niewiele mi pomogło, bo w końcu okazało się, że kobieta ta wygląda jak żyrafa (czyżby więc rację mieli ci, którzy twierdzą, że twórcy gier całymi dniami pracują nad swoimi projektami i rzadko mają możliwość oglądania przedstawicielek płci pięknej?). I wtedy zrodziło się w mojej głowie podejrzenie, że to elementy logiczne sztucznie wydłużają czas gry i sprawiają, że nie kończy się jej w dwie godziny.

Należy jednak zadać sobie pytanie, kto ma być odbiorcą produktu takiego jak ACE VENTURA? Gra mogłaby być dobrym prezentem dla młodszego rodzeństwa, bo jest po polsku, wygląda jak niezły film animowany, ma bardzo pouczającą ekologiczną fabułę, a i zagadki nie są trudne. Pozostaje jednak kwestia nieszczęsnych elementów logicznych, które, moim zdaniem, są zbyt skomplikowane. Ace momentami używa również słownictwa nieodpowiedniego dla dzieci, ale można tego uniknąć włączając opcję gry, która odpowiednia jest dla młodszych odbiorców. Starszych za to, którzy za grę zapłacą grubo ponad sto złotych, może rozczarować naiwność zagadek i ich poziom trudności. Jeżeli już człowiek wyda taką sumę, to chciałby pograć dłużej niż parę dni. Tego nie rekompensuje humor i ładna grafika. A wiadomo, że granie kilka razy w tę samą przygodówkę to tak jak czytanie jeszcze raz powieści kryminalnej.

Krupik

Słynny detektywistyczny rozkrok

7th Level

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: 145,00
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 45

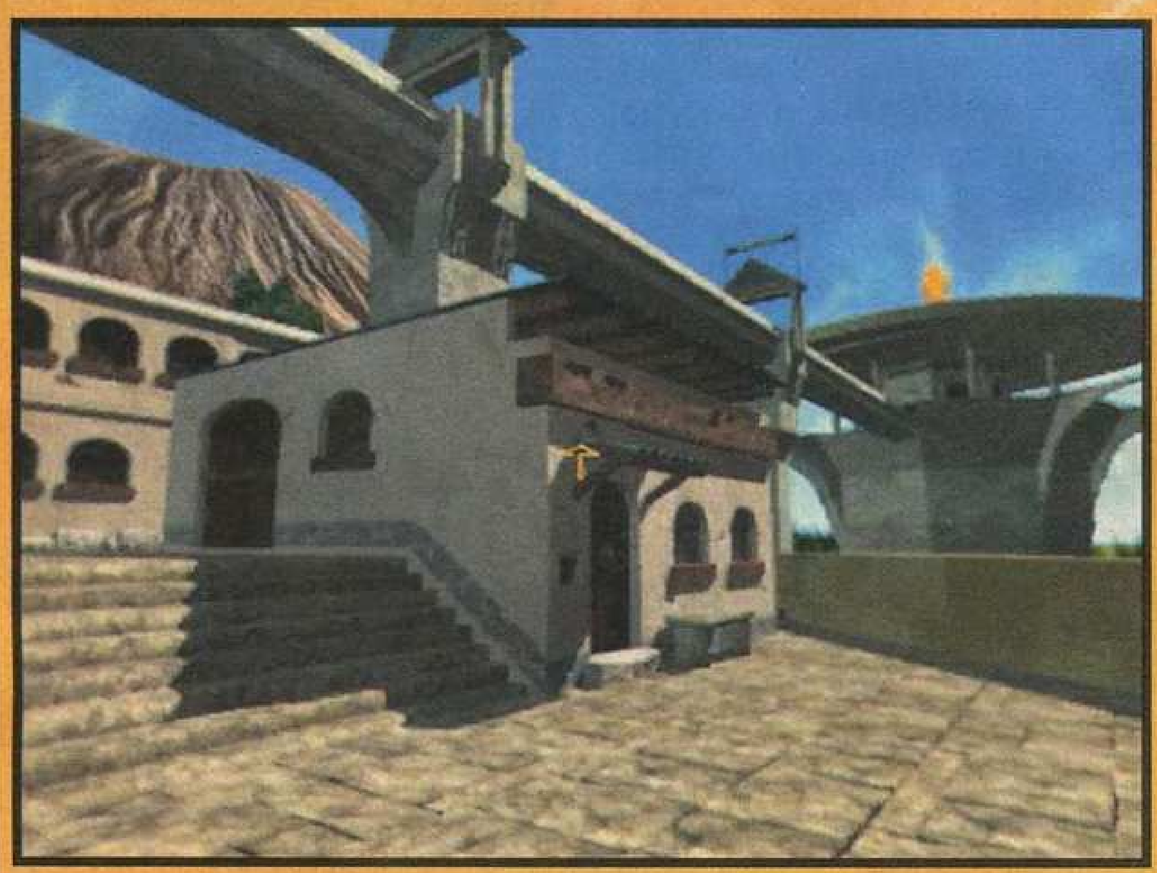
OCENA: 6/10

W zapowiedziach CRYO na najbliższe parę miesięcy można znaleźć kilka tytułów godnych największej uwagi. Począwszy od zbliżonego do MDK tytułu DREAMS TO REALITY, z akcją widzianą zza naszego bohatera i z bajeczną wprost grafiką, przez strategię w czasie rzeczywistym INTERVENTION, strategię RPG pod nazwą RIVERWORLD, strategię THIRD MILLENIUM i coś, co zapowiada się na niezły przebój – nowatorską przygodówkę RPG, opartą na motywach powieści Philipa K. Dicka (to ten od Total Recall) – UBIK. Przyszłość w swoim najbardziej atrakcyjnym wydaniu – tony sprzętu, komputery najnowszych generacji, no i naturalnie – zakulisowe rozgrywki wielkich organizacji. Gra będzie miała parę zupełnie niespotykanych dotąd rozwiązań (np. walka odbywa się w czasie rzeczywistym, przy czym postaci walczących po naszej stronie może być nawet z sześć i w dodatku wszystkie są wielkości tych, które występowały w CRUSADER). Oprócz tego – szaleńcze tempo akcji i dużo pięknej hi–resowej grafiki. Jak to wszystko się ukaże, koło firmy zrobi się naprawdę niezły szum.

CRYO dosyć dobrze wywiązuje się ze swoich obietnic dotyczących wydawania nowych tytułów. Ostatnią perełką jest LOST TALES OF ATLANTIS (duże demo na SS CD'47). Ci, którzy weszli w posiadanie naszej zeszłomiesięcznej płytki, mieli okazję przekonać się, co oznacza przebłysk geniuszu. ATLANTIS swoim wykonaniem po prostu zapiera dech w piersiach.

NIE TYLKO ATLANTYDA

Podczas całej liczącej cztery kompakty przygody nasz bohater przemierza pięć kontynentów, natrafiając na liczne niebezpieczeństwa, pełne różnych łamigłówek i olśniewających oprawą graficzną. Technologia OMNI 3D pozwoliła dać graczom nieograniczone wręcz poczucie swobody, jeżeli chodzi o rozglądanie się po terenie. Mamy tu nie tylko możliwość płynnego obrotu o 360 stopni, ale też równie nieograniczoną możliwość unoszenia głowy do góry i opuszczania jej. Coś podobnego było w SHIVERS 2, ale różnica w realizacji jest kolosalna. W SHIVERS 2 podnosić głowę można było tylko nieznacznie, a poza tym grafika nie była tak ostra i wyraźna, jak ma to miejsce w przypadku LOST TALES OF ATLANTIS.



Ta gra jest niemal fotorealistyczna. Przepiękne krajobrazy, bajkowe scenerie i animowane przejścia między lokacjami zostały zrealizowane tak, by oddać jak najwierniej sposób widzenia ludzkiego oka. Wszechobecna perspektywa robi wrażenie nie ograniczonej ramami ekranu. Zwracając głowę w jakimś kierunku, oprócz pożądanego obiektu, widzimy rozmazujące się kształty nad głową i pod nogami – jak w rzeczywistości. ATLANTIS ma zatem najpiękniejszą grafikę ocierającą się o trójwymiar. Do tego dystrybutor gry zapowiada wydanie w pełni spolszczonej wersji! Będziemy wytrwale kibicować.

Śledztwo w sprawie porwania królowej o mile brzmiącym imieniu Rhea poprowadzimy w plenerach zatrzymujących dech w piersi. Ta gra to nowa jakość, jeżeli chodzi o gatunek gier przygodowych przez duże P. Po kontakcie z nią uwierzyłem, że virtual reality już puka do naszych drzwi.

RHEA I INNI

Atlantyda od najdawniejszych lat pobudzała wyobraźnię. Zaginiony ląd, zamieszkany przez ludzi technologicznie wyprzedzających swoje czasy o dobrych parę pokoleń, na dobrą sprawę mógł nigdy tak naprawdę nie istnieć. Ale w każdej legendzie jest ziarenko prawdy.

W grze LOST TALES OF ATLANTIS przyjdzie nam wcielić się w rolę Setha. Ten dziarski młodzian ledwie zdążył przybyć na Atlantydę, kiedy okazało się, że jej królowa została porwana. Po krótkim śledztwie wyszło na jaw, że nie wszyscy mieszkańcy wyspy w jednakowym stopniu cieszyli się z jej rządów. Dworskie intrygi, w których największą rolę odgrywa pewna frakcja próbująca przejąć ster władzy, doprowadziły do podziału Atlantydy na dwa obozy. Jednego – z Sethem na czele, pragnącego powrotu prawowitej władczyni na tron i drugiego – widzącego na nim w przyszłości króla.

Rhei zdarzył się rozłam dworu – dwa obozy zwróciły się przeciw sobie: Strażnicy i Towarzysze (Towarzysze to moja własna interpretacja). Strażnicy zajmują się (niestety nie zawsze) ochroną jej wysokości i pełnią funkcje strażnicze przy różnych obiektach, natomiast Towarzysze są zausznikami królowej. Jak się w trakcie rozgrywki okaże, Strażnicy nie są zbyt popularni wśród ludzi, a to za sprawą ich uzurpującego sobie prawo do władzy przywódcy. Dlatego też bardzo często przydatna okaże się odznaka Towarzysza, jaką nosi Seth. Potrafi ona niejeden język rozwiązać skuteczniej, niż jakakolwiek groźba.

ROBOTA NA ATLANTYDZIE

Gra sprowadza się do częstych rozmów, odnajdywania i używania przedmiotów (najczęściej też w rozmowie) oraz zwiedzaniu malowniczych zakątków tego przepięknego świata.

Obsługa gry jest banalnie prosta i każdy, kto grał np. w DRAGON LORE 2, nie będzie miał żadnych problemów. Na ekranie cały czas mamy gorący kursor, którym wodzimy po terenie. Kursor oznajmia, kiedy możemy gdzieś pójść lub coś zrobić. Prawym klawiszem myszy otwieramy pasek z przedmiotami, które następnie możemy użyć albo o których możemy porozmawiać.

Niestandardowo została rozwiązana sprawa rozmów. W momencie, gdy natrafiamy na jakąś osobę, mamy możliwość zagadnięcia jej o to i o owo. W trakcie rozmowy mamy do wyboru ikonki z głowami różnych postaci – są to osoby, o które możemy zapytać. Rozmowy w ATLANTIS są zupełnie nieinteraktywne i sprowadzają się do powyższego wyboru. Dalej już bieg spraw zależy od procesora. Czasami zdarzy się jednak, że ktoś zada nam pytanie lub wyda rozkaz, do którego będziemy się musieli jakoś ustosunkować. Mamy wtedy dwie możliwości – albo trafimy z reakcją, albo nie. Z reguły zła odpowiedź kończy się śmiercią Setha lub jego uwięzieniem, dlatego radzę wybierać odpowiedzi słuszne (nie jest to trudne – wystarczy pamiętać, że nasz bohater jest Towarzyszem i nie powinien poddawać się presji ze strony innych postaci). Na szczęście, w przypadku niepowodzenia, cofamy się do momentu poprzedzającego feralny wybór i możemy już na chłodno zadecydować o innej odpowiedzi. Także w rozmowie (zwłaszcza ze Strażnikami) należy uważać – samo poruszenie pewnych tematów może zaprowadzić nas do lochu. No cóż, mowa jest srebrem, a milczenie złotem.

SPISEK i KONTR-SPISEK

Dosyć szybko mamy okazję przekonać się, kto będzie naszym sojusznikiem, a kto nim zdecydowanie nie będzie. Po przemierzeniu korytarzy pałacowych, zwiedzeniu kwater Towarzyszy i po-

znaniu paru osób okaże się, że przeciwko królowej zawiązano spisek. Tak więc pomimo pozorów, jakoby królową wzięli dzicy, okaże się, kto naprawdę za tym stoi. Tzn. okaże się, ale dopiero po dobrych kilku godzinach rozgrywki.

Na szczęście dla królowej, paru Towarzyszy także stworzyło małą organizację działającą w dużej konspiracji. Ma ona na celu walkę z tajną organizacją stworzoną przez Strażników (czy licho wie kogo), chcących znieść dotychczasowe rządy królowych i osadzić własnego króla (płci ładniejszej od pięknej). Seth dowiaduje się o tajnym stowarzyszeniu mającym pomóc królowej Rhei i szybko zasila jego szeregi, po po-

ATLANTIS

myślnym przejściu przez próbę. Próba polega na właściwym ustawieniu księżyca i słońca względem planety, a następnie nakarmieniu kamiennego posągu lwa owieczką. Dalej już zasilamy szeregi spiskowców, wydarzenia nabierają pędu i zaczyna się Prawdziwa Przygoda.

TECHNIKA

Atlantyda, jak na ląd nowoczesnych technologii przystało, pełna jest różnych niespodzianek. Są tu np. napędzane dziwną mocą statki powietrzne (stanowią zresztą podstawowy środek transportu), jest cała masa dziwnych mechanizmów, a oprócz tego monumentalne budowle, strzeliste wieże i inne takie.

Co gorsza, przyjdzie nam się z tymi wszystkimi dziwnymi mechanizmami użerać – a to poustawiać pierścienie z gwiazdami, a to dopasować do siebie tryby mechanizmu, a to wreszcie przejść z jednego końca labiryntu na drugi. Ogólnie łamigłówki są niezbyt trudne, ale potrafią dać trochę do myślenia. Nie odbiegają przy tym od standardów, więc każdy kto grał w 7TH GUEST czy dowolną inną przygodówkę first person perspective powinien dać sobie radę.

PLUS I MINUS

Na pierwszy rzut oka, ATLANTIS zasługuje na ocenę 9/10. Piękna grafika, bardzo ładne przejścia pomiędzy lokacjami, wspaniałe środowisko trójwymiarowe. Słowem – pierwsza klasa. Warstwa dźwiękowa wypada na tym tle nieco blado, ale nie znaczy to, że kuleje. Dobrze dobrana muzyka nie nuży i jest całkiem przyjemna. Oczywiście motywy są różne i dostosowują się do sytuacji. Dźwięk – dobry, wyraźny i przejrzysty.

Tak więc w otoczeniu ślicznej scenerii idziemy sobie przy akompaniamencie miłej muzyczki, dochodzimy do pierwszej lepszej postaci i... niestety, jak zwykle umieszczenie postaci ludzkich wyszło zdecydowanie słabo. Są one nienaturalne i brzydkie. Co gorsza, poprzez kontrast z pięknem otoczenia, wyłazi goła brzydota postaci, z którymi możemy sobie pokonwersować. Niby zastosowano OMNI SYNC, czyli synchronizację ruchu ust z wypowiadanymi słowami, ale to nie ratuje sytuacji. Rezultat jest taki, jakby na brzydkiej rysunkowej twarzy z wyłupiastymi oczami ktoś nakleił prawdziwe usta. Czyli efekt nienaturalności. W grze został też wykorzystany motion capture, ale to naprawdę nie jest to. No cóż, nad ludźmi to panowie z CRYO muszą jeszcze trochę popracować. To samo jest przy różnych przerywnikach z udziałem postaci – zupełnie, ale to zupełnie sztuczne, co zresztą widać już w samym intro. Aż łzy się do oczu cisną, kiedy widzimy najpierw piękną animację statków majestatycznie przecinających powietrze, a zaraz potem paralitycznie wyskakującego z takiego statku Setha. A już zupełnie dobija koleś w kapeluszu, żegnający naszego bohatera. Wygląda jak... sami znajdźcie jakieś pejoratywne określenie.

Wygląd postaci to chyba jedyna wada, jaką zauważyłem – oprócz tego LOST TALES OF ATLANTIS oferuje możliwość wejścia w świat tak wspaniały i bogaty w kolory, że bardzo trudno jest się od niego oderwać. Wspaniałe przejścia, plenery godne najwspanialszych filmów przygodowych i niezły (choć niezbyt oryginalny) scenariusz tworzą znakomitą mieszankę. LOST TALES OF ATLANTIS i THE LAST EXPRESS to dwie przygodówki, które wskazują kierunek, w jakim powinien zdążać gatunek, przez wielu skazany na odejście.

Jak pokazali programiści z BRODERBUND i CRYO możliwe jest jeszcze robienie gier, które nie tylko mają coś w sobie. A to jest bardzo dobry znak. W dodatku CRYO będzie wydawać również LOST TALES OF ATLANTIS na PSX, a więc atakują na wszystkich frontach.

Banana Split

Cryo

DYSTRYBUTOR PC – IPS	CENA: –,00
PC DOS/WIN'95	Min. P90, 8 MB RAM
MAC	68040, 12 MB RAM

DEMO: CD 47

OCENA: 8/10

Brawo. Brawo, brawo, brawo. Jordan Mechner znów atakuje. I to jak skutecznie. Być może nie wszyscy z was pamiętają samo nazwisko Mechner. Spieszę z wyjaśnieniem. Otóż był on ojcem jednej z najpopularniejszych PeCetowych platformówek z początku dekady. Wiecie, chuderlawy koleś z krótkim mieczykiem, hordy gości w turbanach stojących mu na drodze do ukochanej i tylko godzina (czasu rzeczywistego) na dojście do niej. Tak, tak to był PRINCE OF PERSIA. Po tak świetnym tytule można się było spodziewać, że szybko ruszy sequel. I owszem był, nawet niezły, ale przeszedł już bez echa. A potem był cisza.

Kiedy okazało się, że przy produkcji THE LAST EXPRESS szaleje Jordan Mechner, wypadało tylko czekać na efekt. W dodatku fakt, że gra miała być rasową przygodówką zdziwił mnie trochę. Zaufałem jednak Jordanowi (inna sprawa, że nawet jeśli bym mu nie zaufał, to prac i tak by nie rzucił) i pogrążyłem się w oczekiwaniach. A to, co dostałem w postaci gotowego produktu wprowadziło mnie w zachwyt.

Panie, spraw żeby się nie spóźnił bo mnie wyrzucą z pracy...

ORIENT EXPRESS

THE LAST EXPRESS oferuje nam niepowtarzalną możliwość wzięcia udziału w ostatnim (przed wybuchem I WŚ) kursie na linii Paryż – Konstantynopol słynnym pociągiem Orient Express. Jeździły nim głowy państw, rekiny finansjery i inni bonzowie, a jego reputacja rosła z każdym kolejnym przejazdem. Orient Express był niezwykle ekskluzywny, urządzony z przepychem i wspaniale wystrojony. Taki Titanic na kółkach.

W pociągu tym pasażerowie mieli zapewnioną nietykalność bagażu. Wszystkie rzeczy były plombowane w Paryżu i otwierane dopiero w Konstantynopolu, co zwalniało je z kontroli granicznej. Nietrudno domyśleć się, jak wiele bezcennych skarbów zostało przerzuconych z jednego kraju do drugiego i to przy milczącej aprobacie władz. Orient Express był przede wszystkim pociągiem mającym dostarczyć swoim pasażerom niezapomnianych wrażeń podczas podróży i tych w THE LAST EXPRESS na pewno nie zabraknie.

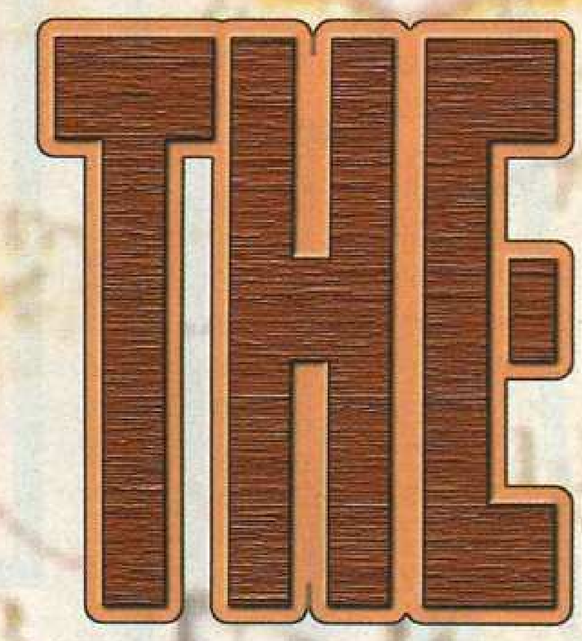
TRUP W PRZEDZIALE

Europa w połowie drugiej dekady XX wieku znajdowała się w dość nieciekawej sytuacji. Bałkany stanowiły jeden wielki tygiel, w którym aż wrzało od nienawiści. Konflikty narodowościowe narastające od stuleci wreszcie znalazły swoje ujście i wkrótce cała Europa pogrążyła się w morderczej walce.

Właśnie w przededniu tych wydarzeń, nasz bohater Robert Cath dostaje wiadomość od przyjaciela – Tylera Whitneya. Whitney prosi o spotkanie w pociągu. Niestety Cath spóźnia się... Kiedy wreszcie udaje mu się dostać do Orient Expressu, zauważa, że konduktor i pasażerowie biorą go za Whitneya. Jego zdumienie sięga zenitu, kiedy we wskazanym przedziale znajduje przyjaciela leżącego w kałuży krwi. Na twarzy Whitneya widnieją ślady pozostawione przez trzy tajemnicze ostrza...

THE LAST EXPRESS nie raz i nie dwa zaskoczy was filmowymi chwytami. Pomimo, że całość jest animowana, to nie można oprzeć się sugestii, że grają w niej prawdziwi aktorzy. Ich mimika, zachowania i gesty są bardzo naturalne i trzeba uznać to za duży plus tego tytułu.

Sposób przedstawienia akcji w THE LAST EXPRESS jest niestandardowy. Ekran został podzielony pionowymi liniami na trzy części. Z lewej strony mamy kieszeń, której zawartość otwiera się i zamyka w zależności od potrzeb, środek – najszerszy pasek – to oczywiście okno akcji, a pasek z prawej jest prawie pusty, tylko na samym dole ma ikonkę menu. Takie rozwiązanie może się wydawać dosyć niezręczne, ale wierzcie mi, dzięki temu, że okno gry jest zmniejszone, w czasie rozgrywki nie mamy żadnych zwolnień ani przestojów. Momentami tylko okienko akcji rozwija się, ale większość przygód będziemy obserwować na troistym ekranie.



ZAPACH KRYMINAŁU

Na pierwszy plan w THE LAST EXPRESS wysuwa się zadanie odnalezienia mordercy Tylera Whitneya, jednak już po krótkich oględzinach jego przedziału okaże się, że jest ono nierozerwalnie związane z zagadką kradzieży pewnych bardzo drogocennych przedmiotów. W przedziale znajduje się bowiem wyściełany aksamitem kufer, którego dwie przegródki zostały przez kogoś opróżnione. Oczywiście odnalezienie skradzionych przedmiotów nie rozwiąże sprawy, ale na pewno pomoże zrozumieć jak i dlaczego zginął Tyler.

THE LAST EXPRESS jest grą nietuzinkową. Przede wszystkim ze względu na upływ czasu. W grze bije wszechobecny zegar nieubłaganie odmierzając czas między kolejnymi stacjami. W tej grze nie wystarczy wykonać określonych czynności i czekać na efekt. Tutaj trzeba te czynności wykonać w odpowiednim czasie!

Rytm życia w pociągu wyznaczany jest przez posiłki. Co jakiś czas konduktor przechodzi przez całą długość zestawu

LAST EXPRESS

wagonów i ogłasza wszystkim o kolejnym śniadaniu/obiedzie/kolacji. Zaraz po tym, tabuny pasażerów ruszają do wagonu restauracyjnego, by popuszczać pasa. Wtedy najłatwiej jest spróbować zajrzeć do ich przedziałów (jeżeli nie są zamknięte) i zaspokoić swoje złodziejskie instynkty. Ewentualnie można udać się na przechadzkę po dachu Expressu (ale dopiero po znalezieniu klucza w przedziale pani Wolff). Doskonałą okazją do ucięcia sobie pogawędki z niektórymi współpodróżnymi jest pora poobiedniej sjesty, odbywającej się w wagonie wypoczynkowym z tym, że w THE LAST EXPRESS nie mamy wpływu na przebieg rozmowy.

W czasie podróży nieraz przyjdzie nam hasać po dachach wagonów, wkradać się do cudzych przedziałów, kraść różne rzeczy i siać zamęt. Jak się jednak okaże, współpasażerowie też do owieczek nie należą. Tę dosyć niecodzienną mieszankę stanowią: przemytnik broni i agent niemiecki w jednej osobie, serbscy terroryści, harem perskiego szejka wraz z pilnującym „towaru" eunuchem, rządowy pracownik angielskiej ochrony, rosyjski arystokrata z córką, rosyjski anarchista bez córki, austriacka agentka, tajemniczy Kronos i parę jeszcze innych mniej lub bardziej nieszkodliwych osób.

Przed końcem podróży przyjdzie nam stoczyć parę bójek na pięści, które stanowią ciekawe urozmaicenie i tak już bardzo wciągającej rozgrywki. Podczas walki widzimy dwójkę postaci (Catha i naszego przeciwnika) i musimy wyznaczać kursorem czy nasz bohater ma atakować, czy też stosować uniki. Generalna zasada jest taka, że kiedy przeciwnik zaczyna wyprowadzać cios, należy się schylać, a zaraz potem walić gdzie popadnie. Walki nie należą do najtrudniejszych (może oprócz finałowej), ale mnie się podobały. Ponadto w harmonogramie zajęć przewidziano rozbrojenie jednej bomby, poromansowanie z pewną agentką, udaremnienie próby prowokacji mającej doprowadzić do wcześniejszego wybuchu wojny i zgłębienie tajemnicy śmierci Whitneya. Ponadto trzeba wygrać wyścig z upływającym czasem.

ROZKŁAD JAZDY

W grze mamy do czynienia z wierną kopią słynnego pociągu. Przez cały czas trwania przygody przyjdzie nam przemierzać jego wagony, zaglądać do różnych przedziałów i, jakby przy okazji, podziwiać jego szykowny wystrój. Akcję śledzimy oczami Roberta Catha. Obracamy się co 90 stopni podczas chodzenia po korytarzach pociągu, natomiast w przedziałach bywa to różnie. Czasem możemy spojrzeć na górę lub w dół, czasem nie. Zależy to od tego czy w danym pomieszczeniu jest coś ciekawego do obejrzenia, czy też nie.

Jeżeli chodzi o wykorzystywanie przedmiotów to czasem odbywa się ono automatycznie np. czasami wystarczy tylko podnieść coś, żeby później samo się zaktywizowało, kiedy jest możliwość wykorzystania tego (szal znaleziony przy martwym Whitneyu albo spisana cyrylicą bajka o Ognistym Ptaku), za to innych po prostu trzeba używać intencyjnie, kierując się intuicją.

Na koniec trzeba powiedzieć o bardzo niecodziennym sposobie zachowywania gry. Otóż nie mamy takiej możliwości w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Gra save'uje się automatycznie, przy co ważniejszych wydarzeniach, na specjalnym zegarze. Jeżeli więc chcemy nagrać wcześniejszy stan gry, to cofamy wskazówki zegara i... okazuje się, że stanu wcześniejszego przywrócić już nie będzie można. Trzeba więc bardzo się starać.

STACJA KOŃCOWA

THE LAST EXPRESS jest bardzo ładną grą. Animacja, choć często poklatkowa, uderza swą starannością i realizmem. Sama gra jest może dosyć statyczna, ale stukot kół pociągu i przeróżne inne odgłosy towarzyszące naszej podróży nadają rozgrywce to przyjemne poczucie prawdziwego przenikania do świata gry. Dodatkowego smaczku nadają kręcący się często po pociągu pasażerowie i konduktorzy, którzy mijając nas za każdym razem przylepiają się do ściany puszczając przodem.

Dźwięki są chyba najmocniejszą stroną gry. Ładna muzyka doskonale komponuje się z akcją, staje się dramatyczna, kiedy trzeba, a odgłosy rozmów są tłumione w zależności od tego, czy słyszymy je stojąc tuż obok dyskutantów, czy też przez całą długość wagonu. Oczywiście każda z narodowości znajdujących się w pociągu porozumiewa się ze swymi krajanami w ojczystym języku – jest to chyba pierwsza gra w której słyszałem tak ładną i płynną mowę naszych wschodnich sąsiadów. W grze usłyszymy około 5 języków – w dodatku wszystkie prima sorte! Poza tym wszystkie odgłosy są bardzo ostre i wyraźne, a co najważniejsze – sugestywne.

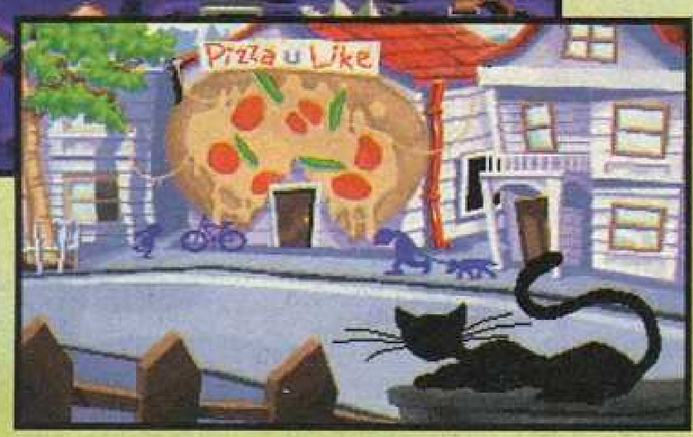
Podsumowując, THE LAST EXPRESS jest bardzo udaną grą przygodową, umiejętnie łączącą wszystkie wątki we wciągającą i trudną intrygę. Polecam wszystkim, którzy poddali się ogólnemu nastrojowi zwątpienia w nurt przygodówek.

Banana Split

Broderbund

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, WIN'95 P 60, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



Gra oprócz ciekawej akcji, logicznych i pomysłowych zagadek ma jeszcze jedną zaletę. Otóż firma OPTIMUS dokonała spolszczenia tej fajnej przygodówki i to w godny podziwu sposób. W grze zdarzają się jedynie małe niedociągnięcia np. Elvis mówi głosem starego dziadka, a w pewnym miejscu słowo wieża napisane jest przez „rz". Zabawę utrudnia konieczność bardzo dokładnego przeczesywania plansz w poszukiwaniu maleńkich przedmiotów. Mam nadzieję, że poniższe rozwiązanie, chociaż trochę pomoże wam w uwolnieniu profesora i uratowania świata przed złym Dickiem Tate.

OWIECZKA DOLLY

Poszukiwania porwanego profesora mogłem rozpocząć dopiero po wydostaniu się z obskurnego hoteliku. Z pokoju zabrałem agrafkę, plaster, mydło i ukrytą w szafce książkę o rybach. Okno otworzyło się po posmarowaniu mydłem, ale mój wysiłek opłacił się, bo na podwórku znalazłem super płyty. Zwiedzanie miasta rozpocząłem od piekarni. Zgodnie z hasłem Bud+zapałki=ogień pobawiłem się zapałkami przy alarmie przeciwpożarowym. Przerażony piekarz popędził do swojego sklepu, a ja mogłem pobuszować po zapleczu, z którego zabrałem bułkę. Na końcu ulicy mieścił się bar, z którego, jak sądziłem, pochodziły tajemnicze zapałki! Niestety, bramkarz nie chciał mnie wpuścić do środka bez krawata. Daleko nie musiałem szukać, na rogu ulicy pewien cwaniak sprezentował mi obrzydliwy krawat w zamian za bułeczkę. W klubie pogadałem z barmanem, który skierował mnie do Loli. Dziewczyna nie okazała się zbyt pomocna, a na domiar złego, kiedy wychodziłem z baru, zgarnął mnie skorumpowany policjant.

WIĘZIENIE

Wylądowałem za kratkami. Sytuacja wyglądała niewesoło. Mój jedyny towarzysz spał w najlepsze. Obudziłem go wodą z wiadra, której nałapałem podstawiając pod cieknącą rurę. Facet okazał się równym gościem i pomógł mi wydostać się przez tajne przejście do centrum handlowego.

CENTRUM HANDLOWE

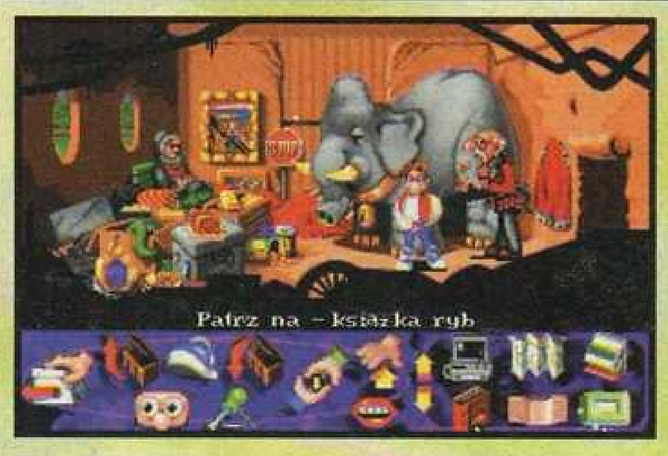
Na początku, jak każdy karny turysta, udałem się do informacji. Królowała tam dziwna babcia i Mózg. Udzielił mi on rady, jak dojść do parku. Następnie skierowałem się do sklepu muzycznego. Muzyka, której słuchał sprzedawca była fajna, ale głośna, więc wyłączyłem magnetofon. Dzięki temu dogadałem się ze sprzedawcą–raperem i zrobiłem niezły interes sprzedając mu płyty. Jako bogaty człowiek odwiedziłem sklep z zatyczkami. Skusiła mnie tam maszyna do robienia zdjęć i za monetę zrobiłem sobie fotkę. Następnie udałem się do sklepu z rybami. Całe szczęście, że miałem zrobione zdjęcie, bo dzięki temu przemiły kapitan ułatwił mi wstąpienie do cechu rybaków. Jako świeżo upieczony wilk morski, otrzymałem podbierak. Wypróbowałem go w barze z hamburgerami, gdzie złapałem wylatującego z dziury burgera. Na koniec zostawiłem sobie wizytę u dentysty (brr), któremu zwędziłem kleszcze. Swoje zdrowie psychiczne po tej wizycie musiałem podreperować na łonie natury.

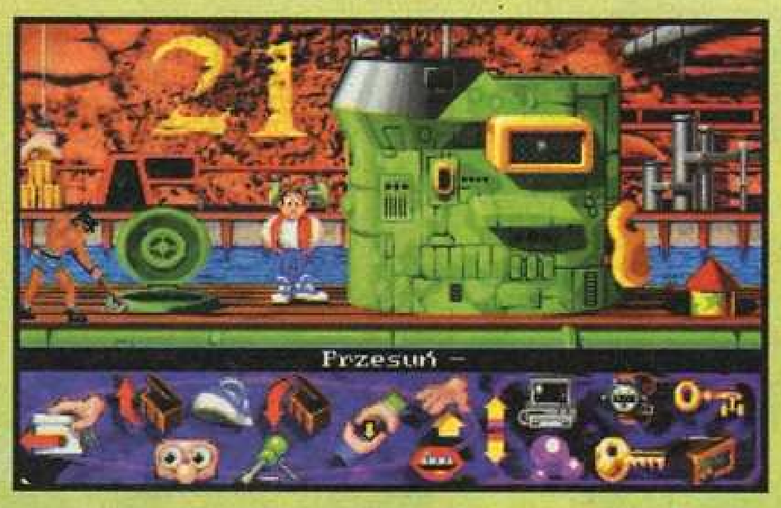
PARK

W parku spotkałem przemiłego staruszka, Roystona, który z wdzięczności za ofiarowanego hamburgera pozwolił mi zabrać ze swojego kartonowego domu pudełko na langusty. Zabrałem też gazetę, w której przeczytałem o tutejszym muzeum. Zalepiłem plastrem dziurawy wąż, a potem przy pomocy kleszczy odkręciłem wodę. Dzięki temu mogłem poplotkować z robaczkiem, który wydostał się na powierzchnię znęcony perspektywą małego drinka. Ponieważ w parku nie miałem już nic do roboty, postanowiłem zaaplikować sobie dawkę sztuki i poszedłem do muzeum.

MUZEUM

Pogadałem z facetem czytającym gazetę na ławeczce, a potem ostrożnie sprułem mu sweterek. W muzeum znalazłem wrotki, które zaraz dla zabawy założyłem śpiącemu kustoszowi. Miałem go z głowy! Nawet nie zaprotestował jak wypożyczyłem sobie czerwony sztormiak (są podobno modne w tym sezonie w Paryżu). Sztormiak przypomniał mi o wybrzeżu i powędrowałem do Centrum Handlowego, żeby zapytać się Mózgu, jak mam dojść do doków.





DOKI

Z doków zabrałem rybę piłę. Odkryłem też dziwny hangar, do którego wejścia pilnował nieprzyjemny facet. Bez przepustki nie chciał mnie wpuścić. Całe szczęście, że szyper Billy obiecał mi pracę, jeżeli będę miał żółty sztormiak, podręcznik do wędkowania, wędkę i przynętę. Udałem się więc na poszukiwania tych przedmiotów.

SEEDY STREET

Przypomniałem sobie o malarzu, który pacikał płot na żółto. Z wielką radością wypacikał też mój sztormiak (tylko nie wiem, czy żółty też jest modny tego lata w Paryżu).

PARK

W parku odpiłowałem rybą–piłą gałąź, przywiązałem do niej nitkę ze swetra i przyczepiłem haczyk. Wędka była gotowa. Pozostało tylko ubłagać robaczka, żeby popracował dla mnie w roli przynęty. W ten sposób zdobyłem wszystkie potrzebne przedmioty.

DOKI

Billy dał mi przepustkę i tak dostałem się do hangaru. Jak przypuszczałem był tam profesor! Towarzyszył mu jednak Dick Tate i jego asystenci...

INWAZJA OWIECZEK DOLLY

Znalazłem się z profesorem spętany w jakimś podejrzanym miejscu. Tate zdradził nam swoje straszne plany dotyczące inwazji stworzonych przez niego, dzięki maszynie profesora, klonów i zostawił nas samych. Dzięki wynalazkowi profesora uwolniliśmy się z więzów. Obdarowany na drogę specjalnym zegarkiem magnetycznym ruszyłem kanałami wentylacyjnymi w poszukiwaniu ratunku. Niestety, główne drzwi wyjściowe otwierały się dopiero na sygnał magnetyczny, głosowy i nosowy. Musiałem coś wymyślić i to szybko. Z pokoju ze śpiącymi strażnikami zabrałem gorący termofor (dziwnie pachniał rumem). W odległych dokach wyciągnąłem z wody za pomocą mojego superzegarka kluczyk, którym otworzyłem drzwi szafy. Znalazłem tu trudną do opisania, różową rzecz i tańczącą kaczkę. Potem powędrowałem do kuchni i ukradłem z niej radio. Małpa–kucharz nie była nastawiona przyjaźnie, ale kiedy rzuciłem różową rzeczą w malowidło, poszła zobaczyć co się stało i mogłem wylać zawartość termoforu do dzbanka. Małpce wyszło doskonałe ciasto rumowe, dzięki któremu na pewien czas zostali wyeliminowani technicy obsługujący jakieś dziwne urządzenie. Zabrałem im kasetę. Dotarłem także do pokoju samego Tate'a. Za jego kiczowatym obrazem odkryłem sejf, który otwierał kluczyk pasujący do szafki w dokach. Stałem się właścicielem sztucznego nosa!

W dokach napełniłem pusty termofor tlenem z butli i dzięki temu dostałem się na okręt Tate'a. Zwędzi-

PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKER'A

łem mu z biura magnetofon, a na tablicy z ogłoszeniami przeczytałem hasło. W pomieszczeniu z silnikiem wyłączyłem przyciskiem maszynerię i ukradłem duży klucz. Potem wprowadziłem hasło do komputera i jak normalny człowiek zszedłem na ląd po opuszczonym trapie. Duży klucz, po wrzuceniu do pralki w kuchni zrobił się całkiem malutki. Nakręciłem nim mechanizm zegarka w opuszczonym tunelu metra a za jednym z wagonów znalazłem kartę magnetyczną. Z radia wyjąłem baterie, które wsadziłem do magnetofonu razem z kasetą. Nagrałem śpiącego strażnika. Teraz pozostało mi tylko uwolnić profesora. Pilnującej go strażniczce pokazałem tańczącą kaczkę, co tak nią wstrząsnęło, że upuściła kluczyk od więzienia. Razem z profesorem udaliśmy się do głównych drzwi i po okazaniu karty magnetycznej, magnetofonu i sztucznego nosa byliśmy wolni!

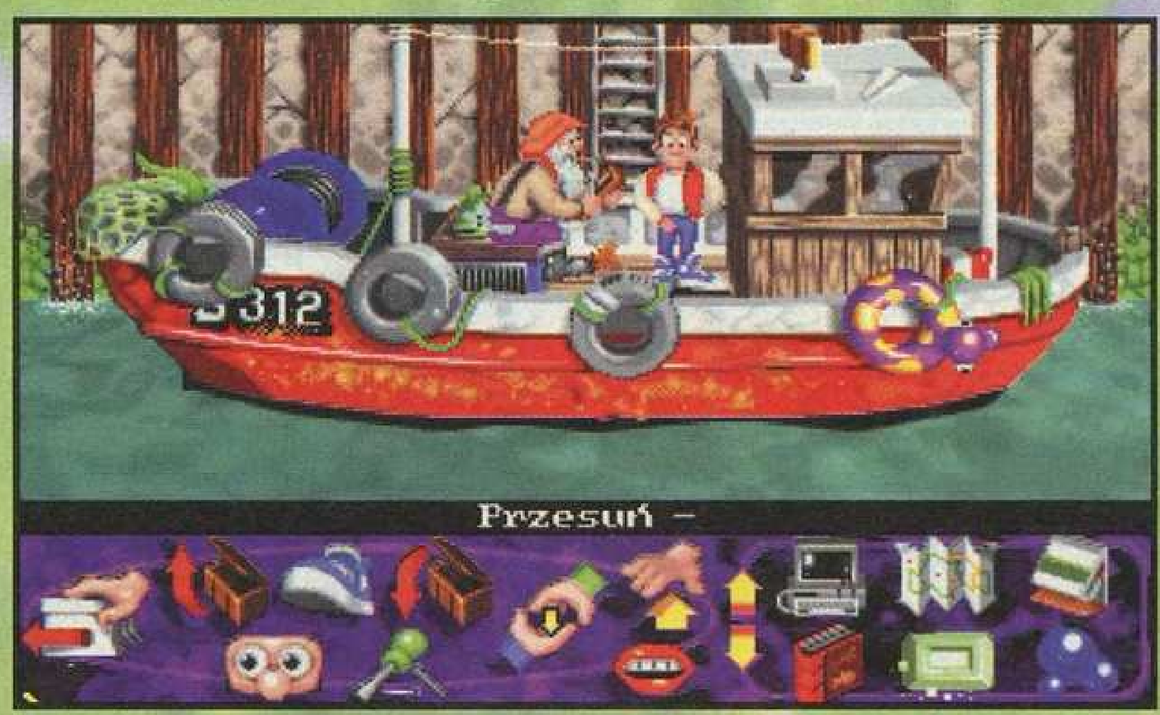
TRIUMF BUDA

I znowu znaleźliśmy się w Barryville. W dobrym, starym... oj nie! Pod naszą nieobecność szaleniec Tate urządził sobie tutaj dyktaturę. Całe miasto wyglądało tak, jak po przemarszu stada słoni pędzących po batoniki. Przy śmietniku znalazłem pudełko po pizzie i sflaczały balon. Zszedłem do piwnicy, w której odkryłem płaszcz, korbę oraz gumę do żucia. Zakleiłem balon gumą i po uruchomieniu platformy korbą, dostałem się na dach budynku. Za pomocą balonu dostałem się przez świetlik do środka. Zabrałem gazetę (hurra, jest w niej program telewizyjny!) i telefon komórkowy. W poczekalni znalazłem telewizor. Akurat przeprowadzali konkurs. Chwyciłem więc sposobem mojego kolegi Adasia N. telefon i odpowiedziałem na pytanie. Stałem się właścicielem zegara bez kukułki. Na lądowisku zabrałem podkładkę, oliwiarkę i klucz francuski, którym odkręciłem śmigło. Po naoliwieniu toporka zabrałem go na pamiątkę. Odkryłem także, że Tate trzyma uwięzionych paru sławnych ludzi. Sam Król Elvis powiedział mi, że Tate chce ich zastąpić klonami, które będą mu całkowicie posłuszne. Przerażony pobiegłem do profesora, żeby powiedzieć mu o knowaniach Tate'a. Po obejrzeniu kryjówki Dicka, profesor oznajmił, że wymyślił pułapkę na dyktatora. Potrzeba mu tylko kilku rzeczy... Zgadnijcie, kto miał je znaleźć... Chcąc nie chcąc udałem się do miasta. Wszystko wyglądało strasznie. W piekarni załamany piekarz nie chciał dać mi swojej patelni, ale po ostrej wymianie zdań w końcu sam nią we mnie rzucił. W barze znalazłem zapałki. Pogadałem z robotnikami i tak ich zdenerwowałem, że wdali się w bójkę, a ja spokojnie mogłem zabrać kij bilardowy. Na podłodze znalazłem też kawałek kredy. Miałem nadzieję, że resztę rzeczy kupię w centrum handlowym.

Oczywiście poszedłem do informacji. Zamiast Mózgu rządził tu Oko. Miał dla mnie dosyć podchwytliwą zagadkę. W zatyczkach pogadałem ze sprzedawcą, a kiedy nadeszła sprzyjająca okazja, buchnąłem mu zatyczki z lady. Po wrzuceniu podkładki do maszyny, zostałem właścicielem słodyczy. W sklepie muzycznym panował nastrój przygnębienia. Tego rodzaju muzyki po prostu nie dało się słuchać. Całe szczęście, że miałem zatyczki do uszu i mogłem wyłączyć gramofon. Sprzedawca dał mi do wyrzucenia śmieci, w których znalazłem piszczałkę i zepsuty wiatraczek. Ten ostatni naprawiłem przy pomocy śmigła. Miałem cichą nadzieję, że huragan Tate ominął chociaż park i poszedłem to sprawdzić.

PARK

Zawiodłem się okrutnie. Park wyglądał gorzej niż Seedy Street. Ucieszył mnie fakt, że przynajmniej Royston niewiele się zmienił. Teraz zarabiał na chleb z masłem prowadząc handel wymienny. Z radością dał mi za płaszcz śmierdzącą rybę. Potem jednak zmieniłem zdanie i oddał mi płaszcz w zamian za piszczałkę. Powiedział też, że poszukuje pachołka drogowego. W parku spotkałem także dziewczynkę, od której w zamian za batonik dostałem balon i potwornie umięśnioną babę, podnoszącą sztangę. Zrobiłem jej kawał i dopisałem kredą na jednym odważniku parę zer. Tak stałem się posiadaczem kuli bilardowej i siedzącej na niej kukułki, którą od razu umieściłem w zegarze.



DOKI

Tutaj przeszukałem kartonowe pudełko i znalazłem numerek do dentysty. Za pomocą kija bilardowego ściągnąłem koszulę i spinacz. Ponieważ nic więcej nie mogłem zrobić, wróciłem do centrum.

CENTRUM HANDLOWE

Udałem się do dentysty. Recepcjoniście o wdzięcznym imieniu Violet pokazałem numerek i dostałem się do środka. Tutaj przekonałem biedną kurę–pacjentkę, żeby wybrała wolność i poszła ze mną. W sklepie z podręcznymi rzeczami założyłem płaszcz i dzięki temu przebraniu bezkarnie ukradłem rękawiczki. Rzeczą, która strasznie mnie dręczyła, była zagadka Oka. Profesor był moją ostatnią deską ratunku.

SEEDY STREET

Otworzyłem drzwi do piwnicy za pomocą zegarka magnetycznego. Profesor obiecał, że wkrótce udzieli mi odpowiedzi. Dałem mu kilka rzeczy z listy. Parę minut później okazało się, że rozwiązaniem było jajko!

Na ulicy postanowiłem przyjrzeć się dziwnej klapie. Ktoś najwyraźniej mieszkał w kanałach ściekowych i zazdrośnie bronił swego królestwa. Wrzuciłem mu więc do środka śmierdzącą rybę, a kiedy uciekł, założyłem spinacz na nos i wyciągnąłem ze ścieków pachołek drogowy. Nie mogłem się doczekać jak zareaguje Oko na fakt rozwiązania zagadki.

CENTRUM HANDLOWE i PARK

Oko nie był zachwycony moją błyskotliwością, ale dał mi w nagrodę tubkę kleju. Przypomniałem sobie o umowie z Roystonem i pobiegłem do parku. Uszczęśliwiony Royston ofiarował mi za pachołek rynnę.

MUZEUM

Stwierdziłem, że czas na trochę kultury. Poradziłem sobie z zamkniętymi drzwiami przy pomocy toporka i przy okazji zabrałem gwóźdź. W środku kustosz dalej szusował na wrotkach, ale przywróciłem mu wolność, dzięki tubce kleju. Zabrałem wrotki i połączyłem je z kijem bilardowym i koszulką. Przy okazji zostałem właścicielem strojów hawajskich (najmodniejsze tej zimy na Alasce).

SEEDY STREET

Miałem już wszystko. Pobiegłem szybko do profesora. Szkoda, że nie widzieliście, jak urządziliśmy Dicka...

P.S. Gra była opisywana w SS'42

Krupik

Merit Studios

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: 99,00
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

Wszyscy wiedzą, jak to się zaczęło. Warto tylko przypomnieć, że zarzewiem ognia był stworzony w 1993 r. przez firmę LUCASARTS symulator kosmiczny X-WING (SS'7), który stanowił kunszt programistyczny, podobnie jak wydany w połowie 1994 roku TIE FIGHTER (SS'17). Obie gry stały się kultem dla wielu graczy i fanów Star Wars, a to z prostego powodu. Autorzy przenieśli na ekrany monitorów to, co oglądało się w kinie, czyli niesamowitą akcję i wspaniałe „historyczne" pojazdy. Zamiast strzelanki w stylu WING COMMANDER zaoferowali pełnowartościowe symulatory.

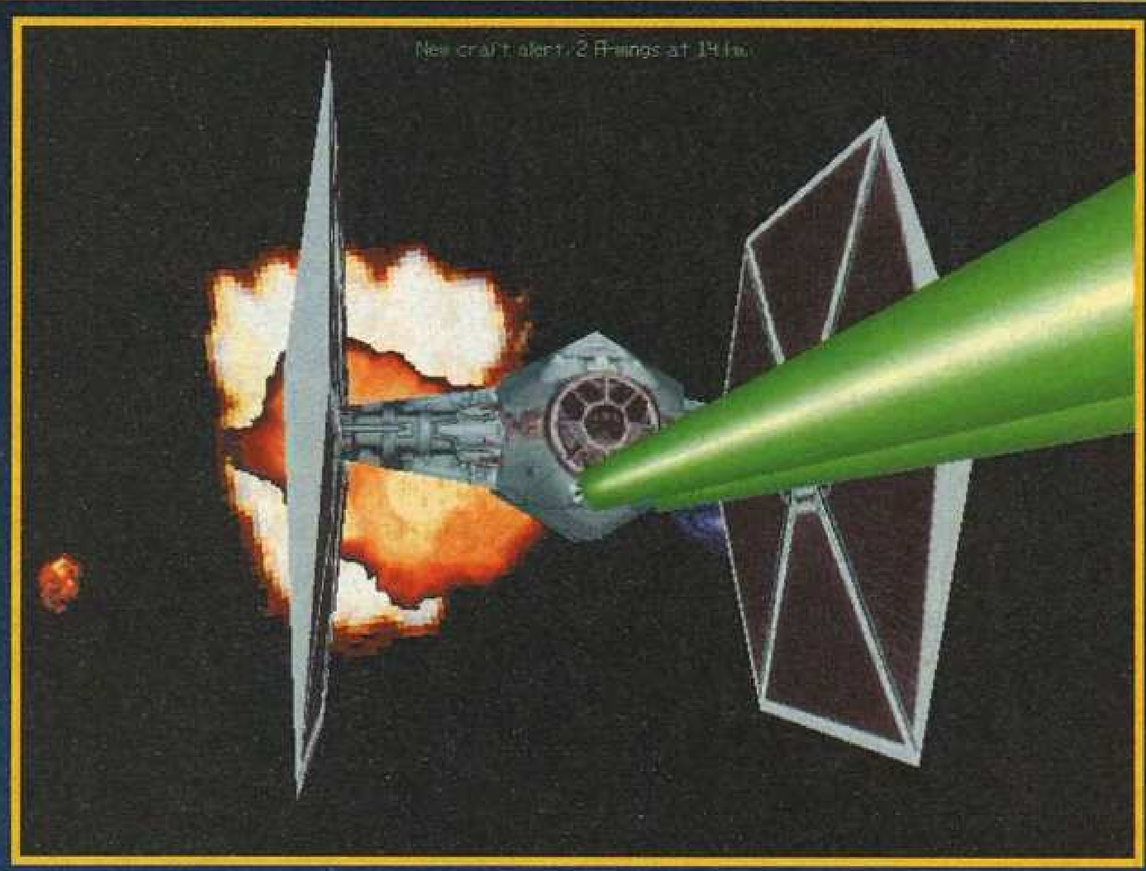
Misje w obu grach były bardzo różnorodne, a do ich zakończenia

była potrzebna nie tylko małpia zręczność, ale i zmysł strategiczny. Poza tym obie gry wciągały nas w wydarzenia Civil War, które nigdy nie zostały opowiedziane. TIE FIGHTER prezentował karierę Wielkiego Admirała Thrawna w szeregach Imperium, zaś w X-WING gracz wcielał się w rebelianckiego rekruta Keyana Farlandera (jego historia opisana była w książeczce dodawanej do X-WING CD, pt. „Farlander Papers"). Jedyną wadą tych produktów był brak opcji Multiplayer. Te gry przeszły jednak do historii, bowiem LUCASARTS rzucił nam nowe, lepsze i zarazem jakże inne wyzwanie. Dlatego przeczytaj ten krótki poradnik rekruta, abyś mógł dać z siebie wszystko i nie dać sobie tego odebrać.

SHOW TIME!

Nieważne, jakie są twoje poglądy polityczne. Nieważne, czy czujesz się lepiej po stronie Rebelii, czy Imperium. Naszym zadaniem jest zrobienie z ciebie uniwersalnego żołnierza. Jeśli zrozumiałeś nasze intencje, to wpisz się na Data Padzie i skieruj do części treningowej. Zanim przystąpisz do lotów, wysłuchaj odprawy, z której dowiesz się, jakie otrzymasz pojazdy i uzbrojenie, a także prawidła jakie rządzą przestrzenią, gdyż tutaj zanotowaliśmy najwięcej zmian. Przede wszystkim myśl, obserwuj i ucz się na cudzych błędach. Na poprawianie własnych – nie ma czasu!

Do dyspozycji masz 9 typów statków. Staraj się poznawać ich mocne i słabe strony od pierwszych misji treningowych. Lekkie maszyny dysponują słabszym uzbrojeniem i osłonami. Mają za to przewagę prędkości nad maszynami ciężkimi, które z kolei mogą odpalić w kierunku celu po kilkanaście torped i mają potężne osłony. TIE Fighter, TIE Interceptor i TIE Bomber są przeznaczone dla prawdziwych mężczyzn i dlatego nie posiadają osłon. Własności tych maszyn decydują o ich przeznaczeniu. Wsiadając do Y-Winga lub Assault Gunboat, nie daj się wciągnąć do nierównej walki ze zwrotnymi i szybkimi myśliwcami. Pamiętaj też, żeby nie porywać się na duże statki i platformy lekkimi maszynami typu A-Wing, Z-95 czy Tie, z wyjątkiem Advanced.



Kiedy ktoś usiądzie ci na ogonie, jedyna nadzieja w intensywnym manewrowaniu i częstych zmianach prędkości. Najciaśniejsze i najszybciej wykonywane skręty uzyskasz, gdy zwolnisz do połowy prędkości maksymalnej twojego statku (throttle może bardzo pomóc). Jednak jeśli zwolnisz zbyt mocno, silniki twojej maszyny nie będą miały wymaganej mocy do wykonania zwrotu.

W większości misji będziesz posługiwać się różnego rodzaju rakietami, torpedami i pociskami Mag Pulse. Rakiety są przeznaczone do atakowania szybkich i zwrotnych celów, czyli myśliwców, torpedy zaś służą do niszczenia cięższych celów, takich jak fregaty, transportowce czy kontenery. Ciężkimi rakietami atakuj największe statki. Mają dużą siłę rażenia i na długo zapamiętują cel, lecą jednak do niego wolno i nie zachwycają manewrowością. Mag Pulse służy do chwilowego unieruchomienia systemów elektronicznych wrogich jednostek. Obroną przed skierowanymi w ciebie pociskami są chaffy i flary, ponadto wiedz, że pociski można zestrzelić zwykłym laserem.

Kolejnym rodzajem broni są generatory promieni (beam weapons). Są ich trzy rodzaje: tractor beam, jamming beam i decoy beam. Tractor beam (promień ściągający) służy do chwilowego przyciągnięcia bardzo żwawego statku przeciwnika do własnego, dzięki czemu można go już zaatakować na przykład rakietami. Jamming beam (promień zakłócający) paraliżuje na moment systemy statku przeciwnika, czyniąc go bezbronnym na tę decydującą chwilę. Podobny w działaniu jest decoy beam, którym należy się posłużyć w momencie ataku rakietowego – uniemożliwia przeciwnikowi namierzenie twojej maszyny.

I jeszcze jedna uwaga: mniejsze i szybsze statki posiadają słabsze generatory energii. W praktyce oznacza to, że szybciej rozładowują się działa i spadają osłony. Rekompensuje to ich zwrotność i szybkość.

TRENING CZYNI MISTRZA

Na dobry początek sprawdź się w 30 misjach wprowadzających. Jeśli jesteś żółtodziobem, wybierz poziom trudności Easy i wyłącz kolizje. W trakcie lotu wykonuj polecenia instruktora i stopniowo wykorzystuj to, czego się nauczyłeś. Jeżeli jesteś weteranem poziomu Hard z TIE FIGHTER, to wciągniesz trening nosem. Po jego ukończeniu możesz dalej doskonalić swe umiejętności w misjach typu Melee. Ich celem jest zdobycie jak największej liczby punktów w pojedynkach z siódemką przeciwników. Misje będą polegać m.in. na zniszczeniu jak największej liczby przeciwników, pojazdów kierowanych przez automaty lub min. Możesz tu także walczyć wraz ze skrzydłowymi. Jako ostatni egzamin w Melee zalicz misje z pakietów, czyli kilka w jednej serii.

Gdy wszystko skończysz, zostaniesz natychmiast oddelegowany na prawdziwe pole walki. Wybierz tylko stronę konfliktu, czyli zostań rebeliancką szumowiną albo imperialnym sługusem i wskakuj w wir bitwy, pamiętając o poniższych radach.

Zawsze poznawaj cele misji każdej z grup, gdyż komputerowym pilotom

Lucasarts/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 180,00
PC WIN'95 Min. P75, 16 MB RAM

OCENA: 9/10

X-WING vs. TIE FIGHTER

raczej rzadko udaje się wykonać swoje zadania, a wtedy wszystko spada na twoje bary. Często sprawdzaj klawiszem „E", czy ktoś nie wziął cię na celownik. Jeżeli tak się stało, postaraj się go szybko strącić, ponieważ dwóch lub trzech przeciwników na twoim ogonie może oznaczać mogiłę. Jeżeli z fali statków przeciwnika pozostał ostatni, a ty masz na pokładzie działko jonowe, to lepiej go nie rozwalaj, tylko zostaw uziemionego. Dopóki pozostanie przy życiu, nie wystartuje następna fala z jego grupy. Gdy ostrzelany przeciwnik ucieka do swojej macierzystej bazy, daj mu chwilę nadziei. Zyskasz na tym trochę cennych sekund. Ale nie pozwól mu uciec i rozwal drania, gdy opanujesz sytuację i będziesz już mógł sobie pozwolić na odparcie następnego ataku.

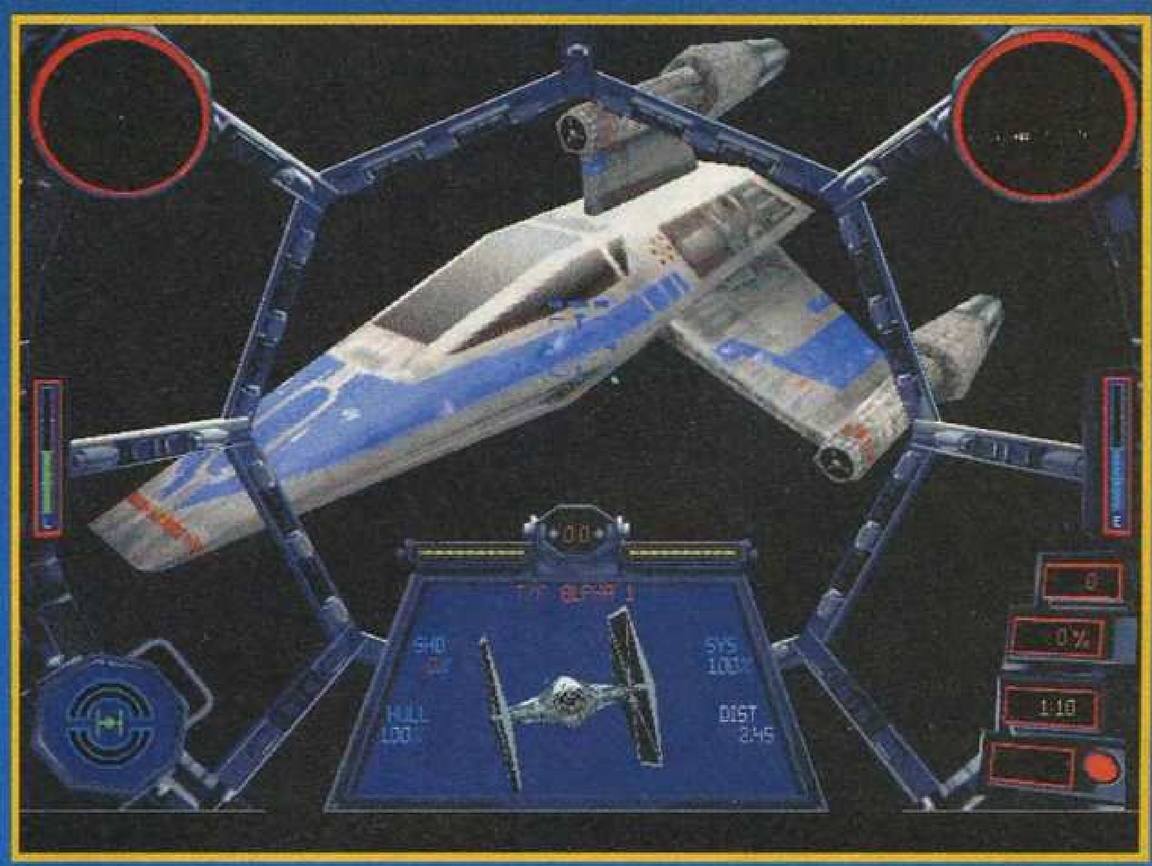
Nie licz, że skrzydłowy zniszczy wskazany cel, lepiej zadbaj o to sam. Skrzydłowi nadają się przeważnie jedynie do wiązania przeciwnika walką na kilkanaście sekund. Chroniąc obiekt – klawiszem „A" sprawdzaj na radarze, czy czasami ktoś nie ma zamiaru go „zaliczyć". Spośród grupy takich delikwentów staraj się niszczyć w pierwszej kolejności tych z pociskami. Nie przejmuj się, gdy w stronę chronionego celu już mkną torpedy lub inne tego typu cuda. Zawsze możesz postarać się zdjąć je zwykłymi laserami.

Rozważnie dysponuj energią laserów i osłon. Gdy ich moc spadnie do niższego poziomu, stają się nieefektywne. Jedynie w czasie niszczenia min ładuj cały czas energię w osłony, gdyż jedno trafienie lasera i tak minę zniszczy.

W ferworze walki unikaj przypadkowego namierzenia dużej jednostki wroga. Na ogół natychmiast odpala w ciebie jakąś zabawkę, co w momencie walki kołowej z trójką przeciwników jest bardzo uciążliwe. Dodatkowego wsparcia „Alt D" używaj w ostateczności, kosztuje to 5000 punktów. Gdy twoim celem jest duża jednostka, to w pierwszej kolejności zniszcz jej wyrzutnie głowic bojowych.

Podczas gry z kumplem (ami), gdy zginiesz, zostajesz przeniesiony w tryb mapy i będziesz mógł informować innych o sytuacji na polu bitwy.

Pamiętaj o dostosowaniu poziomu trudności do swoich umiejętności. W XvT zastosowano znany z TIE FIGHTER podział, czyli Easy dla lalusiów, Medium dla normalnych i Hard dla hardcore'owców. Wybór ten ma także wpływ na liczbę zdobywanych przez ciebie punktów. Zakończenie misji z wynikiem Excellent Performance jest możliwe tylko na poziomie Hard, ale wówczas twoja statystyka misji będzie zawierać efektowne fioletowe odznaczenia. W misjach typu Melee twoje zasługi są nagradzane odznakami z metali szlachetnych, czyli efektywne zwycięstwo przyniesie ci złotą odznakę. Oczywiście, pozytywne wyniki wpływają także na twój wojskowy stopień. Kolejne procenty do awansu uzyskujesz głównie za bezpośrednie starcia i jak najlepsze wyniki w poszczególnych misjach, a trzeba przyznać, że jest o co walczyć, gdyż na szczycie kariery czeka na ciebie stopień „Jedi Master".

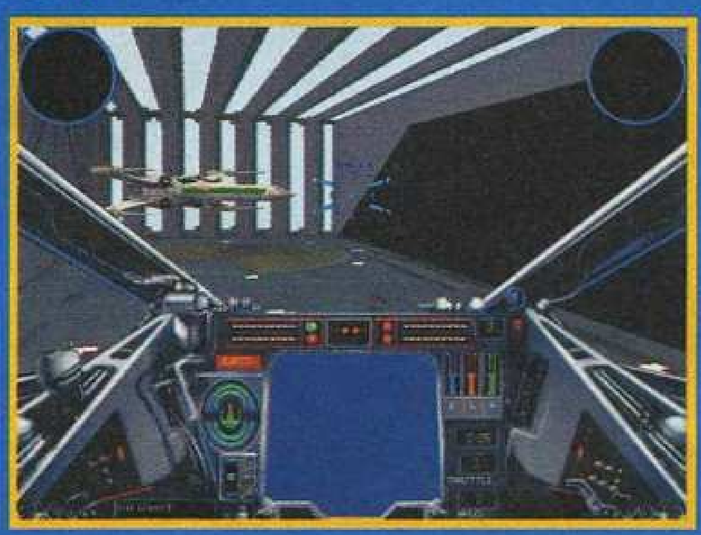


XvT OCZAMI MANIAKÓW SW

O szokującej grafice już pisaliśmy. W ramach uzupełnienia warto zaznaczyć, że gra w hi–color buja się świetnie już na Pentium 133 i to bez żadnych akceleratorów 3D. Okazuje się bowiem, że XvT nie korzysta z Direct3D, a akceleratory pójdą w ruch dopiero za jakiś miesiąc lub dwa, kiedy to ukaże się na stronie www LEC odpowiedni patch. Szczerze mówiąc, ciężko sobie wyobrazić tę grę przepuszczoną przez 3Dfx. Będzie ODLOT!

Cięgi dostają się twórcom za brak jakiejkolwiek fabuły. Misje zawarte w grze nie są powiązane, a najgorsze jest to, że nie wpisują akcji do chronologii wydarzeń świata Star Wars. Możliwe, że wkrótce naprawią swój błąd, gdyż już teraz debatują nad wprowadzeniem kampanii do mającego wyjść niebawem dodatkowego dysku z misjami. Szkoda jednak, że znów trzeba będzie wydać bezcenne zety tylko dlatego, że LEC olał sprawę. Misji w podstawowej wersji jest malutko, bo oko wersji jest malutko 50 i w opcji sieciowej ich liczba nie zwiększa się. Reszta to kombinacje tych misji załadowane w różnego rodzaju turnieje i batalie. Łezka się w oku kręci, jak przypomni się człowiekowi 13 bitew i multum misji treningowych z TIE FIGHTER.

Opcja Multiplayer jest za to w porządku, walki z żywymi przeciwnikami są naprawdę ciekawe. Oczywiście jest możliwość walki w teamie po jednej stronie konfliktu albo przeciwko sobie. Niestety, nie ma róży bez kolców – brakuje możliwości wchodzenia do gry w trakcie bitwy, co było marzeniem wielu graczy. Autorzy rozważają wprowadzenie tej opcji we wspomnianym Expansion Disk, ale tylko dla misji typu Melee. Twierdzą, że pominięcie jej miało na celu zabezpieczenie gry przed cheaterami, ale i tak im nie wierzymy. Z nadzieją, że teraz może być już tylko lepiej, wracamy do sterów naszych ulubionych maszyn.



May The Force Be With You

Rif & LMK

Dla wszystkich, którzy do tej pory tkwią na z góry przewidzianych pozycjach podczas giercowania w MDK, przygotowaliśmy pełny opis przejścia gry. Powodzenia...

POZIOM 1

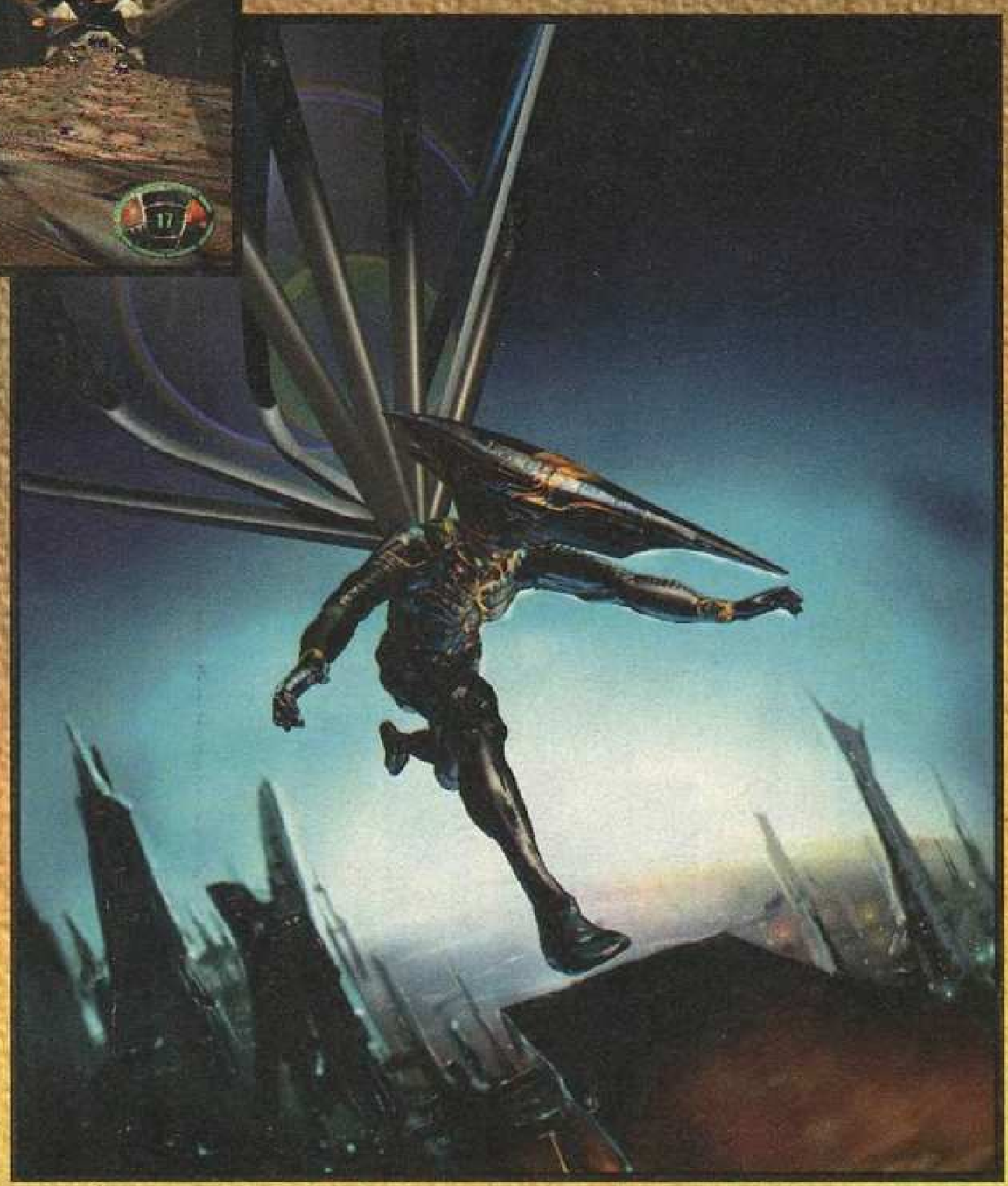
Po wylądowaniu odwróć się i zabierz Tchórzliwą Energię. Biegnąc do przodu podnieś Bombę Atomową i wysadź przy jej pomocy zamknięte drzwi. Gdy dobiegniesz do szyby, cofnij się i przełącz na tryb snajpera. Użyj funkcji zoom na znajdującej się w oddali wieży i zestrzel trzy stwory (celuj w niebieskie tarcze). Zestrzel ładunek wybuchowy, który właśnie się pojawił i weź lądujący na spadochronie granat. Ciśnij nim w szybę, a następnie zeskocz tak, aby opadając wziąć znajdujący się na podwyższeniu Moździeż (użyj spadochronu). Na dole przełącz się w tryb snajperski i poślij pocisk z Moździeża w czarny otwór ponad szybami. Wbiegnij do pomieszczenia i zniszcz wylęgarkę przeciwników na środku. Weź Głupiego Decoy znajdującego się pod ścianą i rozwal trzech nieprzyjaciół na platformach. Skacząc po nich, goń dalej do przodu. Na arenie zatrzymaj się i przełącz na tryb snajperski. Na dachu budynku w oddali znajdują się ładunki wybuchowe – wysadzając je otworzysz drzwi. Przebiegnij do budynku, zniszcz wylęgarkę obcych i wskocz w dziurę, która po niej pozostanie. Pod ziemią zniszcz wylęgarkę znajdującą się z lewej strony, a potem drugą – ukrytą w alkowie po prawej. Zbierz granaty i przejdź przez pociąg na drugą stronę. Pojawi się

czołg – poczęstuj go granatami. Ruszaj dalej, do przodu. Na arenie strzel w konsoletę i wejdź do lądującego statku, skąd obrzucaj bombami przeciwników. Po wylądowaniu przebiegnij do ostatniego budynku, zestrzel w trybie snajperskim ładunek wybuchowy na jego dachu. Otworzą się drzwi – rozwal znajdującą się tam wylęgarkę i weź Bombę Atomową. Wyjdź z budynku i otwórz zamknięte drzwi ładunkiem nuklearnym. Biegnąc w kanionie, zestrzel wszystkie latające pojazdy. Dobiegnij do działa i ukryj się za skałą. Wypuść Głupiego Decoy w lewą stronę i pruj do działa, aż wybuchnie. W trybie snajperskim strzel z Moździeża do każdej z czterech rur na górze. Eksplozja budynku otworzy przejście w dole, w które wskoczysz. Na samym dole użyj granatów na obiekcie znajdującym się w środku – otworzysz strumień powietrza. Podejdź do środka i otwórz spadochron, dzięki czemu podlecisz do góry. Wyląduj na szklanej platformie i skokami wypracuj drogę na samą górę. Biegnij w lewo i rozwal robota, w którego pancerz następnie wejdziesz. Wejdź do pokoju pełnego przeciwników i przedostań się do samego końca – jest tam Najbardziej Interesująca Bomba, którą ciśnij

w kierunku przeciwników. Gdy wszyscy oblezą ją, wciśnij enter aby ją zdetonować. Weź Nuke'a i rozwal nim drzwi – podlecisz do góry na spadochronie. Stań na górze i przez snajpera zrób zbliżenie na wieżę w oddali. Używając granatów snajperskich, rozwal koleżkę kierującego ruchem. Jeśli nie masz granatów, strzelaj zwykłymi pociskami – granaty zaraz przylecą na spadochronie.

POZIOM 2

Poczekaj chwilę aż spadnie granat. Weź go, dalej powoli do przodu przez rampę w następnym pomieszczeniu. Używając snajpera i granatów zniszcz latającego strażnika, a po chwili robota. Spadnie ładunek nuklearny, którym otworzysz drzwi. Przebiegnij szybko na drugą stronę strzelnicy i idź dalej. Wejdź na górę i poczekaj aż z nieba spadnie Moździeż. Na szklanej ścianie jest czarna dziura, w którą trzeba posłać ładunek z moździeża (snajper). Ładunek wywoła sporo zamieszania za szybą, tymczasem weź Eksplozję Nuklearną i otwórz drzwi. Podejdź do skraju podłogi i wejdź w tryb snajpera. Zestrzel przy pomocy Moździeża wysokiego rangą oficera (khe, khe), a potem szybko rozwal gostków noszących pociski. Buuum! Jest wielka dziura, w którą wskocz. Rozwal pierwszego strażnika, a potem w trybie snajperskim drugiego. Podejdź do środkowego działa i strzelając z karabinu zmuś je do wystrzału. Teraz w dół przy użyciu spadochronu, a dalej po platformach aż do końca pomieszczenia (uwaga na działa!). Zeskakując na końcu strzelaj w locie, aby zniszczyć blokującego wejście gostka. W trybie snajperskim zniszcz drugiego strażnika (potrzeba kilka strzałów), co otworzy drzwi. Właź i biegnij do przodu. Rozwal wszystkich przeciwników, aż pojawi się Bomba Atomowa. Weź ją i przedostań się na koniec pomieszczenia, za wielką białą wieżą. Wysadź Nukiem drzwi i podleć na spadochronie do góry. Po wylądowaniu przejdź na miejsce lądowania i poczekaj na latającą platformę. Wskocz na nią i zestrzel dwóch strażników. Przelecisz na drugi kraniec pomieszczenia. Wbiegnij do pokoju bossa. W trybie snajperskim rozwal szybę, dalej wal w oczy i nos bossa. Koleś wyskoczy w szklanym statku – wyjdź ze snajpera i śledź go normalnie z automatu. Strzelaj ile wlezie, aż skończy mu się energia.



POZIOM 3

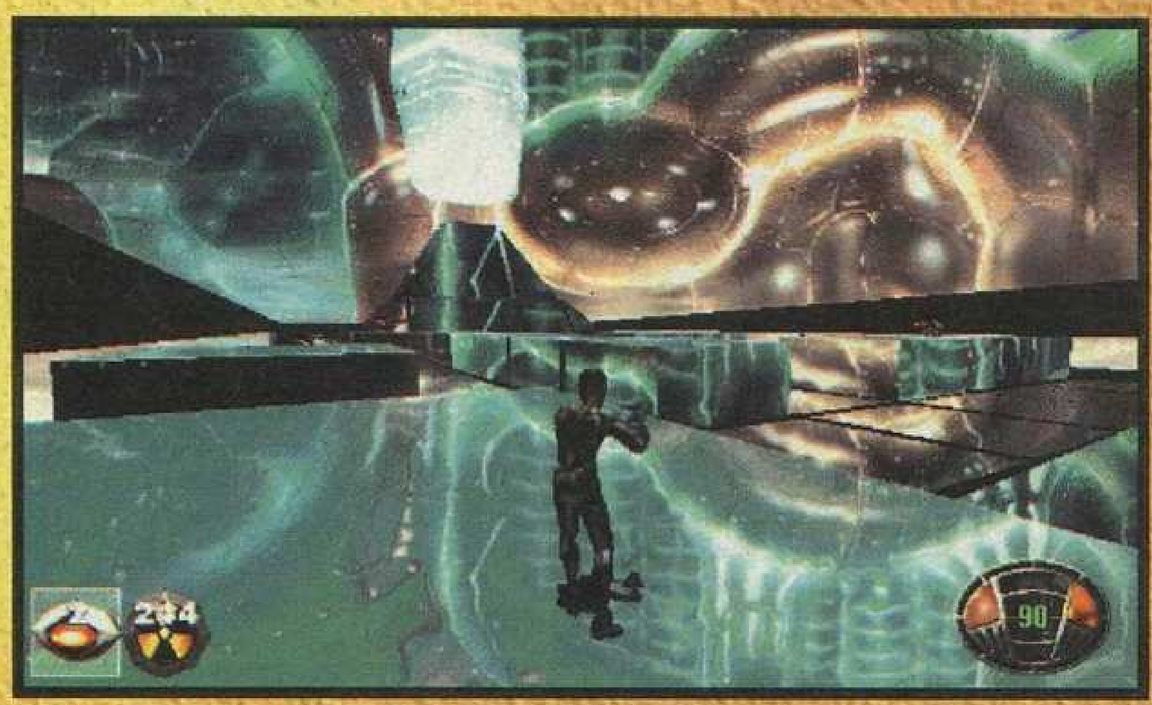
W trybie snajperskim zniszcz dwa działa na końcu pomieszczenia. Zniszcz latające pojazdy i skacz w dół. Rozwal pierwszych z maszynowego, dalej po snajpersku otwórz drzwi znajdujące się w oddali. Zestrzel dwóch samobójców, dalej przebiegnij po rampie z prawej strony wskakując wyżej i wyżej, aż po Super ChainGun. Zeskocz na dół i wyjdź. W trybie snajperskim załatw sprawę z działami. Rozwal wszystkich strażników, a potem weź Głupiego Decoy i zdalnie sterowane pociski. Zrób zamieszanie strzelając do wszystkiego, co się rusza, aż pojawi się strażnik na latającej platformie. Wypuść Głupiego Decoy, który odciągnie jego uwagę – w tym czasie strzel mu w głowę. Wejdź na platformę i zabierz Najbardziej Interesującą Bombę. Wyjdź i biegnij dalej – w kolejnym pomieszczeniu pozbądź się dział i wbiegnij do tunelu, gdzie przy pomocy snajpera i samonaprowadzających pocisków załatwisz strażnika na końcu. Dalej w dół, a potem aż do końca pomieszczenia, gdzie trzeba zdematerializować trzy wylęgarnie obcych. Gdy to zrobisz, rura prowadząca z powrotem zmieni kolor. Wróć i wskocz na platformę na środku. Weź wszystko znajdujące się w pomieszczeniu, a potem wal ile wlezie w ścianę, aż się rozpadnie. Użyj granatów, aby zniszczyć siedem wylęgarni obcych, a potem rozwal wielkoluda blokującego drzwi. Po wejściu do kolorowego pomieszczenia najpierw załatw po snajpersku dwóch strażników w rogach. Wskocz na niebieski trójkąt po prawej stronie i snajperem załatw pojawiającego się przy niebieskim wyjściu kolesia na górze. Wskocz na niebieskie wgłębienie, stamtąd na czerwone, a potem na zielone. Zniszcz wylęgarnię obcych, następnie wskocz na środek pomieszczenia, na żółtą platformę, a dalej na niebieskie wyjście. Biegnij. Stań na górze i wejdź w tryb snajpera, w którym zestrzelisz dwóch strażników na krańcu pomieszczenia. Wyceluj w działo, poślij jeden pocisk, a potem strzel w jego operatora. Idź dalej, zabij strażników. Podleć do góry na spadochronie, dalej szybko do przodu. Snajper załatwi sprawę z wielkim, potem ręcznie rozpraw się z mniejszymi. Podbiegnij do jabłuszka, przełącz się na snajpera i zestrzel jednego ze strażników na latających platformach. Wskocz na platformę i dostań się do wyjścia. Na następnej arenie rozwal szkło i wpadnij do środka, siejąc śmierć i zniszczenie. Wskocz na płytę na środku pomieszczenia, a potem dojrzyj dziurę w ścianie. Wskocz w nią. Strzelaj ile wlezie w trójkątny obiekt, aż zacznie się obracać. Wróć i przejdź przez drzwi, które właśnie się otworzyły. Na końcu korytarza roz-

wal strażników, a potem obejdź strukturę strzelając z każdej strony. Teraz wal do środka, aż pojawi się wyjście. Biegnij prosto, rozwal robota i poczekaj aż pojawi się latająca platforma. Wejdź na nią i przeleć do końca – jesteś już u bossa. Szybko strzelaj do psów, aby potem w trybie snajperskim trafiać do kolorowych obiektów na kole. Czynność powtarzaj, aż zestrzelisz wszystkie klejnociki.

POZIOM 4

Zeskocz w dół, w locie obrót o 180 stopni i ustaw się nad lodową pokrywą. Jeśli dobrze wszystko zrobisz, lód się załamie i wpadniesz do następnego pomieszczenia, w którym już czeka wielki z kumplami. Rozwal wszystkich i wleź tam, gdzie stał wielki. Wskocz na snowboard i zjedź na dół tunelem strzelając do przeciwników. Na końcu strzel do konsolety, a przyleci statek, z którego zbombarduj wszystkich na dole. Po wylądowaniu rozwal mały domek i weź Głupiego Decoy. Przebiegnij na drugą stronę areny.

Przy wyjściu puść Głupiego i rozwal wszystkich strażników. Wskakuj na następny snowboard, na którym pokonasz tunel. Weź Jima (khe, khe) – jest już nieźle. Na końcu zeskocz na dół, strzelając ile wlezie do latających strażników. Wejdź na łódź podwodną i weź Granaty Snajperskie. Rozwal nimi nieprzyjaciół i czołg. Weź Eksplozję Nuklearną i otwórz drzwi w łodzi podwodnej – staniesz oko w oko z sub–bossem (khe, khe). Rzucając granaty w jego kokon, spowodujesz eksplozję, która wyrzuci Kurta na następną arenę. Zniszcz wylęgarnie, rozwal strażników i skrzynki. Granatami rozwal działo, na powietrzu podleć w górę, gdzie po raz trzeci wskocz na snowboard. Pokonaj tunel, dalej podleć na powietrzu (w locie zestrzel wrogi statek). Do przodu, rozwal wylęgarnię, weź Tchórza i udaj się do ostatniego pomieszczenia. Rozwal skrzynkę po lewej stronie, weź Głupiego i rzuć go, aby zmylić bossa. Przebiegnij na koniec i spunktuj skrzynki, w których są granaty. Rzucaj granatami w prąd powietrza.



POZIOM 5

Snajper, cel: działa na statku. Biegnij aż znajdziesz rampę po prawej stronie, na którą wskoczysz. Weź Głupiego i przełącz się w tryb snajperski. Przez ścianę rozwal robota po drugiej stronie – nadleci statek, który rozwal. Weź Nuke'a i otwórz drzwi z lewej strony. Dostań się na drugą platformę, skocz do przejścia z przodu. W tunelu wejdź w tryb snajperski – zbliżenie na ładunek wybuchowy po drugiej stronie. Rozwal. Biegnij do przodu, weź granaty, przełącz się na snajpera i rozwal Wielkiego z drugiej strony. Wejdź na jego miejsce i rozwal statek, który właśnie startuje. Rozwal to coś, co z niego wyjdzie (w szybę!) a potem przepchaj (z maszynowca) truchło na żółty panel na podłodze. Zeskocz do dziury. Biegnij do przodu, gdy zobaczysz Technika, przełącz się na snajpera. Rozbij szybę, a potem strzelaj do Technika, aż włączy przycisk. Wyjdź z trybu snajpera i poczekaj na statek... rozwal działa, a potem przy pomocy snajpera załatw pilota. Biegiem dalej – załatw wszystkich techników i weź Moździeż. Strzelaj z maszynowca do kuli na środku, aż odpadnie i zbije podłogę. Spadając rozwal Techników przy konsolecie, jeden z nich otworzy przejście. W dół. W trybie snajpera załatw robota, zanim podniesie alarm (załatw też śpiących na służbie, khe khe).

MDK

W kolejnym pomieszczeniu weź Ładunek Nuklearny i Granaty. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i wejdź do drzwi z drugiej strony. Po masakrze wskocz po rampie w rogu na wyższy poziom. Granatami rozwal wylęgarnie i ze snajpera rozwal robota znajdującego się z drugiej strony. Przeskocz na małą platformę na środku, a potem na drugą stronę. Weź wszystko, a potem stań przy zielonej dziurze. Postrzelaj do środka z Moździeża, następnie wskocz. Korytarzem do góry, aż na balkon. Ładunkiem nuklearnym w zamek, poczekaj aż otworzą się drzwi. Wskocz na arenę. Przebiegnij przez kanion, siejąc zniszczenie, weź Bombę Atomową, rzuć ją na zamek i rozwal strażnika. Właź i biegnij w lewo, weź Głupiego i ciśnij go w strażników. Rozwal wszystkich w pomieszczeniu (ostra jatka). Maszynowcem popchnij truchło na lewą stronę wejścia tak, abyś mógł wskoczyć na kraniec i wciągnąć się. Na następnej platformie jest podobnie, pokombinuj trochę z Jeżdżącym tak, abyś mógł przeskoczyć z niego na następną platformę. Wyjdź. Na szczycie długiej rampy wejdź w tryb snajpera i załatw operatora działa. Przebiegnij na drugą stronę, gdzie rozwalisz trzy działa. Zeskocz z najwyższego punktu rampy i podleć do wyjścia na szczycie areny (khe, khe). Na końcu jaskini wejdź w tryb snajpera i strzel kilka razy w Guntera, który otworzy wielkie drzwi. Wyląduj na środku pokoju i morduj. Poczekaj na statek, zestrzel mu działa, zabij wszystkich strażników i patrz, jak Gunter porywa Bonesa!

POZIOM 6

Weź Głupiego Decoy. Biegnij aż do pokoju z wylęgarnią i Moździeżem. Rozwal i wskocz w dziurę. Załatw wszystkie psy z Moździeża. Ścigaj Guntera po arenie (strzelając!) aż ucieknie zostawiając dziurę w ziemi, z której skorzystaj. Powskakuj na platformy, pozbieraj dodatki, aż znajdziesz się na szczycie kamiennej platformy. Zniszcz działo na szczycie i wpadnij w dziurę prowadzącą na następną arenę. Weź wszystko, co znajdziesz po drodze, strzelając do strażników i drażniąc Snajperem Guntera stojącego na szczycie. Strzelaj do niego, aż spadnie – wróć do platform i przeskocz przez leżącą wieżę. Biegnij do Guntera i wskocz w dół, już blisko. Włącz Wydzielacz Snacków Guntera, weź Snack i rzuć go na arenę. Gunter zacznie gonić Snack pozwalając Kurtowi podnieść Nuke'a. Przez szyb powietrzny dostaniesz się do Bonesa – rzuć Nuke'a w zamek. Powtarzaj, aż uwolnisz przyjaciela. Mała niespodzianka (khe, khe)... weź hybrydę Bones/Snack wychodzącą z maszyny. Rzuć w Guntera. Gratulacje, załatwiłeś wszystko co było do załatwienia.

John Zabiyaka

Shiny/Interplay

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: 131,00
PC DOS/WIN'95 Min. P75, 8 MB RAM

DEMO: CD 44

OCENA: 9/10

O DIABLO pisaliśmy już kilka miesięcy temu. Od tamtego czasu wielu graczy ukończyło go wszystkimi trzema postaciami. Jednak na tym zabawa się nie kończy, bowiem DIABLO pozwala połączyć się czterem graczom w sieci lokalnej lub na Internecie dzięki Battle.net – specjalnemu serwerowi firmy BLIZZARD.

KANAŁY IRC

Na Battle.net każdy kraj ma swój prywatny kanał IRC, na którym spotykają się gracze zaraz po rozpoczęciu zabawy. Dla Polski takim kanałem jest Diablo Retail POL–1, który komputer wybiera automatycznie. Warto czasem pojawić się na zagranicznych kanałach, np.: Diablo Retail RUS–1, by na przykład pośmiać z tego, jak nasi sąsiedzi zza Buga starają się porozumiewać angielskim alfabetem. Ale są też stałe kanały, na których np. spotykają się tylko magowie lub gracze z poziomem wtajemniczenia powyżej 40 (to już sami killerzy).

Na kanale obowiązują te same zasady, co na wszystkich kanałach IRC. Z boku mamy listę obecnych rozmówców, a przy imieniu każdego z graczy znajduje się ikonka reprezentująca postać, poziom doświadczenia oraz czerwone kropki świadczące o zabiciu Diabłów na różnych poziomach trudności (normal, nightmare i hell – max 3 kropki). Przy każdej ksywce pojawiają się kolorowe kreski symbolizujące jakość połączenia (tzw. PING). Im mniej kresek, tym lepiej.

Każdy kanał posiada swojego operatora, czyli osobę, która posiada szczególne uprawnienia. To on decyduje, kogo wykopać (kick) z kanału, a kogo wyrzucić na stałe (ban). Lepiej więc z nim nie zaczynać. W Diablo operator oznaczony jest symbolem młotka (stąd nazywa się go Młotkiem), zamiast tradycyjnej ikonki przedstawiającej gracza. Młotkiem zostaje ten, kto pierwszy pojawi się na kanale lub ostatni na nim zostanie. Tak więc i my możemy „kickować" i „banować", ale lepiej nie nadużywać władzy, bowiem możemy się narazić innym graczom i mieć potem przechlapane na Battle.net. A trzeba pamiętać, że wielu graczy założyło swoje klany, aby wzajemnie sobie pomagać i wspólnie kasować swych wrogów.

WALKA

W jednej grze mogą uczestniczyć cztery osoby i jeżeli nie zabezpieczymy swojej gry hasłem, możemy być pewni, że w ciągu kilkudziesięciu minut przewinie się przez nią wielu graczy z całego świata. Obowiązującym językiem w czasie wspólnych walk jest angielski. Specyficzny klimat Battle.net spowodował, że główny cel gry – pokonanie Diabła – schodzi często na plan dalszy. Już sama gra z podobnymi nam maniakami jest niezwykle ekscytująca. Łączymy swoje siły, by wspólnie stawić czoła demonicznym hordom. Jednak nie zawsze można trafić na ludzi, którzy będą nam przyjaźni. Często na sieci pojawiają tzw. Player Killers (PK), czyli gracze, którzy przede wszystkim polują na innych. Jeżeli nie jesteśmy wystarczająco uzbrojeni, pojedynek z takim gościem skończy się naszą śmiercią, a nasz pogromca zniknie wraz z częścią naszego dobytku oraz... naszym uchem! Tak, w DIABLO można odciąć pokonanemu graczowi ucho i zachować jako trofeum. Gdy padniemy ofiarą takiego napadu, możemy rozpocząć grę w mieście i jeżeli mamy jeszcze jakiś sprzęt w plecaku, możemy spróbować ponownego pojedynku. Jeżeli jednak koleś jest zbyt silny lub po prostu uciekł, możemy wypuścić za nim list gończy, czyli wiadomość dla bounty hunterów. Na Battle.net krążą łowcy nagród, którzy za odpowiednie wynagrodzenie będą poszukiwać naszego zabójcy tak długo, aż dostarczą nam jego ucho.

PRZEDMIOTY I ARTEFAKTY

W wersji sieciowej istnieją przedmioty, które podwyższają wszystkie skille o 20 punktów lub zadawane rany o 200. Niestety, są one bardzo rzadkie (stąd ich nazwa: uniques). Jednak zmyślni gracze znaleźli błąd w programie, który pozwala duplikować przedmioty, np. pożyczony od zaprzyjaźnionego gracza miecz czy pierścień. Nie powiemy wam jednak, jak to robić, aby nie zepsuć wam zabawy, ale jeśli komuś bardzo zależy, to w sieci na pewno się dowie.

Wiele cheatów pozwala tworzyć własne super przedmioty lub zmieniać współczynniki posiadanych. Wiele takich, bezustannie kopiowanych krąży po sieci. Przykładem może być topór Messerschmidt's Reaver (+200 dam) normalnie dwuręczny, a sczitowany zakładany zamiast pierścienia. Najpopularniejszym mieczem dla wojownika jest King Sword Of Haevens. Większość graczy używa go, nie wiedząc, że oryginał nie jest niezniszczalny i że w uczciwej grze niezwykle trudno go zdobyć. Wcześniej, gdy oszustwa nie były rozwinięte na taką skalę, na kanałach lub w grach można było spotkać wielu zapeleńców poszukujących konkretnego przedmiotu i często oferujących w zamian wiele ciekawych usług. Również pojedynki między graczami były bardziej emocjonujące. Nie wiadomo było, czym dysponuje przeciwnik i zawsze można było mu zabrać coś ciekawego. Teraz prawie możemy być pewni, że spotkany przeciwnik tego samego rzemiosła dysponuje tym samym (czyt. najlepszym) sprzętem.

MITY I LEGENDY

Wokół DIABLO narosło już sporo mitów. Jeden z nich mówi o „krowich poziomach", na których walczy się z krowami. Jednak nie znamy nikogo, kto by znalazł do nich drogę. Po sieci krążą nawet screeny, jednak równie dobrze mogą być one mistyfikacją. Inną bajką jest historia gwiezdnej mapy, która to – podobnie jak wiele innych przedmiotów, została przemycona z wersji Single Player. Jednak nie wszystko w DIABLO jest jasne – np. po zidentyfikowaniu scrollem ucha zabitego gracza zmienia się ono w serce (!). Niestety, działa to tylko w danej grze. Czemu to ma

służyć? – nie wiadomo. Może autorzy zostawili szereg furtek do rozwinięcia gry w przyszłości...

INNY ŚWIAT

DIABLO stworzył namiastkę innej rzeczywistości – drugi, wirtualny świat. Już po paru chwilach spędzonych na Battle.net można zapomnieć o szarym życiu codziennym i wykreować postać, która będzie naszym lepszym lub gorszym ja. Na Battle.net niektórzy mają swoich przyjaciół, a nawet braci i narzeczone (!). Miały miejsce próby wirtualnego seksu (!!), a nawet odbył się zainscenizowany ślub dwojga graczy, gdzie wojownik szedł z łuczniczką do ołtarza arcybiskupa Lazarusa (!!!). Przez miesiąc grania

non-stop można dostać rozdwojenia jaźni. Na szczęście rachunki telefoniczne mogą ostudzić zapał najgorszych maniaków.

CHEATY

Kiedy cheatowanie stało się już powszechną praktyką, programiści z BLIZZARD postanowili zrobić z tym porządek i update'owali system. Pierwotna wersja DIABLO 1.00 została zastąpiona wersją 1.02. Wraz z zalogowaniem się na Battle.net serwer automatycznie wprowadzał zmiany do plików na naszym komputerze. Większość poważniejszych cheatów przestała wówczas działać i zabawa zaczęła się od nowa. Pierwotnie przerabiane pliki *.dmp stały się przeszłością; dotychczasowy program hackerski, Enigma Diablo Trainer stał się bezużyteczny i podstawowym narzędziem cheaterów stał się Softlce, typowy, działający w tle debugger, czyli program służący pierwotnie tylko do usuwania bugów. Jednak posługiwanie się nim wymagało pewnej, chociaż dość podstawowej, edukacji komputerowej i dla znakomitej większości przypadkowych cheaterów z wersji 1.00 był on przeszkodą nie do przeskoczenia. W zasadzie w wersji 1.02 było najmniej cheatów, jeśli porównać ją z wersją poprzednią i obecnie obowiązującą 1.03.

Softlce zachował swą przydatność również w wersji 1.03, jednak ostatnio został wyparty przez program Diablo Hacking Utility. Korzysta on z plików wsadowych z hackami o rozszerzeniu *.dat, eliminujących konieczność „wpalcowywania" haksadecymalnych kodów, co jest warunkiem koniecznym cheatowania za pomocą Softlce. Ponadto pojawił się Hacker Diablo Trainer (odpowiednik Enigmy DT i programu Trader z v.1.00, obecnie w wersji Beta 3 Build 6), który potrafi naprawdę bardzo dużo, chyba najwięcej ze wszystkich dotychczas używanych w DIABLO programików hackerskich. Z jego pomocą, uzupełniwszy go o odpowiednie dodatki, można tworzyć cuda. Jedną z bardziej przydatnych jego funkcji jest możliwość zgrywania przedmiotów na dysk i tworzenia w ten sposób prywatnej zbrojowni. Warto przy tym zauważyć, że przedmioty scheatowane znikają po wyjściu z bieżącej gry i trzeba je tworzyć na nowo. Trwałe są tylko zamiany przedmiotów typu „uniques" i tylko zmiany jednego rodzaju w inny, np. zbroi w pierścień i inne.

Obecnie działają odpowiedniki niemal wszystkich cheatów z wersji 1.0, poza tym zostały wprowadzone zupełnie nowe, o których leszczom z v. 1.00 nawet się nie śniło. Jest Townkill, choć – o czym pewnie mało kto wie – działa tylko na takie postacie, które również go mają. Wciąż najbardziej popularne są cheaty sztucznie zawyżające cechy do 255, a nawet dużo wyżej, oczywiście bez bonusów. Natomiast poziom postaci można podciągnąć do nieco ponad setkę, ale samo zawyżenie poziomu nic nie daje – to tylko oszukane cyferki, które są powodem dumy lamerów. Zresztą nie warto sztucznie zawyżać poziomu doświadczenia, gdyż wówczas przestaje rosnąć współczynnik To Hit, którego znaczenia nie muszę chyba nikomu wyjaśniać. Poziom czarów również daje się modyfikować i może osiągnąć górną granicę 254 (czy coś koło tego). Z niewiadomych przyczyn tak podpompowane czary nie ranią innych graczy, choć działają na potwory, dlatego cheaterzy ograniczają się do 30 levelu. Wojownicy korzystają z jeszcze niższych poziomów, gdyż czarami z wyższych jakby trudniej jest im trafić przeciwnika.

Warto wymienić jeszcze kilka cheatów. God Mode from Players i from Monsters dają całkowitą nieśmiertelność, ale używają ich tylko lamerzy, żeby nie powiedzieć tchórze. Przyjemne jest Invisbility, czyli niewidzialność, oraz Antyinvisibility, pozwalające zobaczyć niewidzialnych. Bardzo wygodny jest Unlimited Belt, który działa na zasadzie sakwy bez dna – na miejscu wypitego eliksiru natychmiast pojawia się następny. Dość ciekawa jest Godly Mana, cheat zapewniający niewiarygodny poziom tej energii, chociaż, podobnie jak Mana Lock, praktycznym działaniem w grze niewiele się różni od God Mode i przez każdego przyzwoitego cheatera powinna być wyklęta. Dupe Item pozwala duplikować przedmioty. Bardzo nieprzyjemny jest Crash Code, który powoduje u innych zwieszkę komputera. Ostatnio pojawił się wesołutki Walking Corpse Mode (zwany też Zombie Mode lub True Ghost Mode) – inni widzą cię jako leżącego trupa, a ty możesz ich stukać.

Niewątpliwie najlepszym polskim wojownikiem jest Holger, którego statystyki możecie podziwiać na screenie. Z Polaków tylko mag PKDeath (zawodowy informatyk) obciął mu ucho, ale i on jemu również. Warto zaznaczyć, że 40. level Holgera jest autentyczny, doszedł do niego sam, zdobywając każdy punkt na potworach, a nie na graczach, za których, nawiasem mówiąc, nie dostaje się punktów doświadczenia. Na Battle.net pojawia się czasem w roli bounty huntera. Kiedy trafi na równego sobie lub lamera z God Mode, pojedynek może trwać nawet i piętnaście minut, po czym skończyć się patem – kiedy palce zaczynają boleć od klikania i robi się nudno. W zasadzie jedynym poważnym przeciwnikiem dla każdego wojownika są magowie, którzy non-stop teleportują się z miejsca na miejsce i rzucają dystansowe czary, zadające naprawdę dużo ran. Jednak gdy wojownikowi uda się dorwać drania i ma bardzo szybką broń, mag może już liczyć tylko na swój Mana Shield i niekończący się eliksir zdrowia w Unlimited Belt.

P.S. Właśnie weszła wersja 1.04 i wszystkie cheaty przestały działać. Ale już pojawiły się nowe...

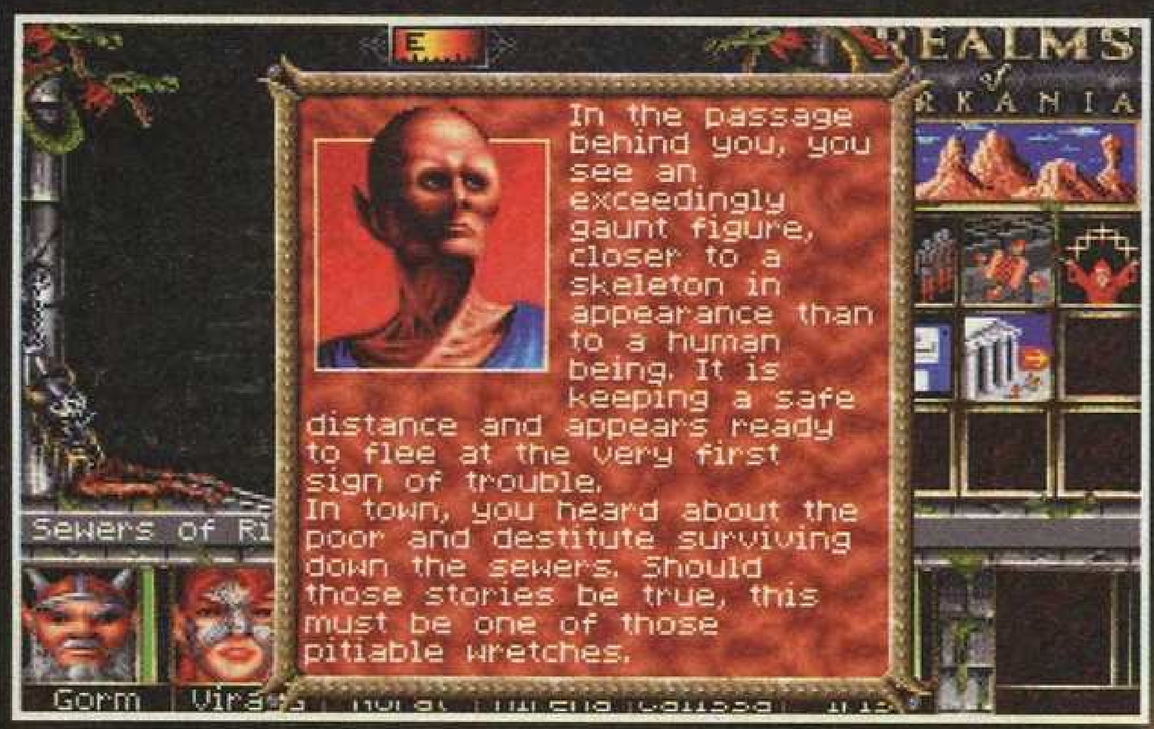
Hunter (cheaty)
Lord_Joseph (reszta)

thanx to: Holger, Al-Kraju, Adam_de_Wolf, Art, Beren, Cirilla+, Calineczka, Creeping DEATH, Flashi, Fox_Mulder(NBK), Frogmaster, Gotrek_Gurnison, Holger, Kaemikaze, KZI, mariya, Mephisto, Pepan, Radosny, SisTeR, Snake, trutiej(NBK), Ulisses, virtual, zbyszek

Blizzard

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: 155,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. P60, 8 MB RAM

DEMO: CD 39
OCENA: 9/10



Zainteresowanych recenzją trzeciej części REALMS OF ARKANIA: SHADOWS OVER RIVA odsyłam do SS'47. W poniższym opisie znajdziecie ogólne wskazówki pomocne w grze oraz informacje niezbędne do wykonania głównych zadań.

Niestety, a właściwie na szczęście, fabuła SOR okazała się tak rozbudowana, że podanie dokładnych rozwiązań wszystkich zagadek zajęłoby kilkanaście stron. Z oczywistych powodów zamieszczenie tak dużego opisu nie było możliwe i poniższy tekst zawiera jedynie najważniejsze informacje potrzebne do ukończenia poszczególnych misji. Jednak miłośnicy RELAMS OF ARKANIA nie powinni się załamywać, gdyż szczegółowe rozwiązanie wszystkich zagadek znajduje się na SS CD'48.

Na początek kilka ogólnych wskazówek:

– każdy bohater powinien posiadać zapasową broń, najlepiej magiczną;

– wszystkie lokacje należy przeszukiwać bardzo dokładnie, gdyż niektóre łupy są dobrze ukryte;

– w plecaku każdego bohatera kilka magicznych zawsze powinno znajdować się mikstur leczniczych;

– co najmniej dwóch bohaterów powinno dysponować bronią strzelecką, a najlepiej jeśli będą ją mieli wszyscy;

– zbytnie obciążanie bohaterów ekwipunkiem znacznie ogranicza ich ruchy, a żaden nie powinien posiadać mniej niż 5 MP (punktów ruchu), gdyż nie na wiele przyda się w walce;

– magowie powinni posiadać co najmniej 7 MP, aby mogli w tej samej turze ruszyć się i rzucić czar;

– w walce staraj się unikać pojedynków jeden na jeden, atakuj kilkoma bohaterami jednego wroga;

– w pierwszej kolejności eliminuj wrogich magów i łuczników;

– w razie przeważających sił, stań przy ścianie lub innej przeszkodzie, utwórz czworobok (jeden bok to ściana), a magów daj do środka. Jeśli wojownicy są dobrze opancerzeni, to masz duże szanse wygrać.

CMENTARZ

Zanim udasz się na cmentarz, odszukaj Thorgrima Mocnego (mieszka na rynku) i dołącz go do drużyny. Warto również odwiedzić sklepy z bronią i zbrojami, gdyż początkowy arsenał drużyny pozostawia wiele do życzenia. Wejście do lochów jest ukryte pod jednym z grobów. Amulet można zdjąć ze ściany obcęgami, a do ukrytej pod nim dziurki pasuje czarny klucz. Oba te przedmioty schowane są w dalszej części lochów. W podziemiach, w jednej z komnat leży wśród innych trupów ciało prawdziwego grabarza. Kiedy je odnajdziesz, wróć na górę i włam się do jego chaty. Tam będziesz musiał stoczyć walkę z podszywającym się pod grabarza nekromantą oraz z przyzwanym przez niego demonem. Pokonanie go oraz oczyszczenie lochów i cmentarza ze wszystkich umarlaków oznacza wykonanie pierwszej misji.

KANAŁY

Do systemu podmiejskich kanałów można się dostać dopiero po rozmowie z Tarikiem oraz szczurołapem. Tego pierwszego można spotkać w tawernie „Harbor Maid" lub w domu obok niej, a Xavier mieszka w chatce niedaleko mostu. W Rivie są trzy osobne systemy kanałów, ale wszystkie wydarzenia rozgrywają się w tym największym, do którego wejście znajduje się np. na rynku. Podczas zwiedzania ścieków powinieneś odnaleźć sekretne przejście, którego nie będziesz mógł w żaden sposób otworzyć. Kiedy spotkasz w kanałach przerażające monstrum (nie ma sposobu, aby je złapać), możesz wrócić na powierzchnię. Pospaceruj po mieście, aż spotkasz zapłakanego elfa. On wyjaśni ci, że ktoś zamordował jego narzeczoną. Udaj się na miejsce przestępstwa i przeszukaj chatę, a znajdziesz tejemne przejście prowadzące do kanałów. Ślady na szyi elfki będą wskazywać na wampira! Wróć do kanałów i odszukaj kryjówkę wampira. Będzie ona pusta, ale w pobliżu spotkasz zieloną elfkę o imieniu Mandara. Razem z nią udaj się do ukrytych drzwi, a elfka je otworzy. Zostaniesz „aresztowany" przez członków gildii, którzy będą chcieli zlikwidować drużynę. Na szczęście nadarzy się okazja do ucieczki. W trakcie pościgu wyjdzie na jaw prawdziwa natura Mandary – to ona jest wampirem.

GILDIA

Najście siedziby gildii spowodowało, że drużyna stała się celem zamachów. Po pierwszym z nich należy szybko odszukać żebraczkę, która poda termin spotkania z przywódcą przestępców. Na spotkanie trzeba się udać, i mimo że początkowo będzie ono wyglądało na zasadzkę, wszystko skończy się pomyślnie. W zamian za rozejm szef zażąda od drużyny, aby odszukała wszystkich mieszkających w Rivie popleczników piratów. Jeśli się zgodzisz, szef poda nazwisko jednego z nich i zaznaczy na mapie jego mieszkanie. Należy udać się pod wskazany adres i rozdzielić drużynę. Postać, która najlepiej umie się skradać, powinna zostać na czatach, a reszta drużyny może udać się gdziekolwiek, np. na rynek. O północy podejrzany wyjdzie na spotkanie i jeśli wszystko pójdzie dobrze, to śledząca go postać odkryje siedzibę piratów. Jeśli się nie uda, trzeba spróbować następnej nocy. Po połączeniu drużyny można od razu zaatakować kwaterę rozbójników morskich lub poczekać do rana. W obu przypadkach przeszukanie domu pozwoli znaleźć listę

REALMS OF ARKANIA
SHADOWS OVER RIVA

wszystkich mieszkających w Rivie zwolenników piratów. Listę należy oddać Tarikowi, który poradzi zainteresować się Holberkianami.

WIEŻA MAGA

Na rynku zobaczysz tłum usiłujący zlinczować jednego z mieszańców. Jeśli go uratujesz, wdzięczny za ocalenie zaprowadzi cię do dzielnicy Holberkianów. Ci poproszą o uwolnienie ich zwierząt z rąk złego maga mieszkającego na bagnach. Po wyrażeniu zgody, drużyna zostanie przewieziona na bagna. Do siedziby czarnoksiężnika można się dostać wyłącznie przez szopę. Przed uwolnieniem znajdujących się tam zwierząt należy otworzyć drzwi, gdyż w przeciwnym wypadku zaatakują one bohaterów. Wejście do wieży maga znajduje się w ogrodzie za żywopłotem – jeden z krzewów jest iluzją. Drzwi na pierwszym poziomie otwiera figurka psa, znajdująca się w pokoju maga. Drzwi na drugim piętrze otwierają się po włożeniu dwóch właściwych diamentów w uszy psa – pergamin z podpowiedzią jest ukryty w skrzyni stojącej obok windy. Na trzecim poziomie w kilku korytarzach mag utkał iluzje, maskując w ten sposób otwarte okna, więc trzeba chodzić powoli i ostrożnie. W pokoju maga, za obrazem jego mistrza znajduje się tajemna komnata. Z biblioteki można zabrać tylko niektóre książki. Na czwartym piętrze znajduje się siedziba maga, który też jest wampirem. Ułożenie mozaiki za jego sarkofagiem ostatecznie zakończy przygody czarnoksiężnika w Arkanii. Po powrocie do miasta wdzięczni Holberkianie wyjawią ci, że kupiec Gorm Doldrech przekazywał orkom jakieś podarunki. Przesłuchanie handlarza wyjawi, że zamieszany w tę akcję był również sędzia Bosper Jarnug. Teraz musisz spacerować po mieście, aż spotkasz Tarika. Ten wyjawi, że były kochanek sędziego chce się spotkać z drużyną w portowej tawernie. Niestety, wszystko zakończy się nieoczekiwana podróżą.

STATEK

Po wyjściu porywaczy należy się uwolnić i wyłamać drzwi. Za nimi będzie czekał kuchcik, który pomoże wydostać się ze statku. Droga ucieczki prowadzi na rufę, gdzie należy przeciąć liny mechanizmu sterowego. Następnie na górnym pokładzie trzeba włamać się do kabiny kapitana i przez okno skoczyć do łodzi ratunkowej. Bohaterowie, którzy są za bardzo obciążeni (powyżej połowy maksymalnego obciążenia), muszą wyrzucić część przedmiotów albo utoną.

MANDARA

Po powrocie do miasta okaże się, że Malmodir nie żyje, a Gorm Doldrech oskarża drużynę o jego zamordowanie. Jednak będzie się plątał w zeznaniach i sędzia uniewinni bohaterów. Następnego dnia Tarik ostrzeże drużynę, że w nocy zginął handlarz i również tym razem bohaterowie będą oskarżeni o morderstwo. Należy posłuchać rady informatora i udać się do siedziby gildii. Tam przyłączy się do drużyny Eleana i razem udacie się do siedziby wampirzycy. W jej kryjówce trzeba odszukać księżycową lampę, anty–wampirze pigułki, srebrną bransoletę oraz mały kluczyk. Jeden z bohaterów musi założyć bransoletę, zjeść pastylkę, zabrać lampę i dotknąć jednego z luster. Wtedy zwierciadło przeniesie go do sypialni Mandary. Ze stojącej w rogu skrzyni należy zabrać księżycowy kryształ. W tym momencie zaatakuje wampirzyca, ale dzięki pomocy ubranej w pelerynę–niewidkę Eleany uda się ją pokonać.

ZAMEK

Po powrocie do kryjówki gildii Lothur poinformuje drużynę, że pięciu magów, którzy równocześnie z bohaterami prowadzili poszukiwania w mieście, zostało aresztowanych i uwięzionych w zamku. Kilka dni później członkowie gildii znajdą przejście prowadzące do twierdzy, pilnowane przez smoka, którego trzeba zabić. W zamku należy odszukać salę tortur i uratować jednego z magów z rąk katów. Ocalony czarodziej poprosi o uwolnienie kolegów i przekaże, że klucz do celi nosi na szyi oficer. Uratowani magowie podziękują za pomoc i poproszą od odszukanie trzech urn schowanych na zamku przez sędziego. Według nich, o miejscu ich ukrycia wie zamkowy kucharz. W jego pokoju pod łóżkiem znajdują się damskie szaty. Gdy pokażesz je właścicielowi, ten przyzna się, że był kochankiem stróża prawa i wyjawi, że urny są ukryte w komnacie sędziego, w skrytce za skrzynią. Kiedy odnajdziesz urny, możesz wracać do siedziby gildii.

ZATOPIONY STATEK

Magowie wyjawią, że za wszystkim kłopotami stoją robaki stworzone przez złego Borbarada. Są to pasożyty zagnieżdżające się w mózgu ofiary i przejmujące całkowitą kontrolę nad ciałem. Jednak faktycznie zachowaniem wszystkich ofiar kieruje królowa, która drogą telepatyczną wydaje polecenia swoim dzieciom. To właśnie ona, dzięki kontroli nad przywódcami plemion, kieruje armiami orków, zmierzającymi w stronę ludzkich siedzib. Niestety, posiada ona również olbrzymią moc i można ją pokonać tylko przy pomocy magicznej laski znajdującej się w statku zatopionym niedaleko od portu. Magowie rzucą na drużynę czar umożliwiający oddychanie pod wodą i bohaterowie zstąpią w odmęty. Król dzieci morza zgodzi się pomóc bohaterom, jeśli oni pomogą jemu i usuną przyczynę dziwnego zachowania się jego podwładnych. W ruinach jednego z domów jest ukryte wejście prowadzące do piwnicy. Zniszczenie znajdujących się tam butelek wina zakończy tę misję i drużyna otrzyma różdżkę umożliwiającą wejście na statek. W dziobowej ładowni okrętu znajduje się skrzynia, ale po jej otwarciu okaże się, że jest pusta. Na szczęście magiczną laskę ma Król, który wdzięczny za zniszczenie zapasów alkoholu zgodzi się ją oddać.

KRÓLOWA

Kiedy drużyna wróci do siedziby gildii, magowie przedstawią plan. Bohaterowie zostaną zmniejszeni, wejdą do gniazda królowej i zabiją ją. Niestety, jest to jedyny sposób na pokonanie władczyni marionetek. Ponieważ bohaterowie zostają zminiaturyzowani i przeniesieni do mrowiska całkowicie bezbronni, trzeba zabierać wszystkie znalezione przedmioty i używać ich w zastępstwie broni lub magicznych mikstur. Lepiej starać się unikać niepotrzebnej walki. W komnacie z iluzjami bohaterowie powinni postępować jak najgorsi przestępcy. Flet można zrobić z łodygi trzciny, używając żądła i kleszczy chrząszcza. W sali z lustrami należy rozdzielić drużynę i wysłać przodem samą czarodziejkę. Reszta drużyny może do niej dołączyć dopiero wówczas, gdy pokona ona sobowtóra. W następnej sali znajduje się siedziba królowej. Niestety, nie ima się jej magia, więc pozostaje wyłącznie walka wręcz lub strzelecka. Zwycięstwo nad władczynią oznacza śmierć wszystkich jej potomków i ocalenie Arkanii przed kolejnymi mrocznymi planami Borbarada.

C(w)alineczka

Sir-Tech

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –,-
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 38

OCENA: 7/10

THE ARDENNES OFFENSIVE

Niektóre epizody II wojny światowej wyżywią jeszcze niejedno pokolenie projektantów gier. Do takich zaliczyć trzeba niemiecko – amerykańską batalię w Ardenach, która zakończyła się porażką wojsk III Rzeszy, ale cały smaczek polegał na tym, że nadwerężony został w tych starciach mit o niezwyciężonej armii USA. Hitlerowskie kroniki filmowe pokazały kolumny zmordowanych i wynędzniałych jeńców, licznie wziętych do niewoli w zaśnieżonych ardeńskich lasach. Klęski bolą przez lata i Amerykanie do dziś próbują pogodzić się z tą nienajchlubniejszą w kartach historii bitwą.

Niemcy zaplanowali w grudniu 1944 solidne uderzenie, na okoliczność którego ściągnęli doborowe dywizje pancerne z frontu wschodniego. Celem operacji było zniszczenie wojsk alianckich znajdujących się w łuku Mozy.

Korzystając ze sprzyjających warunków atmosferycznych – śnieżyc wykluczających z walki udział lotnictwa, którego przewaga była po stronie Aliantów, dowództwo Wehrmachtu przeprowadziło ofensywę, w której wyzyskało atuty niemieckich czołgów i doświadczenie żołnierzy. Dywizje 6 Armii Pancernej wbiły się w głąb linii frontu, siejąc sporo chaosu, spustoszenia i paniki. W połowie stycznia'45 poprawiła się pogoda umożliwiając Amerykanom wprowadzenie samolotów i to w chwili, gdy hitlerowskie oddziały wskutek wydłużenia linii dostaw zostały pozbawione dostaw – głównie paliwa. Przesądziło to o fiasku ostatniego blitzkriegu.

Powrót do tamtych wydarzeń zaproponowała uznana na rynku firma SSI oferując THE ARDENNES OFFENSIVE (w zamorskiej wersji PC Gamera funkcjonuje nazwa THE LAST BLITZKRIEG), która wygląda jak klasyczna planszówka. Pierwsze obrazki intro powodują zatrzymanie akcji dowolnych organów i narządów. Muzyka, autentyczne zdjęcia, niesamowicie sugestywne, choć króciutkie sekwencje animowane pobudzają apetyt, jak dobre wino przed ucztą.

Twórcy skrupulatnie potraktowali oprawę – umieścili opisy przebiegu poszczególnych faz operacji, efektowne ilustracje używanej broni, klarownie, na grafie zaprezentowali strukturę walczących dywizji, przy czym każdy oddział opatrzono w historyczny emblemat i zdjęcie dowódcy wraz z metryką i karierą wojskową. Warto się im przyjrzeć, bowiem w THE ARDENNES OFFENSIVE najdrobniejszy szczegół może decydować o sukcesie lub klęsce.

Gra obejmuje 9 scenariuszy i odbywa się w turach, a jest możliwość ograniczenia czasu na wykonanie ruchu. W trakcie tury uzupełniasz straty i wyznaczasz zadania dywersyjne po stronie niemieckiej a misje lotnicze po alianckiej. Dysponujesz pogrupowanymi w dywizje i pułki jednostkami pancernymi, zmechanizowanymi, artylerią przeciwpancerną, ciężką, oddziałami karabinów maszynowych oraz piechotą i saperami. Możesz podczas walki włączyć wsparcie artyleryjskie lub lotnicze, jeśli oczywiście będzie ta opcja dostępna. Nie licz jednak, że zobaczysz skutki salw, czyli straty zadane przez poszczególny rodzaj broni. Wszystko jest sumowane, a efekty działania prezentowane w postaci suchych, sztabowych komunikatów. Każde starcie powoduje otwarcie ekranu, na którym są okienka z główkami żołnierzy odpowiadające pułkom. Po naciśnięciu czerwonego guzika (fire) niektóre główki zamieniają się w czaszki (straty) i to jest wynik rozgrywki – zupełnie jak w jednorękim bandycie... Powodzenie uderzenia zależy od: punktów ataku posiadanych przez napastnika, punktów obrony zaatakowanego plus/minus punkty terenu, wsparcia artylerii, lotnictwa, lepszego dowódcy, w końcu od tego, co wypadnie na wirtualnej kostce(!).

Początkowo ucieszyła mnie dokładność z jaką twórcy podeszli do tematu. Jednak zbytnia pedanteria często prowadzi na manowce i w samej grze zamysł rozgrywki strategicznej utonął w powodzi liczb. Wszystkie dane są w trakcie walki skrupulatnie przeliczane i analizowane. Statystyczno–matematyczna strona gry przeważyła nad wszelkimi innymi aspektami inteligentnej zabawy. Komputer dodaje, odejmuje, przelicza, szacuje, zupełnie jak w rozgrywkach NBA...

Tymczasem mapa – teren walk jest uboga, nie oferuje dostatecznego przeglądu sytuacji. Potraktowane sztabowo jednostki zostały przedstawione jako niezbyt czytelne kwadratowe żetony opatrzone odpowiednim znaczkiem.

Na jednym heksie możesz maksymalnie umieścić trzy jednostki (tworzące grupę bojową), które po odpowiedniej komendzie mogą atakować pojedynczo lub zespołowo oddziały wroga (z tym, że saperzy nie walczą, budują i burzą mosty). Najbezpieczniej zwracać uwagę na rubrykę Odds, czyli szacunkowe szanse na zwycięstwo. Atakuj, gdy stosunek wynosi przynajmniej 1,5–1.

Grając w THE ARDENNES OFFENSIVE doznałem dziwnego uczucia – gra nie miała mocy przykucia mnie do monitora na wiele godzin, ale nazajutrz nieodparcie kusiła do powrotu. Na pewno za sprawą oprawy – także dźwiękowej – strzały zwabiły Josepha z drugiego końca redakcji, a muzyki nie wyłączyłem po upływie 3 godzin walki, co zdarza mi się niezmiernie rzadko. Ocenę najbardziej obniżają: macosze potraktowanie właściwego terenu zmagań oraz wykorzystanie nieciekawych żetonów do odwzorowania jednostek.

Decybeliusz

Mindscape

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 47

OCENA: 5/10

STAR COMMAND REVOLUTION

Zapał do tej pięknie zapowiadającej się gry minął mi błyskawicznie po jej odpaleniu. Ujrzałem dwuwymiarowy kosmos, który zamiast nieprzebranej, czarnej przestrzeni okazuje się raczej wnętrzem jaskini podzielonej na prostokątne sektory. W ich obrębie istnieją jeszcze mniejsze komory poprzecinane pasmami górskimi zbudowanymi z meteorytów. Zielona, tajemnicza materia dodatkowo ogranicza swobodę poruszania. W tak przygotowanej scenerii autorzy umieścili całą gamę kolorowych stateczków kosmicznych i obiektów, którymi trzeba walczyć w konwencji czasu rzeczywistego.

DROGA PRZEZ MĘKĘ

Sposób poruszania się latających wehikułów, koncepcja prowadzonych przez nie walk, płaski kosmos zostały najprawdopodobniej zaczerpnięte z prościutkich pragierek wszechobecnych przed dziesięcioma laty w kurortowych salonach gier.

Latasz – najlepiej stadem wehikułów prezentujących się jak gromada gryzoni – stajesz nieopodal wrogiego obiektu i zaczynają fruwać pociski. Masz możność poobserwowania ko(s)micznej bitwy, gdzie dwie supernowoczesne armadki okładają się dziecinnymi rakietkami i przez dłuższy czas nic z tego nie wynika. Odporność jednostek na zadawane razy jest spora, zależy od mocy tarcz. W tym, zazwyczaj najbardziej ekspresyjnym, elemencie każdej gry panuje wzorowa statyczność. Rakietka, rakietka, laserek, bum. W końcu eksploduje ostatni pojaździk którejś ze stron i można myśleć o zbieraniu resztek. Nadlatuje wtedy stateczek – matka i pochłania odpadki, aby następnie przy pomocy obiektów przemysłowych przetworzyć je w coś powtórnie nadającego się do użytku.

OGRÓDEK ZABAW

Cztery cywilizacje – Komputronów, Nomadów, Terran i Triumwiratów koegzystują w odległej galaktyce Zeta w pokojowej harmonii. Jednak pokój, jako największy wróg twórców gier, z reguły nie trwa długo, a żaden powód do wszczęcia wojny nie okazuje się na tyle idiotyczny, aby z niego zrezygnować.

Komputronowie wymyślili urządzenie do przetwarzania energii czerpanej z kosmicznych burz. Wykorzystali ją do zbudowania floty wojennej, a wiedzą podzielili się z sąsiednimi Nomadami. Razem obrócili się przeciw Terranom. Na szczęście szpiedzy Terran wykradli technologię i stworzyli swoje stateczki wojenne, a i Triumwiraci zdążyli wtrącić swoje trzy grosze... Wkrótce wszyscy leją się aż miło, ale to jeszcze nie koniec atrakcji, bo w tym schemacie fabularnym aż się prosi o gajowego, który przepędzi chłopaków z lasu. Pojawiają się niebawem galaktyczni terroryści – Ahkun Vek pod wodzą niejakiego Narveka.

OD PRZEDSZKOLA DO PORNOLA

Jedynie w opcji bitwy możesz wybrać rasę, której chcesz dowodzić, w kampanii prowadzisz grupę Terran przeciwko wszystkim kolonizatorom oraz Ahkun Vek. Zwyciężysz, gdy zniszczysz gigantyczne bazy poszczególnych nacji i zgładzisz wielkiego złego, czyli szefa gajowych. Cały czas musisz kontrolować cztery ważne dla walki i rozwoju wskaźniki: engine, shield, tech i control.

Każda z ras preferuje inny rodzaj broni, która niszczy poszczególne ustrojstwa defensywne. Do produkcji zaś wykorzystuje różne typy złóż naturalnych. W statku-matce gromadzisz wszystkie złoża. Jest on najważniejszy, także z tego względu, że jako jedyny ma zdolność przenikania do sąsiednich sektorów, w których bazę i armadę musisz tworzyć od początku, korzystając ze zgromadzonych zasobów.

Floty w żadnym wypadku nie możesz przeprowadzić i to rozwiązanie wydaje się nieco kulawe. O rozmachu przy dowodzeniu można zapomnieć – teren działań wojennych ogranicza się zawsze do sektora, gdzie aktualnie przebywa statek-matka. Warto pamiętać, że tylko w jego najbliższym otoczeniu daje się rozlokować wieże rakietowe. Uciążliwe również, jak na konwencję czasu rzeczywistego, staje się każdorazowe ręczne prowadzenie matki ku złożom.

POWRÓT NA ZIEMIĘ

Trudno czepiać się wykonania graficznego obiektów kosmicznych występujących w STR, jak i oprawy gry. Głośniki grzmią zawadiacką, kosmiczną muzyką, całkiem fajną, ale tempo gry za nią nie nadąża...

Zdaje się, że o ostatecznie niskiej ocenie zadecydowała faza samego projektu. Braku klarownej koncepcji nie dało się zrekompensować mnóstwem niezłych niekiedy zapożyczeń, które nie bardzo wiadomo czemu miały służyć. Walki są huczne, pełne eksplozji, a mimo to drętwe; stateczki dopracowane, ale zwyczajnie infantylne – nie sposób skoncentrować uwagi na ich parametrach i preferencjach itd. itp. Czułem się jak mechanik samochodowy, mający dokonać profesjonalnego przeglądu samochodziku na pedały.

Decybeliusz

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: –PC
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

DEMO: CD 44
OCENA: 2/10

AGE OF EMPIRES

Co powiecie na kompilację WARCRAFT, C&C i CIVILIZATION 2? Jak tylko zobaczyłem w zachodniej prasie pierwsze screeny zapowiadające AGE OF EMPIRES, poczułem uderzenie adrenaliny. Zapowiadały się piękne procesy cywilizacyjne i krwawe starożytne podboje, zrealizowane w konwencji czasu rzeczywistego. Zapowiadały...

PIESZCZOTY MACZUGĄ

Gra oferuje dwie kampanie: Rise of Egypt Learning Campaign i bardziej hardcore'ową Voices of Babylon, a ponadto przeszło dwadzieścia pojedynczych scenariuszy. Podział ów wynika z taktyczno–rozwojowego charakteru AOE. Poszczególne scenariusze rozgrywają się na niewielkich mapkach, które są terenem działań do czasu wypełnienia zadanej misji. Wraz z jej zakończeniem tracisz budynki, wynalazki, zapasy, populację wieśniaków i oddziały wojska. Następny poziom zaczynasz w zasadzie od nowa, na zupełnie innej mapce. Po zaliczeniu scenariusza najczęściej nie masz ochoty rzucać się na następny, gdyż pierwsze dwadzieścia minut grania oznacza dublowanie czynności wykonywanych przed niespełna godziną. Modyfikacje następują bardzo powoli i opornie – tak jakby producenci chcieli mieć pewność, że kiedy dobrniesz już do słoni, maczugowcy kojarzyć ci się będą wstrętnie. Nie oczekuj, że nastąpi rewolucja i szybko odkryjesz kolejne smakowite tajniki tej gry.

OKOLICA BYŁA MALOWNICZA

Perukę straciłem bezpowrotnie – to skutek kontaktu wzrokowego z AOE. Skojarzenia z SETTLERS 2 są jak najbardziej wskazane, z tym że ludzie, słonie, gazele, lwy, rydwany z końmi nie tylko rewelacyjnie wyglądają (są duże), ale także genialnie się poruszają. Dzięki temu najefektowniej prezentują się elementy dynamiczne, czyli wszystkie bitwy i polowania. Dawno nie widziałem tak miodnie ścielącego się trupa i tak płynnie naparzających wojaków. Mordowanie lwów i słoni to także bezsprzeczna atrakcja, tym bardziej że potrafią bardzo skutecznie się bronić. Wobec tych walorów drętwo prezentuje się motyw rozbudowy osiedla mieszkaniowo–produkcyjnego. Budynki mają swój urok, tym bardziej że miejscowy majster wykonuje je etapowo i fajnie to sobie pooglądać, ale sama idea budów zużywa się najszybciej. Wiadomo, że każdy obiekt trwale związany z gruntem to inwestycja na wiele lat, a tu trach–trach i po misji, można budować od nowa to samo. Nasuwa się wniosek, że próbując utrzymać relacje pomiędzy wątkiem gospodarczym a militarnym, twórcy musieli ograniczyć walkę i wpływa to niedobrze na miodność AOE. Bitwa trwa krócej niż odbudowa zniszczeń, jakie spowodowała, więc po co w takim razie zdecydowano się na tak drastyczny podział na misje? W rezultacie ani jedna warstwa gry nie jest do końca rzetelna.

PRANIE

Przedsięwzięcia cechuje doraźność i pośpiech, ponieważ zasoby żywności i drewna, które oprócz złota i minerałów stanowią o kondycji osady, szybko się wyczerpują. Szereg moich wątpliwości wzbudziły również cele misji, będące celami samymi w sobie i donikąd nie prowadzące, np. przejęcie jednej machiny oblężniczej wroga w drodze poświęcenia jej przez kapłana (!?). Poważnym zaś błędem jest nie uwzględnienie relacji pomiędzy dobrami. Dlaczego nie można kupić za złoto np. żywności? Natomiast kwitnie osobliwy handel morski. Trzeba tylko wybudować statek handlowy i dopłynąć choćby do wrogiego portu, by pod gradem pocisków wystrzelonych przez serdecznych kontrahentów dokonać jakiejś wyimaginowanej transakcji (nie wiadomo, czym masz przyjemność handlować). Zyskujesz w ten sposób kolejne sztuki złota, ale dopiero gdy statek wróci szczęśliwie do macierzystego portu. Stosowałem osłonę w postaci okrętów wojennych, które na czas transakcji wiązały ogniem gospodarzy, tudzież starałem się wybierać te porty znienawidzonych partnerów handlowych, którzy nie dysponowali katapultami i innymi podzespołami posyłającymi moją żaglówkę na dno po drugiej salwie. Element rozwojowy jest więc raczej umowny i nie wiadomo dlaczego zajmuje aż tyle miejsca.

LANIE

Bitwy z kolei cierpią na chorobę wszystkich gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Oddziały przemieszczają się malowniczym stadem i manualnie trzeba przypominać im o szyku bojowym, formacji czy porządku w szeregu. Przy większej liczbie jednostek czy też ludzików, zależy jak traktować konwencję, jest to niewykonalne – piękne starożytne pożogi przybierają natychmiast formę praktykowaną przez ludy niecywilizowane – bezładnych bijatyk z dużą ilością zesłanych na łono Abrahama. Czy kogoś to satysfakcjonuje, czy wręcz przeciwnie – wygląda znakomicie i dla samej młócki napuszczałem wojaków na siebie, kiedy tylko mogłem.

DLA BLONDYNEK

Treściowo produkt MICROSOFT bliższy jest CIVILIZATION, ale w warstwie formalnej bardziej przypomina C&C. Nie ma kierowania całymi państwami ani podbijania wielkiego świata, nie ma potrzeby planowania długotrwałych wojen, wypraw czy opracowywania dalekosiężnych planów strategicznych. W AGE OF EMPIRES wszelkie aspekty wymagające mózdżenia zostały uproszczone, niekiedy

przystosowane do poziomu efektywności chłopskiego rozumu, a czasem po dziecinnemu strywializowane. Cechy te plus zalety bardzo przyjaznego interfejsu czynią z tego produktu idealny poligon doświadczalny dla początkujących i tych, którzy gier strategicznych wciąż się boją.

Decybeliusz

Microsoft

DYSTRYBUTOR PC – MICROSOFT CENA: –PO
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

BATTLEGROUND 6

NAPOLEON IN RUSSIA

Chwytliwa tematyka słynnych bitew historycznych wypromowała serię BATTLEGROUND, ale szósty tytuł (a za chwilę siódmy – BULL RUN) różniący się od pozostałych zaledwie treścią, to już lekka przesada. Jasne jest, że propozycja TALON SOFT, nie oferując żadnych nowatorskich rozwiązań wpływających na atrakcyjność gry, miała, musiała(!) położyć nacisk na aspekty historyczne. Tymczasem NAPOLEON IN RUSSIA potwierdza mniemanie, że Amerykanie niezbyt dobrze czują się w realiach europejskich i drugi po WATERLOO (SS'38) bardzo zresztą podobny produkt, pełen jest niedociągnięć.

KOCHAJMY SIĘ

Opiewany przez samego Mickiewicza rok 1812 mijał zgodnie z nadziejami wieszcza, aż do momentu zajęcia przez armię napoleońską Moskwy. Epizod ten poprzedziła bitwa pod Borodino, datowana na 7 września. Do tego dnia wojska rosyjskie i francuskie przemieszczały się na wschód, stoczywszy jedno potężniejsze starcie o Smoleńsk, który był ważnym strategicznie węzłem dróg. Rosjanie gościnnie udostępniali zachodnie rejony swego imperium, zgodnie z założeniami feldmarszałka Kutuzowa, aby unikając otwartej konfrontacji wciągnąć ponad milionową armię napoleońską jak najdalej w głąb kraju. Jednak arystokracja wymusiła na carskim wodzu przyjęcie bitwy, bo taktyka zostawiania Francuzom spalonej ziemi oznaczała własnoręczne spalenie opuszczonej Moskwy, do czego zresztą doszło, tyle że już po odwrocie spod Borodino.

Sama bitwa nie przyniosła rozstrzygnięcia, jedynie poważnie wykrwawiła obie strony, co wobec odległości dzielącej od ojczyzny, dotkliwsze okazało się dla Bonapartego, mimo że armia Kutuzowa poniosła większe straty. Carski wódz większość działań przespał, jednak na jawie zdążył wybudować w okolicach wsi Borodino forty, które miały powstrzymać marsz wojsk napoleońskich. Nie powstrzymały...

Doszło do wyczerpujących walk frontalnych i historycy winią Napoleona za niedostateczne działania oskrzydlające. Rosjanie wprawdzie bitwy nie przegrali, ale oddali pole i Moskwę. Dopiero potem oziębiło się i cesarz Francuzów zmuszony został zrobić sobie wakacje na Elbie, uprzednio pozostawiając swoich ginących żołnierzy.

WE FRAKU PRZEZ KNIEJE

W NAPOLEON IN RUSSIA wiernie potraktowano zestaw i rozmieszczenie jednostek – są prawdziwi dowódcy (niektórzy tylko z błędami w nazwiskach), oddziały – także polskie pod komendą księcia Józefa Poniatowskiego, ale rozmieszczenie wojsk na mapie pozostawia wątpliwości – Amerykanie potraktowali kolumnę marszową na swój nowoczesny sposób i jednostki z trójkolorowymi sztandarami prą przez lasy, nie gubiąc szyku ani drogi. Najwyraźniej termin „kolumna" kojarzy się za oceanem wyłącznie z czołgami...

Sposób realizacji walki również nie całkiem oddaje specyfikę epoki. Rozwiązania, miałem wrażenie, nie różnią się od tych stosowanych w rozgrywkach przeprowadzanych w poprzednich tytułach BATTLEGROUND, głównie dotyczących wojny secesyjnej. Być może jest to efekt zbyt ogólnego potraktowania jednostek: podstawową stanowi regiment, więc formacja w jaką jest ustawiony – tak ważna dla działań militarnych epoki – nie odgrywa tu roli.

KTÓRĘDY NA GRUNWALD?

Cykl battlegroundowski zdążył już przyzwyczaić do szczegółowo rozwiązanych faz walki w trakcie kolejki: ruch, ostrzał defensywny, ostrzał ofensywny, szarża kawalerii, atak piechoty. Pomiędzy nimi wyświetla się mnóstwo okienek, rejestrów, filmików mocno dezorientujących w sytuacji. Twórcy od długiego czasu konsekwentnie ignorują fakt, że im więcej wydzielonych sztucznie opcji gry oraz trybów ukazywania mapy: 2D, 3D, powiększona, normalna, schematyczna, tym gorszy przegląd sytuacji i tym samym trudniej grać. W trybie powiększonego obrazu 3D najlepiej ukazano oddziały i walkę, jednak po kilku ruchach trudno się zorientować, gdzie kto stoi względem siebie. Tryb odleglejszy daje w miarę niezłe spojrzenie na pole boju, ale oddziały trzeba podglądać w oknach. Dlatego nieodzowne są ciągłe przełączenia mapy, co powoduje rozwijanie kolejnych okien, więc najwyżej można sobie wyrobić wyobraźnię przestrzenną, zapamiętując ustawienia całej armii. Interfejs jest jednym z najupierdliwszych, jakie widziałem i od wielu części serii nie ulepszono go. Świadczy to tylko o braku jednej, za to dobrej koncepcji przedstawienia i prowadzenia bitwy.

WOJNA I PRZEDPOKÓJ

Oddziały prezentują się ładnie, chociaż ten poziom wizualny osiągnęły już w WATERLOO, schemat walki dawno zdążył się znudzić, podobnie jak stereotyp wielowarstwowej mapy czy nieefektowne podstawki pod źle odcinające się od scenerii jednostki. Krótko mówiąc, gra nie ma żadnych atutów pozwalających wyskoczyć jej przed szereg, w nadmiarze zaś emanuje cechami, które zbrzydły najzagorzalszym zwolennikom serii. Wobec niezbyt wysokich zalet edukacyjnych, po kilkunastu posunięciach zaczyna być śmiertelnie nudno i to się nie zmienia do samego końca.

Decybeliusz

TalonSoft/Empire

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: –,00
PC WIN 3.x, WIN '95 Min. P75, 16 MB RAM

OCENA: 3/10

Powoli zapadał zmierzch. Przytulna karczma, tkwiąca od wielu lat w samym środku wojennej zawieruchy, jak zwykle o tej porze pełna była gości. Tradycja nakazywała, aby każdy przejeżdżający nieopodal śmiałek zatrzymał się tu i przy kuflu przedniego piwa pogawędził z innymi, spragnionymi sławy i pieniędzy (a może w odwrotnej kolejności) kandydatami na bohaterów. Raczej nie grzeszyli oni zaletami moralnymi, a w toczącym się od lat sporze między dwoma synami lorda Ironfista popierali tego, który więcej im zaoferował.

Ogień wesoło huczał w kominku, a goście skupieni przy kilku stołach cicho rozmawiali. Nie wszyscy zauważyli, gdy do karczmy weszła wysoka, zakapturzona postać. Widać karczmarz znał przybysza, bo skinął mu głową i zaprowadził do stołu, przy którym siedział samotnie chudy mężczyzna.

▪ ▪ ▪

Kiedy ostatnio spytałam kilka osób w co obecnie grają, okazało się, że koleżanki i koledzy, a także koledzy i koleżanki kolegów i koleżanek ciągle bawią się w HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2. Tak więc po raz kolejny odpaliłam tę grę i stało się. Wpadłam. Postanowiłam jednak na chwilę wynurzyć się z bagna uzależnienia i podzielić się z wami kilkoma uwagami dotyczącymi HOMAM2. Co prawda, pisaliśmy już o tej grze (w SS'43), ale przecież sama recenzja nie wyczerpuje tematu.

Pierwsza część tej strategii była superprzebojem, a jej bardzo rozbudowana kontynuacja ma szanse wejść do kanonu klasyki komputerowej. Dlaczego ten tytuł okazał się takim hitem? Myślę, że w umiejętny sposób połączono w nim strategię i barwną opowieść fantasy, otrzymując dzięki temu grę, która podoba się nie tylko fanom tych dwóch gatunków. HOMAM2 ma śliczną, kolorową grafikę, ładne i ciekawe plansze oraz miłą dla ucha muzykę (nawet ze wstawkami arii). Możemy rozgrywać pojedyncze scenariusze, ale i uczestniczyć w większej kampanii, w której opowiemy się za którymś z pretendentów do korony, synów lorda Ironfista, wybierając zło lub dobro. Możemy także sami stworzyć swoją przygodę, do czego służy edytor map. Podczas gry musimy wykonać mnóstwo zadań, które na całe szczęście nie polegają wyłącznie na mordowaniu kogo popadnie. Oczywiście, wprawne oko stratega dostrzeże w tej grze także pewne niedoskonałości. Razi schematyczność rozgrywania bitew (komputer zawsze atakuje jednostki strzelające lub najsilniejsze), mała inteligencja komputerowych przeciwników, schematyczność niektórych map, małe zróżnicowanie trudności poziomów czy bezsensowność układania „puzzli".

Ale po kolei. Na początku zabawy musimy zdecydować (jeżeli uczestniczymy w kampanii), po której stronie się opowiemy. Możemy stanąć po stronie dobrego Lorda Rolanda albo złego Lorda Archibalda. Wtedy też zostaje nam przydzielona odpowiednia postać. W pojedynczych scenariuszach sami wybieramy, w kogo chcemy się wcielić. Do wyboru mamy 6 postaci (dwie nowe): Barbarzyńcę, Rycerza, Nekromantę, Czarodziejkę, Czarnoksiężnika i Czarodzieja. Od naszego wyboru zależy rodzaj wojsk, jakimi będziemy dysponować na początku, sposób walki, a także czary, których ewentualnie będziemy używać. Jest to trudny wybór, ponieważ wszystkie postaci mają zarówno wady, jak i zalety.

▪ ▪ ▪

Dyskutowali już dosyć długo i chociaż na początku rozmowa nie kleiła się, później, po kilku wypitych kuflach piwa, coraz odważniej poruszali różne tematy. Dosyć szybko okazało się, że Delanov (tak przedstawił się tajemniczy przybysz) wędrował na północ z zamiarem zaciągnięcia się do jednej z sześciu armii, których wodzowie rządzili teraz Terenami Północnymi. Jego rozmówca, chudy i wesoły Czap, otwarcie przyznał się, że i on miał takie zamiary. Wyruszył z przytulnej chaty ze wsi na zboczu Ostatniej Góry, z myślą przyłączenia się do armii Barbarzyńcy.

– Może nie ma zbyt silnych wojsk, ale duże wrażenie robią jego strzelcy: orki i trole.

Delanov pokręcił głową z dezaprobatą – A widziałeś kiedyś Barbarzyńcę dobrze posługującego się czarami? Ale zgadzam się, że ma słabe jednostki i nieźle trzeba się namęczyć, żeby je wyszkolić. Ja myślę raczej o zaciągnięciu się do armii Czarodziejki. Nie dość, że to piękna kobieta, to jeszcze dysponuje dobrze strzelającymi elfami i druidami. A widziałeś kiedyś w akcji feniksa lub jednorożca? Na własne oczy widziałem, jak jednorożec oślepił kilku pyszałków, którzy ośmielili się wejść mu w drogę. Szkoda tylko, że biedna Czarodziejka musi wybudować tyle rzeczy, żeby ci egoiści chcieli walczyć u jej boku.

– To tak samo jak u Czarodzieja. Trzeba pomagać mu przy rozbudowie, a do tego on ciągle potrzebuje coraz więcej surowca. Z drugiej jednak strony, w jego armii walczą aż trzy jednostki strzelające, które w razie potrzeby ochronią cię przed atakiem innych łuczników. Tytani to też nie byle siłacze. A poza tym, chociaż nie jestem zwolennikiem ksiąg, w mieście Czarodzieja mógłbym postudiować wiedzę tajemną, korzystając z Biblioteki.

– Zapomnieliśmy o Rycerzu. Chociaż po jego stronie niewielu chce walczyć, bo ma słabe jednostki, a jego chłopi to po prostu śmiech w karczmie. Sam kiedyś gołymi rękami pokonałem dziesięciu. Do tego w jego szeregach walczy tylko jedna jednostka strzelająca. Dobrze chociaż, że nie płaci wysokiego żołdu tej hołocie.

Czap skinął na karczmarza i potrząsnął pustym kuflem. Po chwili, kiedy dostarczono im piwo, ciągnęli dyskusję.

– Tak naprawdę to myślałem, żeby dołączyć do Czarnoksiężnika.

Delanov przechylił głowę i słuchał uważnie.

– Zaraz powiem ci dlaczego – Czapowi piwo powoli zaczynało uderzać do głowy. Przechylił się na zydlu i mętnym wzrokiem spoglądał w ogień. – To prawda, że i on potrzebuje dużo surowców, ale za to ma silne wojsko. Widziałeś kiedyś jego smoki? Kochany, na pewno nie widziałeś, bo tego się nie zapomina do końca życia. A jego hydry potrafią atakować kilku wrogów jednocześnie, chociaż są leniwe i wolno się poruszają. Ale od czego są czary, przecież Czarnoksiężnik dobrze się na nich zna.

– Może masz rację – Delanov pokiwał ukrytą w kapturze głową – ale szczerze ci powiem, że najchętniej przystałbym do Nekromanty. Lubię twardych wojaków, a jego wojsko do takich należy. Nie panikują w walce, a do pełni szczęścia potrzebują pieniążków, a nie byle surowców. To lubię, pieniądze, hmm... Szkoda tylko, że Smoki Szkielety nie są takie dobre jak inne smoki. Ale cóż, nie można zbyt wiele wymagać od biednych kościanków. Zawsze pozostaje nadzieja, że dzięki umiejętnościom Nekromanty część zabitych wrogów powstanie z martwych, choć już jako szkielety.

– Zaraz, zaraz – przerwał mu Czap – nie uważasz, że twoja obecność może źle wpłynąć na morale wojska szanownego pana Nekromanty? Przecież nawet dziecko wie, że morale takiej armii ucierpi, jeżeli dołączy do nich ktoś inny niż martwiak. Tak więc ty nie jesteś najlepszym kandydatem.

– Mylisz się, kochaniuteńki – zaprotestował Delanov, któremu od dłuższego czasu psuł humor fakt, że kundel karczmarza ciągnął go pod stołem za kawałek bandaża, którym setki lat temu obwiązali go mumifikatorzy.

Tak więc sami widzicie, że wybranie odpowiedniej postaci nie jest takie łatwe. Pomóc nam w wyborze może fakt, że na początku rozgrywki każda postać posiada określone umiejętności (które można także zdobywać lub zwiększać).

Umiejętności

Łucznictwo – lepiej strzelamy (na początku gry nikt nie dysponuje tą umiejętnością).

Balistyka – lepiej operujemy katapultą (przydatne zarówno podczas oblężenia, jak i obrony zamku) – posiada ją Rycerz.

Dyplomacja – czyli jak przekonać wroga, że w naszej armii będzie mu lepiej.

Orli wzrok – albo raczej sępi wzrok, czyli jak nauczyć się czaru, który został użyty przeciwko nam w walce.

Finanse – money, money, money.

Dowodzenie – sprawi, że wojsko pójdzie za nami nawet w ogień – posiada ją Rycerz.

Logistyka – czyli jak szybciej się poruszać.

Fart – czyli jak fartownie wygrać walkę.

Mistyka – coś dla osób posługujących się magią, szybciej odzyskują jej punkty.

Nawigacja – czyli jak być sobie sterem, żeglarzem i okrętem oraz pływać dalej – posiada ją Czarodziejka.

Nekromancja – czyli jak przekonać zabitych wrogów, aby dołączyli do naszej armii – posiada ją Nekromanta.

Znajdowanie Drogi – czyli jak szybko przebrnąć przez grząskie piaski – posiada ją Barbarzyńca.

Odkrywanie – czyli sokoli wzrok, który pozwala widzieć tak daleko, jak ludzkie – posiada je Czarnoksiężnik.

Mądrość – niezbędna (nie da się ukryć) do nauczenia się zaklęć z poziomów wyższych od drugiego – posiada ją Nekromanta, Czarodziejka, Czarnoksiężnik i Czarodziej

---

A kiedy przebrniecie już przez wybór postaci, będziecie musieli, rozbudowując swoje królestwo, zdobywać coraz więcej surowców, coraz więcej złota i nie unikniecie przez to walki z najróżniejszymi stworami, poczynając od elfów, a na martwiakach kończąc. Zanim zdecydujecie się na atak, powinniście zwrócić uwagę na poziom danej jednostki, np. łucznicy mogą być zwyczajnymi żołnierzami, ale zdarzają się wśród nich także doświadczeni weterani. Nie dajcie się więc ponieść chciwości i pazerności i nie szarżujcie na lepiej uzbrojonego wroga. Pamiętajcie także o tym, że początek każdej kolejki przynosi 1000 sztuk złota za każdy zamek, którego jesteśmy właścicielem oraz 250 sztuk złota za każde miasto i 1000 za każdą naszą kopalnię złota. Wybrana taktyka zależy oczywiście od was – możecie nastawić się na jakość produkowanych oddziałów albo na ich ilość (tysiąc chłopów to niezła armia). Myślę jednak, że warto posłuchać rad pewnego znanego nam władcy zamku, niejakiego Delanova.

Prawdę mówiąc, kiedy w końcu zdobyłem zamek, nie za bardzo wiedziałem, co z tym wszystkim zrobić. Oczywiście miałem plan, aby szybko i bezboleśnie się wzbogacić, ale jak sami wiecie, plany nie zawsze można zrealizować. Teraz z dumą mogę stwierdzić, że jestem osobą niezmiernie bogatą, a i sam Lord Archibald osobiście odwiedził mnie parę razy. Niestety (jak ja nie lubię tego słowa), nie mam już z kim walczyć, a niezmiernie lubię od czasu do czasu kogoś rozgromić. Posłuchajcie więc, śmiałkowie, moich rad, a może to wy staniecie się godnymi przeciwnikami.

Już w pierwszym tygodniu zarządzania musicie zająć się zamkiem. Przede wszystkim od razu wybudujcie Statuę i Podziemia (jeżeli jesteście Czarodziejami), a nie będzie wam tak bardzo doskwierał brak złota. Drugiego dnia radzę zabrać się za wybudowanie studni, która pozwala werbować w każdym tygodniu o dwie jednostki każdego typu więcej. Ponadto tzw. budynek hordy, inny dla różnych typów wojsk, doda nam do najsłabszych wojaków ośmiu nowych. Wybudujcie na początku jak najwięcej różnych siedlisk, z których będziecie mogli werbować jednostki, a dopiero później pomyślcie o ulepszaniu tych kwater. A, dalej róbcie co chcecie, nie będę wam się przecież podkładał pod topór. Do zobaczenia na polu walki!

Tłumaczenie dla posiadaczy wersji Polskiej: Knowledge znaczy wiedza, EKran hero to oko bohatera, a Lady Kathryn the Czarusia to prawdopodobnie Angelika rosyjskiego pochodzenia

Nic dodać, nic ująć. Trzeba brać się do roboty. Pomocny może się okazać doskonale przetłumaczony i przejrzysty podręcznik do gry.

Na koniec zagadka. Z czego pochodzi następujący fragment?

"Zapadł mrok. Dzielny mumń jechal na swoim wiernym koniu z dzielna armia. Byl zadowolony, bo w swoim miescie mial juz stos czach, z ktorego byl bardzo zadowolony, a takze lepszy cmentarz. Byl tez zaprzyjaźniony z Czarusia, która dowodzila reszta wojsk. Ostatnio tez udalo mu sie pokonac sporawo rycerzy. Wtem zauwazyl paka elfow..."

Puchar Lorda Delanova otrzymują wszyscy ci, którzy domyślili się, że jest to historyjka powstała z połączenia różnych zwrotów ze spolszczonej wersji gry. Zawodnikom gratulujemy, a twórcom takiego przekładu szczerze współczujemy. Tak więc, choć ogólna ocena gry jest bardzo wysoka, to przekład polski otrzymuje od nas 2 punkty. Dlaczego aż tyle? Za dobrą zabawę, którą mieliśmy czytając napisy w naszym (chyba) języku. Ale przynajmniej osoby, które nie znają języka angielskiego, szybciej dokonają przekładu tekstu z języka polskawego na polski, niż z angielskiego.

Krupik

New World Computing

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 140,00
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 43

OCENA: 8/10

Nawet jeszcze nie wiecie w co wdepnęliście. COUNTERSTRIKE to coś więcej niż tylko dodatkowy pakiet misji do RED ALERT. To wymysł najbardziej perwersyjnych i zepsutych umysłów na jaki traficie, aż do momentu wydania kolejnego dzieła spod znaku WESTWOOD. Dodatkowe misje do C&C – COVERT OPS były naprawdę trudne i niewiele jest osób, które podołały rozwaleniu ich wszystkich (czy to ze znudzenia, czy też z powodu zbyt wysokiego stopnia trudności). A COUNTERSTRIKE ludzi, którzy wymiatali w tamtym pakiecie, zjada na śniadanie.

Przykład C&C: COVER OPS posłużył wszystkim fanom gier komputerowych za wzorcowy w sprawie kilkukrotnego zbijania kasy na tym samym pomyśle. W pakiecie bowiem nie można było odnaleźć ani nowych broni, ani budynków, ani nawet nowych animacji pomiędzy misjami. Po prostu rzucono gracza na wody świetnie mu znane – zmieniały się tylko nieco (a nawet bardzo) scenariusze, ale cel i środki pozostawały dokładnie te same. Znacznie wyższy był tylko stopień trudności.

Zupełnie inaczej ma się sprawa w przypadku RED ALERT: COUNTERSTRIKE. Dorzucono parę nowych jednostek, w niektórych misjach pozmieniano uzbrojenie starym, no i dowalono kampanię z mrówkami. To w rezultacie tchnęło w grę odrobinę świeżości. Fakt, że programiści nie wysilili się zbytnio jeżeli chodzi o animacje czy wprowadzenia przed walkami, ale WESTWOOD powoli nas już do tego przyzwyczaja.

CZAS NA ŚMIERĆ

Zakładam, że każdy, kto wszedł w posiadanie COUNTERSTRIKE, przeszedł już w RED ALERT do końca kampanię chociaż jednej ze stron. Wiecie więc, że oprócz kilku ostatnich, misje do najtrudniejszych nie należą (przynajmniej na poziomie Medium). Zasiadając do monitora i odpalając płytkę z COUNTERSTRIKE na pewno myślicie, że jesteście już doświadczeni. Na pewno sądzicie, że nawyki, jakich nabraliście przy grze w RED ALERT pomogą wam w spokojnym ukończeniu misji, które oferuje nowy pakiet. Może nawet jesteście tego pewni. Ale tak naprawdę to cholernie się mylicie.

Punkt 1: Czas. W wielu misjach odgrywa on bardzo ważną rolę. Oczywiście w RED ALERT też były misje z bodźcem czasowym, ale w COUNTERSTRIKE sytuacja ma się odrobinę inaczej. W misji Fall of Greece 1: Personal War wydarzenia rozgrywają się w tak szalonym tempie, że przejście jej za pierwszym razem graniczy z cudem. W misji tej należy przeprowadzić generała Stavrosa i Tanię do punktu ewakuacyjnego. Po drodze mijać będziemy wioski atakowane przez czerwonych, bazę greckich wojaków nękaną atakami nuklearnymi i nigdzie, ale to nigdzie nie będzie się można nawet na chwilę zatrzymać. Kluczem do powodzenia jest dobre zgranie jednostek, które będą nam rzucane na pomoc z naszą parą zuchów. Jest to naprawdę trudne i niejeden czołg i niejednego żołnierza będzie trzeba z premedytacją poświęcić, aby Stavros i Tania dotarli na miejsce.

Punkt 2: Klucz. To jest to, czego w RED ALERT nie było. Otóż duża część misji w COUNTERSTRIKE musi być rozegrana w jeden określony sposób – inaczej jest praktycznie niemożliwa do wykonania. Czasem takim kluczem może się okazać dobre wykorzystanie jakiegoś pojazdu (w Ant Mission 1 – stawiacza min, w Sarin Gas 2: Down Under – szpiega) lub ich grupy (w Legacy of Tesla – czołgów Tesli), czasem odpowiednie zagospodarowanie terenu, jaki pozostaje do dyspozycji, a czasem – selekcja w wyborze celu (momentami zbyt szybkie zaatakowanie jakiejś pozycji wroga może spowodować jego lawinowe kontrataki, które w zbyt wczesnym stadium mogą być nie do powstrzymania). Tak więc w COUNTERSTRIKE bywa, że momentami pomimo, iż masz całkiem dobre widoki na zwycięstwo, nie możesz działać pochopnie. Dlatego też radzę abyście grali bardzo uważnie. Patrzcie które z waszych działań wywołują najostrzejsze reakcje przeciwnika i przygotujcie się na nie. Przy użyciu tej miłej opcji Save, oczywiście. I próbujcie, próbujcie, próbujcie. Szczególnie minując drogi mrówkom.

Punkt 3: Skrzynie. Ze skrzynkami sytuacja ma się podobnie, jak w pierwszej części. W COUNTERSTRIKE jednak wyjątkowo warto jest ich szukać – każdy grosz się przyda, a uzdrowienie jednostek jest czasem na wagę złota. Przy okazji: po odnalezieniu skrzynki z uzdrowieniem dobrze jest zaczekać do momentu bitwy z użyciem większej ilości jednostek i dopiero wtedy ją wziąć. Dopalenie jednostek podczas ostatecznego ataku na bazę wroga może pomóc przechylić szalę zwycięstwa na twoją stronę. Miejsca, w których ukryto skrzynki są dosyć standardowe – w wioskowych budynkach (dlatego pal je i niszcz), platformach wiertniczych, na odległych krańcach mapy, w ruinach wrogich instalacji czy w ciężarówkach. Pamiętajcie – jeżeli gdzieś stoi jakaś samotna ciężarówka gotowa ruszyć, gdy tylko się zbliżycie – prawie na pewno przewozi jakiś godny uwagi ładunek. Nie zapominajcie też, że i woda może kryć w swoich odmętach niejedną miłą niespodziankę.

Punkt 4: Podziemia. W COUNTERSTRIKE są dwie misje rozgrywające się w podziemnych bazach – Sarin Gas 2: Down Under i Mousetrap. Trzeba w nich przeprowadzić żołnierzy przez bazę w jakimś określonym celu. W tych misjach często będzie trzeba uruchamiać różne panele sterujące w celu rozwalenia wrogich instalacji czy też uruchomienia systemów obronnych. Zasada jest prosta – jeżeli tylko w czasie penetracji bazy natkniecie się na coś, co wygląda jak terminal – natychmiast należy tam wysłać człowieka. Czasami jednak może się okazać, że obsługiwać terminale mogą wyłącznie inżynierowie – ale tylko w tych misjach, w których są oni dostępni.

Punkt 5: Nowy sprzęt. Misja Legacy of Tesla oferuje możliwość sprawdzenia, jak w boju radzą sobie czołgi Tesli. Mają one mniejszą moc niż wieżyczki stacjonarne, ale są za to dość mobilne. Sześć takich czołgów potrafi sobie poradzić z prawie każdym przeciwnikiem. Należy jednak pamiętać, że nie da się wyprodukować żadnego z nich, więc trzeba o nie dbać – zniszczone, są nie do odzyskania. Jest jeszcze jedna rzecz – w tej misji zbytnie zagłębienie się na teren wroga spowoduje, że zacznie on nękać cię bombą atomową. Dobrze jest więc zaatakować, gdy ma się już pokaźną armię.

Kolejna misja, w której będziemy mogli wykorzystać nowy sprzęt to Paradox Equation. Przy budowaniu bazy zauważycie, że ceny zwykłych ciężkich czołgów wzrosły do 1500 kredytów. Dzieje się tak dlatego, że są one tutaj wyposażone w zwoje Tesli. Przyjemnie patrzeć na zniszczenia, jakie sieją. W tej samej misji zobaczymy też w akcji Mamuci czołg z miotaczami ognia zamiast dział, super Miga i inne takie. W zasadzie prawie każda jednostka została wyposażona w jakąś nową broń. W misji Soviet Soldiers Chitzkoi & Volkov mamy do dyspozycji rosyjskiego komandosa. Jest on takim twardzielem, że pociski z jego guna rozwalają nawet opancerzone pojazdy, a on sam jest bardzo wytrzymały. Na dodatek Volkov ma do pomocy psa o dźwięcznym imieniu Chitzkoi, który jest lep-

szy nawet od Szarika. Daje ogromne susy i wcina wszystkich, jak chce. Jest prócz tego bardziej odporny, niż jego zwyczajni kuzyni. Ich team może rozwalić bazę wroga z przymkniętymi oczami. Dochodzi też w tej misji do konfrontacji z Tanią uzbrojoną w swoje dwie czterdziestki piątki. Nie muszę chyba dodawać, że nie ma ona w tym starciu żadnych szans.

Jest także misja, w której będziemy dowodzić usprawnionymi łodziami podwodnymi – Proving Ground. Ulepszony został przede wszystkim ich arsenał – mają torpedy nuklearne. Chyba nic więcej nie trzeba dodawać.

Punkt 6: Mrówki. Misje z mrówkami są chyba największą niespodzianką, jaką mogli sprawić nam panowie z WESTWOOD. Co

COMMAND & CONQUER RED ALERT COUNTERSTRIKE

prawda już w C&C można było napotkać (po dużym zamieszaniu) dinozaury, ale tam były one raczej ciekawostką. W COUNTERSTRIKE zaś, cztery misje z mrówkami układają się w kampanię. I to całkiem trudną. Wcielamy się w rolę dowódcy oddziału aliantów, który ma za zadanie sprawdzić, co się stało z wysuniętym posterunkiem. Po przybyciu na miejsce okaże się, że teren został opanowany przez duże, wredne mrówki. Co gorsza, są one dość wytrzymałe i cwane, a ponadto dysponują całkiem niezłą bronią. Stanowią więc całkiem duże wyzwanie dla naszych wojaków, ale od czego ma się głowę.

W pierwszej misji mamy za zadanie odkryć bazę spustoszoną przez insekty, dokonać w niej niezbędnych napraw (została mocno nadwerężona przez ataki owadów) i utrzymać się w niej przez trzydzieści minut (zegar odmierza czas). Nie będzie tak łatwo. Trzeba wyprodukować, a następnie rozsądnie korzystać z usług stawiacza min i bez przerwy uważać, żeby wszystkie drogi uczęszczane przez insekty były cały czas odpowiednio obsiane „przeciwpiechotnymi". Jest to misja typowo defensywna, a każdy wypad na wroga może być bardzo zgubny w skutkach. Radzę kilka razy pograć w tę misję i zwrócić uwagę na ataki, jakie przeprowadzają na nasze pozycje mrówki, ich ulubione ścieżki (pod koniec tej misji mrówki stają się bardzo przebiegłe i oprócz bardzo zmasowanych ataków odkrywają też nowe wejście do bazy) a następnie odpowiednio się przygotować. Za każdym razem przeciwnik zachowuje się tak samo, więc w sumie będzie można wypracować optymalny plan obronny. Ukończenie tej misji z utrzymaniem jak największej ilości jednostek i (przede wszystkim) budowli jest o tyle ważne, że misję drugą rozpoczniemy dokładnie w tym momencie, w którym kończy się pierwsza. A to oznacza również, że budynki, które stracimy w poprzedniej misji, będą w niej nieobecne.

Druga misja stanowi większe pole do popisu dla amatorów ofensywnych zagrań. Z ciekawszych wskazówek – rzućcie okiem na kasę w skrzyniach na południowo–wschodnim krańcu mapy. W misji tej należy ewakuować mieszkańców okolicznych wiosek i rozwalić mosty otaczające mrówczy kopiec. Najważniejsze jest umiejętne posłużenie się transporterem opancerzonym do zgarniania wieśniaków. Przy odrobinie szczęścia można łatwo przewieźć ich do miejsca oznaczonego flarami sygnalizacyjnymi (ich dym jest raczej zabójczy dla mrówek). Dalej już będzie bardzo ciężko. Trzeba przebić się przez obronę na wszystkich mostach a następnie rozwalić same mosty.

Jest to bardzo trudne. Trzeba wysyłać duże grupy czołgów i kiedy tylko się da nawalać w powierzchnię mostów. Uda się to zrobić tylko trzymając Ctrl – inaczej czołgi nie będą chciały atakować. Rozwalenie wszystkich mostów kończy misję numer dwa.

Numer trzy. Przy ustawianiu bazy dobrze jest rozejrzeć się za terenem najbardziej niedostępnym i odgrodzonym wzniesieniami. Nic bowiem nie daje tak dobrej osłony jak kawał solidnej skały. Ta misja sprowadza się do wyeliminowania mrowisk. Sama eliminacja jest dokonywana przez profesorków – zagazowują oni biedne mróweczki „na śmierć". Wystarczy tylko podesłać ich w pobliże kopców. Podczas swoich wędrówek po mapie natkniesz się na rosyjską bazę. Dobrze jest wejść w posiadanie lotniska – będziesz mógł bombardować przeciwnika i zrzucać spadochroniarzy. Oczywiście po drodze do bazy czerwonych należy załatwić w znany już sposób wszystkie kopce owadów. Po dotarciu do ostatniego mrowiska zbombardować wrogie pozycje, potem odwrócić nieco uwagę mrówek spadochroniarzami i przejść do głównego uderzenia. Wykończenie wszystkich mrówek i zagazowanie ostatniego kopca otwiera drogę do misji numer cztery.

DECYDUJĄCE STARCIE

Ta misja należy do niezbyt skomplikowanych, ale też na pewno nie do najłatwiejszych. Sprowadza się do systematycznego eliminowania wszystkich przeciwników. Najlepiej jest to robić wabiąc kolejne mrówki w zasadzki i rozwalając z karabinów. Przy okazji musi się też dostać larwom, no i tradycyjnie (ALIENS, SPACE HULK) królowej. Po drodze dobrze jest wykorzystywać panele do zagazowania mrówek i skrzynki do upgrade'owania jednostek. Powodzenia.

JEŚLI JESZCZE NIE WIESZ...

Wskazówki jakie zawarłem w powyższym tekście mogą posłużyć jedynie jako pomoc – większość prac myślowych musicie odwalić sami. Generalne wskazówki dotyczące rozgrywki zamieściliśmy w KOMPENDIUM WIEDZY 2, a szczegółowy opis wszystkich misji COUNTERSTRIKE znajdzie się w KOMPENDIUM 3.

P.S. Dla wszystkich, którzy jeszcze nie wiedzą jak uruchomić mrówcze misje: w menu głównym najechać kursorem na głośniczek na górze z prawej strony i trzymając lewy Shift kliknąć lewym przyciskiem myszy.

Banana Split

Westwood/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,oo
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10

W poprzednim numerze zamieściliśmy recenzję trzeciej części UFO; teraz przyszedł czas na krótki poradnik taktyczny. Krótki, bo X-COM: APOCALYPSE jest olbrzymi i grać można w niego miesiącami, a stron na opis mam tylko dwie. Pełny poradnik prawdopodobnie wydrukujemy w KOMPENDIUM WIEDZY 3. Na wstępie jedna uwaga – osoby przyzwyczajone do poprzednich części mogą mieć kłopoty z przestawieniem się na nowy interfejs, więc radzę przed grą przestudiować instrukcję. Interfejs jest niby podobny, ale jednak inny.

STRATEGIA

X-COM: APOCALYPSE, podobnie jak UFO: ENEMY UNKNOWN i X-COM: TERROR FROM THE DEEP, dzieli się na części strategiczną oraz taktyczną, dotyczącą misji bojowych agentów. W części strategicznej nasza uwaga skupia się przede wszystkim na zarządzaniu bazami X-COMu. Zacznijmy od tego, że zmienił się obszar działań naszej organizacji. Wprawdzie troszczymy się już nie o całą Ziemię, ale o jedno miasto – Megalopolis, a i tak dzieje się tyle, że mamy pełne ręce roboty. Na początku dysponujemy tylko jedną bazą, dość kiepskim sprzętem i słabo wyszkolonymi ludźmi, którym na szczęście można zaserwować trening, zarówno fizyczny, jak i psioniczny. Warto w miarę szybko postawić drugą bazę, najlepiej na drugim końcu miasta i najlepiej taką, która będzie miała największą powierzchnię do zabudowania. W sumie można mieć 8 baz. O hangary nie trzeba się kłopotać, gdyż są piętrowe i mieszczą wiele pojazdów. Budując drugą (lub trzecią) bazę należy sobie koniecznie zarezerwować więcej miejsca na zaawansowane technologicznie laboratoria (których projekty powstaną później, w toku badań). Zatrudniając ludzi należy zwracać uwagę na ich współczynniki – i to zarówno u agentów, jak i naukowców (zyskali wreszcie osobowość i przyjmujemy ich pojedynczo, a nie dziesiątkami, jak dawniej).

W UFO3 badamy dwie różne gałęzie nauki: biochemię i fizykę kwantową. Biochemicy przeprowadzają autopsje na dostarczonych im przez agentów resztkach kosmitów, a także prowadzą eksperymenty na przybyszach schwytanych żywcem (o ile w bazie jest Alien Containment). Badają też dane zebrane przez nasze sondy i statki w wymiarze Obcych. Wreszcie to dzięki nim odkrywamy wielką tajemnicę życia kosmitów i sposób na zwycięstwo. Jednak prace fizyków są dla nas o tyle ważniejsze, że przydają się w praktyce, gdyż to oni rozgryzają disrupcyjną (disruption – rozszczepienie) technologię Obcych i opracowują przydatny dla ludzi ekwipunek i broń.

Nad miastem i w jego okolicach znajduje się kilka bram międzywymiarowych, przez które przedostają się statki kosmitów. Niepotrzebne są już radary, aby je namierzyć. Po prostu wysyłamy myśliwce w pogoń, licząc że dościgną drania i uda im się go zestrzelić. Póki dysponujemy tylko kupnymi pojazdami, lepiej atakować kupą, wtedy straty będą mniejsze. Na początku mamy tylko myśliwiec Valkyrie i kilka rodzajów poduszkowców, jak Stormdog, Phoenix i ciężki Wolfhound uzbrojony w rakiety. Warto zakupić Howk Air Warriora – to bardzo szybki i silny myśliwiec. W każdy pojazd można wmontować różne rodzaje broni, od działek po wyrzutnie rakiet, a także (nowość!) różne rodzaje silników i dodatków w rodzaju systemów kontroli broni czy modułów pasażerskich i towarowych. W miarę rozwoju badań nasi fizycy opracują, a technicy wykonają lepsze statki, zbudowane przy wykorzystaniu poznanych technologii Obcych. Tylko one mogą bezpiecznie korzystać z bram międzywymiarowych. Wartość bojową mają Retaliator i prawdziwe monstrum – Annihilator – bardzo szybki, wytrzymały i pojemny. Annihilator zabiera na pokład aż 8 agentów. Można go uzbroić np. w wynaleziony Heavy Disruptor Beam (nie potrzebuje amunicji) i dwie wyrzutnie rakiet typu Disruptor Inversion Bomb (największy power!) i Disruptor Multi-Bomb (pocisk rozpada się na kilka mniejszych trafiających różne cele) lub Stasis Field Bomb (unieruchamia i osłabia cel). Dodatkowo można zapakować Large Disruptor Shield (emituje pole ochronne), Teleporter (pozwala na mikroskoki przestrzenne, utrudniające trafienie przez rakiety przeciwnika) i Dimension Shifter (umożliwia przemieszczanie się między wymiarami, bez konieczności korzystania z bram).

Kosmici mają 10 rodzajów statków. Sondy Obcych (Alien Probe) i pojazdy zwiadowcze (Scout Ship) to pryszcz, można je ignorować. Gorsze są Fast Attack Ships, bo bardzo szybkie, choć kiepsko opancerzone. Kiedy pojawi się Alien Transporter lub statek desantowy (Assault Ship), należy je zniszczyć, gdyż prawie na pewno dokonają zrzutu kosmitów na terenie miasta i później będziemy się z nimi borykać w misjach bojowych. Bardzo niebezpieczne są Destroyer, Bomber i Battleship wyposażone w pociski disrupcyjne. Uwaga, ten ostatni ma na pokładzie liczną załogę. Czasem trafi się Escort Ship, uzbrojony w Stasis Field Bomb. Jednak prawdziwe zagrożenie stanowi potężny Mothership, uzbrojony we wszystko, co tylko możliwe. Te statki sieją w mieście prawdziwe spustoszenie i dokonują zrzutu Overspawnów – wielkich jak budynki kosmitów, którzy idą i burzą wszystko na swej drodze. W starciach ze statkami Obcych wspierają nas siły Megapolu – miejskiej policji, ale na waszym miejscu nie liczyłbym zbytnio na ich pomoc.

W mieście od czasu do czasu zdarzają się zamieszki prowokowane głównie przez kult Syriusza. Można je zignorować lub dopomóc policji. Podczas walk powietrznych nad miastem lepiej ograniczyć używanie broni ciężkiej, gdyż zniszczenia aglomeracji ujemnie wpływają na nasz budżet, zasilany regularnie przez Senat. Każdy budynek w mieście należy do jakiejś firmy, z którą łączą nas stosunki przyjazne, neutralne bądź wrogie. Stosunek wpływa na kasę i możliwości zakupu towarów. Trzeba bowiem zaznaczyć, że ciężki sprzęt i ekwipunek, który kupujemy, jest produkowany przez konkretne firmy, z którymi lepiej nie zadzierać, przynajmniej póki nasi naukowcy nie wymyślą czegoś lepszego. Dlatego nie zawsze na rynku jest dostępne to, co akurat chcielibyśmy kupić. Stosunki można polepszyć, słono za to płacąc. Gdy brakuje nam gotówki, najlepiej sprzedać cały ten kosmiczny złom zebrany w misjach, a zalegający nasze magazyny; zostawmy jednak po sztuce do badań.

TAKTYKA

Misje taktyczne są w zasadzie dwojakiego rodzaju – możemy wysłać ekipę na miejsce zestrzelonego statku Obcych lub do budynku w mieście, gdy otrzymamy alarmujące doniesienie o zauważonych kosmitach. Podstawowa różnica jest taka, że te pierwsze misje są bardziej niebezpieczne, ale i bardziej dochodowe, zaś te drugie nie dość że powinniśmy wypełnić, to w dodatku przeprowadzić akcję możliwie delikatnie, tak aby nie dokonać zbytnich zniszczeń i nie spowodować ofiar wśród bezbronnych cywilów. Eksplozje potrafią zniszczyć ściany kilku pięter.

Przed każdą misją warto sprawdzić ekwipunek agentów. Ze starych czasów przetrwały technologie oparte na Elerium, broń laserowa, plazmowa (pistolet), podręczne apteczki (działające tylko na posiadaczu) i wiedza psioniczna w postaci Mind Benderów, pozwalających ogłuszać, przerażać bądź przejmować kontrolę nad ofiarą. Są też dostępne ciężkie pancerze Megapolu i lżejsze Marsecu. Warto zauważyć, że teraz każdy pancerz składa się z kilku części – po jednej na ręce i nogi, korpus i głowę. Napierśnik Marsecu ma wbudowane urządzenie pozwalające lewitować. W przyszłości nasi agenci zyskają pancerze disrupcyjne, bardzo odporne i zarazem elastyczne.

Na początek uzbrojenie jest kiepskie. Warto uzbroić ludzi w dalekosiężne i celne laserowe karabiny snajperskie Megapolu (uwaga: teraz mają magazynki) i ciężką broń w rodzaju M4000 Machine Gun Marsecu czy Auto Cannon Megapolu. Do tych ostatnich bardzo przydatna okazuje się amunicja eksplodująca (HE). Bardzo skuteczne są też gra-

naty, które mają opcję opóźnionego wybuchu. Granaty dymne ograniczają widoczność i utrudniają Obcym trafianie. Warto też zakupić, o ile będzie na składzie, Heavy Launchery Marsecu wystrzeliwujące różne pociski – od zapalających i eksplodujących, po gazowe (opracowane w przyszłości), rozpylające gaz zabójczy dla kosmitów, a nieszkodliwy dla ludzi (doskonałe w misjach miejskich). Do schwytania obcych żywcem używamy granatów ogłuszających i pistoletów Stun Grapple. Kilku ludzi powinno posiadać apteczki, zaś zwiadowcy skanery ruchu, aktywne cały czas.

Kiedy badania posuną się naprzód, nasi agenci zyskają lepszą broń. Godne polecenia są działka Devastator (odpowiednik Heavy Plasma z UFO), strzelające promieniem disrupcyjnym i nie wymagające amunicji. Równie skuteczne są też Toxiguny, pistolety wystrzeliwujące zatrute pociski (toksyna C jest zabójcza dla każdego Obcego). Najcięższą bronią jest Dimension Missile Launcher, wyrzutnia rakiet kierowanych o nieprawdopodobnej sile rażenia, zdolnych dziurawić pancerz statków obcych. Boomeroidy zastąpią granaty, gdyż są inteligentną bronią goniącą cel. Dodatkowo można wyposażyć agentów w bajery typu Personal Disruptor Shield (wytwarza pole ochronne odbijające pociski), Personal Teleporter (agent znika i pojawia się we wskazanym miejscu) czy Personal Cloacking Field (pole zapewniające prawie całkowitą niewidzialność).

Nasz przeciwnik posiada wiele różnych form. Robakowate Multiwormy i Hyperwormy są raczej mało groźne. Bardzo niebezpieczne są małe szare Poppery i żółte Brainsuckery. Te pierwsze bardzo szybko podbiegają i eksplodują z wielką siłą (jeden może skosić cały oddział stojący w kupie), dlatego trzeba starać się zastrzelić je możliwie daleko (trafione – wybuchają). Te drugie również trzeba unieszkodliwić za wszelką cenę, gdyż podbiegają do agenta i wstrzykują mu przez gardło (filmy „Aliens" się kłaniają) mikroorganizmy, które przejmują nad nim całkowitą kontrolę. Najczęściej będziemy mieli do czynienia Anthropodami – uniwersalnymi żołnierzami uzbrojonymi w broń disrupcyjną lub wyrzutnie (!) Brainsuckerów. Dobrymi żołnierzami Obcych są też Skeletoidy, często wyposażone w broń ciężką typu Disruptor Cannon, Dimension Missile Launcher czy Boomeroidy. Skeletoidy potrafią latać i są dość odporne na ataki psioniczne. Spittery to humanoidy, które zamiast głowy mają trąbę plującą jakimś zabójczym świństwem. Dowódcami Obcych są latające Psimorphy, atakujące naszych agentów telepatycznie. Rzadko spotyka się wielkich na dwa piętra Megatronów, posiadających wbudowaną w ciało broń organiczną dwojakiego rodzaju – promienistą i pociskomiotną.

X-COM APOCALYPSE

Kiedy rozpoczynamy misję, mamy do wyboru dwa tryby prowadzenia walki – w czasie rzeczywistym lub z podziałem na tury. Na początek polecam ten drugi, bo choć zakończenie misji zajmie nam nieraz parę godzin, to jednak będziemy mieli maksymalny wpływ na walkę. Misje rozgrywane w czasie rzeczywistym kończy się zdecydowanie szybciej (mimo możliwości pauzowania i zwalniania czasu), gdyż po prostu wszystko dzieje się naraz. Jeśli nasza ekipa nie będzie miała pancerzy disrupcyjnych i ręcznych emiterów pola ochronnego ani dysponowała olbrzymią siłą ognia, trzeba się liczyć z szybkim odwrotem. Przy okazji, warto zwrócić uwagę na ciekawą opcję ustawiania sposobu reagowania agentów – mogą oni zachowywać się normalnie, agresywnie lub defensywnie. Różnice widać zwłaszcza podczas gry w czasie rzeczywistym, ale i w drugim trybie, gdy zakończymy turę i pozostawimy agentom trochę jednostek czasu – zachowają się zgodnie z naszym ustawieniem.

Technik walki jest kilka – można utworzyć kilka oddziałów i przytłoczyć wroga przewagą liczebną (co nie zawsze jest możliwe, gdyż we wrakach często spotykamy się z oporem kilkudziesięcioosobowej załogi) lub stworzyć mały zgrany zespół superamanów. Osobiście preferuję ten drugi wariant – gram czwórką ludzi, którzy w przyspieszonym tempie nabywają doświadczenia i zyskują wyższe stopnie wojskowe. Po jakimś czasie robią się z nich prawdziwi killerzy. Niestety, trzeba często save'ować, co znacznie przedłuża czas gry. Zresztą misje bitewne i tak potrafią trwać do paru godzin, gdyż często będziemy mieli do spenetrowania po cztery, cześć a nawet dziewięć pięter – a więc prawie dwa razy większą powierzchnię, niż w poprzednich częściach UFO.

ŚWIAT OBCYCH

Do świata Obcych możemy się przedostać w taki sam sposób, jak oni do nas, czyli przez bramy międzywymiarowe. Niestety, póki nie będziemy dysponować solidną armadą (co najmniej trzy Annihilatory uzbrojone na full), lepiej tam zbyt długo nie przebywać – zaraz opada nas chmara wrogich niszczycieli i nie ma czasu nawet się rozejrzeć. Świat Obcych to właściwie ogromne miasto, które tworzą dziwaczne, biologiczne „budowle" o wyspecjalizowanych funkcjach. Są inkubatory, wysokie sypialnie, generatory bram, farmy czy żywe fabryki, w których „rodzą się" (dosłownie) organiczne statki Obcych. Dla nas największe znaczenie strategiczne mają trzy budynki – Spawning Chamber (w którym siedzi królowa obcych i produkuje jaja), Control Chamber (kwatera główna) i Megapod Chamber (serce reprodukcyjnego systemu miasta), którego zniszczenie teoretycznie zapewni nam zwycięstwo.

Rzecz jasna, każdy z budynków jest bardzo silnie broniony i kiedy nasi agenci znajdą się w środku, natychmiast opadają ich hordy Popperów, Brainsuckerów, zaś Skeletoidy miotają Boomeroidy i strzelają rakietami disrupcyjnymi. Jest ciężko, tym bardziej, że budynki Obcych połączone są ze sobą systemem kanałów, przez które przybywają posiłki.

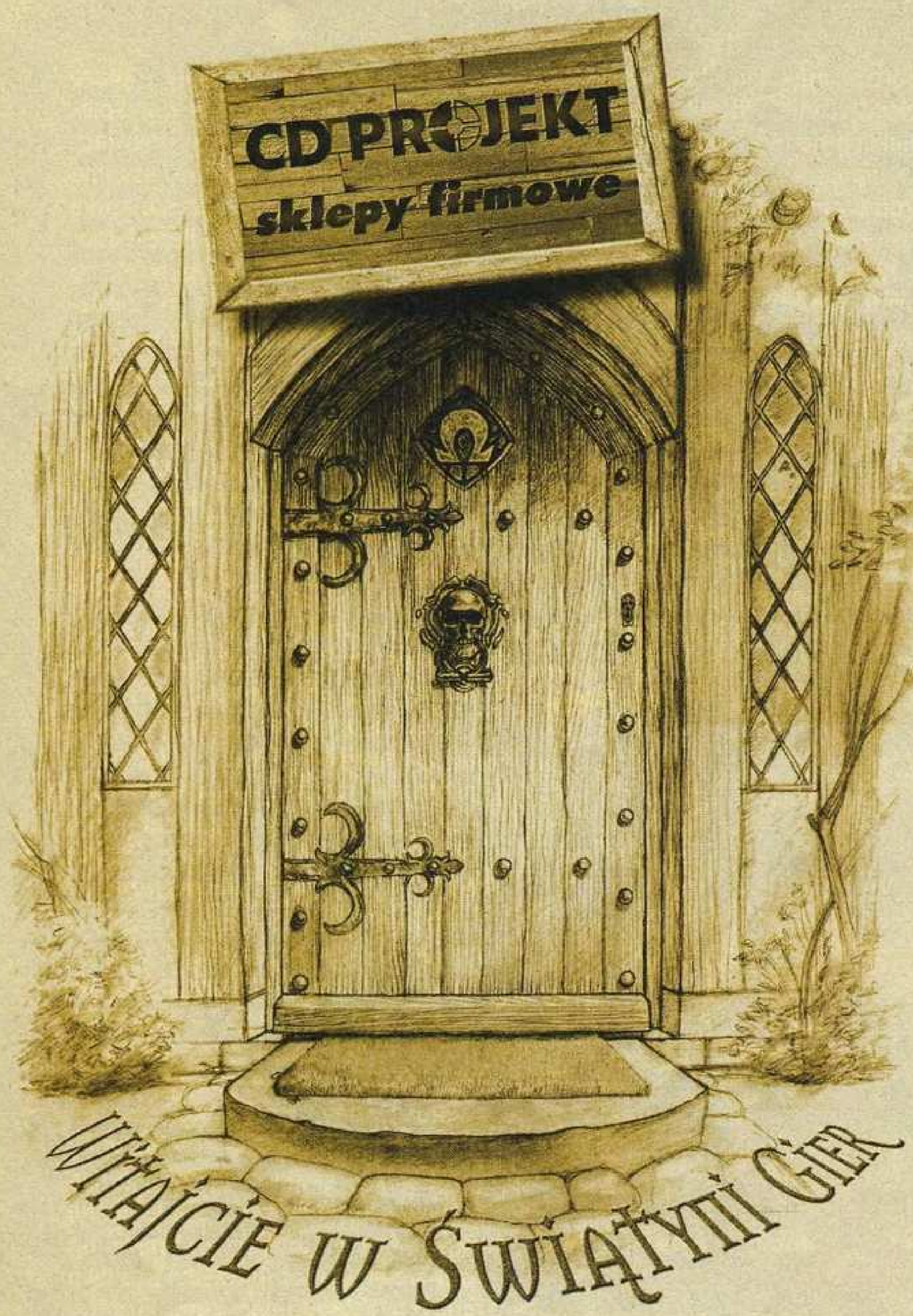
Na koniec tajemnica życia Obcych. Każdy gatunek kosmity jest tylko formą przejściową. Każda jednostka przechodzi ten sam cykl przemian, przeistaczając się w inne „gatunki" poprzez formę pośrednią, którą jest bezbronny Chrysalis. Wszyscy wykluwają się z jaj znoszonych przez królową (druga analogia do trylogii „Aliens"). Jednak prawdziwym naszym wrogiem są inteligentne mikroorganizmy, pływające w krwiobiegu ufoków. To one żądzą nimi wszystkimi i dążą do podbicia Ziemi. Teraz już wiecie, co i po co wstrzykują ludziom Brainsuckery...

Hunter

Microprose

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 47
OCENA: 8/10



Przyjdź do nas...

Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70, tel. (0-52) 46 13 37
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

...Bo On

Przyjdzie po Ciebie.

PlayStation

646,-

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi

- GRY
- AKCESORIA

- SEGA SATURN
- NINTENDO 64

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER

Przykładowe ceny gier:

DESTRUCTION DERBY 2	- 209 zł
DIE HARD TRILOGY	- 209 zł
FIFA '97	- 209 zł
GEX	- 189 zł
LOADED	- 178 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	- 209 zł
PANDEMONIUM	- 209 zł
RESIDENT EVIL	- 189 zł
SIM CITY 2000	- 199 zł
TEKKEN 2	- 189 zł

01-019 Warszawa ul.Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8^{30}-16^{30} tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335

skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

gry tv & konsole

© Psygnosis

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Cześć! To już ostatnia odprawa przed wakacjami, po raz kolejny spotkamy się dopiero we wrześniu. Na wakacje zapewne powyjeżdżacie do nadmorskich kurortów, w których, jak wiadomo, zabawa trwa całą dobę. Zwróćcie uwagę na salony gier video, których jest coraz więcej, zwłaszcza nad morzem. I tu mam małą prośbę – byłbym zachwycony, gdybym od każdego z Was otrzymał kartkę pocztową z listą automatów w salonie, do którego najczęściej wpadacie. Napiszcie też, który automat zrobił na Was największe wrażenie. Może na podstawie tego uda się stworzyć jakąś listę czy ranking... w każdym razie spośród nadesłanych kartek pocztowych wylosuję kilka osób, które otrzymają konsolowe oryginały. Przykro mi, ale nie wyrobiliśmy się z recenzją FIFA 64 – będzie musiała poczekać długie dwa miesiące, aż do numeru wrześniowego.

I jeszcze jedno: najlepszą konsolową grą multiplayer dla 8 graczy jest SATURN BOMBERMAN i nikt nie przekona mnie, że jest inaczej. A teraz nadszedł czas odpoczynku po trudach nauki w szkole – wyjedźcie gdzieś, opalajcie się i grajcie... na automatach!

Love, Gulash

czy wiesz, że...

● Planowana na wrzesień fuzja korporacji SEGA i BANDAI została odwołana! Zarząd BANDAI, wraz ze stojącym na jego czele Makao Yamashina, obawiał się, że połączenie firm odbije się na systemie pracy, zmuszając tym samym megakorporację do wypracowania zupełnie nowej struktury. Być może dobrze się stało, zważywszy że BANDAI odnotowała w zeszłym roku straty w wysokości 68 milionów dolarów.

● W związku z ostatnimi obniżkami cen wszystkie superkonsole, czyli PlayStation, Nintendo 64 i Saturn kosztują teraz w USA równo 149 dolarów. Po niedawnej obniżce cen w Nintendo i kilku dniach kalkulacji SEGA także zdecydowała się obniżyć cenę Saturna. Teraz wypada czekać, aż nowa cena dojdzie do Europy, co nastąpi lada dzień. SEGA obniżyła także cenę przystawki NetLink służącej do łączenia się z Internetem – obecnie kosztuje 99 USD, a więc o połowę taniej niż na początku. Pierwsza gra dla NetLink – VIRTUAL ON pojawiła się już w amerykańskich sklepach.

● NAMCO ukończyło pracę nad konwersją strzelaniny TIME CRISIS z automatów na PlayStation. Pracująca na płycie SYSTEM 22 maszyna trafiła do domów w pełnej postaci i zyskała dodatkowo całkowicie nowy scenariusz. Gra sprzedawana będzie ze specjalnym pistoletem made by NAMCO, podłączanym zarówno do konsoli, jak i do TV. Niedługo też pojawi się nowy shooter – GUN BULLET, wykorzystujący ten sprzęt.

● Japońska data wydania napędu magnetooptycznego 64DD dla Nintendo 64 została przesunięta na marzec 1998 roku. Nintendo informuje, że dzięki temu developerzy będą mieli więcej czasu na przygotowanie lepszych gier. Amerykanie i Europejczycy najprawdopodobniej ujrzą 64DD dopiero na gwiazdkę przyszłego roku.

● Już niedługo pojawi się konkurencja dla SOUL BLADE w postaci DYNASTY WARRIORS – fightera firmy KOEI, który do złudzenia przypomina TEKKEN 2

● SONY lada dzień zaprezentuje analogowy kontroler do PlayStation, który praktycznie nie różni się od obecnego – ma jedynie dwie nowe analogowe gałki po obu stronach. Pierwsze gry, które będą go wykorzystywać, to GEX 2, DEATHTRAP DUNGEON, FIGHTING FORCE, NINJA, TOMB RAIDER 2, CRASH BANDICOOT 2, WILD 9's, BUSHIO BLADE, RALLY CROS i SPAWN. Znakomicie prezentuje się trójwymiarowy wrestling WCW vs THE WORLD, w którym występują znani ze szklanego ekranu zawodnicy, powraca też wielki, siwy i łysawy Hulk Hogan.

● RUMBLE PACK to nazwa specjalnej karty do Nintendo 64, wkładanej do joypada od dołu. Będzie ona bundlowana razem z grą STAR FOX 64. Przystawka ma za zadanie wprowadzać joypad w wibracje, gdy sytuacja na ekranie stanie się ciężka – np. wybuchnie statek gracza lub kontrolowana przez niego postać dostanie w zęby. Przystawkę będzie wykorzystywać kilkanaście nowych gier; zobaczymy z jakim efektem. Premiera w USA – 30 czerwca br. Swoją drogą, STAR FOX 64 prezentuje się tak wspaniale, że na 100% będzie superhitem, kolejnym na długiej liście produktów na Nintendo 64. Za to w Europie powinna być już dostępna gra BLAST CORPS, która wygląda równie doskonale, oraz HEXEN 64, który oferuje graczom możliwość deathmatchowania w czterech na jednym telewizorze!

za miesiąc

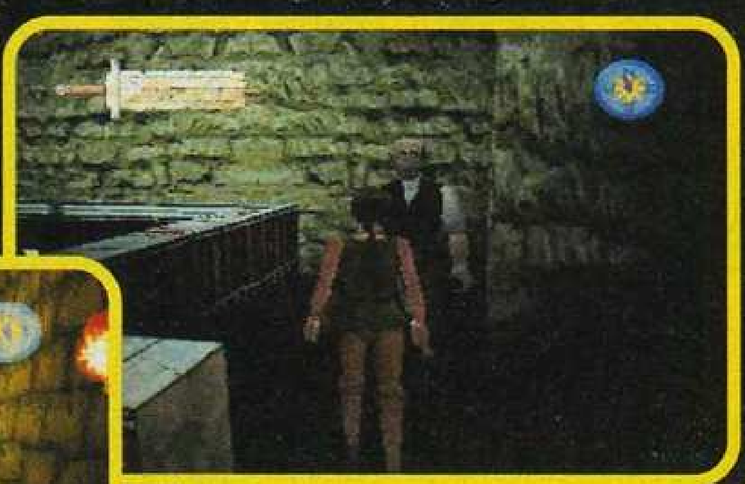
● A właściwie za dwa miesiące – po wakacjach – szykujemy coś ekstra, ale na razie nie chcę zapeszać. Poczekajcie, a zobaczycie...

EXCALIBUR 2555 AD

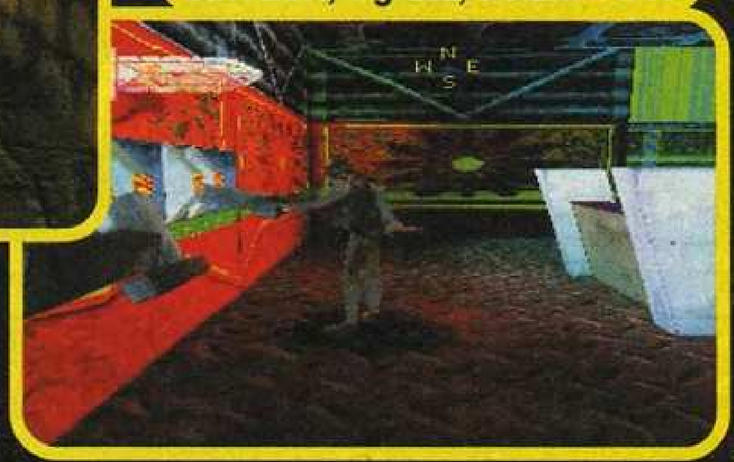
EXCALIBUR 2555 AD tylko pozornie (widok thrid-person perspective) przypomina znakomitą, platformową grę TOMB RAIDER. W rzeczywistości jest to dość poważna gra role-playing, którą stworzyli developerzy z firmy SIR-TECH, znani na PC choćby z serii WIZARDRY. Ich konsolowy debiut nie odbiega konwencją od tego, na czym znają się najlepiej, i jest interesującą propozycją dla wszystkich miłośników gatunku.

Gracz wciela się w postać córki Merlina, nadwornego maga i przyjaciela króla Artura. Zadaniem dziewczyny jest odzyskać legendarny miecz Artura, Excalibur, który na skutek czarów został przeniesiony daleko w przyszłość. Córa Merlina podąża za nim aż do roku 2555, gdzie – zanim odzyska miecz i odda go prawowitemu właścicielowi – przyjdzie jej stawić czoła wielu niebezpiecznym typom.

W grze występuje przeszło 100 postaci, z którymi trzeba rozmawiać – niektóre z nich udzielają porad, dzięki którym można ukończyć poziom, natomiast inne stają się integralną częścią budującej się w trakcie gry fabuły. Walka wręcz, czary czy wreszcie trudne i łatwe puzzle – wszystko to czeka na śmiałka, który podejmie wyzwanie. A spróbować warto, bo zachęca do tego znakomita oprawa gry. Doskonałe efekty świetlne i cieniowanie w czasie rzeczywistym to główne zalety engine wykorzystanego w EXCALIBUR. Postacie, z którymi toczy się rozmowa, w bardzo naturalny sposób poruszają ustami. Można też przełączać widok z kamery (a'la ECSTATICA).



SIRTECH, 1 gracz, OCENA: 7/10



EXCALIBUR 2555 to znakomita gra dla wszystkich miłośników gier RPG i przygodówek – długie godziny penetrowania lochów, interesujących interakcji z napotkanymi postaciami i rozwiązywania problemów zarówno przy pomocy miecza, jak i głowy. Dobra zabawa gwarantowana!

Ash

Dostarczył: Lanser

MICRO MACHINES v3

CODEMASTERS należy do grupy moich ulubionych firm piszących gry na konsolę, zaś ich slogan reklamowy „100% fun – 0% bullshit" jest jak najbardziej trafny – firma ta bowiem jeszcze nie wydała pełnego multimedialnego śmiecia, produktu, w który się kiepsko gra. Na widok trzeciej części MICRO MACHINES wraz z Wicikiem i Josephem rzuciliśmy wszystko, co było do zrobienia i popędziliśmy grać. Reszta wieczoru upłynęła nam na prawdziwie męskiej, emocjonującej zabawie – przy konsoli i coca-coli.

Wyobrażacie sobie wyścigi maleńkich pojazdów po naszych mieszkaniach (np. po stole bilardowym czy biurku) i ich okolicach – po ogródku (np. sadzawka, psia buda), śmietniku (o tak, prawdziwe szambo) lub też garażu (yeah, warsztat Bundy'ego)? MICRO MACHINES v3 to właśnie te żelaźniaki, którymi jeszcze nie tak dawno się bawiliśmy. Kilkanaście tras pełnych skoczni, ostrych zakrętów i innych atrakcji czeka na kierowców tych niewielkich pojazdów. Grafika jest świetna i bardzo kolorowa, zaś wszystkie obiekty w grze są w pełni trójwymiarowe. Podczas wyścigu kamera często zmienia pozycję, ukazując jak najciekawszy widok. Ultrapłynna animacja maszynek dodaje grze splendoru, podobnie jak znakomicie dobrana muzyka i efekty dźwiękowe. „Mikromaszynki 3" to perfekcyjnie dopracowany produkt, w którym każdy, kto choć przez chwilę w życiu czuł się graczem, odnajdzie olbrzymią porcję radości. Szczególnie polecam tryb multiplayer – dla tej gry warto kupić rozgałęziacz umożliwiający podłączenie do jednej konsoli czterech joypadów.

Ash

Dostarczył: Lanser

CODE MASTERS, 1–4 graczy, OCENA: 9/10

NANOTEK WARRIOR

Coraz rzadziej udaje mi się pograć w porządną „płaską" strzelaninę. Ostatnio wiele radochy sprawił mi jedynie znakomity IN THE HUNT, prosto od niekwestionowanych mistrzów 2D z CAPCOM. Wydaje się, że developerzy postanowili całkowicie przenieść się w trzeci wymiar, opuszczając powoli tonącą platformę 2D. I choć znane z automatów tytuły, takie jak CHOPLIFTER, RAIDEN czy też AIR SUPPORT na zawsze zapiszą się w pamięci graczy, dziś trzeba się cieszyć tym, co jest.

NANOTEK WARRIOR to najprawdziwsza hardcore'owa strzelanina wyprodukowana przez koncern VIRGIN. Hardcore'owa, bo mimo wszędobylskiej trójwymiarowości swoją szybkością i siłą przebicia (tak, tak) przywodzi na myśl stare hity. Pilotowany przez gracza pojazd zostaje rzucony na wielką i długą na paręset kilometrów rurę, która prowadzi aż do samego celu. Celem jest boss, którego należy zniszczyć pokonując po drodze niezliczone ilości jeżdżących, latających czy wreszcie stojących w miejscu nieprzyjaciół. Aby wykonanie zadania stało się bliższe realności, pojazd potrafi przyspieszać i zwalniać, podskakiwać ponad wrogą instalacją a także, co najważniejsze, okręcać się wokół tajemniczej rury. Mnóstwo, mnóstwo strzelania na bardzo wysokim poziomie, zwłaszcza że w pełni trójwymiarowa grafika jest szybka i płynna. Muzyka, jak przystało na futurystyczną strzelaninę, to klimaty euro-techno i trance. Bardzo dobrze komponują się z tym efekty dźwiękowe, dając niezłego łupnia rozkręconym na full kolumnom.

NANOTEK WARRIOR to jest to – adrenalina skacze o kilka oczek wyżej. Ze względu na wysoki poziom trudności NANOTEK WARRIOR trafi do gustu jedynie prawdziwych fanów strzelanin – zatwardziałym samcom z żądzą pożogi w oczach. Bardzo udany produkt.

Ash

VIRGIN, 1 gracz, OCENA: 7/10

NHL OPEN ICE

KONAMI '97, 1 Gracz, Ocena: 8/10

NHL OPEN ICE to konwersja z automatu wypuszczonego na rynek przez firmę MIDWAY – tę samą, która w swoim czasie dała nam wszystkie części MK. Za grę odpowiedzialny jest Mark Turmell, będący obok Tobiasa i Boona jednym z czołowych developerów pracujących w tej firmie. Dowodzony przez Turmella zespół specjalizuje się w zręcznościowych grach sportowych, pisanych z myślą o cion-opach, czyli głównie we wszystkich częściach znakomitego NBA JAM. NHL OPEN ICE to nic innego jak NBA JAM na lodzie – zasady rozgrywki pozostają te same, czyli właściwie ich nie ma. Są za to jak najmniej realistyczne zagrania zawodników (koleś skacze do góry na trzy metry i okręca się wokół z dziesięć razy, a dopiero potem uderza krążek), płonące bramki i wiele innych akcji nieobecnych w innych grach. W OPEN ICE na lodzie znajduje się naraz sześciu zawodników, a w bramce zawsze czuwa niekontrolowany przez gracza goalkeeper. Oprócz tego wszystko po staremu – Turbo, Pass i Shoot, a przy tym mnóstwo radochy.

To właśnie dla NBA JAM (między innymi) kilka lat temu nabyłem konsolę MEGADRIVE, dlatego z tym większą radością przystąpiłem do długich i wyczerpujących testów tego tytułu. Po dobrych kilkunastu godzinach szalonej rozgrywki jestem pewien, że nikt, komu podobał się NBA JAM, nie zawiedzie się na NHL OPEN ICE. Ten sam zespół autorów, identyczny sposób prezentacji, a także równie wysoka miodność. To kopie, tak jak kiedyś robił to niedościgniony po dziś dzień JAM.

Ash

Dostarczył: Lanser

Dostarczył: Lanser

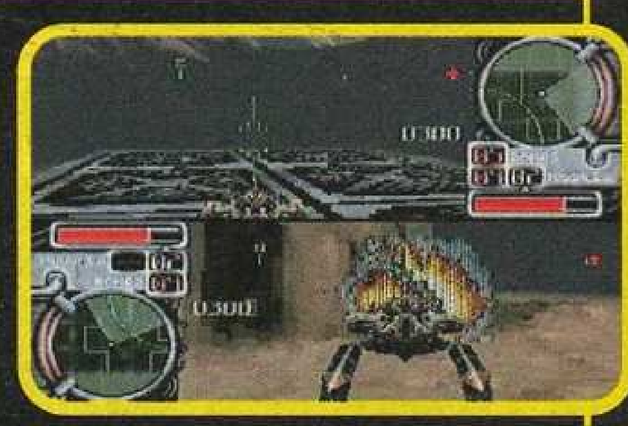
AMOK

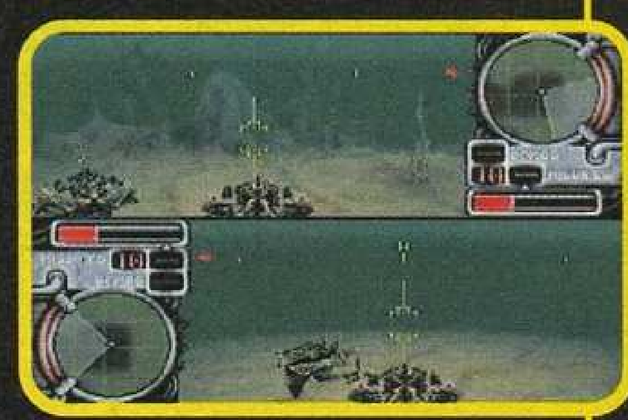
Po trwających blisko dwa lata przepychankach, AMOK wreszcie się ukazał. Niestety, AMOK jest dziś najwyżej dobrą strzelaniną. Niegdyś był istną rewelacją, dziś już nie robi takiego wrażenia.

Akcja rozgrywa się w świecie przyszłości, w którym królują wielkie megakorporacje prowadzące ze sobą nieustanne wojny. Gracz jest najemnikiem na usługach jednej z nich. Misje sabotażowe robota SlamBird mają miejsce zarówno na lądzie, jak i pod wodą. Zwykle ich celem jest zniszczenie części instalacji przeciwnika i dotarcie do wyjścia z sektora. Podczas gdy pod wodą robot zamienia się w amfibię, na lądzie biega na dwóch łapach, niczym klasyczny mech. Jest kilka rodzajów broni, są power-upy i mnóstwo przeciwników nie dających ani chwili spokoju. W odróżnieniu od wersji PeCetowej, mamy możliwość gry we dwóch na podzielonym na pół ekranie – dzięki temu gra żyje dłużej, zapewniając więcej zabawy i emocji. Niestety, po kilku godzinach gry wieje nudą, bo misje są do siebie bliźniaczo podobne i rozgrywają się w niemal identycznym środowisku – brakuje po prostu urozmaicenia.

Grafika stanowi połączenie trójwymiarowego, wygenerowanego przy pomocy fraktali krajobrazu z dwuwymiarowymi bitmapami, którymi są wszystkie ruchome obiekty. Animacja przesuwa się nienagannie płynnie i szybko, zaś eksplozje są prawdziwą ucztą dla oczu. Muzyka i efekty dźwiękowe spisują się przyzwoicie i nie przeszkadzają specjalnie w odbiorze reszty. Ale reszty właściwie nie ma, bo całość jest smutna, szara i nie oferuje zbyt wiele.

Ash





SEGA, 1–2 Graczy, Ocena: 5/10

HUDSON SOFT, 1–10 graczy,Ocena: 8/10

Dostarczył: Lanser

BOMBERMAN

Starsi gracze z pewnością pamiętają prześwietną gierkę DYNA BLASTER znaną zarówno z Amigi, jak i z PC. Nie wiadomo czemu komputerowy DYNA BLASTER od wielu lat znany jest posiadaczom konsol jako BOMBERMAN; pozostanie to chyba tajemnicą wydawców. Spośród wielu części tej gry, najnowsza, przeznaczona na konsolę Saturn jest zdecydowanie najlepsza, ze względu na olbrzymią liczbę poziomów, kolorową grafikę, muzykę prosto z kompaktu, mangowe filmy będące przerywnikami między poziomami oraz fakt, że w SATURN BOMBERMAN może zagrać jednocześnie 10 graczy.

Idea rozgrywki jest piekielnie prosta i miodna zarazem – poruszając się w labiryncie koleżka musi przy pomocy bomb pozbyć się wszystkich przeciwników. Zostawiane przez łebka bomby wybuchają z kilkusekundowym opóźnieniem, pozwalając graczowi na oddalenie się ze strefy rażenia. Z wybuchających ścian wydostają się bonusy w postaci zwiększenia liczby bomb stawianych na raz oraz power-upy powiększające zasięg rażenia. Dla jednego gracza przygotowano blisko 100 poziomów, jednak nie one decydują o wartości gry. SATURN BOMBERMAN jest jedną z najlepszych gier Multiplayer, w jakie można zagrać na konsoli. Nie ma nic przyjemniejszego niż walka na jednym ekranie (na 14 calach to prawdziwa mordownia) w cztery, osiem lub nawet dziesięć stłoczonych w ciasnym pomieszczeniu osób (potrzebne będą rozgałęziacze). Multiplayer mayhem na całego, a miodność tryska na wszystkie strony. Po prostu odjazd!

Ash

GHEN WAR

VIRGIN, 1 gracz, Ocena: 6/10

Rasa Ghenów przez długie lata uciekała przed swoimi prześladowcami, potężniejszymi od nich istotami z odległej galaktyki, które zwyciężyły w trwającej wieki wojnie. Ghenowie przybyli na Ziemię głosząc pokój i braterstwo – w zamian za możliwość schronienia się na Niebieskiej Planecie oferowali ludziom swoją technologię i współpracę w podbijaniu kosmosu. Wszystko przebiegało zgodnie z planem, aż tu nagle... Ghenowie postanowili przywłaszczyć sobie naszą planetę wypowiadając tym samym wojnę ludzkości.

Gracz jest tym Jedynym (którym to już z kolei?) mogącym ich powstrzymać. Zamknięty w pancerzu wielkiego robota musi utorować sobie drogę aż do głównego HQ wrogich istot i zniszczyć mózgi odpowiedzialne za całą operację.

Gra gwarantuje dużo strzelania do nieprzyjaciół i jeszcze więcej łażenia po labiryntach bazy obcych. Choć graficzny engine nie jest szczytem techniki, warto zauważyć, że wszystkie obiekty zarówno statyczne, jak i ruszające się, zbudowane zostały z trójwymiarowych brył i są renderowane w czasie rzeczywistym. Kolorystyka pierwszych poziomów nie przedstawia się najlepiej, dalej zaś jest już zgoła inaczej i po prostu dobrze. Bardzo miłym dodatkiem są profesjonalnej jakości sceny filmowe, które przeplatają akcję tworząc oś fabuły. Muzyka i efekty dźwiękowe także nie pozostawiają wiele do życzenia i dobrze pasują do gry. Ciągle jeszcze czekamy na tłuste czasy, które nastaną wraz z nadejściem DUKE NUKEM 3D i QUAKE. Wczesne bety tychże widziałem już w akcji. Prezentują się doprawdy wyśmienicie. Nie zmienia to jednak faktu, że w tej chwili GHEN WAR jest całkiem interesującą pozycją dla miłośników dużych mechów i na 100% ciekawszą niż żałosny DOOM, ale na tym polu i tak najlepszy jest EXHUMED.

Ash

SCORCHER

SCORCHER to druga po AMOK gra napisana przez zespół SCAVENGER, która szturmuje konsolę Saturn. Tym razem są to wyścigi futurystycznych pojazdów, rozgrywane pośród zgliszcz niegdysiejszych metropolii. Na każdej z sześciu tras znajduje się masa przeszkód – od dziur, rur i innych śmieci, nad którymi trzeba przeskoczyć, aż po zdradliwe zakręty, do pokonania których konieczne okazuje się zwolnienie do minimalnej prędkości. Vexoid to poduszkowiec, szybuje więc tuż ponad ziemią i jest bardzo wrażliwy na nierówności terenu. W SCORCHER trzeba każdą trasę poznać niemal na pamięć, trzeba wiedzieć, w którym miejscu znajdują się wszystkie przeszkody i dodatki (Turbo i Jump). Inteligentni przeciwnicy nie ułatwiają zadania – oni znają całą trasę bardzo dobrze. W SCORCHER nie można strzelać, całą broń gracza stanowi więc wskaźnik Turbo, zręczność i znajomość trasy.

Grafika jest szybka i płynna, a przy tym miejscami kolorowa, w przeciwieństwie do AMOK. Za oprawę dźwiękową odpowiada płynący nieprzerwanie z kompaktu techniczno–industrialny soundtrack i słabe efekty dźwiękowe. Bardzo często okazuje się, że wspaniała oprawa nie idzie w parze z miodnością. SCORCHER jest miodny, ale dopiero gdy się w niego dłużej pogra, opanuje trudne sterowanie i nauczy na pamięć wszystkich tras. Gracz, który zdecyduje się na dłuższą sesję ze SCORCHER, musi wykazać się małpią zręcznością i nieziemską dawką cierpliwości. Futurystyczne wyścigi to temat raczej omijany przez twórców gier na konsolę Saturn, jeśli więc ktoś gustuje w takich klimatach, SCORCHER może okazać się dla niego interesującą propozycją.

Ash

GT INTERACTIVE, 1 gracz, Ocena: 6/10

Dostarczył: Lanser

82-300 Elbląg,
ul. Skrzydlata 1a
http://www.lanser.com.pl

LANSER

TYLKO U NAS

PlayStation

Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda Chinch lub Euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki ! Aby zamówić Play Station wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

PlayStation + Super Pad ~~728 zł~~ **679 zł**

PlayStation + Super Pad + Karta Pamięci **768 zł**

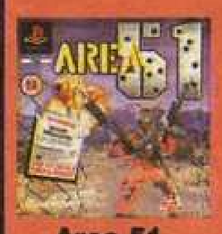
PlayStation Pack I ~~796 zł~~ **749 zł**

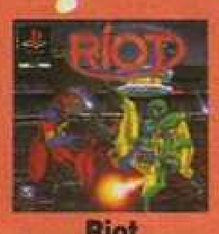
Zestaw: konsola + gra do wyboru:
Primal Range, Assault Rigs, Galaxian 3

PlayStation Pack II ~~836 zł~~ **799 zł**

Zestaw: konsola + gra do wyboru:
The Hunt, Project X2, Descent, Return Fire

Nowości


Area 51

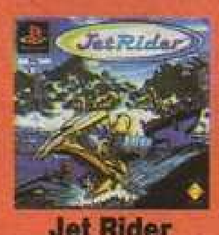

Riot

Speeder

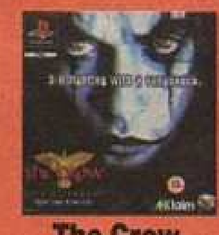
Soccer 97

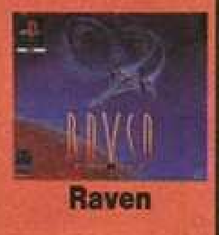
Tempest

Contra

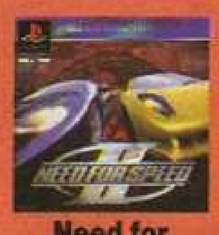

Jet Rider

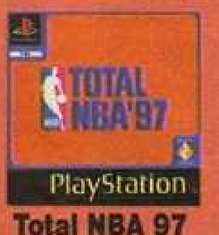
Mechwarrior 2


The Crow


Raven

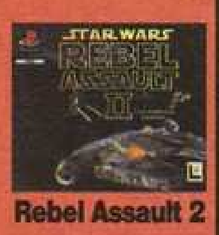
Porsche Challenge


Need for Speed 2

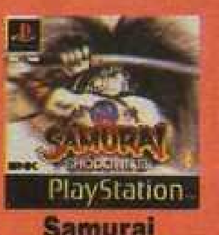


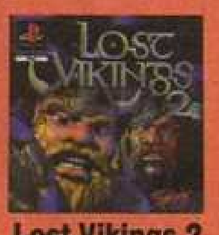
Total NBA 97

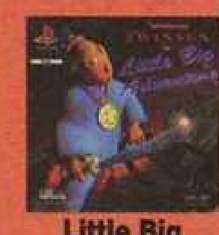
Soul Blade


Rebel Assault 2

The King of Fighters 95


Samurai Shodown 3


Lost Vikings 2


Little Big Adventure

oraz

Epidemic
Exhumed
Hexem
King´s Field
NHL Face Off
Twisted Metal 2

NINTENDO 64

NOWOŚĆ NA RYNKU POLSKIM!

749 zł

Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

Akcesoria do Nintendo 64

Nintendo Controller, Karta Pamięci

Akcesoria do PlayStation, Saturna, Nintendo 64

Torba LOGIC3 149 zł
torba do konsol i oprogramowania

Auto CD Cleaner 69 zł
rewelacyjne urządzenie do czyszczenia płyt CD

CD Game Cleaner 95 zł
uniwersalny zestaw czyszczący

PlayStation

Wybrane tytuły Sony PlayStation:

Adidas Power Soccer
A IV
Black Dawn
Blanzing Dragons
Blast Chamber
Broken Sword
Cheesy
Chronicles of the Sword
Cool Boarders
Command & Conquer
Crusader: No Remorse
Dark Stalkiers
Dark Forces
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Die Hard Trilogy +
Predator
Disruptor
Excalibur
FIFA 97
Formula 1
Firo and Klawd
Impact Racing
International Superstar Soccer
Legacy of Kain
Lomax
Mortal Kombat Trilogy
NBA in the Zone 2
NBA Jam Extreme
NHL 97
Open Golf
Player Manager
Project X2
Return Fire
Raging Skies + PS Flight Force
Sim City 2000
Soviet Strike
Star Gladiator
Street Fighter Alpha 2
Street Racer
Tokkon 2
Time Commando
Titan Wars
Tomb Raider
Tobal no 1
Tunnel B1
WipEout 2097
Wing Commander 3

Dostępne oprogramowanie:

Super Mario 64
Super Mario Kart 64
Killer Instinct Gold 64
Pilot Wings 64
Wave Racer
Star Wars
Turok

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 159 zł

Viewpoint
Magic Carpet
Johny Bazookatone
Descent

programy w cenie 169 zł

Aquanauts Holidays
In the Hunt
NBA in the Zone

programy w cenie 179 zł

Reloded
Cyberia
Po,ed
Olympic Soccer

programy w cenie 189 zł

Descent 2
Warhamer
Dragon Hart
Project Overkill

Zapowiedzi na Play Station

Bedlam
Broken Helix
Bubble Bobble 2
Descent 2
Crypt Killer
Castelvania
Grand Champions Rally
Independance Day
Rage Racer
Psychic Force
Road Rage
Test Drive Off-Road
Wreckin» Crew
i wiele innych

Polecamy akcesoria do PlayStation

Super Pad 79 zł
standardowy, taki jak w komplecie z konsolą

Program Pad 149 zł
programowany, super-przezroczysty !

Joystick Arcade 99 zł
tradycyjny joystick drążkowy, idealny do wszelkich bijatyk

Memory Card 89 zł
karta do zapiusów stanów gier, 15 bloków

Memory Card Plus 179 zł
karta o 8-krotnie większej pojemności

Control Station 59 zł
najtańszy, standardowy pad do PlayStation

Master Station 79 zł
pad wielofunkcyjny z wyświetlaczem LED

PS Flight Force 299 zł
analogowy zestaw lotniczy, rewelacja

Predator ~~1[illegible] zł~~ 139zł
pistolet do PlayStation i Saturna. Nowa cena !

EuroScart Kabel 79zł
lepsza jakość obrazu z Twojego PlayStation

Link Kabel 79 zł
łączy ze sobą dwie konsole

Extension Kabel 39 zł
przedłużacz do pada i joysticka

JEDYNY W POLSCE SYSTEM WYSYŁKOWEJ SPRZEDAŻY RATALNEJ

Sprzedaż detaliczna
Tel. 0-55 33-59-44
Sprzedaż hurtowa
Tel. 0-55 33 61 36
Fax/sekretarka 24 godziny
0-55 33 93 65
NAGRAJ SWOJE ZAMÓWIENIE

Wybrane tytuły na Saturna:

Alien Trilogy

Athlete Kings
Amok
Bedlam
Command and Conquer
Daytona Champion Edit
Dark Savior
Die Hard Arcade
Dragon Heart
Earthworm Jim 2
Exhumed

Fighting Vipers

Loaded
NBA Live 97
NBA Jam Extreme
Need for Speed
Nights
Nights + Controller
Nights Warriors
Panzer Dragon 2
Sonic 3D Flickys Island
Street Fighter Alpha
Street Fighter Alpha 2
Syndicate Wars
Tomb Raider
Ultimate Mortal Combat 3
Virtua Cop 2
Virtua Cop 2 + Predator
Virtua Fighter 2

Virtua On

World Wilde Soccer 97
WWF In Your Home

Oferta miesiąca na Sega Saturn :

programy w cenie 145 zł

Daytona USA
Virtual Racing
Hi Octan
Primal Range

programy w cenie 155 zł

Digital Pinball
Lemmings 3D
Off World Interceptor
ShockWave Assault

programy w cenie 165 zł

Black Fire
Battle Monster
In the Hunt

StarFighter 3000
Pro Pinball
Ghan War
Gun Griffon
HigWay 2000
Olympic Soccer
WWF

programy w cenie 179 zł

Blame Machine Head
Doom
Skeleton Warriors
Street Racer
Virtua Fighter Kids

Nowości:

Area 51
Bomber Man
Bug Too
Spot Goes Hollywood
Manx TT
Mr. Bones
Crusader: No Remorse
NHL 97

Najtaniej

SegaSaturn Game Pack

32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

SEGA SATURN + karta pamięci + Pad Terminator — 729 zł

SEGA SATURN + karta pamięci + Sega Rally + Pad Terminator — 963 zł

SEGA SATURN + karta pamięci — 789 zł

zestaw: konsola + gra do wyboru:
Primal Range - pojedynek dinozaurów
Lemmings 3D - logiczna
Battle Monster

jedna gra GRATIS !! do wyboru: Tunnel B1, Virtual On, Doom, Olimpic Soccer

Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki !
Aby zamówić konsolę wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

Polecamy akcesoria do SegaSaturn:

Super Pad 8 74 zł
standardowy, taki jak w komplecie z konsolą

Eclipse Pad 99 zł
wielofunkcyjny, programowany z wyświetlaczem LED

Eclipse Stick 149 zł
tradycyjny joystick drążkowy, idealne do wszelkich bijatyk

Memory Card Plus 159 zł
Karta do zapisów stanów gier, 8 M bitów

Game Shark 224 zł
kody i ułatwienia do gier+karta pamięci

Terminator Pad 64 zł
najtańszy, standardowy pad do Saturna

Voyager Pad 69 zł
pad wielofunkcyjny z regulowanym auto-fire

Explorer Pad 74 zł
kształtem przypomina pad do PlayStation

Starter Kit 149 zł
Super Pad 8 + CD Cleaner + torba + niespodzianka

Konsole dla wszystkich dzięki wspaniałym, nowym warunkom sprzedaży ratalnej.

Przykłady:

Sony Play Station + karta pamięci + Super Pad
- pierwsza wpłata TYLKO 145,92,-
- raty TYLKO 58,30,-
- okres spłaty kredytu 12 miesięcy.

Sega Saturn + karta pamięci + pad Terminator
- pierwsza wpłata TYLKO 138,51,-
- raty TYLKO 55,40,-
- okres spłaty kredytu 12 miesięcy.

Nintendo 64
- pierwsza wpłata TYLKO 142,00,-
- raty TYLKO 56,85,-
- okres spłaty kredytu 12 miesięcy.

DZIŚ ZAMAWIASZ JUTRO GRASZ !! *
- Największy wybór asortymentu w Polsce
- Nowości
- Koszty przesyłki w cenie towaru
- Co miesiąc oferty specjalne
- Fachowa obsługa

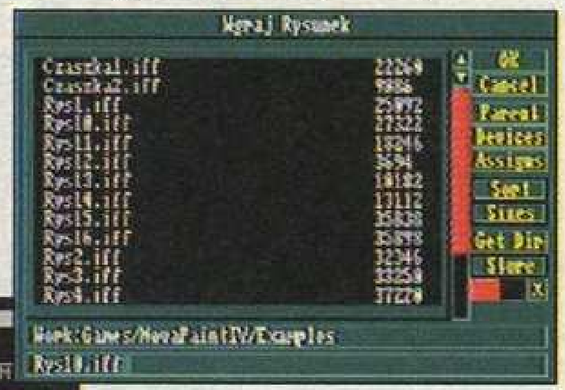
* od 1 lipca termin realizacji zamówienia konsoli 24 godziny

Chcesz uzyskać więcej informacji - ZADZWOŃ !!!

Amiga nie jest komputerem wykorzystywanym tylko i wyłącznie do gier. Wielu użytkowników ma potrzebę edytowania tekstu, wydrukowania spreparowanego materiału, surfowania po Internecie oraz narysowania obrazka.

Nova Paint IV

Ciekawą propozycją wydaje się być program graficzny NOVA PAINT IV, wydany przez MARKSOFT. Na rynku znajduje się już czwarta wersja tego programu, która ma aspirację konkurować z takimi klasykami jak DELUXE PAINT III. Moją uwagę przykuło aż 6 dyskietek z danymi, co na polskie realia jest rzeczą niebywałą. Oczywiście nie trzeba instalować i wgrywać wszystkich za jednym zamachem, ponieważ tylko na pierwszej znajduje się zasadniczy program. Reszta jest uzupełnieniem, dodatkiem czasem zupełnie bezużytecznym. Najbardziej zdziwiło mnie dołączenie dyskietki z modułami, kolejne dyskietki wypełnione są fontami, przykładowymi animacjami oraz potrzebnymi teksturami. Przed wgraniem programu wyświetla się bardzo praktyczne okno z preferencjami. Ustawić w nich możesz język, w jakim masz zamiar pracować (do wyboru angielski i polski) oraz kilka ciekawych funkcji. Następnie pojawiają się kolejne preferencje. Tym razem wybierasz rozdzielczość, w której masz zamiar pracować oraz ilość kolorów. Ograniczeniem w wyborze optimum jest tutaj ilość posiadanej pamięci i szybkość procesora.

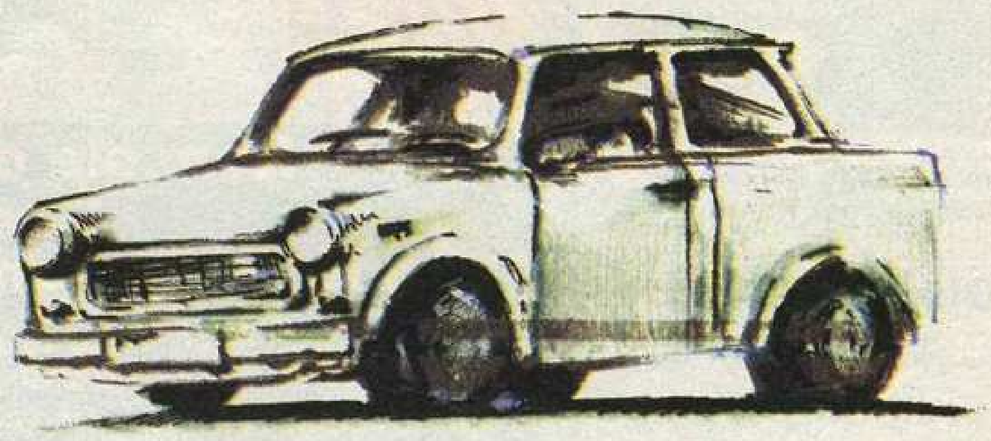


Dopiero teraz można przystąpić do pracy. Przy pierwszym kontakcie rzuca się w oczy szereg funkcji programu, mnogość opcji oraz ikonowe skróty wywoływania. Takie rozwiązanie ułatwia zdecydowanie pracę oraz podnosi komfort obsługi. Program pozwala na absolutnie wszystko, czego dusza zapragnie w dwóch wymiarach. Możesz narysować dowolny rysunek w przeróżnych technikach (zwykła kreska, spray, aerograf, tusz, pędzel), pokryć go gotowymi teksturami, powiększać wybrane fragmenty, wycinać, wklejać a nawet wypełniać kilkunastoma gotowymi wzorami. Wymienione czynności wykonuje się niemalże intuicyjnie, dzięki czemu nie trzeba się zagłębiać w instrukcję i domyślać znaczeń pewnych określeń i skrótów. Dużym atutem jest wszechobecny język polski, szczególnie gdy kontakt z komputerem ograniczał się w twoim przypadku tylko do grania. Niestety, pewne hasła i funkcje nie znalazły polskich odpowiedników lub zostały nieprecyzyjnie sformułowane. Są to jednak tak drobne sprawy, że nie przeszkadzają. Podoba mi się zastosowanie opcji transformujących spreparowany obraz. Jeśli lubisz stereogramy możesz narysować sobie Reksia, dla animatorów przewidziano moduł do robienia prostych animacji 2D. Kiedyś bawiłem się na Amidze takim fajnym programem WALT DISNEY ANIMATION STUDIO, którym robiłem prymitywne, ale własne filmiki animowane. Ten sam patent sprawdziłem na NOVA PAINT IV i o dziwo nie zawiodłem się. W animacje i statyczne obrazki możesz też wplatać dowolny tekst, który dzięki pokaźnemu zestawowi fontów, zacznie prezentuje się na ekranie. Przednia zabawa.

Bogdan Wiciński

Dystrybutor: Marksoft
01-872 Warszawa,
ul. Perzyńskiego 2
Amiga 500/1200, 6 dyskietek
Cena : 49.90,-

RÓŻNICE SĄ OCZYWISTE

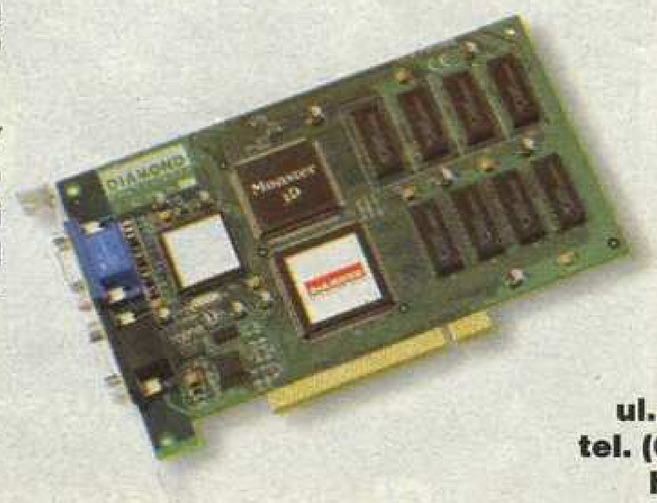


...Chevrolett Corvette różni się od Trabanta prawie wszystkim, pomimo że obydwa są samochodami. Podobnie najnowszy akcelerator graficzny Diamond Monster 3D oparty na chipach 3Dfx różni się prawie wszystkim od pozostałych akceleratorów.

„Po uruchomieniu jakiejkolwiek gry napisanej na 3Dfx od razu rzuca się w oczy wysoka rozdzielczość, wygładzone tekstury, brak jakichkolwiek rozłażących się pikseli oraz superszybka i ultrapłynna animacja... Diamond Monster w tej chwili jest bez dwóch zdań najlepszym akceleratorem 3D na rynku, a wziąwszy pod uwagę zapowiedzi gier na najbliższy rok - raczej na pewno nim pozostanie." - Secret Service 6/97 s.70

***Cena promocyjna ważna do wyczerpania zapasów:* 729 zł**

Cena z wliczonym podatkiem VAT.
Bliższe informacje: http://www.action.com.pl



ul. Ciołka 35 pawilon 4, W-wa
tel. (0 22) 36 23 13, 0 602 230 906
http://www.action.com.pl

Rynek polskich programów multimedialnych rozwija się w dynamicznym tempie. Jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe firmy ze swoimi produktami, które jednak nie zawsze stoją na wysokim poziomie. W większości przypadków są to szybko i niedbale robione prezentacje multimedialne o niewyselekcjonowanej zawartości. Króluje spontaniczność, a nie profesjonalizm.

Encyklopedia Sportu

Gdy brałem do ręki Encyklopedię Sportu, miałem dużo wątpliwości, czy nie natrafiłem właśnie na produkt wykonany przez ludzi, którzy nie mają pojęcia o sporcie, tylko szczere chęci. Po zapoznaniu się ze sloganami reklamowymi na pudełku i ceną, miałem mieszane uczucia. Kiedy otworzyłem pudełko, poczułem lekką odrazę, ponieważ pod okładką z rwącej się pod palcami tektury, natrafiłem na pudełko i zakleszczone w nim dwa kompakty o bardzo niskiej trwałości i takichże walorach wizualnych. Tak więc minus za opakowanie, które dzisiaj ma duży wpływ na sprzedaż i atrakcyjność produktu. Rozumiem intencję wydawcy, który w ten sposób zminimalizował koszty, ale czy zawsze warto?

Po zainstalowaniu i uruchomieniu programu rozbrzmiała bardzo fajna i przyjemna muzyczka, a po chwili pojawiło się główne menu z trzema podgrupami (olimpiady nowożytne letnie, olimpiady nowożytne zimowe, dyscypliny sportowe). Po kliknięciu myszką uaktywniasz pożądaną przez ciebie podgrupę i ta odkrywa swoją zawartość. Najsłabiej rozwinięte są olimpiady, które za wyjątkiem dziesiątek tabel i statystyk punktowo–medalowych nie mają więcej informacji. Dopiero w podgrupie z dyscyplinami sportowymi zaczyna się raj dla prawdziwego miłośnika sportu. Oprócz dziesiątek suchych, statystycznych faktów, będziesz miał przyjemność pooglądać dziesiątki filmików w formacie AVI, pooglądać setki obrazków i poczytać kilobajty tekstu. Naturalnie informacje pogrupowane są w działy, abyś łatwiej mógł odnaleźć interesujące materiały. Do szybszego wyszukiwania informacji zastosowano specjalny panel, w którym wystarczy umieścić hasło i program sam powinien odnaleźć resztę. Jeśli nie masz zamiaru przeglądać zawartości encyklopedii działami, wystarczy uruchomić panel, w którym pokazane będę wszystkie filmiki, animacje i rysunki zawarte w programie. Wszystkie one opatrzone są dźwiękiem i profesjonalnym głosem lektora. Animacje wykonane są przez autorów, zaś filmiki pochodzą w większości z polskich archiwów – prezentują dobrą jakość. Zauważyłem jednak, że z większymi ciężko radzi sobie komputer, bo w pewnym momencie się zapycha i zwalnia odtwarzanie. Pomyślałem, że może mam za wolny CD–ROM, więc przegrałem jeden film w formacie AVI na twardziela. Okazało się, że problem nie ustąpił, pomimo szybkiego Pentium, najnowszej karty graficznej i 32 MB RAM. Przyczyny tkwią zapewne albo w nieumiejętnie zrealizowanej kompresji, albo zbyt wysokiej jakości umieszczonych filmików. Kolejnym mankamentem dotyczącym filmików jest nierówne podłożenie głosu lektora. Zdarzają się przypadki zjadania ostatnich głosek czy nawet sylab. Według mnie to wynik niedbałości dźwiękowca. Zaletą tej płytki jest zapewne zawartość informacyjna.

Dużo dowiedziałem się o dyscyplinach sportu, o których nie miałem wcześniej pojęcia. Poza tym satysfakcjonują informacje na temat licznych sportowców (aż 280), ich życiorysów i osiągnięć. W jednym z filmików Paweł Nastula dzieli się wrażeniami z pobytu w Atlancie. Niestety, nie każdy sportsmen jest szczegółowo opisany i zilustrowany na zdjęciu. Niektóre opisy są wręcz żałosne – niekompletne lub błędne. Jako przykłady podam Andrzeja Buncola, Marka Citkę, Dariusza Dziekanowskiego. O tych panach mogłaby więcej powiedzieć nawet słabo znająca się na piłce nożnej emerytka. Dziwi mnie, że nie udało się ich również zdjąć. Ostatnią rzeczą, która mi się nie podoba jest obsługa – za mało tu skrótów, zbyt wolno działa program. Jednak szata graficzna encyklopedii powinna usatysfakcjonować najbardziej wybrednych.

Na koniec wypada napisać, że Encyklopedia Sportu nie traktuje tematu dostatecznie encyklopedycznie, wprawdzie musiałaby zajmować ze 100 kompaktów, jednak oczekuję od tej klasy przedsięwzięcia porządku jakościowego i ilościowego wynikającego z konsekwenie realizowanego zamysłu. Encyklopedia w sumie spełnia funkcję przewodnika po historii sportu, uczy, a czasem nawet bawi.

Na koniec mam pytanie. Dlaczego niektóre dane statystyczne wyczerpują temat do roku 1996, a niektóre urywają się na 1992? Czyżby nie było materiałów, czy może historia pewnych dyscyplin sportu urwała się? Gdy nie ma dostatecznie silnej konkurencji, pewne pytania pozostają bez odpowiedzi.

Bogdan Wiciński

Dystrybutor: CD Projekt
00–626 Warszawa,
ul. Marszałkowska 9/15
tel./fax: (022) 25 07 03
Cena : 88,-

Kontrolery XXI wieku?

W czasach, kiedy powstały komputery osobiste, jedynym urządzeniem, którym można było sterować była klawiatura. Nikt jeszcze wtedy nie miał pojęcia o grach. Teraz, gdy PeCet jest doskonałą maszyną do zabawy i walczy o prymat z konsolami, wymaga do sterowania czegoś więcej. Firma InterAct przygotowała nową serię padów i joysticków przeznaczoną, właśnie dla PeCetów. Postanowiliśmy trochę bliżej przyjrzeć się jej.

Pady

Co to jest pad, tego chyba nie trzeba nikomu tłumaczyć. Powstał głównie z myślą o konsolach. Dzięki łatwości w sterowaniu czterema strzałkami kierunkowymi i paroma przyciskami fire zdobył ogromną popularność i uznanie wśród graczy. Szybko także przeniósł się na inne platformy, a przede wszystkim PeCety. Producenci akcesoriów wręcz prześcigają się w coraz to bardziej zwariowanych kształtach i możliwościach padów.

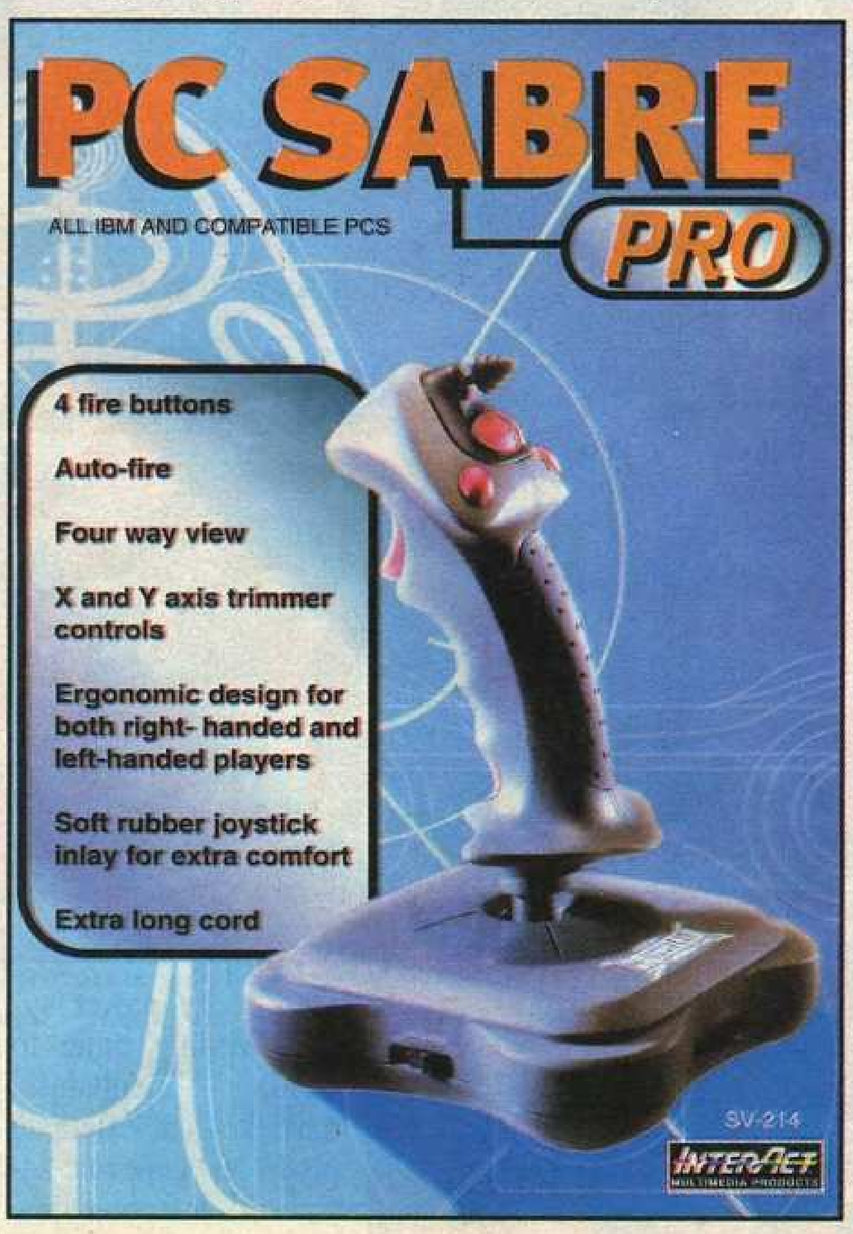
3D PROGRAM PAD SV–235

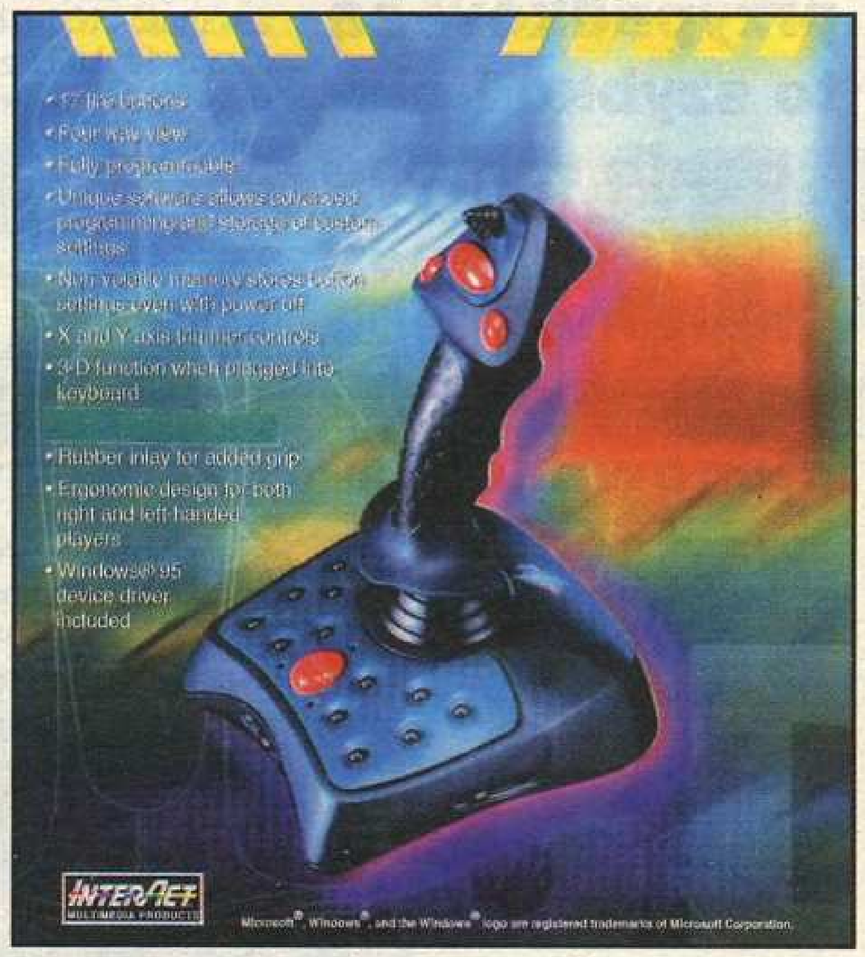
Kształtem przypomina pad do Playstation. Jak wiemy – firma Sony zaskoczyła wszystkich dość odważnym, ale przede wszystkim bardzo wygodnym kształtem swojego sterownika. Jego ergonomiczność powoduje, że ręce praktycznie się nie męczą, a można jedynie dostać odcisków od ciągłego wciskanie fire'a. SV–235 wydaje się być wierną kopią swojego konsolowego brata. Jednak oprócz charakterystycznych dla PSX'a czterech przednich przycisków, posiada jeszcze dwa dodatkowe na górze. Daje to łącznie aż dziesięć fire'ów (!). Jednak prawdziwą rewolucję czyni dopiero jeszcze jeden tajemniczy przycisk „program" znajdujący się na środku. Dzięki niemu i specjalnemu programowi dostarczonemu na dyskietce, możemy pod wszystkie przyciski pada zaprogramować dowolne klawisze. Żeby było ciekawiej, jednemu fire'owi możemy przyporządkować aż trzy znaki. Jest to możliwe dzięki niestandardowemu połączeniu urządzenia z game port i dodatkowo z klawiaturą. Jeżeli zrezygnujemy z tej opcji, pad będzie się doskonale spisywał jako czteroprzyciskowy. Jednak prawdziwą jego moc poznajemy podczas gry na pełnych obrotach. Test przeprowadziłem na dwóch grach: MORTAL KOMBAT 3 i FIFA'97. Efekty przerosły moje oczekiwania. Korzystając z opisów Gulasha zaprogramowałem przyciski tak, że w MORTALu specjale miałem pod czterema fire'ami, pod czterema następnymi tradycyjne ciosy, a dwa pozostałe służyły mi do wykonywania złożonych kombosów. Szkoda tylko, że definiować można maksimum trzy klawisze pod jeden przycisk. Wypada wtedy zrezygnować z niektórych specjali lub puncha.

W FIFA'97 jak wiadomo, kombinacji jest niesłychanie wiele, więc jeżeli ktoś rozszyfrował większość, może je zaprogramować. Zwycięstwo gwarantowane. Ciekawostką jest fakt, że pad jest przezroczysty, co nadaje mu jeszcze bardziej futurystyczny wygląd.

POWERPAD PRO SV–234

Model ów został jeszcze bardziej udziwniony. Kształt PSX'owy trochę się załamał, a to dlatego, że umieszczono oprócz strzałek analogowy mini-joy (!!). Prawdopodobnie wzorem sprawdzających się w walce padach z Nintendo 64 i segowych do NIGHTS. Założeniem producenta było przeznaczenie go do symulacji. Posiada on bowiem (poza analogiem) przesuwaną dźwignię throttle. Wyposażony jest łącznie w osiem fire'ów bez możliwości programowania. Wszystkie można wykorzystać chyba tylko w symulacji, która pozwala na taką rozbudowaną konfigurację. Według mnie, zastosowanie go do latania nie jest najlepszym pomysłem. Niestety, analogowy drążek nie działa równocześnie ze strzałkami, musimy wybrać rodzaj sterowania za pomocą specjalnego przełącznika. Uniemożliwia to jednoczesny lot i rozglądanie się po kabinie. Również z przepustnicy możemy zrezygnować na korzyść jej cyfrowego odpowiednika w postaci fire'a pod padem (podobnie jak w N64). Najlepiej grało mi się nim w FIFA'97 oraz wszelkiego rodzaju shootem'up i trójwymiarowe platformówki. Ta jedna mała gałka spowodowała, że niesamowicie podkręcone strzały na bramkę były nie do obronienia, a platformówki były prawie jak Mario64. W strzelaninach przewagę miało standardowe sterowanie i niezastąpiony autofire.





Dżoje

Na Amidze i ośmiobitowcach robiło się nimi prawie wszystko. Śmiano się wówczas z analogowych, często trudnych do przecentrowania wersji PeCetowych. Jednak coraz nowsze i doskonalsze analogi są niepokonane w symulacjach. Przewagą ich nad wersjami cyfrowymi jest wychylenie dźwigni proporcjonalne

do skrętu na ekranie. Im bardziej zdecydowanie przechylimy drążek, tym mocniej skręci nasza maszyna.

PC SABRE PRO SV–214

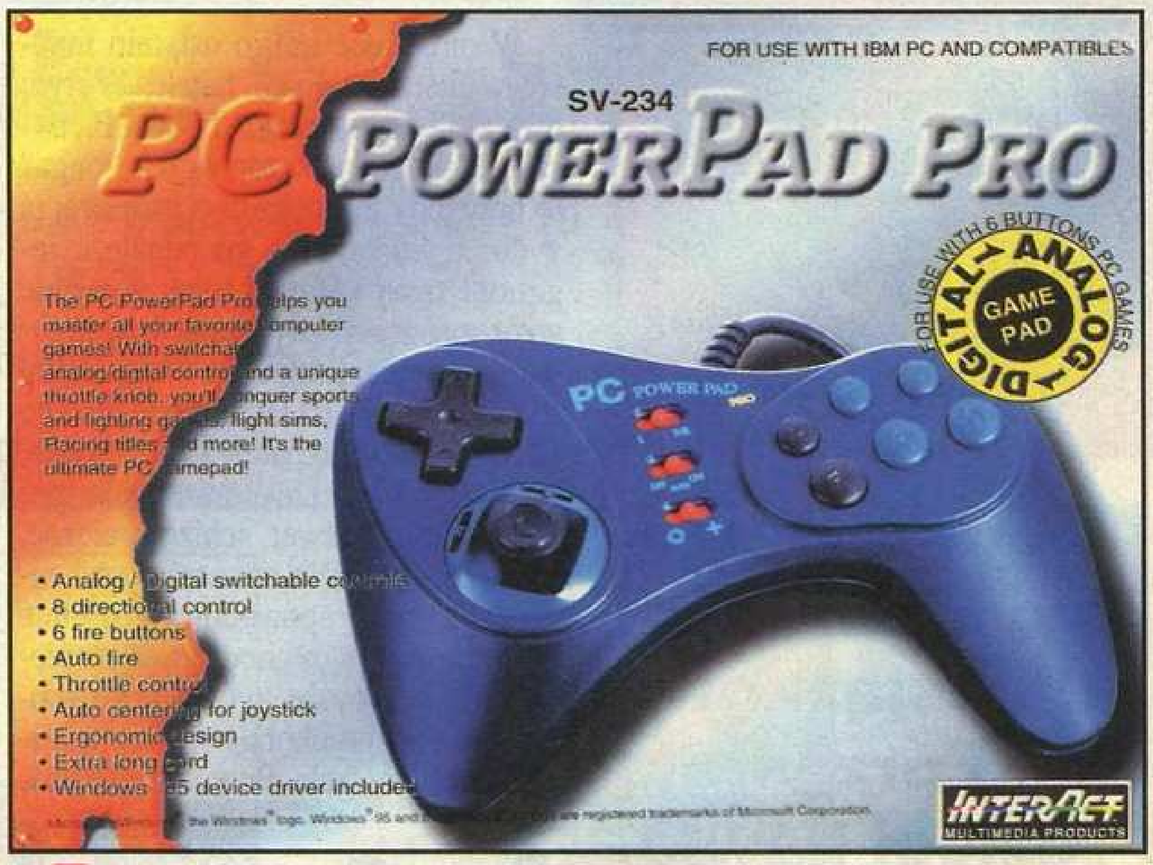
Joy ma charakterystyczny wygląd przypominający drążek sterowy w samolocie. Sześć, a praktycznie cztery (dwa jako opcja dla leworęcznych) przyciski fire zadowolą większość pilotów. Dla ostro grających jest „autoogień". Ciekawostką jest znajdujący się na szczycie drążka cyfrowy minijoy (tzw. „4 Way View"), który ma służyć do rozglądania się po wirtualnym kokpicie. Dobry, tani, niezbędny.

MAGNUM 6 SV–243

Ten model wydaje się być bardziej masywny. Szeroka podstawa wykluczyła konieczność zastosowania przyssawek. Drążek joya pozostał bez zmian. Dużo natomiast opcji przybyło w dolnej części urządzenia. Oprócz tradycyjnych suwaków do centrowania, znajduje się tu sześć przycisków i suwana przepustnica. Niestety, musimy zdecydować z czego chcemy korzystać, bowiem konstrukcja i przełącznik pod spodem wykluczają jednoczesne używanie mini–joya, sześciu dodatkowych fire'ów i przepustnicy. Magnum 6 całkowicie wystarczy do pilotowania nawet dużej maszyny.

3D CYCLONE SV–244

W przypadku Cyklona konstruktorzy pomyśleli o największych miłośnikach symulacji lotniczych. Operując nim, ma się wrażenie, że można by poprowadzić pasażerskiego Boeinga 747 lub prom kosmiczny. Wygląda podobnie jak Magnum, z tym że nie ma dźwigni throttle. Za to drążek obraca się wokół własnej osi, co pozwala na rozglądanie się po kabinie lub regulację steru poziomego (!). Zamiast sześciu przycisków w podstawie jest ich dwanaście i znany nam już z 3D PAD, magiczny przycisk „program". Tak, dobrze myślicie, każdy spośród dwunastu przycisków fire na drążku i pozycji mini–joya może być dowolnie zaprogramowany i odpowiadać jednemu lub całej kombinacji klawiszy z klawiatury (!). Daje to łączną sumę 68 programowalnych funkcji (!!!). Prawdę mówiąc, nie znajduję zastosowania dla nich wszystkich, ale być może prawdziwi maniacy mogliby zaprogramować całe manewry defensywno–ofensywne. Możliwość własnej konfiguracji przycisków powoduje, że nie trzeba ograniczać się do symulacji. Po małej gimnastyce udało mi się skonfigurować joya do QUAKE. Dzięki temu mogłem skakać, zmieniać bronie, strejfować i rozglądać się góra–dół za pomocą tylko jednego joysticka.



Uwagi

Wszystkie prezentowane pady i joysticki są dobre, a przede wszystkim, jak na swoje możliwości, niedrogie. Zastosowano w nich najnowszą technologię sensorów na podczerwień, co pozwala na dokładną kalibrację i wysoką precyzję ruchu. Wszystkie posiadają niezbędne oprogramowanie pod DOS i Windows. Niestety, 3D Pad i 3D Cyclone, po podłączeniu pod klawisze potrafią je „zawiesić". W konsekwencji pomaga tylko restart komputera. Na szczęście zdarza się to rzadko. Poza tym, aby wycisnąć z nich maksimum możliwości musimy znaleźć grę, która na to pozwoli.

Łukasz Bura

Dostarczył: Multi-Styk
04-744 Warszawa Międzylesie
tel. (0-22) 15-68-44, 613-39-04

Cena (z VAT):

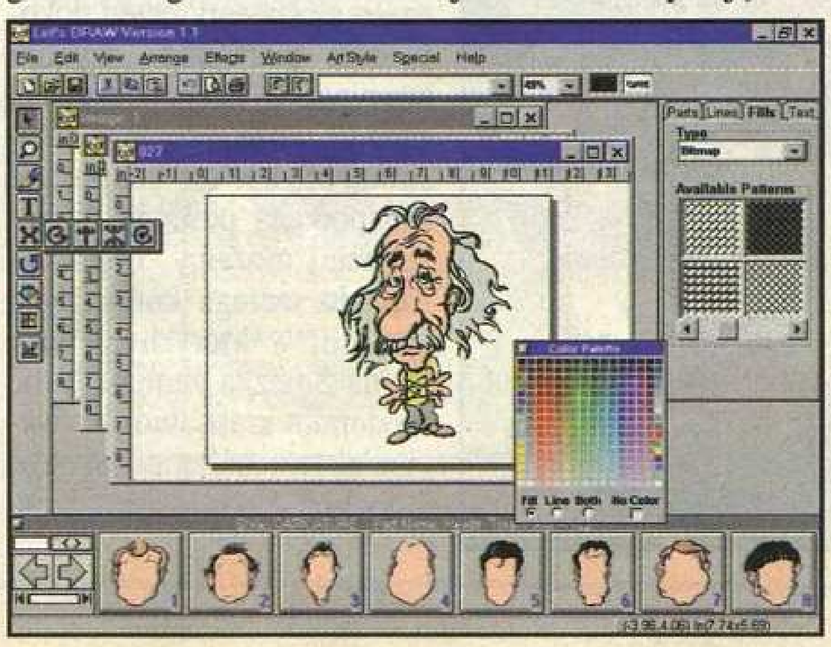
3D PROGRAM PAD SV–235	**124,-**
POWERPAD PRO SV–234	**75,-**
PC SABRE PRO SV–214	**74,-**
MAGNUM 6 SV–243	**120,-**
3D CYCLONE SV–244	**159,-**

Let's Draw Caricature Edition

Któż z nas nie chciałby mieć swojej karykatury powieszonej nad łóżkiem? Niektórzy pewnie próbowali sami coś takiego narysować i dla tych, którym nie wychodzi to za dobrze, przeznaczony jest program Let's Draw.

Umożliwia on bowiem szybkie i łatwe stworzenie czyjejś podobizny na ekranie monitora. Zasady działania są podobne, jak we wczesnych wersjach graficznego programu Corel Draw. Wszystkie obiekty są wektorowe i swobodnie możemy je przesuwać po ekranie, a obsługa jest bardzo prosta, Let's Draw posiada duże możliwości. Z powodzeniem może służyć nie tylko jako program do karykatur, ale również jako prosty program do grafiki wektorowej. Dla wszystkich tych, których odrzucają narzędzia do ręcznego rysowania, na krążku umieszczono biblioteki z gotowymi elementami karykatury, przygotowanymi do nałożenia i połączenia. Znajdziecie tam między innymi ponad 120 par oczu, drugie tyle głów, ust, nosów oraz kilkadziesiąt rodzajów fryzur, czapek, uszu, wąsów itp. Dostępnych jest również szereg dodatków w postaci teł, okularów, dymków na dialogi. Dla przykładu, autorzy spreparowali ponad sto karykatur znanych osobistości z całego świata.

Gdy nadejdzie stosowna okazja, korzystając z dostępnych szablonów dokumentów będziemy mogli zaprojektować, a następnie wydrukować własny plakat, kalendarz, kartkę z życzeniami, czy papier pakowy.



Program posiada wiele ciekawych opcji dostępnych jedynie w profesjonalnych programach, a przy tym jest banalnie łatwy w obsłudze. Dla mniej obeznanych z tego typu narzędziami przeznaczona jest instrukcja obsługi, która rzetelnie wszystko tłumaczy. Ciekawostką może być fakt, że Let's Draw ma możliwość swobodnego zginania, „zgniatania" i „wirowania" obiektów, zupełnie jak w programach do obróbki obrazków rastrowych. Jednak posiada on jedną poważną wadę. Umożliwia korzystanie tylko z bitmap i własnych plików, przez co zmusza nas do zabawy tylko z nim samym. Znaczy to, że nie będziemy mogli używać obiektów z innych programów wektorowych. W końcu nie jest to pakiet graficzny, tylko zabawka dobra dla młodszych i trochę starszych.

Wujek Joseph

Dystrybutor: Techland
tel.: 064 347813

Interaktywne Bajki

Nadeszły czasy, kiedy zwykłe książkowe bajki przestają dzieci bawić. Bajki na video też się już przejadły. Teraz dzieci rozwijające sie z prędkością procesora Pentium chcą czegoś więcej – interaktywności. To znaczy tego czegoś, co pozwalałoby toczyć się bajce tak jak by sobie tego życzyły.

W moje ręce trafiło ostatnio mnóstwo interaktywnych bajek. W tym dwa tytuły spod znaku Tivola. Pierwszy „Max i tajny wzór wujka Ponga" to przygody młodzieńca z psią twarzą w domu wujka. Max ma odnaleźć zaginione cyfry – dzięki temu wypełnić wzór matematyczny i uratować krzywą wieżę cioci Lizy. Napis na pudełku mówi „od 4 do 10 lat" i może dlatego ta bajka nie przypadła mi do gustu. Rysunki takie jakieś niestaranne, powiedziałbym nawet schizofreniczne. Absurdalna fabuła oraz teksty na niskim poziomie spowodowały u mnie serię dreszczy przechodzących na plecach. Zaletą może być fakt, że program można uruchomić w trzech wersjach językowych. Przy okazji zabawy wyświetlane na ekranie i słyszane zwroty w językach polskim, niemieckim lub angielskim łatwiej zapadają w pamięć.

Druga pozycja „Królewna Śnieżka i siedmiu Jaśków" to kompilacja trzech dobrze nam znanych bajek o Królewnie Śnieżce i Siedmiu Krasnoludkach, Jasiu i Małgosi oraz Czerwonym Kapturku. Sytuacja tutaj wygląda dużo lepiej, niż w przypadku Maxa. Przede wszystkim kto inny rysował, więc rysunki są bardziej przyjazne. Na początku zabawy wybieramy sobie bohaterów i zaczynamy jedną z trzech bajek. Wszystko wygląda standardowo, jak w innych interaktywnych książkach, do czasu aż stajemy przed dokonaniem pierwszego wyboru kontynuacji akcji. Uczestnik zabawy może wybrać w którą stronę pójdzie lub jak postąpi z napotkaną postacią. W rezultacie możemy doprowadzić do szeregu komicznych sytuacji, w których to Królewna Śnieżka zamiast trafić do domku krasnoludków wychodzi za mąż za myśliwego i do końca życia ceruje mu skarpetki. Można także doprowadzić do skrzyżowania się fabuł trzech bajek i na przykład Czerwony Kapturek trafi do domu Baby Jagi zamiast do swojej babci (stąd chyba ten trochę dziwny tytuł). Cool, zawsze chciałem pozmieniać te prostolinijne fabuły. Dzięki temu zabawa szybko się nie znudzi. „Królewna Śnieżka i siedmiu Jaśków" otrzymała nagrodę w kategorii gier bajkowych dla dzieci na hanowerskich targach CeBIT'97.

Poważną wadą obydwu produktów jest fakt, że lubią się „wywalać", to znaczy czasami zdarzy się, że kompakt odczyta nie tą ścieżkę i przerzuci nas wtedy w zupełnie inny fragment bajki. W zapowiedziach znajdują się nowe przygody Maxa z lepszą już grafiką. To fajnie, ale nie za taką cenę.

Wujek Joseph

Dostarczył: PARASOL multimedia
70-487 Szczecin, ul. Piotra Skargi 23
E-mail: parasol@inet.com.pl
Dystrybutor: ESPOL
70-463 Szczecin, ul. Piłsudskiego 23
tel. (091) 33 65 85

UFO GAMES

ul.Stanisławowska1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-25) 758-25-58
(8^{00}-13^{00} 21^{00}-23^{00})
tel. (0-25) 758-53-46 (18^{00}-21^{00})
tel. kom. 0-602 323-691

Sprzedaż wysyłkowa

Gier i konsol:

SONY PLAYSTATION 649,-

Ponad 150 tytułów w cenach 159-209,-

Nowości:
Area 51
Dark Forces
Disruptor
Exhument
Hexen
Need for Speed 2
Porsche challenge
Rage Racer
Rebel Assault 2
Soul Blade
Suikoden
The Crow

SEGA SATURN 749.-

Ponad 100 tytułów w cenach 139-209.-

Command & Conquer
Die Hard Trylogi
FIFA 97
NBA Live 97
NHL 97
Pandemonium
Tomb Raider
Virtua Cop 2
Virtua Fighter 2
...i wiele innych!!!

NINTENDO 64 749,-

FIFA 64
Mario Carts 64
Mario 64
Pilot Wings 64
Star Wars
Turok
Wave Racer 64

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem. W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.

Szczegółowych informacji udzielamy telefonicznie

SZYBKA REALIZACJA
NAJNOWSZE TYTUŁY
ATRAKCYJNE RABATY
NAJNIŻSZE CENY!!!

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

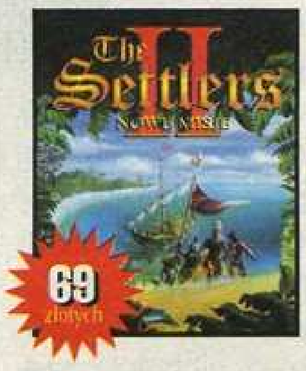
Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

Kupując jedną grę z naszej oferty masz prawo do zakupu poniższych tytułów po promocyjnych cenach:
Cronicles of the Sword (2CD) - 39 zł
Teenagent - 29 zł
Assault Rigs - 39 zł

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



69 złotych

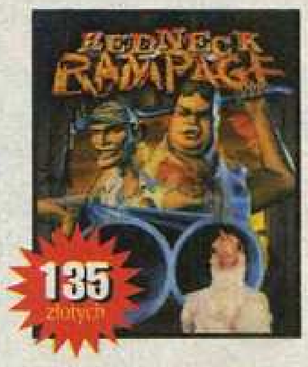
SETTLERS II NOWE MISJE

Jest to nowy zestaw kampanii do nieśmiertelnego przeboju Settlers 2. Oprócz misji otrzymujemy edytor map, dzięki któremu możemy zaprojektować własne kampanie.

119 złotych

ACE VENTURA

Wciel się w postać Ace Ventury, spieszącego na ratunek Zagrożonym zwierzętom. Przed tobą sześćdziesiąt scenerii,tak egzotycznych jak krater wulkanu czy bezkresne obszary Antarktydy. **Gra jest całkowicie po polsku.**



135 złotych

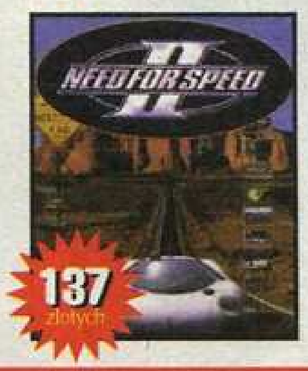
REDNECK RAMPAGE

Bohaterem kolejnego klonu Dooma nie jest żaden napakowany sterydami żołnierz, lecz prosty chłop który walczy z obcymi nie dla tego że lubi zabijać ale dla tego że musi odzyskać uprowadzoną przez obcych krasulkę. Grafika oparta jest na enginie Duka 3D.

TEL.

MEGAPAK 7

Megapak 7 to zestaw 10 wspaniałych gier są nimi - 3D Ultra Pinball 2, Caesar 2, Earthworm Jim, Road Rash, Creature Shock, U.S. Navy Fighters, Genewars, Missionforce: Cyber-storm, A-10 Cuba, Heroes of Might & Magic.



137 złotych

NEED FOR SPEED 2

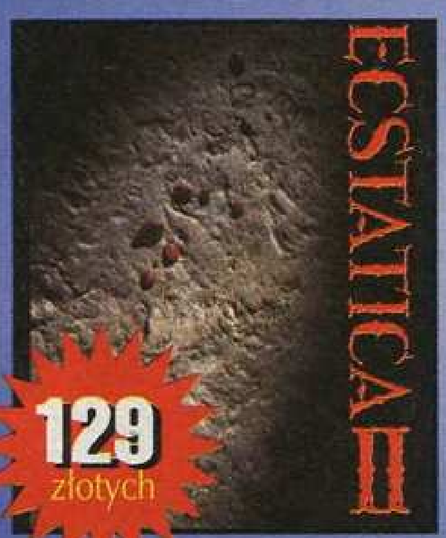
Druga część najlepszych wyścigów na PC-ta oferuje nam osiem nowych samochodów (w tym Ferrari F 50, Ford GT 90...), którymi będziemy się ścigać na kilku całkowicie nowych trasach. Gra oczywiście pracuje w wysokiej rozdzielczości.

135 złotych

MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest, mając do dyspozycji arsenał najnowocześniejszych broni, zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. **Gra jest całkowicie po polsku.**

Wirtualne Hity Miesiąca



129 złotych

ECSTATICA II

Jedna z najlepszych gier ostatnich miesięcy, połączenie gatunków przygodówki, horroru i gry zręcznościowej. Ecstatica 2 to ponad tysiąc bajecznie kolorowych lokacji, w których napotkasz setki nieprzyjaźnie nastawionych stworów. Gra otrzymała znakomite oceny we wszystkich pismach branżowych.
Gra jest w całości po Polsku.

X-WING vs TIE FIGHTER

Najlepszy symulator kosmicznych myśliwców, osadzony w realiach STAR WARS. Jako pilot rebeli lub imperium wykonujesz najbardziej niebezpieczne misje w odległych zakątkach galaktyki. W grze do wyboru mamy w sumie dziesięć maszyn obu stron konfliktu. X-Wing ... charakteryzuje się wspaniałą filmową grafiką. Nie zwlekaj, jak najszybciej zasiądź za sterami swojego X-Winga lub Tie-Fightera. NIECH MOC BĘDZIE Z TOBĄ.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

A.D. 2044 pl. Win 95	110 zł
C&C Red Alert	145 zł
C&C Counterstrike	Tel.
Destruction Derby 2	129 zł
Diablo Win 95	145 zł
Discworld II (Edycja kolekcjonerska)	**99 zł**
Dragon Lore 2	129 zł
Fifa 97	139 zł
Formula 1	189 zł
Flying Corps	139 zł
Heroes Might & Magic 2	145 zł
Inwestor PL	**125 zł**
Jet Fighter III	149 zł
Katharsis PL	**99 zł**
KKND	139 zł
Lords of the Realms 2	138 zł
M.A.X.	**129 zł**
Ms Close Combat Win 95	109 zł
Ms Neverhood Win 95	**136 zł**
NBA 97	137 zł
Polanie CD.	79 zł
Privateer II: The Darkening	150 zł
Settlers II	**119 zł**
Smurfy PL	110 zł
Theme Hospital	137 zł
Tomb Raider	136 zł
Warcraft 2 Deluxe - Edition	175 zł
PROGRAMY EDUKACYJNE	
3D Atlas pl.	144 zł
DK: Encyklopedia przyrody pl.	169 zł
DK: Jak to dziala? pl.	169 zł
Dyktando	95 zł
Encyklopedia PWN	**199 zł**
Euro + Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Ms Cinemania 97	139 zł
Ms Encarta 97	139 zł
Oksfordzka Encyklopedia Histori Świata	110 zł
Słownik Języka Polskiego PWN	135 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

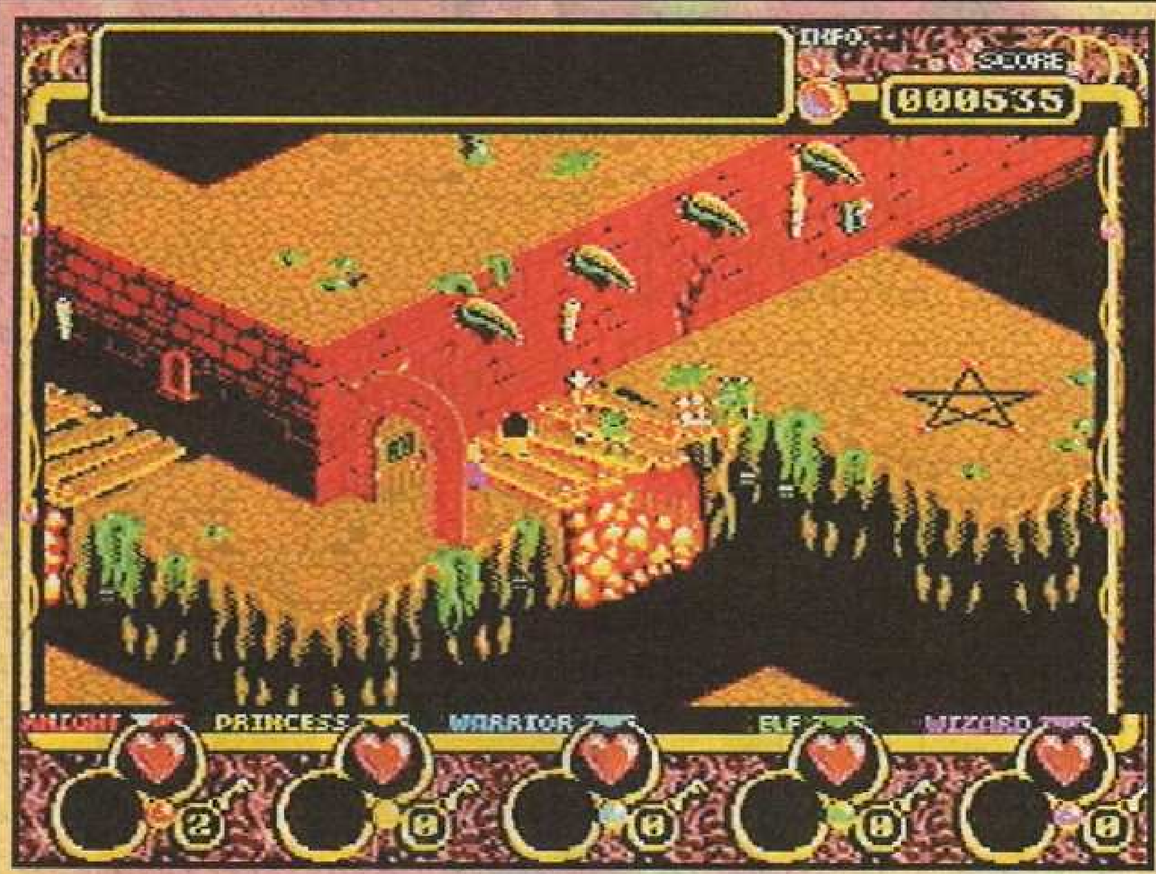
- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ



CASTLE KINGDOMS

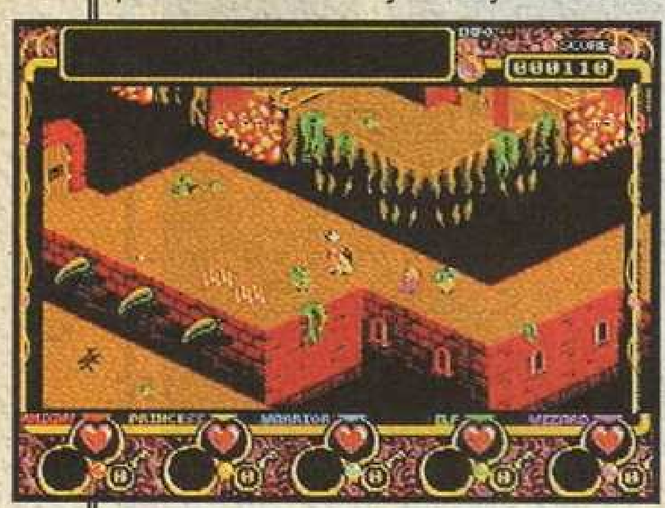
Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami żył sobie psychiczny król, który na śniadanie zjadał pół kilo jajek w majonezie. Jeśli kucharz mu ich nie dostarczył przed pierwszym pianiem koguta, kazał mu obcinać uszy. Król uwielbiał kury, miał ich ze trzy tysiące w prywatnych kurnikach. Karmił je, pielęgnował, a nawet sam zapładniał – takim był dobrym królem!

Zdarzyło się, że jego ukochana nioska została porwana przez złego czarownika. Gdy monarcha się o tym dowiedział, to się wściekł i zawył z bólu tak głośno, że aż jego gadająca papuga zaniemówiła. Szybko zmontowano ekipę odważniaków, która miała odzyskać „ukochaną" jaśnie pana. Niestety, okazało się, że trop prowadzi przez 5 silnie strzeżonych zamczysk, ale o tym już za chwilę.

CASTLE KINGDOMS przeznaczona jest dla jednego gracza wyposażonego w niezbędną ilość szarych komórek służących do sterowania podstawowymi czynnościami manualnymi oraz posługiwania się gałką. Grę rozpoczynasz od penetracji czerwonego zamczyska przy nieodzownej pomocy 5 śmiesznych ludków. Każdy z nich wyposażony jest w broń, którą ciska przed siebie po wciśnięciu przycisku fire. Jest to główny oręż w walce z natrętnymi sforami wroga w tej zręcznościówce. Przekrój wrogiej klasy robotniczej jest niesamowity. Zazwyczaj są to dwunożne istoty odziane w śmieszne łaszki oraz pełzające pokraki przypominające plastelinowe kuleczki. Kontakt z takim koleżkowcem kończy się utratą energii twojego delikwenta, a w konsekwencji nawet śmiercią. Ponieważ dowodzisz pięcioosobową ekipą, która zazwyczaj porusza się w zwartej grupie, musisz bardzo uważać, ponieważ sterujesz tylko jednym kolesiem, a reszta podąża za nim jak cienie. Możesz oczywiście przełączać się na innego „lidera", lecz zawsze będzie to tylko jedna postać. Jeśli dopuścisz do sytuacji, w której wróg zaatakuje zwartą grupę, musisz liczyć się z bezbronnością reszty twoich kolesi. Każdy z twojej ekipy posiada inny rodzaj broni, wszyscy mogą podnosić i używać różne przedmioty. Większość z nich to czary i mikstury regenerujące energię oraz wzmacniające siłę rażenia. Wśród znajdowanych na ziemi przedmiotów są klucze oraz poszukiwane kamienie, czyli łącza prowadzące do kryjówki uprowadzonej nioski. Przy pomocy kluczy możesz otwierać blokujące przejście drzwi. Gra składa się z pięciu rozbudowanych poziomów urozmaiconych dziesiątkami komnat zamkowych. Do większości jest bezpośrednie połączenie za wyjątkiem teleportów, które musisz uaktywniać ręcznie przy pomocy dźwigni umieszczonych w ścianie.

Grafika w CASTLE KINGDOMS nie prezentuje zbyt okazałych walorów. Śmiem nawet stwierdzić, że momentami jest poniżej krytyki. Tyczy się to szczególnie scrollingu ekranu, który momentami jest tak skokowy, jakby to nie była Amiga. Podoba mi się za to izometryczne ukazanie placu gry. W przypadku mikroskopijnych postaci było to jedyne możliwe rozwiązanie. W innym przypadku nic nie byłoby widać. Szkoda, że gra ma nienajlepszą oprawę dźwiękową. Na zakończenie należy wspomnieć o jednoosobowym zespole autorskim CASTLE KINGDOM oraz zmieszczeniu całego produktu na jednej dyskietce! Wobec powyższego nie należy oczekiwać fajerwerków oraz wybitnej miodności. Po prostu jest to gra przeciętna i już.

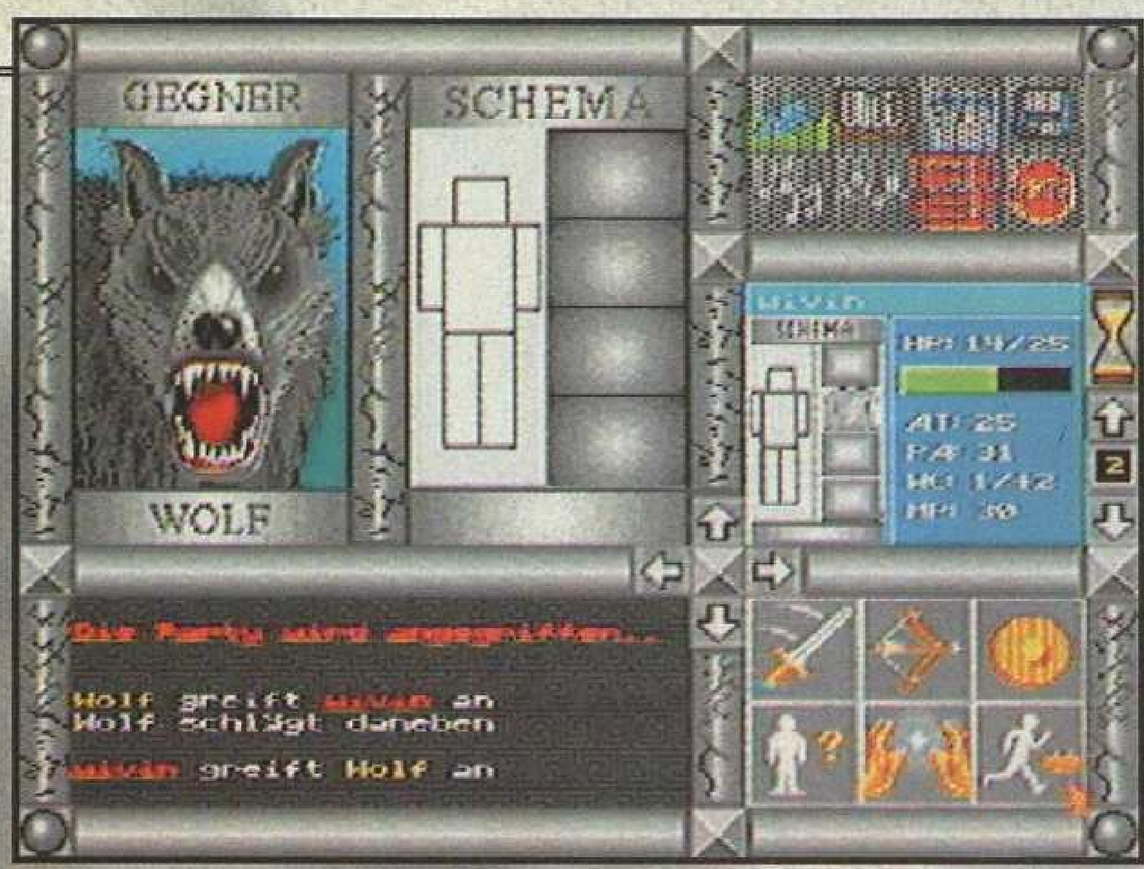
Wicik



Mutation Software

AMIGA 500/1200
DYSTRYBUTOR – NIEZNANY CENA: –,-

OCENA: 3/10



JAKTAR
DER ELFENSTEIN

W sytuacji, gdy firma VULCAN SOFTWARE nic nie wydaje, zawsze można liczyć na Niemców, którzy każdego miesiąca wypuszczają na rynek przynajmniej trzy gry. Większość z tych produkcji nie należy do zręcznościówek, które wystarczy tylko wczytać, złapać za joya i rozwalić! Najlepszym tego przykładem jest JAKTAR – gra przeznaczona dla wysublimowanego gracza, któremu nie w głowie przeskakiwanie z platformy na platformę, czy strzelanie do wroga, bowiem jest to dzieło złożone, wymagające abstrakcyjnego myślenia oraz anielskiej cierpliwości. Sklasyfikowanie tego tytułu nie należy do rzeczy łatwych, ponieważ jest on hybrydą gry przygodowej i role–playing z elementami zręcznościowymi. Szczerze powiedziawszy, ciężko jest mi stwierdzić, których cech JAKTAR posiada więcej. Na pewno jest to gra przeznaczona dla jednej osoby. Celem twoich zmagań z przeciwnościami losu jest odnalezienie magicznego kamienia Elfów, o który prosi król. Od tego zależy przyszłość królestwa oraz innych ludzi zagrożonych przez rosnące w siłę zjednoczone złe moce. Oczywiście nie możesz zawieść! Zabawę zaczynasz od władania drużyną złożoną z... jednego kolesia. W miarę rozwoju akcji istnieje możliwość rozpączkowania „ekipy Jarzębiaka" do 6 osób, a tym samym zwiększenia szansy przeżycia w otaczającym świecie. Przed rozpoczęciem gry będziesz miał możliwość wyboru jednej (tzw. szeryfa) spośród typowych osobistości świata fantasy. Jeśli lubisz elfy ze wskazaniem na płeć piękną, to proszę bardzo – wystarczą trzy ruchy myszą! Zresztą sama gra osadzona jest w klimacie fantasy, znanym z powieści Tolkiena czy Sapkowskiego. Zewsząd otacza cię nieprzyjemny las, pełen tajemniczych stworów, czyhających na tą duszę i sakiewkę. Gdy nieopatrznie zapuścisz się w niezbadane rejony z dala od traktu, licz się ze śmiercią. Nie jesteś bezpieczny nawet na ubitej drodze, bowiem kręci się na niej mnóstwo uzbrojonych po zęby rabusiów, wilkołaków, gnomów, wściekłych szczurów – gigantów i setek innego rodzaju plugastwa. Najlepszym lekarstwem na natręta jest kolnięcie go mieczem między żebra lub przeszycie strzałą wystrzeloną z łuku. Walka odbywa się w trybie tekstowym, co w 1997 roku jest karygodne i archaiczne.

Na szczęście nie ogranicza się tylko do przemocy fizycznej, dzięki możliwościom czarowania. Podróżowanie po świecie przypomina bardzo granie w CIVILIZATION, ponieważ przy pomocy strzałek przesuwasz kwadracik symbolizujący twoją brygadę. Niestety, poruszać się możesz tylko w pionie i poziomie, co uważam za lekką przesadę przy traktach biegnących bardzo często na ukos!

Jak na gry role–playing przystało, twoi podopieczni męczą się, odnoszą rany, muszą jeść i spać. Nie możesz więc zapominać o odpoczynku i napełnieniu żołądka zgodnie ze staropolskim powiedzeniem: „spragnionych napoić, niewyżytych zaspokoić". Większość z tych czynności kolesie wykonują sami, pod warunkiem, że mają w chlebaku żarcie i medykamenty.

Moim zdaniem gry JAKTAR nie należy zaliczać do przeciętnych, które można polecać nawet desperatom i sodomitom. Najbardziej ze względu na niewygodną obsługę oraz prymitywną szatę graficzną, prezentującą się na poziomie dobrze dopracowanej gry na ATARI 800 XL. Kolejną wadą, która mną aż wzdrygnęła, jest przeciążenie językiem niemieckim. Tysiące stron konieczne do przeczytania przy spotkaniu z byle kiepem, nużą i smucą zamiast radować. Poznawanie olbrzymiego świata również nie należy do przyjemności, zważywszy na jego ogrom oraz częstotliwość zaliczania (nie mylić ze stosunkiem płciowym elfa z krasnoludem) ciekawych postaci czy miejsc, porównywalną do częstotliwości przelotów komety Gulasheja w okolicach marsowych pól ryżowych.

Jedynym plusem, do którego mogę przyznać się bez bicia, jest fajna muza.

Wicik

ACP/TCP

AMIGA 500/1200, 5 DYSKIETKI
DYSTRYBUTOR – NIEZNANY
CENA: –,-

OCENA: 3/10

BRIAN LARA'S CRICKET'96

Miłośnicy krykieta mają szansę sprawdzić swoje umiejętności w bardzo ładnej grze shareware'owej, przeznaczonej tylko na Amigę 1200. W wersji shareware dostępne są drużyny Anglii i Pakistanu oraz rozgrywki przeznaczone dla jednego lub dwu graczy. Szata graficzna i animacja zawodników prezentuje się całkiem dobrze, dzięki czemu rozgrywka jest o wiele przyjemniejsza. Fanatycy krykieta będą z tej gry z pewnością zadowoleni.

Jeśli ta dyscyplina sportu jest dla ciebie abstrakcją, zachęcam do przeczytania obszernej recenzji Pejotla w SS'34, w której wytłumaczone są krok po kroku wszystkie zasady. Przyznaję, że dopiero po przeczytaniu recenzji kolegi skapowałem o co chodzi w tej dyscyplinie sportu. Teraz jestem nawet jej zwolennikiem i wyznaję zasadę – krykiet idealną odmiana od piłki nożnej i koszykówki!

Wicik

Shareware

AMIGA 1200, 1 DYSKIETKA
DYSTRYBUTOR – PRO LINE
CENA: –,-

OCENA: 5/10

SUPER FOUL EGG

Drugą pozycją spośród opisywanych w tym numerze gier shareware'owych na Amigę jest bardzo fajna gierka logiczna SUPER FOUL EGG, która pod względem konstrukcji i zasad jest bardzo podobna do nieśmiertelnego TETRIS. Polega ona na ustawianiu spadających kolorowych jajek w pionie i poziomie tak, aby przynajmniej cztery się ze sobą stykały. Wówczas jajeczka zamieniają się w kamień, który spada na połowę przeciwnika, utrudniając mu życie. Wygrywa ten, kto pierwszy doprowadzi do tego, że przeciwnik nie będzie miał gdzie układać swoich jajeczek. Grać można z komputerem lub kumplem. Komputer, o dziwo, jest przeciwnikiem wymagającym. Nawet na najniższym poziomie trudności ciężko go pokonać. Polecam więc zaprosić do zabawy kumpla. Grafika i dźwięk, jak na produkt shareware, są świetne.

Wicik

Shareware

AMIGA 500/1200, 1 DYSKIETKA
DYSTRYBUTOR – PRO LINE
CENA: –,-

OCENA: 6/10

MACHO KILLERS

Uwielbiam shareware'owe celowniczki, szczególnie gdy są krwawe i mają morderczą oprawę graficzną. Taki właśnie jest MACHO KILLERS – krwawy, brutalny i bezlitosny! MACHO KILLERS przeznaczony jest dla jednego gracza i ma tylko jedną planszę, która stanowi podkład dla twoich obłędnych poczynań. Gra podzielona jest na poziomy. Przejście do kolejnego następuje po ukatrupieniu odpowiedniej liczby kolesi chętnych do przyjęcia ołowianej kulki na klatę. Klasycznie – im dalej dojdziesz, tym jest trudniej. Denaci stają się coraz szybsi i pojawiają się tylko na ułamek sekundy, by wystrzelić celną serię. Grę kończysz, gdy pasek energii zejdzie do zera. Grafika i dźwięk w MACHO KILLERS są O.K. Miodność, pomimo jednej planszy, jest zabójcza. Ach, te cudowne jęki konających... Kocham je!

Wicik

Shareware

AMIGA 500/1200, 1 DYSKIETKA
DYSTRYBUTOR – PRO LINE
CENA: –,pp

OCENA: 5/10

GENETIC SPECIES

GENETIC SPECIES jest shareware'ową propozycją przeznaczoną dla posiadaczy mocno rozbudowanej Amigi 1200. Aby pograć w tę DOOMowatą strzelaninę, musisz posiadać twardy dysk i najlepiej 4 MB Fastu. Gdy spełnisz te warunki, przeniesiesz się w świat korytarzy pełnych wrogo nastawionych obcych. Zabawa jest przednia i zapewnia solidną porcję wyżywki. Po pierwsze, ze względu na doskonałą grafikę i bardzo szybkie działanie programu, które przy śliczniutkich teksturach aż mnie zaskoczyło. Po drugie, zabawie towarzyszy fajna muzyka i umiejętnie dobrane efekty dźwiękowe, od których jeżą się włosy w nosie! Zmieniające się scenerie oraz kilka rodzajów broni porozrzucanej po poziomach to kolejne atuty gry. W porównaniu do konkurentów w postaci KILLING GROUNDS czy BREATHLESS, GENETIC SPECIES ma uboższy system sterowania. Nie wpływa to bynajmniej na obniżenie jakości zabawy, tylko upraszcza mordowanie. Skoro ofiarami są obcy wylęgający się z kokonów (skąd ja to znam?), agresja i śmierć są usprawiedliwione... Zawahałbym się przed naciśnięciem spustu tylko w przypadku żyworodnych i do tego ssaków. Na szczęście twórcy gier oszczędzają nam dyskomfortu psychicznego i nie zesłali do korytarzy wielopoziomowego labiryntu istotek przypominających urocze delfiny lub szympansy. Jednak należy się spodziewać, że jakiś komputerowy psychopata zaprojektuje rzeźnię dla niewiniątek. Najpierw trzeba jednak wyrżnąć wszystkie kokony z kosmosu.

Wicik

Shareware

AMIGA 1200, 1 DYSKIETKA
DYSTRYBUTOR – PRO LINE
CENA: –,pp

OCENA: 4/10

Aloha! Internet!

W wakacyjnym wydaniu ALOHA! poruszamy trzy tematy: strony WWW Czytelników, nowy serwer growy IGZ oraz polską sieciową grę role-playing THE MEG.

Wstrzymaliśmy drukowanie adresów Waszych stron WWW, bowiem powstał w tej materii ultrabałagan. Niektórzy przysyłają swoje adresy po kilka razy, za każdym razem dodając odmienny komentarz, inni co parę dni upewniają się listownie, czy na pewno dostaliśmy poprzedni e-mail. Z uwagi na to, że zgłoszeń jest bardzo dużo, a wszystkie strony przed opublikowaniem musimy przejrzeć, wprowadzam ścisły regulamin zgłoszeń.

1. Swoją stronę WWW do opublikowania może zgłosić każdy, pod warunkiem że jest jego autorstwa i samodzielnie wykonana.

2. Aby dokonać zgłoszenia należy przesłać e-mail pod adresem:
stronywww@ssonline.com.pl

3. E-mail ma mieć następujący format: w pierwszej linii tematyka strony, w drugiej linii imię i nazwisko, w trzeciej linii pełny adres URL.

Adresy będziemy zbierać, weryfikować i co miesiąc drukować 20-30 najlepszych adresów!

Microsoft Internet gaming zone

Ten nowy serwis internetowy do gier stworzony przez firmę Microsoft obsługuje się (uwaga, uwaga!!!) z pozycji przeglądarki WWW. Serwis (jako że Microsoftu) wymaga korzystania z Internet Explorer w wersji 3.0 lub wyższej, aczkolwiek na głównej stronie widnieje informacja, iż trwają wzmożone prace nad udostępnieniem ich użytkownikom Netscape'a. Ważną informacją dla ciebie, jako potencjalnego gracza, będzie zapewne to, iż serwis jest bezpłatny, co ma duże znaczenie w kraju takim, jak Polska – wszak niewielu graczy i ich rodziców posiada karty kredytowe. Wystarczy tylko połączyć się ze stroną główną pod adresem:

http://beta.zone.com/

a następnie ściągnąć odpowiednie oprogramowanie (co w zależności od połączenia, będzie trwało ok. 1 godziny) zainstalować je i stworzyć sobie konto. Formalnie trzeba mieć konto e-mailowe, lecz nawet bez niego (wpisując fałszywy adres) otrzymujemy konto na IGZ. Cały proces przebiega łatwo i (przy odrobinie szczęścia, dzięki naszemu telekomunikacyjnemu monopoliście – TP S.A.) szybko. Gdy już uporamy się z instalacją oprogramowania i tworzeniem konta, wystarczy klikać na przycisku PLAY GAMES NOW, wybrać interesującą nas grę.

W chwili obecnej dostępnych jest osiem klasycznych gier pod Windows'95, które mogą stanowić miłą przerwę w czasie pracy. Z bardziej poważnych tytułów należy wymienić: MONTER TRICK MADNESS, HELLBENDER, OUTLAWS oraz (to co jest chyba najważniejsze) nową produkcję LUCASARTS: X–WING VS TIE FIGHTER.

W przypadku gier wymagających szybkiego połączenia, pomysłodawcy stworzyli kilka serwerów odpowiednich dla części świata np. Europy, Ameryki Północnej, Azji itd. aby gra przebiegała jak najsprawniej. Gdy połączymy się z interesującym nas komputerem, możemy rozmawiać z ludźmi jak na IRC, wysyłać do nich prywatne wiadomości. Jeśli chcemy bawić się, możemy stworzyć własną rozgrywkę lub dołączyć się do już istniejącej, którą „prowadzi" inna osoba (tzw. host). W zależności od gry, jednocześnie może uczestniczyć od 4 do 6 osób. Na koniec jeszcze słówko o szybkości połączenia. Obok imion graczy widnieją kropki, które mogą przybrać jeden z czterech kolorów– ich barwa oznacza szybkość połączenia od nas do innego gracza:

czarna – prędkość połączenia z tą osobą jest wciąż sprawdzana;

czerwona – połączenie jest bardzo wolne – gra z tym osobnikiem mija się z celem;

żółta – średnia szybkość połączenia – można pograć, lecz mogą wystąpić spowolnienia w przesyłaniu danych;

zielona – połączenie bardzo dobre, gra z tą osobą powinna działać szybko i płynnie, ku obustronnej radości.

Jeśli tworzysz grę, bacz aby wszystkie osoby, które się do niej dołączają, miały co najmniej zieloną kropkę. Jeżeli dołączasz się do rozgrywki, patrz jakiej barwy jest kropka prowadzącego – czerwonej unikaj jak ognia :)

Zachęcam wszystkich bardzo gorąco do podłączenia się pod IGZ, gdyż jest to jeden z lepszych serwerów do gier, w dodatku darmowy.

Michał Gołębiowski
michal@ssonline.com.pl
(współpraca: Tomek Rytter)

The MEG

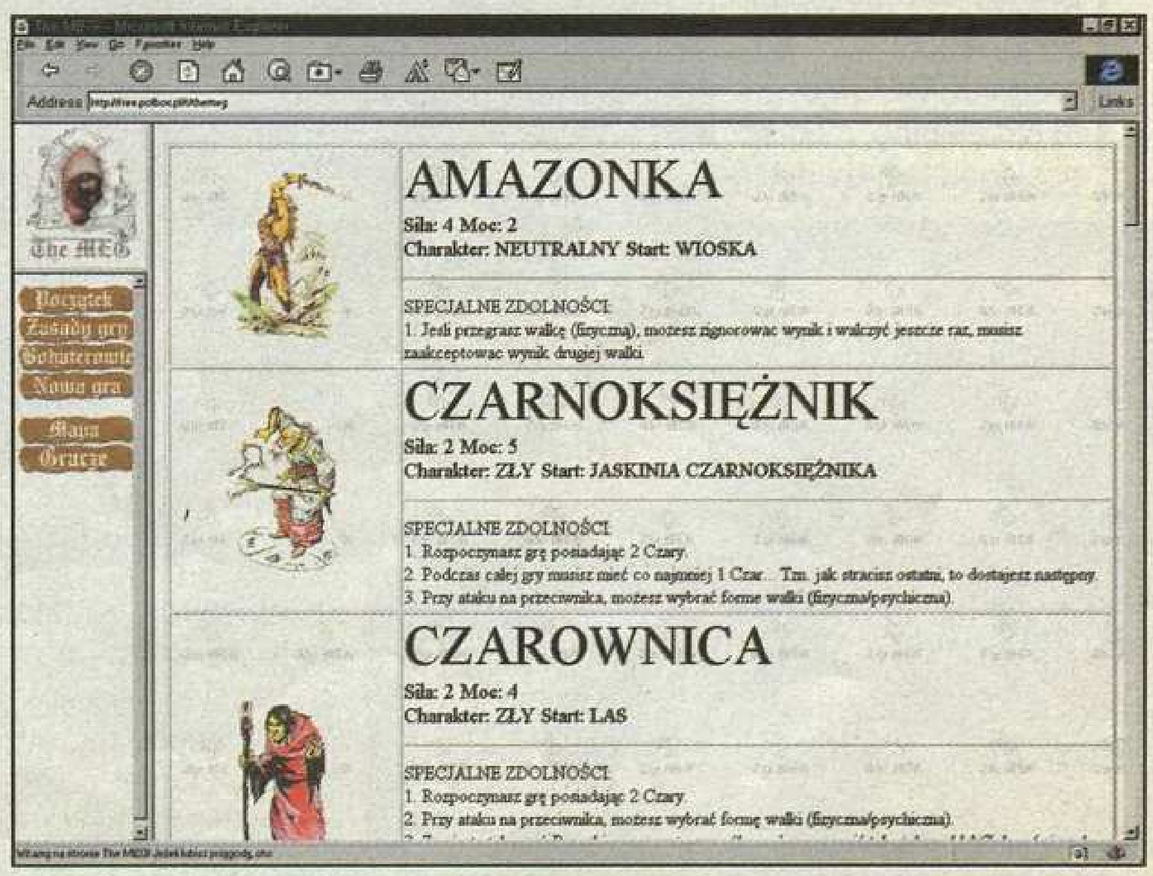
Jedną z najpopularniejszych rozrywek, jakie oferuje nam Internet, są MUDy. MUD to skrót od Multi User Dungeon, ogólnie przyjętej nazwy dla tekstowych gier role–playing, których dziesiątki panoszą się obecnie na necie. Podstawową zaletą MUDów jest fakt, że może w nie grać jednocześnie kilkaset osób z całego świata. Niestety, MUDy pochłaniają strasznie dużo czasu i pieniędzy (rachunki telefoniczne!). Dla Polaków, którzy szczęśliwie (sic!) już dysponują jako takim połączeniem internetowym, ta druga bariera okazuje się często nie do przekroczenia. Dlatego w warunkach polskich zrodził się pomysł stworzenia systemu gry, który rozwiązywałby te problemy. Wyjściem z sytuacji okazał się MEG, czyli MultiPlayer E-mail Game.

Idea rozgrywki w MEG polega na tym, że gracze wykonują swoje ruchy i wszystkie działania przez e-mail. WWW służy tu tylko do celów informacyjnych (położenie graczy, parametry). Tak jak w MUDach, i tu znajduje się Guru, czyli bóg gry, który wymyśla przygody i kieruje przebiegiem rozgrywki. Gra toczy się ze średnią prędkością ok. dwóch tur na dobę, a jakość zabawy zależy przede wszystkim od graczy, no i oczywiście od Guru, bo wspólnie kreują całą krainę i postacie.

Pierwszym i jak na razie jedynym w Polsce serwisem MEG jest: The MEG. Zawiera krainę, która posiada 100 lokacji i 20 postaci do wyboru. Oczywiście, w miarę narastania popularności gry, będą pojawiać się nowe krainy połączone ze starymi. Całą rozgrywkę ułatwia bohaterom przejrzysta mapa i tzw. mapa informacyjna, na której mieszczą się pozycje wszystkich graczy, ich parametry oraz ksywy i e-maile. Oprócz samej rozgrywki przez e-mail, gracze komunikują się pomiędzy sobą. Tworzą „teamy", pomagają sobie i oczywiście walczą. Istnieje także tzw. MegLista... Jest to lista dyskusyjna, na której gracze wymieniają swoje poglądy na temat gry. Przeglądanie strony WWW umiela muzyczka, a grafika jest zrobiona w odpowiednim do gry klimacie.

Zapraszam wszystkich do gry!
The MEG:
http://www.polbox.com/t/themeg

Bartosz Wogórka
wogorka@fema.krakow.pl



KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

W lipcu nieczynne

Pąki dawno przerodziły się w liście, kasztany przekwitły, a ptaki codziennie od świtu drą się w koronach drzew. To już nie wiosna, to już lato w pełni! Cały rok wysiłku został nagrodzony dwoma upalnymi miesiącami męczarni. Wielu z was zapewne napawa przerażeniem dłuższy wyjazd na łono natury, z dala od gniazdek z prądem i ukochanych komputerów. Niewykluczone, że trzeba będzie poobcować z bocianem, górą albo jeziorem – to bardzo obce nam obiekty. Nigdzie nie można przeczytać na jakim engine zostały zrobione. Tę gorzką pigułkę wypadnie niektórym jakoś przełknąć, ale zanim to nastąpi, żywcie nadzieję, że ceny wczasów oraz proponowane w zamian warunki skutecznie zniechęcą rodziców, współmałżonków, przyjaciół do szalonych przedsięwzięć podróżniczych, pozbawiających was kontaktu z okablowanymi ulubieńcami. W końcu nie każdego stać na laptopa, rozwiązującego „problem" wakacji.

Wszystkim wam, a szczególnie tym, którzy wywiną się od obowiązkowego wyjazdu urlopowego, proponujemy w niniejszym numerze zestaw tekstów bojowych. Są to solutiony do największych naszym zdaniem hitów. W związku z tym ograniczyliśmy materiały opatrzonye znaczkiem „exclusive" na korzyść tych właśnie drobiazgowych i wyczerpujących opisów. Nowości dogonimy po wakacjach, a będzie tego sporo, co widać po pierwszym plonie z E3.

Życzę słoty, chmur i innych sprzyjających rozpuście komputerowej warunków. I do zobaczenia we wrześniu!

Decybeliusz

rys. Emilia EMI Gołaszewska

Teraz coś miłego dla wszystkich naszych korespondentów uczulonych na papier, kurz i Pocztę Polską. Wreszcie można będzie wszystkich powyższych rzeczy uniknąć. Wpadliśmy bowiem w sieć, która oplotła redakcję i uwięziła nas całkowicie w matni. To nie są żarty moi drodzy, nastały czasy surfowania – teraz możecie nam wymyślać, podawać wymiary, zadawać pytania, wygrażać, przesyłać życzenia i umawiać się z nami na randki za pośrednictwem sieci Internet. Wszystkie adresy redakcyjne zamieszczamy w ramce obok, ale pamiętajcie, że w lipcu nas nie ma.

Pisząc do nas najlepiej zaadresować e-maila:

redakcja@ssonline.com.pl

Chcąc natomiast dostać się do konkretnej osoby, wystarczy przepisać z numeru jego xyvkę i dopisać nazwę domeny, wtedy powstaje adres np.:

krupik@ssonline.com.pl

Można również uderzać do konkretnych rubryk:

aloha@ssonline.com.pl
amiga@ssonline.com.pl
archiwalia@ssonline.com.pl
hardware@ssonline.com.pl
help@ssonline.com.pl
kgb@ssonline.com.pl
kombatkorner@ssonline.com.pl
kompendium@ssonline.com.pl
mangaroom@ssonline.com.pl
prenumerata@ssonline.com.pl
przecieki@ssonline.com.pl
rzutokiem@ssonline.com.pl
starwars@ssonline.com.pl
tipsy@ssonline.com.pl
x-files@ssonline.com.pl

UWAGA! Wszelkie przesyłanie plików powyżej 100 MB musi być wcześniej z nami uzgodnione, inaczej nasz serwer pocztowy ich nie przyjmie!

W NUMERZE

ALOHA! INTERNET! ..... str. 80
PRZECIEKI ..... str. 82
X-FILES ..... str. 85
MULTIMEDIALNY ODLOT ..... str. 86
MYST: KSIĘGA ATRUSA ..... str. 86
STAR WARS ..... str. 88
PRENUMERATA ..... str. 90
TIPS & TRICKS ..... str. 92

Przysypaliście nas korespondencją, niniejsze Przecieki redaguję spod sterty ankiet, za które serdecznie dziękujemy. Obawiam się tylko, że nie do wszystkich ciekawych listów zdążyłem się dokopać – diametralnie spadła liczba pytań sprzętowych. Zaległości nadrobię w przyszłym numerze, a w tym chciałbym zamknąć kwestię sporów o działy nie dotyczące gier, gdyż zwolennicy i przeciwnicy poszczególnych z nich i tak nie dojdą do porozumienia przed zakończeniem tysiąclecia (polecam lekturę wypowiedzi pana Tadeusza).

Decybeliusz

• • •

Czy wraz z nadejściem PSX 2 „stary" PSX przestanie być produkowany i czy oznacza to również śmierć Saturna? TORAOYAMA vel BACIAK, Ruda Śląska

Tak jak z każdą nową konsolą wszyscy sądzą, że wyprze ona całkowicie stary model z rynku. Jednak sprzedano ponad 2 miliony „starego" PSX i nie ma wątpliwości, że software produkowany będzie nadal, natomiast PSX 2 to po prostu nowa platforma, która nie musi spowodować zaprzestania produkcji innych, najwyżej wymusi spadek ich cen, a kto wie, czy 2 nie będzie kompatybilna z PSX 1.

• • •

Mam duży kłopot, jako posiadacz komputera 486 DX4/100 z 8 MB RAM. Dyskietkowa wersja POLAN po zainstalowaniu Windows'95 nie chodzi – pojawia się komunikat, że mam za mało pamięci konwencjonalnej (demo POLAN chodzi dobrze). Grzebanie we właściwościach oraz uruchamianie bez sterowników nic nie daje. To samo dzieje się z RED ALERT, TEST DRIVE 3 itp. Pytałem już w Optimusie Oświęcimskim, czy można dokupić i rozszerzyć pamięć konwencjonalną, ale odpowiedzieli, że jestem głupi. PAWEŁ, Brzeszcze

Pamięć konwencjonalna, a raczej podstawowa to dolne 640 KB pamięci. Cała pozostała pamięć komputera musi być traktowana jako XMS albo EMS. Każdy program rozpoczyna swoje działanie w pamięci podstawowej i jeżeli potrafi, to sięga sobie do rozszerzonej. Stare programy tego nie potrafią, więc gdy nie mieszczą się w pamięci podstawowej, to odmawiają pracy. Nie należy zaśmiecać owego segmentu pamięci – ładować drivery myszy, kompaktu, karty dźwiękowej do górnej pamięci (UMB) poleceniem odpowiednio DEVICEHIGH lub LH.

• • •

Mam telewizor „Otake" i nie umiem znaleźć głosu. Czy dokupić głośniki? GOL, Piasek k. Pszczyny

Proponowałbym wstrzymać się z zakupami. Najpierw postaraj się znaleźć pilota.

• • •

W SS'45 piszecie, że trylogia stanowi 3 środkowe części z 9. Czy poza trylogią Star Wars były jeszcze inne części Gwiezdnych Wojen? FILIP, Poznań

Zekranizowane zostały części: IV – A New Hope, V – Empire Strikes Back i VI – Return of the Jedi stanowiące środkową trylogię Gwiezdnych Wojen, które mają 9 części. Pozostałych scenariuszy Lucas strzeże jak oka w głowie i chodzą słuchy, że przymierza się do filmowania odcinków początkowych (pierwszej trylogii), jak głoszą biedronki – opowiadających historię starego Skywalkera zwanego w niektórych kręgach Darth Vaderem, ojca Luke'a.

• • •

W czerwcowym SS, w recenzji akceleratora Diamond Monster 3D napisaliście, że oprócz niego trzeba posiadać dowolną kartę graficzną. Czy może to być np. S3 Virge? JACEK, Lublin

Niestety, akurat z procesorami S3 serii 9xx akceleratory te nie współpracują (o czym nas w porę nie poinfomowano). Jeśli masz możliwość, zmień kartę na Tseng ET6000.

• • •

Posiadam siostrę – sztuk jeden, cholerstwo jest uzdolnione i ekstra rysuje. Jak mi się uda coś jej podprowadzić, to wam przyślę. Dobrowolnie nie chce dać, bo się bidulka wstydzi. DJ CZŁON, Oława

Z tego co przysłałeś widać, że „cholerstwo" zapowiada się rzeczywiście obiecująco, jednak postaraj się zaopatrywać nas w materiały opatrzone prawami autorskimi. Tym bardziej, że wcześniej czy później siostra będzie musiała zacząć dawać i przestać się wstydzić.

• • •

Czym różnią się od siebie cheaty, patche i newsy? POL, Świdnica Śl.

Cheaty to kody programowe, których wprowadzenie pozwala zmieniać parametry gry, natomiast patche to programy naprawcze (łaty) do gier, w których wychwycono usterki działania, a newsy to po prostu najświeższe wiadomości podawane w serwisach informacyjnych. Spragnionych wiedzy odsyłamy do KOMPENDIUM 2 oraz każdego wydania SS CD.

• • •

Czy musicie opisywać jakieś słabe gry, które dostają notę 2 lub 3? JARO, Skarżysko Kamienna

A kiedy nie opiszemy, to kupisz hucznie reklamowanego (jako megahit) gniota i będziesz miał żal do całego SSwiata, że nikt cię nie ostrzegł... Nie promujemy tytułów, które przypadły nam do gustu, tylko staramy się rzetelnie recenzować gry. Nie zmienia to faktu, ze każda ocena zawsze była, jest i będzie subiektywna, co wynika z natury Homo sapiens. Zwróć natomiast baczniejszą uwagę na zestaw faktów i argumentów, którymi staramy się uzasadniać wyroki punktowe.

• • •

Po krótkim okresie denominacji ocen, wracają powoli stare czasy. W SS'46 aż cztery gry otrzymały ocenę 9/10. Według nowego systemu oznacza to grę roku, a ja myślałem, że taka gra może być tylko jedna. Sprawa jest tym dziwniejsza, że dwie z tej czwórki podpisał Martinez, a dwie Banana Split. – MARCIN, Biłgoraj

Bo oto pojawił się numer 46 i nastała światłość. Trafiły się cztery perełki i trudno było je zjechać tylko dlatego, że umieściliśmy je blisko siebie. Rzeczywiście, gra roku powinna być tylko jedna, ale przecież są jeszcze kategorie. Nie mamy ambicji przekonywać np. fanów strategii, że najlepszym tytułem bieżącego roku jest DIABLO. O wdrożonym denominowaniu świadczy choćby list JARO. Wychwycona przez ciebie, pozornie paradoksalna sytuacja wynika właśnie z uwzględniania preferencji gatunkowych poszczególnych grup graczy i upodobań autorów... Podczas mojego sporu z Hunterem w kwestii wyższości REDNECK RAMPAGE nad BLOOD czy odwrotnie, omal nie doszło do rozlewu blood na redakcyjnej wykładzinie podłogowej.

• • •

Czy gry i programy na PC będą działały na moim PeCecie, jeżeli kupię je w innym kraju lub kontynencie? KRISTO, Ostrów Mazowiecka

Właściwie nie zależy to od szerokości geograficznej, tylko od parametrów twojego komputera, znakomita większość będzie działać. Trzeba jedynie uważać na programy wymagające użycia niestandardowych systemów operacyjnych, np. japońskie – nie przystosowane do znaków łacińskich, które wymagają specjalnego DOSa czy Windows.

• • •

Jak czyścić kompakty, aby ich nie rysować PSX–AGENT Pabianice

Najlepiej obchodzić się tak, aby ich nie brudzić. W razie czego posłuż się miękką szmatką, nie pozostawiającą nitek np. flanelową i delikatnie wycieraj ruchem od środka w kierunku brzegu, prostopadle do rowków kompaktu, nie dotykając palcami jego powierzchni. Niebezpieczne dla działania kompaktu są rysy biegnące wzdłuż rowków, a więc trzeba unikać wykonywania ruchów okrężnych.

• • •

Ta gra opowiada o człowieku, który odnajduje wehikuł czasu. On znajduje się na Plutonie i wyrusza w podróż czasową. Po podróży ląduje w północnej Dakocie i tam rozgrywa się cała akcja. Bohaterem tej gry jest Bogusław Linda. Chciałbym prosić, abyście zrobili tę grę na Amigę. BARTEK, Katowice

Jak tylko przypomnimy sobie, gdzie mieszkamy, niezwłocznie zabierzemy się do roboty.

• • •

Jestem waszym wiernym czytelnikiem i bardzo podoba mi się SS, ale jest kilka rubryk, które do pisma o tematyce gier komputerowych nie pasują np. „X–Files". Jeśli miesięcznik o grach, to tylko o grach! Wy piszecie o japońskich kreskówkach. Jeśli już musicie pisać o kreskówkach, to o polskich :) . Zrobiłem statystykę SS'47 i wyszło, że 15% zawartości gazety nie jest związane z grami lub chociażby z komputerem. Może i jesteście BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE, ale macie za mało recenzji i opisów. Usunąć „X–Files", „Manga room" i przede wszystkim – reklamy. MACIEK, Opole

SYSTEM OCEN

1/10 – unikaj za wszelką cenę
2/10 – za darmochę można obejrzeć
3/10 – można raz zagrać
4/10 – może się nawet komuś spodobać; dobra tylko jeśli tania
5/10 – normalna gra, nadaje się do pogrania
6/10 – ma swój urok, fachowa robota
7/10 – bardzo fajna gierka, można dłużej pograć
8/10 – super; prawdziwa perełka, warta swej ceny
9/10 – rewelacja; gra roku
10/10 – absolutny megahit

Proponuję spojrzenie bardziej pozytywne – aż 85 % numeru poświęcone jest wyłącznie grom komputerowym! Nigdy główna dziedzina nie wypełni całej zawartości numeru. Reklamy są wszędzie, nam pomagają utrzymać cenę. „X–Files" i „Manga Room" to działy budzące najwięcej kontrowersji, ale stosunkowo popularne. Chciałbyś je zastąpić polskimi kreskówkami, które przecież także wyparłyby gry z kilku stron SS i niewątpliwie znalazły wielu przeciwników. Niektóre dzieła, zjawiska rodem z kultury masowej poruszają was i mamy wrażenie – łączą się tematycznie z treścią wielu gier komputerowych. Pozostaje kwestia wyboru, jednak miejcie świadomość, że nie osiągniemy sytuacji idealnej, satysfakcjonującej wszystkich, o czym niech świadczy list poniższy.

• • •

Czy niektórym tak ciężko zrozumieć, że każda gazeta czy magazyn nie jest pisany tylko dla jednej osoby, a dla wszystkich? Niejeden raz była już krytyka pisma za „Manga Room". Mnie manga nie interesuje, więc nie czytam tych stron i nie ma problemu. TADEUSZ, Bydgoszcz

• • •

Co to jest aerograf? – RAVEN, Stronie Śląskie

To taki pistolecik ze sprężarką do nakładania farby, działający jak spray, tylko daleko bardziej precyzyjny i skomplikowany. Wymaga używania specjalistycznych materiałów, jak np. folia maskująca, papier itp. Pozwala nakładać gładkie tła, tworzyć subtelne kształty oraz płynne przenikanie barw i rozmytych kształtów, np. chmur, wody itp. Stosowany jest najpowszechniej w grafice reklamowej, gdyż pozwala symulować światłocień bez pozostawiania śladów pędzla, idealny do nakładania teł.

• • •

Co zrobić, żeby nie iść do wojska? Jak dostać kategorię E? Jeżeli znacie jakiś stuprocentowy sposób, to pomóżcie! Zaznaczam, iż nie będę sobie niczego ucinał. EVERYMAN, Swarzędz

Uwaga! Kategorycznie zabraniamy stosowania poniższych patentów – jest to groźne dla zdrowia i życia!

Jeśli dysponujesz dużą odpornością psychiczną, spróbuj znaleźć psychiatrę, który przysposobi cię do profesjonalnego świrowania jarzębia. Możesz również wzorem Gałuszki zamienić zaszczytny obowiązek służenia ojczyźnie na mniej chlubną odsiadkę. Żarcie tak samo podłe, traktowanie porównywalne, ale po poligonach przynajmniej nie ganiają i nie każą oglądać tej jedynej rakiety, która w Polsce jest.

Aby zniechęcić komisje wojskową do własnej osoby – wytatuuj się, zakolczykuj, możesz także założyć mocne okulary lub łańcuchy. Staraj się mieć mętne spojrzenie i ślady po nakłuciach na przegubach rąk, co bojaźliwie ukrywaj. Nie staraj się wyglądać jak niedorozwinięty zdechlak, bo wcielą cię abyś „zmężniał", a to grozi marskością wątroby. Przyznawaj się, że z języków obcych znasz tylko starocerkiewnosłowiański, wyrażaj chęć służenia w kawalerii, a ze sportów lubisz wyłącznie „wodne" z kolegami... Dobrze też być uczulonym na wszystkie pyłki.

Ponadto rozważ także ewentualność niewykopywania za drzwi tych miłych ludzi, którzy przychodzą z żurnalami i starają się porozmawiać z tobą o Chrystusie. Mogą to być świadkowie Jehowy, a ich nie biorą ze względów wyznaniowych. Daj się nawrócić, będziesz musiał co najwyżej powkuwać biblię na pamięć. W ostateczności spróbuj zdać na studia.

• • •

Jestem stałym czytelnikiem SS i zamierzam też zostać stałym czytaczem ANIMEGAIDO, ale jak dotąd nie mogę go znaleźć w żadnym kiosku. Po moim pytaniu kioskarzom najczęściej kopara opada i w ogóle nie jarzą o co chodzi. Przypomina mi to sytuację, gdy jeden kolega z mojej klasy podszedł do kiosku i mówi tak: „Dzień dobry. Czy jest pismo „Śmigli-digli?" Sprzedawczyni rozejrzała się po wszystkich czasopismach i mówi „Nie, jeszcze nie doszło". RADAR, Warszawa

Niech żywieni nie tracą nadziei, moment wyżerki zbliża się nieuchronnie.

• • •

Teraz jeden z wielu listów, które poruszały ten sam, bardzo drażliwy temat.

Otóż do wiadomości wszystkich: „Angora" przedrukowuje najciekawsze artykuły z różnych gazet. Był tam ostatnio jeden z „Urody" pt."Zabójcze dzieciaki" autorstwa Doroty Mirskiej. Mowa w nim o brutalności i morderstwach wśród młodocianych (też mi się to nie podoba), ale czytamy w nim, że winę ponoszą za to filmy, gry i czasopisma komputerowe, szczególnie SS (gdyż tylko ten tytuł był wymieniany). Hasłem cytowanym z waszego pisma jest: „Niech stare dewoty przestaną gadać głupoty (...) ja chcę krwi! Hektolitry czerwonej krwi na ekranie". Dalej jest napisane, że z rozmów z młodymi wynika, że ich ulubione tytuły to MORTAL KOMBAT i DOOM, czyli te najbrutalniejsze, którym sprzeciwiają się redaktorzy „Urody". Dalej następuje fragment tekstu Gulasha, o tym, że normalny człowiek nie kupi piły motorowej i nie przetnie kolegi po iluś godzinach giercowania (zgadzam się z tym w pełni). Oni dążą do tego, aby wszystkich graczy uważano za psychopatów i morderców. Bzdury! Ja gram w zakazane gry i mordercą nie jestem. JARO, Radomsko

I tak trzymać! Nie przejmowałbym się na waszym miejscu prasą kobiecą zupełnie. Cała jej filozofia sprowadza się do odkrycia, że lepiej być młodą piękną, zdrową i bogatą, niż starą, brzydką, chorą i biedną. Jeśli coś nie mieści się w formule świata widzianego przez różowe okulary to od razu zastępy ciotek wyruszają na krucjatę. Łatwo im idzie, bo zawsze trafi się jakiś idiota przechodzący trudne dzieciństwo, który z gry czy filmu (np. „Urodzonych morderców") zrozumie tylko tyle, że fajnie jest zabijać, co też natychmiast wcieli w czyn. Pozostaje pytanie o rzeczywiste przyczyny agresji. Tych nikt nie zna. Śmiało mógłbym udowodnić tezę, że bierze się ona np. z frustracji, na jakie narażony jest człowiek konfrontujący świat proponowany w piśmie „Uroda" z realnym. Najkrócej mówiąc, właśnie po lekturze takiego pisemka bardziej mam ochotę uskutecznić REDNECK RAMPAGE na Marszałkowskiej, niż po kontaktach z grą pod tym tytułem.

• • •

Zrzucajcie napalm każdego dnia.

LIST MIESIĄCA

Chciałem kupić majowy SECRET SERVICE. Byłem chory, więc poprosiłem o kupno babcię. Powiedziała, że nazwa kojarzy się jej z sercem. Pomyślałem, że niech się jej kojarzy z czym chce, byle był to nowy SECRET SERVICE. Po przyjściu babci z miasta okazało się, że owszem, kupiła, ale SEKRETY SERCA (okładkę przesyłam wam do porównania), co mnie bardzo zdziwiło i zażądałem kupna tego, co trzeba, czyli ukochanego SECRET SERVICE. Tym razem dałem babci poprzedni numer i poskutkowało. FELIKS, Nowogard

Mawiają, że jak ktoś ma pecha, to w drewnianym kościele cegła mu na głowę spadnie, nawet jak ma się na imię Feliks, czyli szczęśliwy. Na okładce SEKRETÓW SERCA widnieje napis „los okazał się dla mnie łaskawy", co należy uznać za komentarz powyższego zdarzenia. Być może dzięki temu pisemku będzie można odkryć wszystkie sekrety serc bez konieczności wypruwania ich z klatek piersiowych komputerowych wrogów :)

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4 k/Warszawy
Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!
tel: (0-22)7731982
tel. (0-90)297165
fax: (0-22)7731982
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC — Ceny w zł.

Franko	37,00
Gandalf	**38,00**
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '95 - dos	37,00
Liga Polska Manager '97 - win.	**48,00**
Megalomania	28,00
Polanie	**53,00**
Transport Tycoon	42,00
Ultimate Soccer Manager	**77,00**
Urban	34,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

Ace Ventura	**122,00**
Adidas Power Soccer	tel.
A.D. Cop	97,00
Alphastorm	112,00
Amok	**139,00**
ATF Gold	139,00
Blood	**tel.**
Cheesmaster 5000	139,00
City of Lost Children	**131,00**
Civilization + Colonization	78,00
Civilization II	**tel.**
Comanche 3.0	tel.
Command & Conquer GOLD	tel.
Conquest Earth	**tel.**
Counter Strike - nowe misje do Red Alert	85,00
Crow:City of Angels	**131,00**
Destruction Derby II	138,00
Diablo	147,00
Die Hard Trilogy	**tel.**
Discworld II	98,00
Fallen Haven	139,00
Flying Corps	147,00
Formuła I	**191,00**
Gnome	132,00
Ecstatica II	**141,00**
Heroes of Might and Magic II - wer.pol.	146,00
iM1a2 Abrams	139,00
Independence Day	tel.
Jet Fighter III	148,00
K.K.N.D	**139,00**
Longbow Gold	**147,00**
Lords of the Realm II	139,00
Lost Vikings II	tel.
M.A.X.	147,00
Manx TT	tel.
Master of Orion II	tel.
M D K - wer.pol.	**139,00**
Motor Racer	**139,00**
Nascar Racing II	139,00
NBA Live 97	139,00
Need for Speed II	**139,00**
Perfect Weapon	tel.
Phantasmagoria II	167,00
Power F1	**138,00**
Privater II - Darkening	151,00
Rama	tel.
Redneck Rampage	**139,00**
S.C.A.R.A.B	139,00
Scorcher	139,00
Settlers II - nowe misje	78,00
Steel Panthers II	147,00
Terraside	tel.
Theme Hospital	**139,00**
Time Warriors	**139,00**
Tomb Raider.	138,00
Wersal 1685 - wer. pol.	139,00
Wages of War	132,00
War Wind	127,00
Wreckin Crew	tel.
Ufo Enemy Unknown + X-Com Terror...	**78,00**
X-Wing vs Tie Fighter	**185,00**

AMIGA

Dreenshar - Grzechy Magów	**36,00**
Funturatum	**39,00**
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Mistrz Polski '96	37,00
Pinball Hazard	**35,00**
Rajd przez Polskę	30,00
Street Fighter II	48,00
Total Football	**48,00**
Watch Tower (AGA)	48,00
Wacuś The Detective	**36,00**

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
SEGA Saturn
NINTENDO Ultra 64
w formie wysłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Ultra 64: Fifa 64, Pilot Wings, Star Wars, Super Mario 64, Turok, Wave Racer

Sony Playstation
Adidas Power Soccer 2, Area 51, Battle Station, **Carnage Heart**, **Contra**, Crash Bandicoot, **Dark Forces**, **Epidemic**, Excalibur, Exhumed, Extreme Games 2, Fifa '97, Grid Gun, **Hexen**, Legacy of Kain, Little Big Adv., **Lost Viking 2**, Micro Machines 3, Mortal Kombat Trilogy, NBA Live '97, **Need for Speed 2**, NHL'97, **Over Blood**, Pandemonium, **Porsche Chall.**, **Rage Racer**, Rebel Assault 2, Samuraj Shadow III, **Soul Blade**, Spider, Suikodem, Tekken 2, The Crow, Total NBA '97, **Tomb Raider**, Twisted Metal 2, Warhammer, X-Com (Ufo 2) i wiele innych...

Sega Saturn
Alien Trilogy, **Amok**, Baku Baku, Bug, Clocword Knight 2, Command & Conquer, **Crusader no Remorse**, "D", Dark Savior, **Die Hard Arcade**, **Die Hard Trilogy**, Doom, Dragonheart, Exhumed, **Fifa '97**, Fighting Vipers, Guardian Hero, Gun Griffon, Loaded, **Manx TT**, Myst, **NBA Live '97**, **NHL '97**, Need for Speed, Nights, Panzer Dragon II, **Sonic 3D**, Soviet Strike, Spot goes to Hollywood, Street Fighter Alpha, **The Crow**, **Tomb Raider**, **Torico**, Ultimate Mortal Kombat 3, **Virtua Cop 2 + Gun**, **Virtua Fighter 2**, Virtua Racing, Wipeot, **World Wide Soccer '97**, Worms i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki..
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

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

FOR 1989 MAT

SERWIS○MODERNIZACJE○LEASING○RATY○SERWIS○MODERNIZACJE○LEASING○RATY○SERWIS○MODERNIZACJE○LEASING○RATY

KOMPUTERY

Obudowa **MINI TOWER**, klawiatura **WIN'95**, FDD 1.44 MB, płyta gł. **INTEL TRITON VX PCI, 8 MB RAM**, kontroler EIDE, monitor **SVGA COLOR 14"NI/LR**, grafika 1MB PCI **Trio64 V+**, centronics, 2 x RS 232, pamięć CACHE 256 KB

HDD	0	1000	2100	2500	3100
K5-P75 AMD	1298	1791	1923	2018	2186
K5-P90 AMD	1333	1826	1958	2053	2221
K5-P133 AMD	1440	1933	2065	2160	2328
K5-P166 AMD	1580	2073	2204	2300	2468
K6-P233 AMD	2084	2577	2708	2804	2972
Pentium 120	1514	2007	2138	2234	2402
Pentium 133	1613	2106	2237	2333	2500
Pentium 166	1892	2385	2517	2612	2780
Pentium 166 *MMX*	2111	2604	2736	2831	2999
Pentium 200	2073	2566	2698	2793	2961
Pentium 200 *MMX*	2807	3300	3432	3527	3695

Zmiany konfiguracji:

Pamięć RAM	
16 MB EDO	+131
32 MB EDO	+382
64 MB EDO	+913

Monitory	
Bez monitora	-536
COLOR 15"Daewoo	+271
COLOR 17"Bridge	+1 167

Oprogramowanie	
MS-DOS 6.22	+121
WIND. 3.11 PL WG	+196
WIND. 95 CD PL	+236

Zmiana płyty głównej	
Shuttle Hot-553 HX PCI 256C	+31
Soyo HX 512C	+96
Soyo TX 512C	+163
ASUS T2P4 HX 512C	+201

Karty Grafiki	
S3-Virge 3D 4 MB *Acer*	+126
Diamond 2000 3D 2/4MB	+175
TSENG ET-6000 2/4 MB	+121
MATROX Mystique 2MB SGRAM	+256

DRUKARKI

HEWLETT PACKARD

DJ 400C	562
DJ 690C	770
DJ 820Cxi	947
DJ 870Cxi	1 522
LJ 5L	1 238
LJ 6L	1 432
LJ 6P	2 563

OKIDATA

ML 320 PL	1 058
ML 321 PL	1 134
ML 3320 PL	1 105
ML 3321 PL	1 293
Okipage 4W *(laser 600 dpi)*	778

Panasonic

KX-P1150 *(9 igieł)*	433
KX-P2130 *(24 igły)*	497
KX-P3696 *(9 igieł)*	1 125
KX-P6300 *(laser GDI 600 dpi)*	855
KX-P6500 *(laser 1200 dpi)*	965

Cennik podzespołów komputerowych (fragment oferty)

(wg cennika na dzień 28.05.97)

PŁYTY GŁÓWNE

Shuttle Hot-555,256C,VX	259
Shuttle Hot-553,256C,HX	290
Soyo HX **512C**	357
Soyo TX **512C**	425
ASUS T2P4, **512C**	463
Shuttle VX, 256C **ATX**	357

DYSKI TWARDE

1.0 GB Samsung	502
1.2 GB Samsung	533
2.1 GB Samsung	630
1.7 GB Fujitsu	636
1.6 GB Seagate	614
2.1 GB Seagate	641
2.5 GB Seagate	742
1.2 GB Caviar	602
1.6 GB Caviar	648
2.0 GB Caviar	697
2.5 GB Caviar	764
3.2 GB Caviar	904
4.0 GB Caviar	1 208

PAMIĘCI RAM

SIMM 4MB EDO	67
SIMM 8MB EDO	128
SIMM 16MB EDO	245
SIMM 32MB EDO	502

PROCESORY

K5-P75,AMD	115
K5-P90,AMD	151
K5-P133,AMD	259
K5-P166,AMD	402
K6-P233,AMD	915
PENTIUM 120	335
PENTIUM 133	435
PENTIUM 150	513
PENTIUM 166	719
PENTIUM 166 MMX	943
PENTIUM 200	904
PENTIUM 200 MMX	1 651

MONITORY

MONO 14 "	240
SVGA LR/NI 14" Mitsu	558
SVGA LR/NI 14" Bridge	558
SVGA LR/NI 15" Bridge	915
SVGA 17" 0.26 Bridge 1600x1280	1 746
SVGA LR/NI 14" Daewoo	589
SVGA LR/NI 15" Daewoo	825
SVGA 15" Philips 105B	1 116
SVGA 15" Philips 105A	1 272
SVGA 17"Philips 107A	2 638
SVGA 14" Samsung 3Ne	669
SVGA 15" Samsung 15GLi	1 247
SVGA 17" Samsung 17GLSi	2 550

Wszystkie ceny bez podatku VAT

KARTY GRAFIKI

S3-Trio64V+ PCI 1MB E-RAM	78
S3-Virge 3D PCI **ACER** 4MB E-RAM	206
S3-Virge 3D *DataExpert* 2/4 MB E-RAM	155
S3-Stealth 3D 2 MB E-RAM	257
TSENG ET-6000 2/4 MB RAM	201
MATROX Mystique OEM 2/4 MB SGRAM	335
MATROX Mystique 2/4 MB SGRAM	409
MATROX Mystique 4 MB SGRAM	474

MULTIMEDIA

CD-ROM 8 SPEED Samsung	243
CD-ROM 12 SPEED Samsung	279
CD-ROM 8 SPEED Aztech	251
CD-ROM 10 SPEED Aztech	257
CD-ROM 8 SPEED Acer	294
CD-ROM 12 SPEED Acer	350
CD-ROM 12 SPEED Mitsumi	288
CD-ROM 16 SPEED Toshiba	323
CD-Recorder 2/6 MITSUMI IDE	1 478
SOUND SHUTTLE 48 Plus	75
SOUND BLASTER 16 PnP	206
SOUND BLASTER 32 PnP	273
SOUND BLASTER AWE 64 PnP	434
GŁOŚNIKI ENCORE 201/25W	70
GŁOŚNIKI ENCORE 401/100W	96
GŁOŚNIKI ENCORE 120/120W	113
GŁOŚNIKI ENCORE 160/240W	130
GŁOŚNIKI SCREEN BEAT 5	32

WARSZAWA, ul. Bracka 4
tel./fax (022) 625 40 09
tel./fax (022) 625 70 12

STARACHOWICE,
al. Wojska Polskiego 16
(047) 274 03 89

ŁÓDŹ, ul. Piotrkowska 270 p. 904
tel./fax (042) 81 89 72
tel./fax (042) 84 54 03

MŁAWA, ul. DŁUGA 2
(023) 54 60 28

HURT Warszawa, ul. Jagiellońska 78, tel./fax (022) 614 53 19

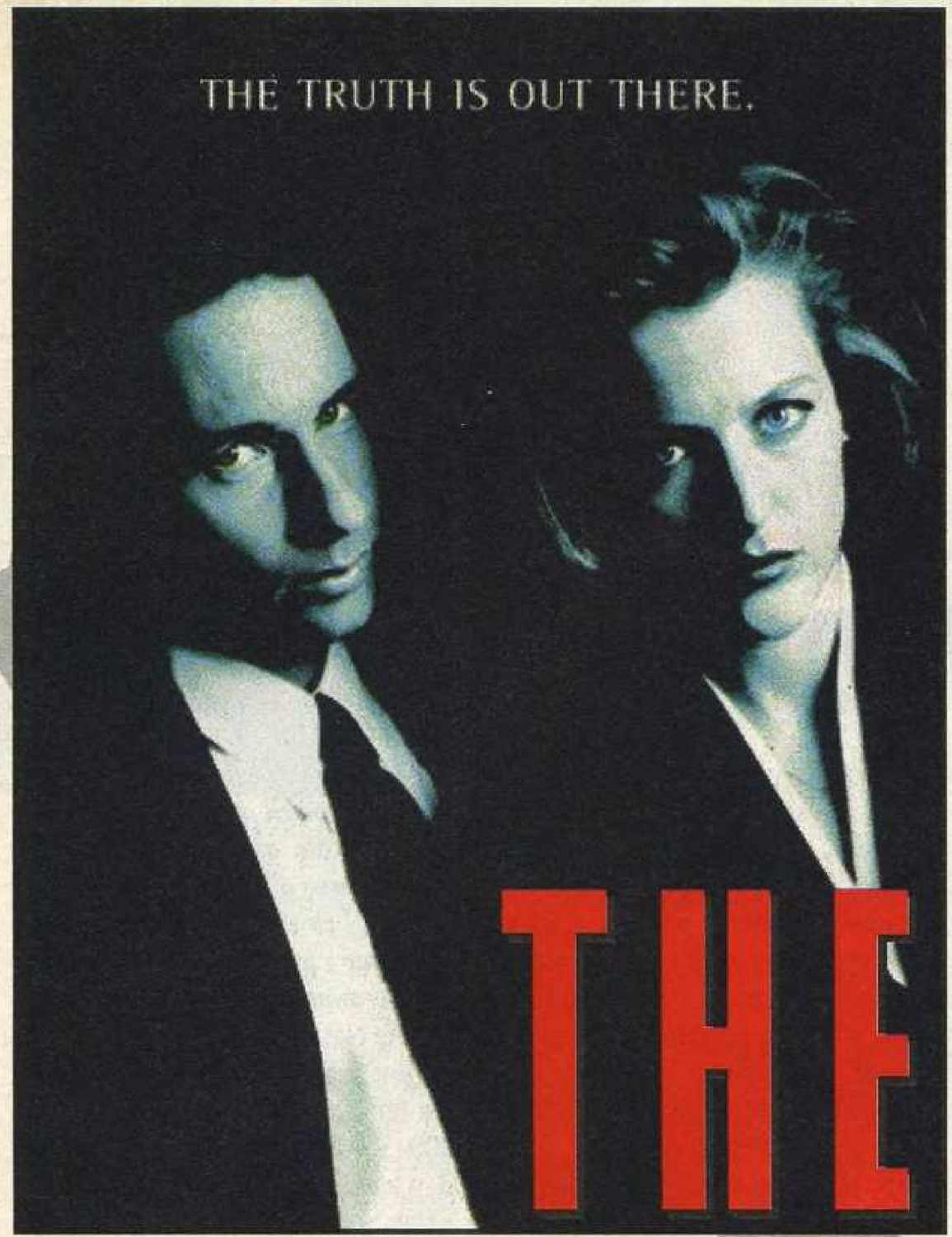
LUBLIN, ul. T. Zana 38 a p.201
tel./fax (081) 525 81 11

KIELCE, ul. Sienkiewicza 78
tel./fax (041) 66 27 37

POZNAŃ, ul. Piekary 17
tel./fax (061) 52 42 23

RADOM, ul. Żeromskiego 18
tel./fax (048) 63 31 94

Wszystkie znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli i są użyte w celach informacyjnych.



THE X FILES™

Zawsze po obejrzeniu najnowszego „Archiwum X" zadaję sobie to samo pytanie: jak to możliwe, że każdy nowy odcinek jest jeszcze lepszy od poprzedniego?! I jak to możliwe, że „Archiwum X" wyprzedza jakikolwiek inny serial nie o pięć, ale o dziesięć długości?

Ale przecież znam odpowiedź.

Niewielu z nas kiedykolwiek widziało lub miało do czynienia z rzeczami paranormalnymi. Pamiętacie słynny dialog Scully z księdzem (odcinek „Revelations"), kiedy to agentka pyta duchownego, czy kiedykolwiek widział cud. „Widzę je codziennie: wschód słońca, narodziny dziecka..." – odpowiada ksiądz. „Ale mnie chodzi o taki cud, którego nie można wytłumaczyć..." – zwiesza głowę Scully. Jej, Mulderowi i innym dane jest doświadczać obcowania ze zjawiskami, które większość ludzi traktuje jak czystą fantastykę. Ale my? My nigdy nie byliśmy gonieni przez wilkołaka, my nigdy nie stanęliśmy na pokładzie obcego statku kosmicznego, my nigdy nie widzieliśmy ludzi leczących dotykiem dłoni.

Wydaje się, że twórca „Archiwum", Chris Carter, idealnie przetwarza na obraz naszą tęsknotę za Nieznanym i potrafi zakuć ją w bardzo prawdziwe scenariusze. Być może dzieje się tak dlatego, iż on sam nigdy nie stanął twarzą w twarz z Niewyjaśnionym; w jednym z wywiadów udzielonych fanom na konwencie X-Philes na pytanie: „Czy wierzy pan w to, o czym opowiada X-Files" odpowiedział: „Raczej jestem sceptykiem. Nikt nigdy nie pokazał mi bezpośredniego dowodu, że takie rzeczy istnieją. Ale z drugiej strony ten plakat, który wisi w biurze Muldera, „I want to believe" (chcę uwierzyć) to także moje motto. Chcę testować swoje przekonania. Chcę zobaczyć. To jest jak wiara". Dodajmy jednak od siebie, że Chris nie mówi chyba całej prawdy. Przy okazji innego pytania, dotyczącego jego doświadczeń z satanizmem, Carter odparł, że w rzeczy samej, kiedyś patrzył „w oczy czystego zła" – niestety, na tym uciął dyskusję...

Mamy więc już pierwszą przyczynę tak olbrzymiego kultu, jaki otacza „Archiwum". Każdy nowy odcinek pozwala nam zajrzeć w głąb tajemnic, przeciętnym śmiertelnikom zazwyczaj niedostępnym. A tym większa jest ułuda kontaktu z rzeczami realnie istniejącymi, że tematy poruszane w serialu nie są wyssane z palca. Każdego dnia sztab ludzi i sam Chris Carter przeszukują czasopisma i książki w poszukiwaniu natchnienia (w USA ukazał się już nawet drugi tom encyklopedii o sprawach, które były i są inspiracją dla filmu „Book of Unexplained"). Dla przykładu, temat jednego z nie wyświetlanych jeszcze odcinków został oparty na artykule z magazynu „Discovery". Zresztą Carter lubi opowiadać, że już jako dziecko był łowcą informacji. Co ciekawsze, czytał wszystko, co tylko mógł, ale... nie science-fiction! To jego brat był zapalonym fanem fantastyki (jest teraz szanowanym fizykiem), a sam Chris od tego tematu uciekał. Być może to kolejny z powodów, dla którego „X-Files" jest tak do bólu realny: dystans do prezentowanych w nim spraw.

Obserwowanie Zła ma w sobie magiczną, przykuwającą uwagę moc, której nie potrafi się oprzeć żaden z nas. Kiedyś jedna z fanek, medium psychiczne, zapytała Cartera, dlaczego w jego filmach tacy jak ona zawsze widzą same potworności, podczas gdy w rzeczywistości medium przeważnie widzi rzeczy dobre. „Ludzie często mnie o to pytają" – odrzekł Carter. „Kiedyś zrobimy odcinek o dobroci, o aniołach. Jednak z pozytywów nie wynika żaden dramatyzm. Trudno znaleźć naprawdę niebanalną historię, która dotyczyłaby tematu dobra. To wielkie wyzwanie." Wstydzimy się tego, ale fakty pozostają niezmienione: to groza i strach przykuwają nas do telewizorów. I choć sam twórca „X-Files" twierdzi, że brutalność i przemoc jego dzieła jest tegoż integralnym elementem, a nie tanim elementem napędzającym widownię, to nadal nic się nie zmienia, nadal jednym z motorów serialu jest thriller i suspens. Nie ma tematów tabu, a że przecież życie potrafi być bardziej gwałtowne, niż sztuka, więc dlaczego zmieniać jego naturę? Ba, nawet reżyserski debiut Cartera (i zarazem jego ulubiony odcinek) „Duane Barry" to opowieść, przed którą nie dziwi nas napis „tylko dla dorosłych" umieszczany przed emisją kolejnego odcinka...

Spotkanie z Nieznanym, perfekcja wykonania, mimetyzm i fascynacja Złem – czy ktoś z was zna inne powody, dla których „Archiwum X" to najlepszy serial wszech czasów?

Hard Drinking Man

Podczas tworzenia fabuły, do pracy włączają się specjaliści z poruszanej przez film dziedziny i choć twórcy rzadko korzystają z prawdziwych wojskowych lub rządowych materiałów, to jednak wszystko konsultowane jest z fachowcami, np. od patologii. „Próbujemy być autentyczni" – mówi Carter i to widać: jeżeli nawet X-Phile'om uda się znaleźć jakąś niekonsekwencję w akcji serialu, to jednak bardzo rzadko dotyczy ona spraw merytorycznych; przeważnie odnajdowane są błędy w kolejności zdarzeń, itd. Ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło: takie historie tylko mobilizują zespół do lepszej pracy. Dążenie do perfekcji to jeszcze jeden kamyczek wrzucony do ogródka sławy dwóch specjalnych agentów FBI...

Jest niestety jeszcze jeden powód, dla którego uważamy serial za tak wspaniały. Myślę, że najlepiej ująć to w krótkich, żołnierskich słowach: fascynacja Złem. Tak, tak, bądźmy szczerzy: Zło (pisane dużą literą dlatego, że mam na myśli właśnie konkretną siłę, a nie zjawisko) to podstawowy element „Archiwum X". Czasami wyraża się nie wprost, na przykład poprzez ludzką głupotę (niewiara kolegów po fachu w opowieści Muldera, czego uwieńczeniem jest nadanie mu przydomka Spooky, czyli Nawiedzony), czy też ludzkie słabości (jak żądza władzy Cigarette Smoking Mana). Czasami jednak okazuje nam się w pełnej, czystej i piekielnie groźnej sile, jak psychoza Carla Wade'a (odcinek „Oubliette"), opętanie Charliego (odcinek „The Calusari") czy postać pani Paddock (szatan z „Die Hand Die Verletzt").

... i zmarło

Żyło sobie raz UFO...

Specjalnie dla SS wywiad z twórcami programu

„MULTIMEDIALNY ODLOT"

W Polsce niemal każda telewizja ma już swój program poświęcony grom komputerowym. Ma taki program i Polsat – to MO, czyli Multimedialny Odlot, nadawany co dwa tygodnie w niedzielę rano godz. 8.30. Odwiedziliśmy studio, w którym program powstaje, przyjrzeliśmy się pracy na planie i przeprowadziliśmy wywiad z jego twórcami. Najprawdopodobniej będzie to początek owocnej, miejmy nadzieję, współpracy między SECRET SERVICE a Multimedialnym Odlotem. Na razie cicho sza, aby nie zapeszać. Ale koniecznie musicie zobaczyć MO, a zwłaszcza odcinek emitowany w niedzielę 20 lipca, kiedy to (o ile wierzyć wstępnym ustaleniom Polsatu) będziemy gościć na antenie. Na własne oczy ujrzycie Bananę i Josepha w czułych objęciach Moniki i niedźwiedzim uścisku Piotra.

Wszystkie uwagi prosimy kierować do nas lub bezpośrednio do MO: (E–mail: magazynmo@zigzag.pl).

SS: Jak zrodził się pomysł stworzenia takiego programu?

Piotr Rubik (PR): Jestem muzykiem, a komputery stały się nieodłączną częścią mojej pracy, odkąd pojawiły się pierwsze komputery z systemem MIDI (czyli w moim przypadku Atari). Uczciwie przyznaję, że oprócz tworzenia muzyki, pasjonowały mnie również gry komputerowe. Teraz nastał czas PeCetów – na nich komponuję i aranżuję utwory, no i oczywiście gram. Muszę się też przyznać, że posiadam wszystkie numery SECRET SERVICE. Pewnego dnia zdecydowałem, że moimi zamiłowaniami mógłbym podzielić się z szerszym kręgiem ludzi. Tak zrodził się pomysł Stworzenia programu. Zrobiłem konspekt, napisałem scenariusz, przedstawiłem go odpowiednim ludziom. I oto jest.

SS: MO jest dziełem zespołu ludzi. Kto jest za co odpowiedzialny?

PR: Ja przygotowuję scenariusze, testuję i wybieram gry, dbam także o stronę dźwiękową programu. Reżyserem poszczególnych odcinków jest moją muzą. W grach pomaga mi Tomek Koziatek. No i oczywiście mamy jeszcze zespół około 20 osób pracujących przy produkcji.

SS: Jak wygląda typowy dzień na planie zdjęciowym?

PR: Spotykamy się mniej więcej co dwa tygodnie. W studiu siedzimy od 10 rano do wieczora, czasem nawet 12 godzin. Za każdym razem kręcimy po dwa odcinki programu, więc niemal do każdej sceny musimy się przebierać w odpowiednie stroje, sięgać po różne rekwizyty itd. Ujęcia powtarzamy czasem po kilka razy, a w efekcie, po tych kilkunastu godzinach ciężkiej pracy, mamy jedynie około 20 minut nagranego materiału. Z tego wszystkiego najgorszy jest upał, jaki leje się z ogromnych reflektorów oświetlających scenę.

Jacek Wajs, który zajmuje się też produkcją innych programów dla Polsatu, m.in. „Miss Telewizji" i „Oskara", a realizatorem TV jest Włodek Czwartosz, człowiek odpowiedzialny za Panoramę w TVP 2. MO prowadzę wspólnie z Moniką Bral –

SS: Na jakim sprzęcie pracujecie? Jaką technikę stosujecie? Czy program jest bardzo kosztowny?

Jacek Wajs (JW): Zacznę od końca. Koszt realizacji jednego programu wynosi ok. 120 mln. starych złotych. Zdjęcia robimy w studiu techniką blue box, a więc ściany są gołe i niebieskie, a tło wklejamy elektronicznie. Gry testujemy na komputerach o konfiguracji Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, akcelerator 3Dfx. Obraz z gier przenosimy z komputerów i konsol na taśmę za pomocą sprzętu Digital Scan Converter firmy SONY, który pozwala na dowolną obróbkę materiału. Gdyby nie ten system, mielibyśmy kłopoty z kodowanym sygnałem Nintendo 64.

SS: Do kogo adresujecie MO? Na rynku obecnych już jest kilka magazynów przeznaczonych dla fanów gier komputerowych – Escape na Polonii 1 dla zagorzałych graczy, Cyberia na CANAL+ dla amatorów nowości, że nie wspomnę o konkurencji na Polsacie. W tej chwili chyba nie można wystartować z programem, który nie byłby skierowany do konkretnego widza?

PR: Naszym potencjalnym odbiorcą jest każdy, kogo tylko interesuje ten temat. Dziennie dostajemy około 200–300 listów, wliczając w to e–mail, a z ich treści wynika, że mamy widzów w każdym wieku. Prawdę powiedziawszy, nie nastawialiśmy się wcale na jakiś styl, który miałby przysporzyć nam tysiące fanów. Chcemy

Myst: Księga Atrusa

Już sam tytuł książki „Myst: Księga Atrusa" nie brzmi obco, prawda? W 1994 roku firma BRODERBOUND wypuściła na rynek jedną z pierwszych gier na kompakcie i był nią właśnie MYST (opis w SS'12). Obecnie mało kto ją pamięta, ponieważ w owych zamierzchłych czasach zapewne niewielu z was posiadało napędy CD–ROM, zaś kiedy płytki stały się już powszechne, zdążyły powstać gry, które przyćmiły blask tego tytułu. Pozwólcie, że odświeżę wam pamięć, gdyż MYST na to zasługuje.

Produkt BRODERBOUND jest przygodówką i to w najlepszym stylu. Śliczne, renderowane lokacje dziś już nie robią takiego wrażenia, a wręcz rażą swą statycznością. Jednak surrealistyczna fabuła i skomplikowane zagadki plasują grę w czołówce najlepszych tytułów gatunku. Bohaterem tej gry jesteś ty. Wpadła ci w ręce dziwna, tajemnicza księga, nosząca enigmatyczny tytuł Myst (gra słów „mist" – mgła i „mystery" – tajemnica). Kiedy zapragnąłeś ją przeczytać i otworzyłeś strony, nagle znalazłeś się w zupełnie innej rzeczywistości, w świecie nazwanym Myst. Tu, na tej opuszczonej wyspie przeżyjesz przygody, o jakich ci się nie śniło. Odwiedzisz cztery inne światy, uwolnisz uwięzionych w magicznych księgach braci, a na koniec spotkasz Atrusa, ich ojca i zarazem twórcę Myst. Od Atrusa dowiesz się o wymarłej cywilizacji Dni, o cudownych właściwościach pisma Dni i o wiekach, czyli fantastycznych księgach–światach.

Fabuła gry zaskakiwała nietuzinkowymi pomysłami, dopracowanymi szczegółami i swą wielowątkowością, przez co nierealny świat Myst wydawał się nam taki rzeczywisty. Aż trudno uwierzyć, że najpierw była gra, a dopiero na jej podstawie powstała powieść. Chociaż w dzisiejszych czasach, kiedy to nawet z mordobić robi się filmy (vide: MORTAL KOMBAT), nic już nie dziwi.

Powieść stanowi tło, przedakcję gry, czerpiąc z niej tylko sam pomysł wieków, czyli ksiąg–światów i postać głównego bohatera. Atrus jako mały chłopiec wychowuje się na pustyni pod okiem troskliwej babki, która karmi go wiedzą i legendami o zaginionej kulturze Dni. Bajki okazują się prawdą, gdy pojawia się Gehn, zaborczy ojciec Atrusa, i zabiera go ze sobą w głąb ziemi, do podziemnego świata Dni. Wśród ruin wspaniałej niegdyś cywilizacji młodzieniec pobiera u ojca nauki, szkoląc się w trudnej sztuce pisania wieków. Gehn umyślił sobie, by wraz z synem napisać setki ksiąg i razem rządzić w stworzonych przez siebie światach. Pycha Gehna nie dorównuje jednak jego umiejętnościom i kiedy okazuje się, że uczeń przerósł mistrza, a w dodatku nie zgadza się z jego dyktatorskimi planami, ojciec planuje uwięzić syna w jednym ze światów. I zapewne na tym by się to wszystko skończyło, gdyż duch Atrusa nie mógł się równać sprytowi Gehna, gdyby nie trzecia siła... Nie wyjawię rozwiązania intrygi, powiem tylko, że powieść kończy się w świecie Myst, a księga otwierająca wrota do tej rzeczywistości szybuje gdzieś w kosmosie, by wpaść w ręce... gracza.

„Myst..." uderza w naszą podświadomość, odwołuje się do skrywanych pragnień. Kusi nas koncepcją cudownej mocy stworzenia, wizją namacalnej boskości, winduje aż na panteon. Utożsamiając się z głównym bohaterem, urastamy do miary demiurga, dla

tworzyć program dla wszystkich.

SS: Czy wczesna godzina emisji MO na Polsacie nie zawęża Wam grona odbiorców?

JW: Badania dowiodły, że mamy oglądalność sięgającą 4–5 mln widzów. Polsat jest zadowolony i nie widzi potrzeby zmiany godziny nadawania. Zresztą program jest powtarzany w piątek...

SS: Powiedzcie nam parę słów o sobie: co robiliście, zanim ruszył MO, i czym się zajmujecie na co dzień?

PR: Jak już wcześniej mówiłem, jestem kompozytorem. Studiowałem u Ennio Morricone, skończyłem Akademię Muzyczną na wiolonczeli, no a teraz pracuję w branży. Współpracuję z teatrem RAMPA, teatrem telewizji, realizowałem też wszystkie płyty Michała Bajora z ostatnich 5 lat. Robiłem też muzykę do filmów, np. do „Pajęczarek".

SS: Niezły dorobek; przypadkiem wiemy też, że komponowałeś muzykę do „Dotyku" Edyty Górniak. Prosimy teraz Monikę...

Monika Bral (MB): Od najmłodszych lat uprawiałam różne sporty – najdłużej gimnastykę artystyczną. Później zajęłam się zawodowo tańcem. Przez jakiś czas tańczyłam u Janusza Józefowicza, lecz teraz zajęłam się bardziej duchową stroną życia – studiuję filozofię na UW.

SS: Jakie są wasze ulubione tytuły gier?

PR: Ja wolę klasykę: QUAKE, DOOM, C&C, CIVILIZATION 2, THE DIG, produkcje LUCASARTS. Monika zaś lubi przygodówki, najbardziej przypadła jej do gustu seria KING'S QUEST. Jako osoba bardzo praktyczna, interesuje się też nowymi programami multimedialnymi.

SS: Pierwsze dwa z wymienionych tytułów reprezentują bardzo ostatnio w mediach krytykowany gatunek gier ociekających krwią. Jaki jest wasz stosunek do głosów wytykających szkodliwy wpływ gier komputerowych na młodych ludzi?

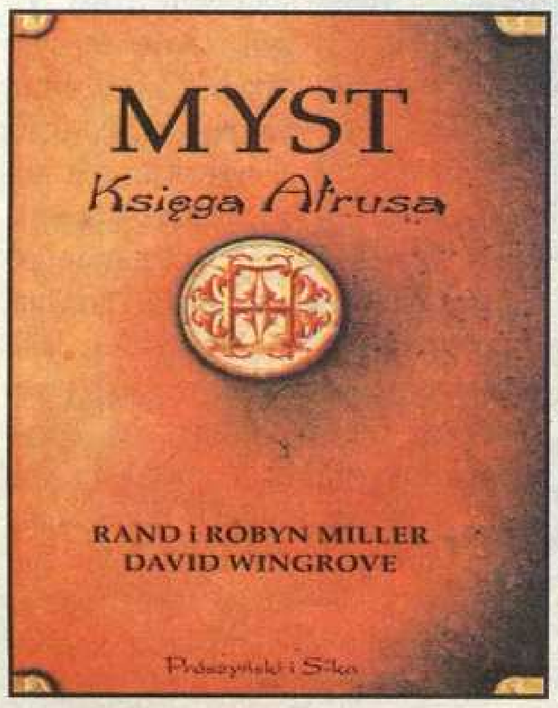
JW: Brutalizacja życia dotyczy wszystkich jego sfer. Również rozrywkowej. Sam fakt, że najlepiej opłaca się robić się filmy o seksie, pieniądzach i przemocy oznacza, że jest na nie nieustający popyt. Ja sam uważam, że nadmierne epatowanie przemocą jest raczej szkodliwe, ale ostateczna granica pozwalająca odróżnić rzeczywistość od fikcji powinna być w umysłach graczy bardzo wyraźna. To zresztą jest kwestia wychowania. Normalny człowiek na pewno nie zacznie pod wpływem gier mordować ani kraść.

SS: Dziękujemy za rozmowę.

Rozmawiali:
Łukasz Bura, Rafał Gałecki i Krzysztof Papliński

którego biblijna moc pierwotnego słowa nabiera realnego znaczenia. Powieść raczy nas dokładnie tym samym klimatem co gra. Nawet statyczność lokacji uwidacznia się w początkowych „dłużyznach", pozbawionych akcji. Bardzo stonowana historia nabiera życia dopiero wówczas, gdy zaczyna się intryga. Wcześniej poznajemy tylko świat Atrusa, uchwycony zresztą na szkicowych, nastrojowych ilustracjach. Zagłębiamy się w tę rzeczywistość stopniowo i niemal dosłownie, schodząc wraz z bohaterem w głąb ziemi i odkrywając na nowo upadłą kulturę Dni. Dzieło autorstwa braci Randa i Robyna Millerów (twórców scenariusza gry) oraz Davida Wingrove'a należy do gatunku fantasy, jednak zgoła inaczej pojmowanego niż w przypadku prozy Howarda czy J.R.R. Tolkiena. Nie ma tu heroicznych czynów Conana ani epickich przygód małych hobbitów. Obserwujemy raczej głębię portretów psychologicznych postaci, znaną z książek Ursuli Le Quin. Do miłośników jej stylu autorzy „Myst..." kierują swoje dzieło i to ich uwadze tę książkę polecam. Innych po prostu może znudzić.

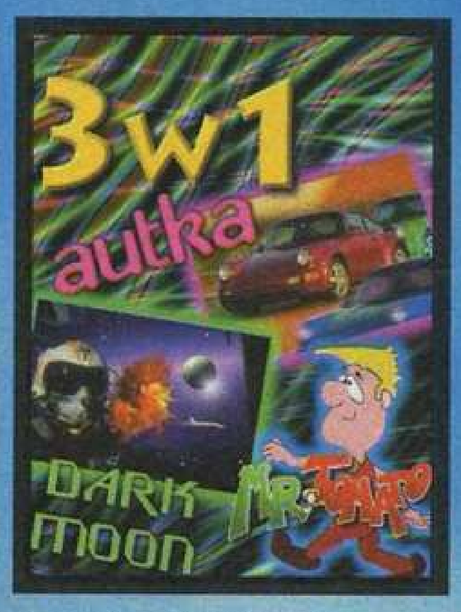
Hunter



Myst: Księga Atrusa
Rand i Robyn Miller, David Wingrove
przekład: Paweł Lipszyc
wyd. Prószyński i S-ka, 1996
cena: 13,90 zł

Trzy premierowe gry na krążku CD

CD



Mr. Tomato - gra platformowa.
•Szesnaście poziomów
•Mnogość rozmaitych przeciwników
•Cztery rodzaje grafiki
•Muzyka prosto z CD

Dark Moon - typowa strzelanka.
•Dwanaście poziomów
•Trzy urozmaicone rodzaje grafiki
•Setki przeciwników i przeszkód
•Znakomite efekty dźwiękowe

Autka - szaleństwo małych czterech kółek.
•Dwadzieścia mocno urozmaiconych torów
•Miny, rakiety, plamy oleju - walka o przetrwanie
•Możliwość gry przez dwóch graczy jednocześnie na tym samym komputerze
•Znakomite efekty dźwiękowe

Classic

TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT.TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

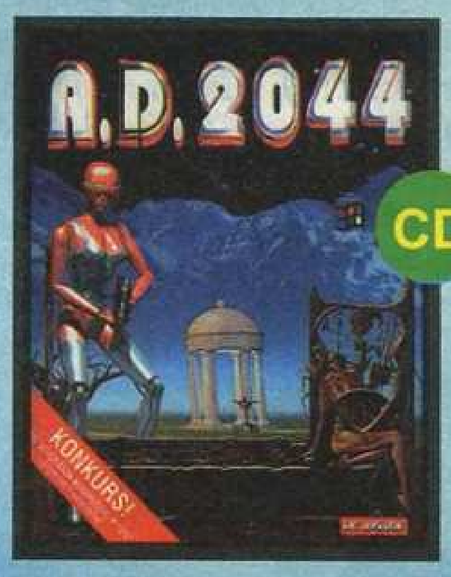
Krążek CD pełen zabawy!!!

Dziesięć gier w każdym zestawie!

Classic

SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS

CD



CD

AD2044 - 2 krążki doskonałej multimedialnej przygody opartej na scenariuszu Juliusza Machulskiego do filmu SEKSMISJA! Gra wyróżniona została wieloma nagrodami za najlepszą polską grę przygodową! (Gra tylko pod WINDOWS95)

Niepowtarzalna okazja zdobycia wiedzy w przyjemny i łatwy sposób! Nauka aktualnych przepisów, testy psychomotoryczne, wiele innych opcji! Aktualne testy egzaminacyjne!

• pełny tekst ustawy o ruchu drogowym
• zasady przeprowadzania egzaminu państwowego
• pytania egzaminacyjne kategorii **A, B, C, D, T**
• sprawdzian wiadomości w formie testów
• łącznie ponad **2000** pytań i **300** ilustracji

3,5"

LK AVALON

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Ceny gier: 3w1- 69zł, AD2044- 120zł, Classic1- 69zł, Classic2- 69zł, Prawo Jazdy- 44zł
Przy zamówieniu poniżej 100zł do łącznej ceny gier doliczane są koszty wysyłki 5zł.

Nasz adres: LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Zamówienia można również składać przez internet:
http://www.lkavalon.com e-mail:zakupy@lkavalon.com
Na zamówieniu należy podać swój dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera!

STAR WARS™

Uff... najwspanialsze półrocze dla wielbicieli świata Gwiezdnych Wojen już za nami. Takiego ogromu wydarzeń z pewnością nie pamiętają nawet najstarsi fani. Ponieważ wiele z tych wydarzeń przemknęło po cichutku, to chciałbym poświęcić każdemu z nich chociaż kilka zdań. Celem tego jest m.in. uświadomienie o ich wielkości, znaczeniu, miejscu w historii kina i nie tylko.

SPECIAL EDITION

Co bardziej konserwatywni fani uznali wprowadzenie nowych scenek do trylogii Gwiezdnych Wojen za profanację i nie uznają nowej edycji. Na szczęście większość wielbicieli Trylogii uznaje to tylko za drobną kosmetykę, która nie popsuła starego wizerunku. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że niektóre scenki nie pasują do prawdziwego wizerunku świata Gwiezdnych Wojen i wprowadzają niezły chaos. Wiele osób siedzących w temacie, za wielką wpadkę uznaje zakończenie Powrotu Jedi: SE w którym ukazane są trzy wiwatujące tłumy na Mos Eisley, Cloud City i Coruscant. Jest to przecudne pomieszanie z poplątaniem. Po pierwsze: Tatooine nie było ważne dla Imperium a w dodatku po śmierci Jabby zapanował tam chaos i zniszczenie, dla mieszkańców Mos Eisley było obojętne, kto będzie sprawował władzę w galaktyce. Po drugie: mieszkańcy Miasta w Chmurach na Bespin także nie mogli się cieszyć, skoro większość z nich musiała ewakuować się po wprowadzeniu przez Vadera imperialnego garnizonu, który w późniejszym okresie wykorzystany był jako baza przez Wielkiego Admirała Thrawna.

Wydanie wersji specjalnej Trylogii było z pewnością udanym uczczeniem 20. rocznicy ekranizacji Trylogii i dzięki temu wielu widzów z młodszego pokolenia mogło osobiście stwierdzić, że dzieło Lucasa jest ponadczasowe.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Ten tytuł spowodował mały wstrząs w kręgu wielbicieli Star Wars. Pierwszy raz na taką skalę stworzono kolejny rozdział sagi. SOTE było multimedialnym atakiem, nad którym pieczę sprawował oczywiście sam George Lucas. Nakłonił on wszystkie firmy, które wykupują od niego licencję na znak Star Wars do tego wspólnego wielkiego projektu. Tak oto w przeciągu kilku miesięcy ukazało się mnóstwo produktów, które opisywały historię zawartą w SOTE: książka w formie tradycyjnej i audio, seria komiksowa, gra na Nintendo 64 (SS'43), sourcebook do systemu RPG, zabawki, a wkrótce zostanie wydane rozszerzenie do karcianego SW. Niestety, jak dotychczas w Polsce można nabyć tylko grę z N64 i anglojęzyczny sourcebook do RPG. Szerzej o SOTE napiszę, gdy ukaże się na PeCeta konwersja z N64.

LUCASARTS

Tutaj chyba spotkał wszystkich największy zawód. W planach było wydawanie kolejnych gier tj. X-WING vs TIE-FIGHTER, JEDI KNIGHT i REBELION wraz z premierą kolejnych, wznowionych epizodów. Niestety z dużej chmury mały deszcz i jak dotąd, pomijając SOTE z N64, ukazało się tylko XvT (SS'46) i raczej nie spełniło pokładanych w tym tytule oczekiwań. Szerzej o XvT w reminiscencjach w bieżącym numerze. Jest bardzo możliwe, że poślizg przy kolejnych grach wyjdzie im tylko na dobre. Szczególnie, że screeny z JEDI KNIGHT, jak na razie nie ujawniają żadnych rewelacji. Jeśli ludzie z LEC dopracują wszystkie te tytuły pod akceleratory 3D, to może z tego wyjść naprawdę wielka sprawa.

DARK EMPIRE

Nareszcie w naszym kraju zaczęły ukazywać się komiksy firmy Dark Horse oparte na Gwiezdnych Wojnach. Są one cenne ze względu na to, że historie w nich opowiedziane uznawane są, podobnie jak książki z Bantham Books, za oficjalne. Z pewnością z dużą radością przyjęto fakt, że Star Wars zostało od razu miesięcznikiem, a nie jak wstępnie planowano dwumiesięcznikiem. Na pierwszy ogień poszła słynna na zachodzie seria Dark Empire. Wydana u nas w trzech numerach seria opisuje losy bohaterów po śmierci Wielkiego Admirała Thrawna, a po wskrzeszeniu Imperatora. Jako smakołyk mogę podać, że Luke przechodzi na Ciemną Stronę, aby służyć u boku Imperatora, jak niegdyś Darth Vader i następuje długo oczekiwany powrót łowcy nagród Boby Fetta. Należy skarcić polskiego wydawcę, że nie utrzymał wysokiej jakości papieru i szaty graficznej, która tak świetnie zdobiła pierwszy numer. Poza tym zdarzały się literówki i drobne błędy merytoryczne, co także wpływa na niższą ocenę. Należy tylko życzyć wydawcy, aby takie rzeczy już się nie powtarzały. Jeżeli po przeczytaniu Dark Empire czuje się niedosyt, to polecam wydany do systemu RPG sourcebook pod tym samym tytułem. Naprawdę czytanie z nim komiksów sprawia dużo przyjemności.

RYNEK KSIĄŻKOWY

Jedną z ciekawostek, które dojrzałem po wprowadzeniu do kin Special Edition to znaczne zwiększenie sprzedaży książek Gwiezdne Wojny. Śmieszy mnie to, ponieważ książki wydawane są w Polsce już od trzech lat i teraz ukazują się te, w których akcja toczy się nawet dwadzieścia lat po „Nowej Nadziei". Jeśli ktoś zaczyna dopiero teraz je kupować, to czuje się raczej tak, jakby zaczął oglądać X-files od połowy trzeciej serii. No cóż, może będą wznowienia, ale nie mnie rozstrzygać o tych problemach. A teraz konkretniej. Od początku roku ukazały się kolejne tytuły: książkowa adaptacja „Powrotu Jedi", „Władcy Mocy", „Spadkobierców Mocy" i „Akademii Ciemnej Strony". O pierwszej nic bym nie wspominał, gdyby nie występujące w niej literówki i luki w tekstach.

Drodzy wydawcy, naprawdę nie można tak traktować czytelników. Na szczęście była to jedyna tego rodzaju wpadka. „Władcy Mocy" to zakończenie dość ciekawej Trylogii Kevina J. Andersona „Akademia Jedi" w której (nareszcie) Luke Skywalker mianował pierwszych z nowej generacji Rycerzy Jedi. Dwie ostatnie książki tj. „Spadkobiercy Mocy" i „Akademia Ciemnej Strony" to pierwsze epizody serii „Młodzi Rycerze Jedi" napisanej przez Kevina J. Andersona i Rebeccę Moestę. Seria ta składa się z sześciu epizodów i opisuje przygody dzieci Hana Solo i Lei, którzy zostają adeptami akademii Jedi. Zgodnie z chronologią wydarzeń Star Wars, zdarzenia te mają miejsce 23 lata po Bitwie pod Yavin.

Obiektywnie stwierdzam, że seria ta jest raczej przeznaczona dla nastoletnich czytelników, choć oczywiste jest, że każdy szanujący się fan nie może przejść koło niej obojętnie. Mniej oblatanym przypomnę, że w naszym pięknym kraju ukazało się jak dotąd 18 książek i to poziomem znacznie przewyższających miernotę wciskaną pod szyldem „X-files". Aha, proszę uważać na kolejność czytanych tytułów, gdyż spis chronologiczny w polskich wydaniach posiada parę błędów i może wprowadzać zamęt wśród początkujących fanów tj. tych, którzy dopiero teraz zaczęli eksplorację świata SW.

Rif

Warszawski Festiwal Fantastyki

W dniach 16–17 maja odbył się w kinie Grunwald Warszawski Festiwal Fantastyczny, organizowany m.in. przez Tomka Kołodziejczaka odpowiedzialnego za Soboty z Fantastyką. W ciągu dwóch upalnych dni weekendu można było obejrzeć 8 filmów fantastycznych i pograć w różne gry fabularne. Wśród zaproszonych gości znaleźli się przedstawiciele redakcji „Nowej Fantastyki", „Feniksa" oraz „Magii i Miecza", a także znani wszystkim miłośnikom pisarze, jak choćby Andrzej Sapkowski, twórca postaci Wiedźmina, czy Terry Pratchett, autor cyklu Świat Dysku.

Ale i my wtrąciliśmy w tę imprezę swoje trzy grosze, gdyż SECRET SERVICE był jednym ze sponsorów WFF. Udało nam się sprowadzić dwa standy konsolowe PlayStation, a to dzięki życzliwości firmy TORNADO. Największą popularnością cieszyły się gry: STAR GLADIATORS, BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN i EXHUMED, a standy były oblegane od rana do wieczora. Zorganizowaliśmy także minikonkurs wiedzy o grach komputerowych, dzięki któremu mieliśmy okazję utwierdzić się w przekonaniu, że każdy (no, prawie) miłośnik fantastyki jest zarazem fanem gier komputerowych.

Chcielibyśmy zwrócić waszą uwagę na Terry'ego Pratchetta, gdyż to właśnie na podstawie jego książek powstały dwie wspaniałe przygodówki DISCWORLD. Mimo że był oblegany przez tłumy łowców autografów, szczęśliwie udało nam się przeprowadzić z nim wywiad.

Zwycięzcy konkursu komputerowego

Konsole PSX użyczyła firma TORNADO

Specjalnie dla SS: TERRY PRATCHETT

SS: Terry, wiem, że dziennikarze bardzo często poruszają tematy bardzo intymne. Wiem, że takich pytań nie powinno się zadawać, ale to jedno muszę. Czy jesteś graczem komputerowym?

TP: Oczywiście, że tak. Szczerze mówiąc, gry są o wiele za dobre, by marnować je na dzieci. Sądzę, że ludzie powinni móc grać tak gdzieś od 21. roku życia, wtedy przynajmniej zdążą coś wynieść ze szkoły, zanim oddadzą się graniu bez reszty. Gdybym ja w wieku lat dwunastu dostał w swoje ręce komputer, to w życiu niczego bym się nie nauczył.

SS: A jakiego rodzaju gry lubisz najbardziej?

TP: W sumie jestem raczej pacyfistą, ale jak już gram, to lubię skopać parę tyłków. Tak więc przez ostatnie lata grałem w DOOM 1, 2 i cały stos dodatkowych poziomów, ALIEN DOOM itd.

SS: QUAKE?

TP: Wolę DUKE NUKEM 3D od QUAKE, poza tym katowałem WING COMMANDER - wszystkie części z dodatkowymi misjami. No i oczywiście obie części PRIVATEER, zwłaszcza drugą. Tam jest właśnie to, co lubię – można latać, zgarniać kasę, handlować, kupować nowe bronie i rozwalać rozmaitych przeciwników. Oprócz tego, w moim domu popularne są wszystkie SIMy. Gra w nie moja córka.

SS: Czas na parę zdań o DISCWORLD. Co sądzisz o tych grach? Czy spędziłeś przy nich dużo czasu?

TP: Pewnie, że dużo. Brałem udział w procesie produkcyjnym obu części. Moim zadaniem była praca nad scenariuszem. Musiałem też zadbać o to, by wszystkie postaci zachowywały się zgodnie z moimi oczekiwaniami. Przy okazji też miałem możliwość „trochę" sobie pograć.

SS: Na konferencji prasowej napomknąłeś o DISCWORLD 3. Czy ma to być zwykły sequel, czy może zupełnie nowa produkcja?

TP: Trudno w tej chwili coś na ten temat powiedzieć. Na razie jesteśmy dopiero w fazie wstępnych rozmów. Jeżeli jednak przeszlibyśmy do prac nad grą, to byłoby to coś zupełnie nowego. Nie chcę kolejnej produkcji z lataniem w kółko i wykonywaniem standardowych czynności. Mimo że DISCWORLD 2 był klasyczną przygodówką, staraliśmy się jednak jak najbardziej odejść od utartych schematów. I w tej kwestii zrobiliśmy wszystko, co było w naszej mocy. Koniec już z: Rincewind–musi–rozwiązać–problem–żeby–przejść–dalej–i–napotkać–nowy–problem–do–rozwiązania. Czasy się zmieniają. Teraz czas na coś zupełnie nowego.

SS: Czy myślałeś kiedyś o pracy nad grą nie związaną w żaden sposób ze Światem Dysku?

TP: Szczerze mówiąc, trwają rozmowy w sprawie przeniesienia jednego z moich tytułów na grunt gier komputerowych. Nie byłaby to już przygodówka, ale też nie zwykła gra shoot'em up. Przez dużą część akcji trzeba by było negocjować i kajać się, aby przejść dalej. Samo nawalanie do wszystkiego co się rusza bardzo szybko doprowadzałoby cię do piachu. Nie pytaj mnie o konkrety w rodzaju: jaki ma być interfejs i z jakiej perspektywy będziemy śledzić akcję. Tego jeszcze nie wiem. Nie wiem nawet, czy ta gra w ogóle powstanie. Na razie jest tylko kilka luźno powiązanych ze sobą pomysłów.

SS: Jeszcze na koniec: czy podobało ci się przenoszenie przygód Rincewinda na monitor?

TP: To było dla mnie nowe doświadczenie. Zresztą bardzo ciekawe nowe doświadczenie. Najważniejsze jest, że gry komputerowe to wspaniały świat dla dorosłych, który zdominowały jednak dzieci. A wszyscy bardziej „zaawansowani wiekowo" nie wiedzą, co tracą.

SS: Bardzo dziękujemy za rozmowę. Sukcesów nie życzymy, bo zwyczajnie – są tylko kwestią czasu.

Rozmawiał: ***Krzysztof Papliński***

Od lewej: T. Pratchett, Banana Split, Krupik, C(w)alineczka, Hunter

Sprzedaż detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz**: CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; **Bytom**: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; **Chorzów**: COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; **Czechowice-Dziedzice**: PERFEKT, ul. Moniuszki 2; **Częstochowa**: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT", ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Dąbrowa Górnicza**: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; **Elbląg**: EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk**: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia**: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Jaworzno**: ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; **Kalisz**: ULISSES, ul. Śródmiejska 26; **Katowice**: EMPiK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce**: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Koszalin**: JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; **Kraków**: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103;GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża**: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź**: EMPiK, ul. Piotrkowska 81;MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz**: JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10 ; **Oświęcim**: LES&LES, Rynek Główny 6; **Poznań**: MPiK, ul. Ratajczaka 44; **Radom**: HST, ul. Żeromskiego 4; **Rybnik**: AGNUS, ul. Rynek 4; **Rzeszów**: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Sandomierz**: GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; **Sosnowiec**: TRISTAR, ul. Modrzejowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; **Stalowa Wola**: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin**: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; **Tarnobrzeg**: GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń**: MPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa**: EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15;ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław**: EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra**: EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk: ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.

MULTI-STYK

Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10⁰⁰-16⁰⁰. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

** - sugerowana cena detaliczna z podatkiem VAT.*

UWAGA! Wszystkie joysticki i Joypady posiadają dwunastomiesięczną gwarancję.

PRENUMERATA

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:
6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Zamawiając prenumeratę sześciu wydań, płacisz mniej niż za pięć!

Wariant 2:
12 x SECRET SERVICE (płacisz za jedenaście)

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9^{00}–16^{00}). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od września, należy dokonać wpłaty do 10 sierpnia! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

CENY PRENUMERATY:

Wariant 1:
6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **119.00 zł**

Wariant 2:
12 wydań
SECRET SERVICE **42.90 zł**

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ LUB XERO PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZCIE.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Kupon ważny do dnia 10.08.1997 r.

ARCHIWALIA Zamawiam następujące numery:
6 7 8 9 16 27 28 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42 43 44 45

☐ Kompendium 1 ☐ Kompendium 2

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej — Numer prenumeratora
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA
Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego dotyczy zamówienie.
☐ **Wariant 1:** **6 miesięcy** SECRET SERVICE + SS CD
☐ **Wariant 2:** **12 miesięcy** SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE

	rozmiary				zestaw promocyjny: plecak 5 lub 6, koszulka 7, bluza 8
☐ koszulka nr 1	☐L	☐XL			
☐ koszulka nr 2	☐L	☐XL			
☐ koszulka nr 3	☐L	☐XL			
☐ koszulka nr 4	☐L	☐XL			
☐ plecak nr 5 (granatowy)					
☐ plecak nr 6 (czerwony)					
☐ koszulka nr 7	☐L	☐XL	☐XXL		
☐ bluza nr 8	☐L	☐XL	☐XXL		
☐ koszulka nr 9	☐L	☐XL			

SS 6 – 1,80 zł

SS 7 – 1,80 zł

SS 8 – 1,80 zł

SS 9 – 1,80 zł

SS16 – 1,80 zł

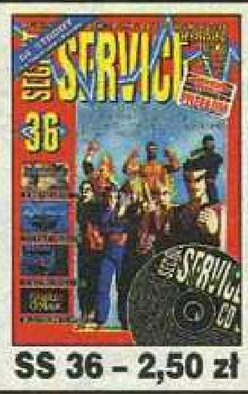
SS27 – 2,- zł

SS28 – 2,- zł

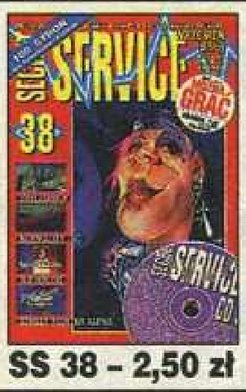
SS32 – 2,- zł

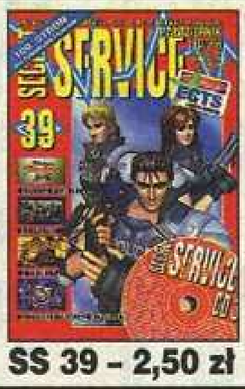
SS 34 – 2,- zł

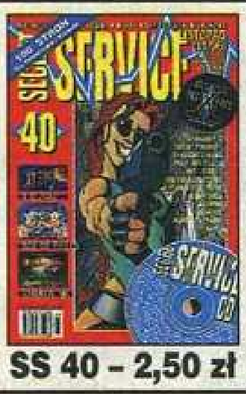
SS 35 – 2,- zł


SS 36 – 2,50 zł

SS 37 – 2,50 zł


SS 38 – 2,50 zł


SS 39 – 2,50 zł


SS 40 – 2,50 zł

SS 41 – 2,50 zł

SS 42 – 2,50 zł

SS 43 – 2,50 zł

SS 44 – 3,- zł

SS 45 – 3,- zł

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

UWAGA! W lipcu redakcja jest nieczynna, więc wszystkie zamówienia będą zrealizowane w sierpniu.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9^{00}–16^{00} w dni powszednie. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanych punktach sprzedaży:
Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPCIA"
Kraków, ul. Karmelicka 32a, WAREZ

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt.	– 1,20	od 9 do 13 szt.	– 2,00
od 3 do 4 szt.	– 1,30	od 14 do 18 szt.	– 3,00
od 5 do 8 szt.	– 1,60	powyżej 18 szt.	– 6,00

KOMPENDIUM 1 9,90 + 3,00 = 12,90
KOMPENDIUM 2 11,90 + 3,00 = 14,90

software club PLAY ®

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

OPROGRAMOWANIE CD-ROM

PC CDROM
wybrane tytuły

11 TH HOUR	49 zł
A.M.O.K	139 zł
BOLD	
A.T.F.GOLD	139 zł
ACE VENTURA PSI DETEKTYW	**116 zł**
BATTLECTUSIDER	127 zł
BROKEN SWOORD	148 zł
CIVILAZATION II (ver.PL.)	**tel.**
CLANDESTINY	74 zł
COMANCHE 3	**tel.**
C & C RED ALERT	148 zł
C & C RED ALERT COUNTERSTRIKE	**89 zł**
CRUSADER NO REGRET	49 zł
DARKENING PRIVATER II	152 zł
DARKLIGHT CONFLICT	**139 zł**
DESTRUCTION DERBY 2	130 zł
DIABLO	139 zł
DISCWORD II	139 zł
DOWN IN THE DUMPS	100 zł
DRAGON LORE 2	139 zł
EXTREME PINBALL	45 zł
FATAL RACING	49 zł
FIFA SOCCER 97	139 zł
GABRIEL KNIGHT 2	88 zł
GENE MACHINE	74 zł
GENE WARS	49 zł
GRAND PRIX 2	127 zł
HARVESTER	88 zł
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (ver PL.)	148 zł
INWESTOR (ver PL.)	**122 zł**
JET FIGHTER III	148 zł
K.K.N.D.	139 zł
KAJKO I KOKOSZ (ver PL.)	69 zł
KATHARSIS (ver PL.)	112 zł
LEW LEON (ver PL.)	89 zł
LONGBOW GOLD	**148 zł**
LORDS OF THE REALM 2	139 zł
M.A.X	139 zł
MDK (ver PL.)	131 zł
MEGAPACK 7	**tel.**
MEGARACE 2	127 zł
MEGASIXPAK	139 zł
MOTO RACER	**139 zł**
NASCAR RACING 2	139 zł
NBA LIVE 97	139 zł
NEED FOR SPEED 2	**139 zł**
NEVERHOOD	179 zł
OUTLAWS	**tel.**
PHANTASMAGORIA 2	166 zł
PODWÓJNE KŁOPOTY (BUD TUCKER) (ver PL.)	99 zł
POLANIE (ver PL.)	89 zł
POWER F1	**139 zł**
RALLY CHAMPIONSHIP	127 zł
RALLY CHAMPIONSHIP X MILES	69 zł
REALISM OF THE HUNTING	152 zł
S.C.A.R.A.B.	139 zł
SCORCHER	**139 zł**
SCREAMER 2	139 zł
SETTLERS 2 MISSION	79 zł
SHERLOCK HOLMES II	74 zł
SKYNET	139 zł
SMURFY (ver PL.).	113 zł
SOULTRAP	129 zł
SPACE JAM	124 zł
SWAT POLICE QUEST 5	88 zł
SYNDICATE WARS	74 zł
THE CITY OF LOST CHILDREN	**124 zł**
THEME HOSPITAL	**139 zł**
TOMB RAIDER	139 zł
TOP GUN	88 zł
TOUCHE PRZYGODY MUSZKIETERA (ver PL.)	113 zł
UFO + X-COM	79 zł
URBAN RUNNER	139 zł
US NAVY FIGHTERS 1997	139 zł
WAGES OF WAR	139 zł
WAR WIND	127 zł
WERSAL (ver PL.)	139 zł
WING COMMANDER III	79 zł
X-COM 2 (UFO 3)	**tel.**
X-WING vs TIE FIGHTER	**179 zł**
Z	74 zł

NINTENDO 64

FIFA SOCCER 1997	299 zł
MARIO	219 zł
PILOT WINGS	299 zł
SHADOWS OF THE EMPIRE	299 zł
TUROK	299 zł
WAVE RACER 64	299 zł

RABATY DO 10 % NA PC CDROM

TELEFONY :
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96

PC CDROM MULTIMEDIA
wybrane tytuły

3D ATLAS	146 zł
BIBLIOTEKA PRAWA	122 zł
DYKTANDO	97 zł
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	99 zł
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY OPTIMUS PASCAL	169 zł
HISTORIA ŚWIATA OPTIMUS PASCAL	169 zł
JAK TO DZIAŁA	
OPTIMUS PASCAL	169 zł
KLIK UCZY CZYTAĆ	99 zł
LET'S DRAW	89 zł
MOJE PIERWSZE ABC	89 zł
NEW BEAT TRANCEMISSION	89 zł

Wszyscy klienci SOFTWARE CLUB korzystają z bardzo wysokich rabatów przy sprzedaży wysyłkowej PC CDROM. Wynoszą one odpowiednio:
5% rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 200 zł)
10 % rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 400 zł)
15 % rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 600 zł)
RABATY UDZIELANE SĄ OD CEN DETALICZNYCH. WSZYSTKIE POSZCZEGÓLNE ZAKUPY SĄ SUMOWANE A KAŻDY KLIENT POSIADA ODRĘBNE KONTO ZE STANEM ZAKUPÓW

SPRZEDAŻ DETALICZNĄ PC CD ROM PROWADZĄ

WARSZAWA ŻOLIBORZ
PLAY ul.Potocka 14 paw.2
WARSZAWA GOCŁAW
DAN ul.Łukowska 2c paw.24
WARSZAWA URSUS
GAME POINT ul.Wiosny Ludów 67
ŁÓDZ
ACTION ul.Piotrkowska 40
ŁÓDZ
AMI PRO ul.Przybyszewskiego 9
POZNAŃ
EUREKA ul.27 Grudnia (DOMAR)
PŁOCK
GEOINF ul.Pszenna 10
WŁOCŁAWEK
SOFTLAN ul.Kalska 75 a
BEŁCHATÓW
MARKOM ul.Wojska Polskiego 32
KIELCE
MEDIAKOM ul.Mała 16
BIAŁYSTOK
MASTER-BIT ul.Św.Rocha 10 lok.211
SIERADZ
SIERADZ ul.Łokietka 5

TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ

SONY PSX
wybrane tytuły tylko w sprzedaży wysyłkowej

ADIDAS POWER SOCCER 97	199 zł
AGILE WARRIOR F11 1X	159 zł
AQUANAUT'S HOLLYDAY	159 zł
AREA 51	209 zł
BATMAN FOREVER	179 zł
BLACK DAWN	199 zł
BLAST CHAMBERS	179 zł
BROKEN SWORD	199 zł
BUBBLE BOBBLE	179 zł
BURNING ROAD	179 zł
COMMAND&CONQER	199 zł
COOL BOARDERS	199 zł
CRASH BANDICOOT	209 zł
CRUSADER NO REMORSE	199 zł
DARK FORCES	209 zł
DARKSTALKERS	179 zł
DESCENT 2	199 zł
DESTRUCTION DERBY 2	199 zł
DIE HARD TRILOGY	209 zł
DISRUPTOR	199 zł
DRAGON HEART	209 zł
EARTH WORM JIM 2	179 zł
EPIDEMIC	199 zł
EXCALIBUR	199 zł
EXHUMED	199 zł
FADE TO BLACK	179 zł
FIFA SOCCER 97	199 zł
FINAL DOOM	179 zł
FORMULA 1	199 zł
GEX	179 zł
GRID RUN	209 zł
HARD CORE 4x4	199 zł
HEXEN	199 zł
IN YOUR HOUSE WWF	199 zł
INCREDIBLE HULK	179 zł
INT.MOTO X	199 zł
JET RIDER	199 zł
JOHNY BAZOOKATONE	179 zł
JUMPING FLASH 2	179 zł
KART DUEL	179 zł
KING OF FIGHTERS	199 zł
KING'S FIELD	199 zł
LEGACY OF KAIN	199 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	199 zł
LOST VIKING 2	199 zł
MECHWARRIOR 2	199 zł
MICRO MACHINES 3D	209 zł
NBA IN THE ZONE 2	199 zł
NBA LIVE 97	199 zł
NHL FACE OFF 97	199 zł
NHL HOCKEY 97	199 zł
PANCER GENERAL	179 zł
PENNY RACERS	179 zł
PORSCHE CHALLENGE	209 zł
RAVEN PROJECT	209 zł
RAYMAN	169 zł
REBEL ASSAAULT	209 zł
RIDGE RACER REVOLUTION	179 zł
RIOT	199 zł
RISE 2	159 zł
SAMURAI SHOWDOWN III	199 zł
SIM CITY 2000	179 zł
SKELETON WARRIORS	179 zł
SOCCER 97	199 zł
SOUL BLADE	219 zł
SOVIET STRIKE	199 zł
SPACE JAM	199 zł
SPEEDSTER	209 zł
SPIDER	209 zł
STARWINDER	209 zł
TEKKEN 2	199 zł
THE NEED FOR SPEED 2	209 zł
TIME COMMANDO	179 zł
TOMB RAIDER	209 zł
TOTAL NBA 97	199 zł
TWISTED METAL 2	199 zł
WING COMMANDER 3	159 zł
WIPE OUT 2097	179 zł

AUTORYZOWANY DEALER SONY POLAND

SPRZEDAŻ HURTOWA

KONSOLE PlayStation
AKCESORIA
SPECJALISTYCZNE KONTROLERY
JOYSTICKI JOYPADY KIEROWNICE PISTOLETY MYSZKI MULTI TAB PRZEWODY EURO-SCART LINK-CABLE KABLE RFU MEMORY CARD
OPROGRAMOWANIE

W OFERCIE PONAD 100 TYTUŁÓW CO TYDZIEŃ NOWOŚCI !!!

BIURO HANDLOWE i SKLEP
Łódź ul.Piotrkowska 40
tel. (0 42) 32 93 42
tel/fax (0 42) 33 35 74

Wszystkie podane w reklamie ceny są cenami brutto podanymi w nowych złotych i dotyczą wyłacznie sprzedaży wysyłkowej w ramach SOFTWARE CLUB. Ceny zawierają w sobie rabaty.

POSZUKUJEMY ODBIORCÓW HURTOWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU.
GWARANTUJEMY NAJKORZYSTNIEJSZE WARUNKI WSPÓŁPRACY

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I DETALICZNA

PROGRAMY MOŻNA ZAMAWIAĆ TELEFONICZNIE POD NUMERAMI :
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96
LUB LISTOWNIE :
WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 pawilon 2

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 50 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT
PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM

SKLEP FIRMOWY:
WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.2
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96
DOJAZD TRAMWAJEM NR.36 AUTOBUSEM NR.185
UL.A. MICKIEWICZA
UL.POTOCKA
HALA MARYMONCKA
WARSZAWA 04-112 ul.Łukowska 2c paw.24
tel/fax (022) 610-90-77

CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU OK.3 DNI

AGILE WARRIOR
Banana, PC

W czasie gry zrób pauzę naciskając klawisz Escape. W linii haseł przełącz się na tryb pomocy wciskając „C", a zaraz potem wpisz jeden z kodów zamieszczonych poniżej. Jeżeli wszystko zrobiłeś jak trzeba, usłyszysz głos mówiący „outstanding".

Kody:

13593 maksimum paliwa i pancerza, 14214 nietykalność, 17357 można grać we wszystkie misje, 25245 maksimum broni.

APACHE LONGBOW
Banana, PC

Wpisując MONTY BARRYMORE jako nazwisko pilota masz nieograniczoną ilość amunicji (i nie tylko).

BLAM! MACHINEHEAD
Banana, PC &PSX

1.2 Q58NM LDZCQ 4HWGE
1.3 TDM75 UH8OT X06BE
1.4 VO1PP JCP6V H4ULJ
2.1 0F20F 0HX8Y OE95W
2.2 42W3T JGK–P 5K5H7
2.3 VR4T2 6EZD5 SHCMM
2.4 1NBCX CXVI6 PA3K1
2.5 ZF0XD Y5KXJ Q2NGZ
3.1 2XVSD AHO3J S2MF–
3.2 W0J8H 3Y8–D –7FRU
3.3 THYDH 0MZDU 3CZFK
3.4 1SOJ3 130BP V2MW8
4.1 YCTS6 PUUKS 28SD1
4.2 Q29LH UDUY4 21FSD
4.3 WS7Y6 HQPIW BOFGK
KONIEC: UP405 C42R1 2MP3P

CAPITALISM PLUS
Banana, PC

Wchodź w posiadanie całego systemu. Nie kupuj importowanej gumy, żeby robić buty, tylko znajdź jakąś farmę i tam je hoduj.

Rozwój swoich farm planuj opierając się na swoich fabrykach i magazynach. Można sobie nieźle namieszać w szykach, jeśli za duża część funduszy idzie na transport.

W środku miasta teren jest horrendalnie drogi. O wiele lepiej jest budować na przedmieściach, bo zyski są prawie identyczne, a nie ma wysokich opłat za czynsz.

Szukaj spółek akcyjnych z agresywnym CEO i kupuj ich akcje. Po jakimś czasie powinno to przynieść dochody.

Cały czas obserwuj sytuację na rynku akcji. Zwróć uwagę, kiedy jakaś korporacja wykupuje duże udziały jakiejś innej. Najprawdopodobniej oznacza to, że niedługo nastąpi przejęcie firmy. Wtedy sam kup akcje firmy, która się sprzedaje.

Zyski będą podwójne – nie tylko cena akcji po jakimś czasie pójdzie do góry, ale też po połączeniu firm będziesz współwłaścicielem.

DARK COLONY
Banana, PC

W tej grze w gamestat znajdziecie wszystkie dane dotyczące skuteczności oraz funkcjonowania wojsk, tak jak w RED ALERT. Wystarczy

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

OPTIMUS BIS
IPS
MIRAGE
Y.D.P.
CD PROJEKT
LJ COMP
PWN
WSziP
EDGARD
WA PRO
TECHLAND
MARKSOFT
LK AVALON

ARD SOFT
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

CD - ROM's i INNE

ALBION
CD FACTORY
EXE

BIURO HANDLOWE
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123 pok. 32
tel. 022 863 70 44 - 47 w. 202
tel. 022 863 79 56
fax 022 863 79 56
tel. 0-90 22 78 24

SHAREWARE

Prowadzimy sprzedaż hurtową i detaliczną, także WYSYŁKOWĄ.
Poszukujemy odbiorców: hurtowych, sklepy, księgarnie.
WYSOKIE RABATY!

tylko pozmieniać je aby twoje wojska zyskały potężnego kopa.

DARKLIGHT CONFLICT

Banana, PC

Podczas gry naciśnij Tab i Page–up jednocześnie. Potem puść oba klawisze i naciśnij P. Powinien pokazać się napis „cheat enabled". Jesteś teraz niezniszczalny, ale za to w misjach, w których musisz coś osłaniać, niewiele to daje – tylko tobie nic się nie może przydarzyć.

TIPS & TRICKS

HELLBENDER

Banana, PC

STEROID nietykalność

IMPUMPD wszystkie bronie

URDEAD# daje broń numer „#" (gdzie „#" może być tylko jedną cyfrą)

TOTLPWR energia na 100%

MAXMEUP pancerz na 100%

AUNTEM# ciska gracza na planety 1–8 (numer planety należy umieścić zamiast „#")

IMSTUCK – przeskakuje obecną misję i wsadza do następnej

KILLING TIME

Banana, PC

SCOOBYSNACK – 200% energii, IAMAPOOPHEAD – nietykalność, WHOOPDANG – wszystkie bronie i amunicja.

L.A. BLASTER

Banana, PC

CRYOEASY EASY MODE bez turystów

CRYOEASY2 EASY MODE bez mutantów

CRYOGOD GOD MODE

CRYOCRED 99 kredytów

CRYOMAD miotacz ognia

CRYOOD samochodzik

CRYOSTEVIETOUR mały samochodzik

CRYOBLUR zamazane.

LEGACY OF KAIN

Banana, PSX

W czasie gry naciśnij:

Góra, Prawo, Kwadrat, Kółko, Góra, Dół, Prawo, Lewo – odrestaurowanie krwi.

Prawo, Prawo, Kwadrat, Kółko, Góra, dół, Prawo, Lewo – odrestaurowanie magii.

Lewo, Prawo, Kwadrat, Kółko, Góra, Dół, Prawo, Lewo potem Select, wejdź do Dark Diary i możesz obejrzeć wszystkie filmy.

MASTER OF ORION 2

Banana, PC

Wpisując te kody trzymaj wciśnięty Alt:

Einstein = wynalazki

Moola = 1,000 BC

Menlo = wynalazki (ale inaczej)

Iseeal = pokazuje wszystkie planety i graczy

Allai = miesza ze sztuczną inteligencją komputerowych przeciwników, Score = wynik gry, Ldr = niespodzianka, Snd = dźwięk.

MOTO RACER

Banana, PC

Kiedy jesteś proszony o podanie imienia, wpisz jeden z kodów. Usłyszysz dźwięk i będziesz mógł wpisać swoje prawdziwe imię. To oznacza, że kod już działa.

CDNALSI: wszystkie tory

CTEKCOP: kieszonkowe motocykle

CESREVER: odwraca wszystkie tory.

PANDEMONIUM

Banana, PC

1. OMAAEBIA, 2. NAABEBAI, 3. ENAIAKBI, 4. PEIAIBBA, 5. KFCACICE, 6. AFICBAIM, 7.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE
ZAMAWIAM 48 ZAZNACZONE GRY

..... Nazwisko i imię

__ __ – __ __ __ .....
..... Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon

..... (podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

AMIGA

	zł, gr
☐ Agent Czesio	25.00
☐ Alfabet Śmierci A500	39.00
☐ Alfabet Śmierci A1200	39.00
☐ Alfred Chicken A1200	24.00
☐ Alien Breed 3D A1200	99.00
☐ Alien Target	29.00
☐ American Poker	9.00
☐ Amerikan Poker-Data Disk	6.00
☐ Andromeda	13.00
☐ Arnie	17.00
☐ Arnie 2	25.00
☐ Astral	29.00
☐ Atlantyda	17.00
☐ Banshee A1200	30.00
☐ Battlestorm	19.00
☐ Bez Kompromisu 500+,600,1200	34.00
☐ Blinky's Scary School	17.00
☐ Body BL.Gal. A1200	80.00
☐ Brutal Football A500	30.00
☐ Brutal Football A1200	30.00
☐ Brydż	25.00
☐ Budokan	18.30
☐ Cadaver	24.40
☐ Cardiaxx	15.00
☐ Coala	88.00
☐ Crazy Cars 2	19.00
☐ Cyber Kick	17.00
☐ Cyberforce	29.00
☐ Dan Wilder	20.00
☐ Date Girl	28.00
☐ Date Girl A1200	28.00
☐ Dawn Patrol	61.00
☐ Desert Wolf	43.00
☐ Discer	17.00
☐ Doc Croc's Adv. A500	17.00
☐ Doman-Grzechy Ardana	34.00
☐ Dracula	18.30
☐ Dragonstone	35.00
☐ Dreenshar Dzieło Magów	35.00
☐ Edd the Duck 2	17.00
☐ Eksperyment Delfin	34.00
☐ Energy Mover	24.00
☐ Epic	25.00
☐ Eskadra	29.00
☐ Exile	49.00
☐ Explorer	17.00
☐ F-1 Tornado A500	17.00
☐ F-29 Retaliator	38.00
☐ First Samurai	28.00
☐ Forest Dumb	29.00
☐ Forest Dumb Forever	29.90
☐ Frankenstein A500	17.00
☐ Franko-The Crazy Revenge	24.00
☐ Funturatum A500+	39.00
☐ Gear Works	15.00
☐ Giełda Światowa	24.00
☐ Gloom A1200	59.00
☐ Gloom De Luxe A1200	61.00
☐ Guardian A1200	33.00
☐ Heimdall 2 A500	36.00
☐ Heimdall 2 A1200	36.00
☐ Heliosfera	31.00
☐ High Seas Trad. A1200	51.00
☐ Hokej na Lodzie	17.00
☐ Intercalaris	38.00
☐ International Soccer	25.00
☐ International Tennis A500	17.00
☐ Ishar 3 A500+, 600	41.00
☐ Jaguar XJ220	24.00
☐ James Pond 3 A1200	29.00
☐ Janosik	10.00
☐ Jurajski Sen	20.00
☐ Kajko i Kokosz	39.00
☐ Karciarz	16.00
☐ King's Table	36.60
☐ Kingpin	31.00
☐ Knights of the Sky	24.40
☐ Kosmobit	18.00
☐ Krętacz	15.00
☐ Kupiec	29.00
☐ Lasermania 2	17.00
☐ Last Soldier	14.00
☐ Lazarus	29.00
☐ Legends A1200	61.00
☐ Liga Polska Manager	29.00
☐ Liga Polska Manager'96	37.00
☐ Links - Golf	18.30
☐ Lost in Mine	24.00
☐ Magic Balls	18.00
☐ Magic Coins	13.00
☐ Manhunter 2 San Frisco	24.40
☐ Master Mind	15.00
☐ Mean Arenas	22.00
☐ Mega Blast	25.00
☐ Metal Kombat	31.00
☐ Miasto Śmierci	29.00
☐ Miki	38.00
☐ Misja Harolda	43.00
☐ Mistrz Polski'96 500+,600,1200	37.00
☐ Mnemotron	15.00
☐ Mortal Weapon	15.00
☐ Mr Tomato	29.00
☐ Okręty	17.00
☐ Olimpiada 96	29.00
☐ Oscar A500	32.00
☐ Out to Lunch A1200	24.00
☐ Overkill A1200	24.00
☐ Pechowy Prezent	29.00
☐ Pinball Illusions A1200	55.00
☐ Pinkie	30.00
☐ Pinomania	10.00
☐ Pole Walki	25.00
☐ Poltergeist	30.00
☐ Primal Rage A1200	98.00
☐ Pro Tennis Tour 2	28.00
☐ Project Battlefield	25.00
☐ Qwak	31.00
☐ Rajd przez Polskę	29.00
☐ Rally Champ.A600,1200	48.00
☐ Reversi	17.00
☐ Risky Woods	18.30
☐ Road Rash	18.30
☐ Rooster	15.00
☐ Rooster 2	20.00
☐ Sabre Team A500	34.00
☐ Sabre Team A1200	34.00
☐ Sen	29.00
☐ Sink or Swim	25.00
☐ Skarabeusz-Pakiet	17.00
☐ Skarb Templariuszy	29.00
☐ Skaut Kwatermistrz	29.00
☐ Skeleton Krew A1200	39.00
☐ Smuś	17.00
☐ Soccer Sup. A500+,600	60.00
☐ Soccer Superst. A1200	60.00
☐ Speedway Manager 2	24.00
☐ Speris Legacy A1200	89.00
☐ Storm Master	30.00
☐ Street Hassle	9.00
☐ Summer Camp	15.00
☐ Super Stardust A1200	60.00
☐ Super Taekwondo Master	38.00
☐ Super Tennis Champs	49.00
☐ Syzyf	17.00
☐ Taekwondo Master A1200	28.00
☐ Tag Team Wrestling A500	17.00
☐ Tajemnica Bursztyn.Komnaty	30.00
☐ Teo	15.00
☐ The Games	25.00
☐ Titanic Blinky	17.00
☐ Total Carnage A1200	22.00
☐ Total Football	48.00
☐ Traps & Treasures	30.00
☐ Trolls A500	23.00
☐ Trolls A1200	26.00
☐ Truck Racing	17.00
☐ Tyran 500+,600,1200	38.00
☐ Ubek A1200	21.00
☐ Universe	48.00
☐ Uridium 2	28.00
☐ Vabank	17.00
☐ Vicky	17.00
☐ Vital Light	29.00
☐ Wacuś the Detective	35.00
☐ Watchtower A1200	48.00
☐ Wild West	17.00
☐ Wizkid	24.00
☐ Wolfchild	20.00
☐ World Rugby Manager	17.00
☐ Worlds of Legend	24.00
☐ Worms Directors Cut A1200	100.00
☐ Zombie	17.00
EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	
☐ Korepetytor z Fizyki	28.00
☐ Korepetytor z gram.J.Pol.	28.00
☐ AMILab	24.90
☐ AMISłownik Ang-Pol, Pol-Ang	22.00
☐ AMISłownik Niem-Pol, Pol-Niem	22.00
☐ AMITEKST GOLD	44.90
☐ AMITEKST Mini	12.00
☐ AMITEKST PRO 2.0	44.90
☐ Asystent	14.00
☐ Asystent PRO	25.00
☐ Brain Fodder	30.00
☐ Digi Booster	25.90
☐ Edukacja	35.00
☐ FIRMA v.6.5	140.00
☐ Fiskus	34.00
☐ Geometria dla każdego	23.00
☐ Hiperst.ang-pl,pl-ang,500+,600	22.00
☐ Historia kl.8	30.00
☐ Historia szk.p + Lic kl.1	14.90
☐ Jęz.Angielski	35.00
☐ Jęz.Niemiecki	35.00
☐ Mały Tales	31.00
☐ Nauka Jazdy	39.00
☐ Novapaint	37.00
☐ Novapaint IV	49.00
☐ Ortograf-Słownik J.Polskiego	15.00
☐ Ortografia	22.00
☐ Pisarz 3.0	47.00
☐ Pitagoras kl.5-8 Podst.	25.90
☐ Pitagoras Lic.kl.1,2	25.90
☐ Pitagoras Lic.kl.3,4	25.90
☐ Pitagoras Matura	25.90
☐ Planetarium	13.00
☐ Polonista	33.00
☐ Program Eksperta Giełd.	50.00
☐ Super Buli 1-3 kl.Podst.	32.00
☐ Super Memo v.3.0 A	49.00
☐ Telexpres	28.00
☐ Wisielec	19.00
☐ You and Me 1 ang.	35.00

CD32

☐ Alfred Chicken	24.00
☐ All Terrain Racing	60.00
☐ Chaos Engine	37.00
☐ Fears	71.00
☐ Fire & Ice	37.00
☐ Fly Harder	19.50
☐ Legends	61.00
☐ Overkill + Lunar-C	24.00
☐ Pinball Illusions	58.00
☐ Roadkill	49.00
☐ Speedball 2	43.00
☐ Speris Legacy	95.00
☐ Strip Pot	31.00
☐ Vital Light	20.00
☐ Whizz	49.00
EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	
☐ Scena PL	48.00
☐ Super Memo 3.0	78.00

Sony PlayStation
tel. 0-601 202-118

☐ 2Extreme	195.00
☐ Adidas Power Soccer	190.00
☐ Cool Boarders	190.00
☐ Crash Bandicoot	195.00
☐ Doom	170.00
☐ Excalibur	195.00
☐ Exhumed	195.00
☐ FIFA 97	190.00
☐ Little Big Adventure	195.00
☐ Lone Soldier	195.00
☐ Mortal Kombat Trilogy	195.00
☐ Motor Toon Grand Prix 2	180.00
☐ Namco Museum VOL.3	185.00
☐ Namco Tenis Smash Court	185.00
☐ NBA 97	190.00
☐ NBA Jam Extreme	150.00
☐ Need for Speed II	195.00
☐ NHL Face Off'97	195.00
☐ Olympic Games	195.00
☐ Olympic Soccer	195.00
☐ Porsche Challenge	200.00
☐ Rebel Assault II	205.00
☐ Re-Loaded	160.00
☐ Riot	200.00
☐ Samurai Shodown III	195.00
☐ Soul Blade	210.00
☐ Soviet Strike	180.00
☐ Starfighter 3000	195.00
☐ Star Gladiator	165.00
☐ Street Fighter Alpha 2	170.00
☐ Tekken 2	200.00
☐ Tomb Raider	200.00
☐ Total NBA'97	195.00
☐ Tunnel B1	180.00
☐ Twisted Metal World Tour	180.00
☐ Wipeout 2097	195.00
☐ Worms	160.00
☐ KONSOLA SONY PLAYSTATION	TEL.

NGIAIBJJ, 8. EHIIAKAC, 9. NIIAIBKB, 10. AHICBAJE, 11. LOCACMGI, 12. KACACIIM, 13. OAIAIDLB, 14. ELIIAODC, 15. OEIAIELJ, 16. OGIAJEE, 17. AHMCBCMD, 18. AJECBDEF

Te kody dadzą wam broń i inne takie: AOIMFPIJ, AOEMDPIJ, AOMMHPIJ.

PERFECT WEAPON

Banana, PC

Kody:

Level 1 DBDBBABA, Level 2 ADDCAADC, Level 3 ACBABBCC, Level 4 ADDDCACC, Level 5 DDBDBBCA, Level 6 CCDBCCDA, Level 7 AADBDDAC, Level 8 CADDCBCC, Level 9 ADAABAD, Level 10 BADDBBBC, Level 11 ABBDADDA, Level 12 DCADCAAC.

W czasie gry wpiszcie te kody i naciśnijcie ENTER.

GMPETE – wszystkie powerupy

GMNORM – powrót do normalności, GMBIGH – duża głowa, GMBORG – cyborg, GMKILL – łatwiej rozwalać przeciwników, GMGODM – nietykalność,

POWERSLAVE

Banana, PC

Lobocop: wszystkie bronie, Lobodeity: God Mode, Loboswag: wszystkie rzeczy, Lobopick: wszystkie klucze, Lobosphere: cała mapa, Lobolite: znika błysk przy eksplozjach i wystrzałach, Loboxy: podaje współrzędne, Holly: na górze pojawia się miejsce gdzie można wpisać kody:

Level #: skok do poziomu, Doors: uruchamia wszystkie przyciski (otwiera wszystkie drzwi i uruchamia wszystkie pułapki).

Creature #: Dowolną kreaturę przenosi w twoją lokację ("#" oznacza numer, który należy wpisać)

0–Anubis, 1–Spider, 2–Mummy, 3–Piranha, 4–Basset, 5–Magmantis, 6–Am–Nit, 7–Set, 8–Kilmatikhan, 9–Alien Worker, 10–Alien Worker, 11–Omen Wasp.

QUAKE MISSION PACK 2

Banana, PC

Cheat do przeskakiwania leveli w grze:

RxMy – gdzie X jest numerem epizodu, a y levelu. Ostatni poziom to R2M8.

REDNECK RAMPAGE

Banana, PC

Każdy kod musi być poprzedzony słówkiem RED (czyli kod pierwszy brzmi redall, drugi redbeta i tak dalej):

all – daje wszystko (klucze, amunicję, zdrowie itd), beta – wiadomość „Eat me!", clip – noclipping mode ON/OFF, debug – debug mode ON/OFF, elvis – wiadomość „Elvis Lives!", fuckngo### – przeskok poziomów (# = epizod ## = mapa), guns – daje wszystkie bronie, hounddog – wiadomość „Elvis is dead!", inventory – zapycha kieszeń, items – daje wszystkie przedmioty, keys – wszystkie klucze, maxx – wiadomość „Maxx rules",monsters – No Monsters ON/OFF, moonshine – XXX moonshine mode ON/OFF, rafael – wiadomość „For your grandpa!", rate – klatki, showmap – showmap ON/OFF, skill# – zmienia poziom trudności (# = cyfra od 1 do 4), time – bez komentarza, unlock – rozwala zamki, view – widok zewnętrzny (tak jak z F7), yerat – kolejny debug mode.

SHATTERED STEEL

Banana, PC

Najpierw należy wcisnąć „ENTER", potem wstukać kod i na końcu znowu „ENTER".

SMITE – niszczy obecny cel, CAPONE – daje przyjaznych gości, RODRIGO – to samo, ale innych, HENCHMAN – Shiva, GONZALES – daje niezłą prędkość, RAGNAROK – katapultuje, RATSNEST – laser Md, DINGLEBERRY – laser Hv, BLIPPLEBLOOPS – laser Rpd, BUMSAUCE – laser Hrpd, HARDCODE – 30mm, CURVEDLINES – 50mm, BIGONES – 70mm, DOGAN – 120mm, FNORD – 210mm

TINKERBELL – nova, GFY – osiemnastopak, BCUA – L18pak, CGQ – L8pak, KWAHAMOT – pociski RO, FISHHEADS – pociski IR, NAPALMINTHEMORNING – napalm, PYROTEK – dużo ognia, CHERNOBYL – co to może być?, STOOL – mina, NUMBERCHANGER – mina, ale inna, EATMYSHORTS – moździerz, IMOUTTAHERE – kończy misję (pomyślnie), MONKEYSLUNCH – sortuje tekstury (przypadkowo), CLEESE – miesza z animacją twojego pojazdu, LOCKANDLOAD – ładuje wszystkie bronie, KICKSOMEBUTT – ciężki laser/64pak rakiet.

STREET RACER

Banana, PC

W GAME OPTIONS wpisuj kody jako „Cup Password".

TRAFIK – srebrny puchar

NEJATI – złoty puchar

DOUGAL – platynowy puchar

TURGAY – sekretny poziom, zaawansowane opcje i postacie.

TRANSPORT TYCOON

(PC) Szymon z Konina

Jeżeli przeciwnik ma stację dwu– lub więcej torową, należy: 1) połączyć wszystkie tory swoimi torami, 2) wybudować TRAIN DEPOT tak, aby był połączony z tymi torami, 3) kiedy na stacji nie będzie kolejki przeciwnika, wypuścić naszą i zatrzymać ją na torach łączących tory przeciwnika. W wyniku tego działania pociągi przeciwnika będą miały czerwone światło na stacji i nie będą mogły na nią wjechać. Natomiast nasza kolejka będzie sobie spokojnie stała nie zabierając nam pieniędzy.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Chyba zauważyłeś, że to nasze ceny są najniższe

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

PC 3.5"

	zł, gr
□1939	39.00
□7 Dni 7 Nocy	40.00
□Alien Breed	37.00
□Arnie 2	29.00
□Battle Isle	28.00
□Blade of Destiny	49.00
□Body Slam Wrestling	29.00
□Brutal Football	30.00
□Budokan	18.30
□Bureau 13	36.60
□Burntime	37.00
□Cannon Fodder 2	48.80
□Car & Driver	30.50
□Carnage	19.90
□Crazy Cars 2	20.00
□Epic	28.00
□Epic Pinball 3	30.00
□F-29 Retaliator	39.00
□First Samurai	28.00
□Flipper	35.00
□Franko	37.00
□Gear Works	15.00
□Hannibal PL	39.00
□Harpoon 2	48.80
□Heimdall 2	37.00
□High Seas Trader	59.00
□Imperium Galactica	20.00
□Internat.Ninja Rabbits	19.00
□International Soccer	29.50
□International Tennis	19.90
□Ishar 2	39.00
□Ishar 3	44.00
□Janosik	12.00
□Jazz Jack Rabbit	35.90
□Jazz Jack Rabbit 2	35.90
□KA-50 Hokum	48.80
□Kajko i Kokosz	48.00
□Kingmaker	48.00
□Klik & Play	50.00
□Kosmos	43.50
□Leisure Suit Larry 6	48.80
□Liga Polska Man.'97 WIN	48.00
□Lords of the Realm	59.90
□Manager Piłkarski	29.00
□Mega Blast	29.00
□Mega-lo-Mania	28.00
□Michael Jordan in Flight	24.00
□One Must Fall 2097	50.00
□Polanie	53.00
□Rally Championships	38.00
□Ramon's Spell	30.00
□Rooster	30.00
□Scottish Open	37.00
□Skaut Kwatermaster	42.90
□Smuś	19.90
□Soccer Superstars	60.00
□Soltys	43.90
□Storm Master	30.00
□Suicide Speed	39.00
□Świrus WIN	39.00
□Tajemnica Statuetki	25.00
□TFX	113.00
□The Games	24.00
□Tyrian	43.50
□Ultimate Soccer Manager	73.00
□Valhalla	19.00
□Walls of Rome	29.00
□World Cup Year 94	73.00
□World Rally Fever	92.00
EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	
□3xLogic Games	34.50
□ABC Arytmetyki	25.00
□Belfer - Fizyka	46.00
□Brzdąc	34.50
□Chatka Małolatka	61.00
□Chemia - Laboratorium	36.60
□Drgania - Fale - Dźwięki	75.00
□Funkcja Liniowa	60.00
□Geografia	34.50
□Geometria dla kaNdego	23.00
□Geophobia	36.60
□Historia Szk.P+1 Lic.	34.50
□HYPER ang-pl,pl-ang.WIN	49.00
□Język Angielski	34.50
□Język Niemiecki	34.90
□Korepetytor z Fizyki	28.00
□Korepetytor z Historii	28.00
□Korepetytor z Polskiego	28.00
□Matematyka kl.III-IV	25.00
□Matematyka kl.VII-VIII	37.50
□Matma 1-4 Lic	79.00
□Matmania	37.50
□Matmiú 1-3 podst.	36.00
□Miary przekształceń funkcji	60.00
□Mistrz Arytmetyki	25.00
□Optyka	36.00
□Ortografia-PRO	25.00
□Ortomania	34.50
□Pitagoras 1, 5-8 WIN	49.00
□Pitagoras 2, szk.p.+egz.do Lic. WIN	49.00
□Pitagoras 5, Matura WIN	49.00
□Planety Wyobraźni	48.80
□Polonista szk.p.+egz.do Lic.	39.00
□Poziomkowa Wróżka	48.00
□Spiele mit Worten	50.00
□TESTY-Historia Ogólna	49.00
□TESTY-Matematyka	50.00
□Trójmian	60.00
□Układ Współrzędnych	20.00
□Wesoła Układanka	35.00
□World Transl. Ang. WIN	144.50

PC CD ROM

□3 w jednym	138.00
□3DO Decathlon	95.00
□688 Attack Sub 3	tel.
□A4 Network$	115.00
□Absolute Zero	85.00
□Ace Ventura-Psi Detektyw	116.00
□Action Soccer	74.00
□AD 2044 WIN'95	110.00
□AD COP	94.00
□Age of Riffles 1846-1905	130.00
□Air Warrior II	138.00
□Albion	129.00
□Alien Breed Tower Assault	99.90
□Alien Trilogy	129.00
□Alone in the Dark Trilogy	170.00
□Alphastorm	112.00
□AMOK	134.50
□Antietam-Battleground	115.00
□Ardeny-Battleground	115.00
□Asterix & Obelix	tel.
□ATF Gold	134.50
□ATrain	39.00
□Avalon Classic 1	69.00
□Avalon Classic 2	69.00
□Axelerator	113.00
□B.I.G.	85.00
□Battlecruiser 3000	85.00
□Battles in Time	95.00
□Big Red Racing	87.00
□Bioforge	39.00
□Blam! Machinehead	130.00
□Blood	137.00
□Blood and Magic	124.00
□Bloodwings	39.00
□Broken Sword	140.00
□Buble Boble	99.00
□Buried inTime	119.00
□C&C Red Alert	144.00
□C&C Red Alert Counterstrike	83.00
□Capitalism	116.00
□Capitalism +	138.00
□Chaos Control	85.00
□Chaos Overlords	120.00
□Chronicles of the Sword	129.00
□Chronomaster	113.00
□Civil War	96.00
□Civiliz.I + Colonization	74.00
□Civilization 2 PL	tel.
□Clandestiny	74.00
□Close Combat WIN95	109.00
□Comanche 3.0	tel.
□Conquest Earth	tel.
□Crow: City of Angels	138.00
□Crusader no Regret	49.00
□Cyber Judas	103.00
□D-Day American Invaders	84.00
□Darklight Conflict	134.50
□Death Rally	130.00
□Deathware	114.50
□Decathlon	110.00
□Definitive Wargame Coll.2	130.00
□Destruction Derby 2	129.00
□Diablo	139.00
□Die Hard Trilogy WIN'95	tel.
□Discworld 2	96.00
□Down in the Dumps	99.50
□Dreamweb	61.00
□Dungeon Keeper	tel.
□Earthworm Jim WIN'95	126.00
□Ecstatica 2 PL	129.00
□Elk Moon Murder	119.00
□Encyklop. Przyrody Opt.	168.00
□ESPN Extreme Sports	112.00
□Extreme Pinball	39.00
□Eye of the Beholder III	37.00
□Fallen Haven	134.50
□Fatal Racing	49.00
□FIFA Internat.Soccer	39.00
□FIFA Soccer Manager	tel.
□FIFA'97	134.50
□Fishing Fanatic	113.00
□Flight of Amazon Queen	85.00
□Flight Simulator 6.0	190.00
□Formuła 1	179.50
□Fragile Allegiance	85.00
□Future Collection	199.00
□Gabriel Knight 2	88.00
□Gene Machine	74.00
□Gene Wars	49.00
□Gettysburg-Battleground	115.00
□Gex WIN'95	110.00
□Gnome	131.00
□Grand Prix 2	127.00
□Gry akcji shw	25.00
□Gry karate shw	25.00
□Gry labiryntowe shw	25.00
□Gry platformówki shw	25.00
□Gry przygodowe shw	25.00
□Gry rpg shw	25.00
□Gry sportowe shw	25.00
□Gry strzelanki shw	25.00
□Gry w wyścigi shw	25.00
□Gry wirtualne 3D cz.1 shw	25.00
□Gry wirtualne 3D cz.2 shw	25.00
□Gry wojenne shw	25.00
□Guts'n Garters	tel.
□Harpoon Class.'97 WIN95	139.00
□Harvester	88.00
□Heimdall 2	35.00
□Helicops	94.00
□Hellbender WIN95	110.00
□Hellfire Zone	28.00
□Heroes of M&M 2 PL	140.00
□High Seas Trader	73.00
□Hind	135.00
□iM1A2 Abrams	139.00
□Independence Day	
□Inwestor	122.00
□Iron Man X-O Man.in H-Metal	99.00
□Isis	134.00
□Johnny Bazookatone	89.00
□Josephine Assasin	79.00
□Kajko i Kokosz	68.00
□KICK OFF'96	88.00
□Killing Time	129.00
□KKND	130.00
□Kolekcja gier dla DOS shw	25.00
□Kolekcja gier dla WIN shw	25.00
□Korea - Longbow Misje	58.00
□LA Blaster	tel.
□Last Rites	91.00tel.
□Lew Leon	89.00
□Little Big Adventure	39.00
□Longbow 2	tel.
□Lords of the Realm 2	130.00
□Marco Polo	129.00
□Master of Orion 2	tel.
□MDK PL	131.00
□Mega Morph	65.00
□Megasixpack	134.50
□Millenia	73.20
□Monster Truck Madness WIN95	110.00
□Motor Racer	134.50
□Muppet Treasure Island	159.00
□Nascar Racing 2	130.00
□NBA Court Press WIN95	114.00
□NBA'97	134.50
□Necrodome	144.50G
□Need for Speed 2	134.50
□Neverhood WIN'95	136.00
□Noc	49.00
□Nowy Teenagent PL	65.00
□Olympic Games	138.00
□Olympic Soccer	138.00
□Onside Soccer	139.00
□Orion Burger	138.00
□Phantasmagoria 2	159.50
□Picture Perfect Golf	96.00
□Pinball 3D-VCR	79.00
□Pinball Constr. Kit	99.00
□Pinball Illusions	79.00
□Pinball World	79.00
□Podwójne kłopoty Buda Tuck.	9.00
□Polanie CD	79.00
□Power F1	130.00
□Power House	61.00
□Privateer 2-The Darkening	144.50
□Pro Pinball the Web	94.000
□Psychic Detective	39.00
□Pyrotechnica	28.00
□RALLY CHAMPIONSHIP	124.00
□RALLY CHAMP.- dodat.10 torów	64.00
□Realms of the Haunting	99.00
□Red Ghost	110.00
□Redneck Rampagne	135.00
□Reloaded	85.00
□Riddle of Runes	29.00
□Riot	134.50
□Rise of Triad	37.00
□Road Warrior	49.00
□Sabre Team	35.00
□SCARAB	135.00
□Scorcher	134.50
□Settlers II-misje dodatkowe	69.00
□Shellshock	85.00
□Sherlock Holmes 2	74.00
□Shiloh 1862-Battleground	115.00
□Shockwave Assault WIN'95	39.00
□Sideline	65.00
□SIM Ant	39.00
□SIM City	39.00
□SIM Earth	39.00
□SIM Farm	39.00
□Skins Golf-Game at Bigh.	129.00
□Smurfs PL	110.00
□Smurfy 2	tel.
□Soccer Stars'96	85.00
□Speed Haste	39.00
□Speed Rage	134.00
□Spirou	tel.
□SS CD 37 do 48, każdy w podanej cenie	19.00
□Starfighter 3000	139.00
□Strife	129.00
□Super EF2000 WIN'95	177.00
□Super Gry 97 shw	25.00
□Symulatory shw	25.00
□Syndicate Wars	74.00
□Synnergist	98.00
□Tactcom	82.00
□Tactical Collection	199.00
□Tales of Atlantis	tel.
□Test Drive of Road	137.00
□Test the Best - Sport shw	25.00
□Test the Best - Strategia shw	25.00
□Test the Best - Symulacje shw	25.00
□The 11th Hour	49.00
□Theme Hospital	134.50
□Time Gate-Knight Chase	129.00
□Time Warriors	134.50
□Tintin in Tibet	tel.
□Titanic	125.00
□Tomb Raider	134.50
□Toonstruck	140.00
□Top Gry 8 shw	25.00
□Top Gry 9 shw	25.00
□Top Gry 10 shw	25.00
□Top Gun	88.00
□Total Mania	130.00
□Touche PL	112.00
□Trolls	65.00
□UFO I + UFO II	74.00
□Ultimate Body Blows	70.00
□Under a Killing Moon	74.00
□Universe	35.00
□US Navy Fighters'97	130.00
□Virtual Tennis	65.00
□Wages of War	129.00
□Waterloo-Battleground	115.00
□Wersal 1685 PL	130.00
□Wing Commander 2	39.00
□Winter Supersports	65.00
□Wipeout	119.00
□World Cup Year'94 (4gry)	73.00
□World Rally Fever	131.00
□Worms 2	G
□Worms Reinforcements	66.00
□Worms United	124.50
□X-COM 2 (UFO 3)	tel.
□X-Wing vs Tie Fighter	179.00
□XS	130.00
□Z	74.00
□Zombie Dinos	99.00
EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	
□Historia Świata Optimus	158.00
□3 D Atlas PL	139.00
□33 lektury do szkoły średniej	25.00
□Atlas Świata v.3.0	66.00
□Biblioteka Muzyka shw	25.00
□Biblioteka Programisty shw	25.00
□Dinosaur Hunter	159.00
□Dyktando	95.00
□E-Teacher 4.0	88.00
□Elephant	89.00
□Encyklop. Broni	66.00
□Encyklop. Malarstwa	66.00
□Encyklop. Przyrody 2.0	66.00
□Encyklop. Sportu	88.00
□Encyklop. Zw: Ssaki	138.00
□Encyklop.Przyrody Opt.	168.00
□Encyklop.Samochodów	88.00
□Encyklopedia Seksu	91.00
□Entliczek shw	25.00
□EuroPlus+ Deutsch Level 1	205.00
□Fizyka, astronomia shw	25.00
□Historia - II Wojna Światowa	89.00
□Historia Eur.1918-1939 i Kamp.Wrz.	88.00
□Historia Świata 2.0	66.00
□Historia Świata Opt.	168.00
□Kliparty shw	35.00
□Let's Draw	89.00
□Literat 2.0	96.90
□Lulu i jej książka PL	99.00
□Matematyka, elektronika, progr.diagn.shw	25.00
□MS Cinemania'97	138.00
□MS Encarta World Atlas'97	138.00
□MS Encarta'97 Encyclopedia	138.00
□Multimed.St. Ang-Pol-Ang	144.90
□Multimed.St.Niem-Pol-Niem	138.00
□Napoleon	99.00
□New Beat Trancemision	89.00
□Oksfordzka Enc.Hist.Św. do 1800r.PL	110.00
□Oksfordzka Enc.Hist.Św. v.2 PL	120.00
□Prof.Henry-gramatyka	89.00
□Prof.Henry-słownictwo	69.00
□Programy graficzne 2 shw	25.00
□Programy i gry eduk.shw	25.00
□Programy użytkowe 2 shw	25.00
□Proste Drogi	81.00
□Ptaki Polski	120.00
□Repetytorium z mat, fiz,chem.	90.00
□Simpson Cartoon Studio	130.00
□Skarbiec Muzyka shw	25.00
□Słownik Collinsa Ang-Pl,Pl-Ang	185.00
□Smurfowe Przedszkole 1	tel.
□Smurfowe Przedszkole 2	tel.
□Smurfowe Przedszkole 3	tel.
□Twój Windows 95 cz.1shw	25.00
□Twój Windows 95 cz.2 shw	25.00
□Twój Windows 95 cz.3	25.00
□Universe Beyond	134.00
□Wide World of Animals	88.00
□Wielojęzykowy Słownik	244.00
□WIN'95 progr.graficzne shw	25.00
□WIN'95 progr.użytkowe shw	25.00
□World Transl. WIN	249.00
□Z Internetu po polsku	27.00
□Zamek Królewski w W-wie	164.00
□Ziemia we Wszechświecie	164.00
□Zwierzaki	75.00

VIRTUA FIGHTER

Banana, PC

Działają wszystkie znane z Saturna cheaty, tyle tylko, że teraz:

Przycisk A to DEL
Przycisk B to END
Przycisk C to PgDn
Start to ENTER.

Granie jako Złoty Dural:

1. Na ekranie wyboru postaci naciśnij Dół, Góra, Prawo i potem DEL+Lewo.

2. Jeśli ci się udało, usłyszysz charakterystyczny dźwięk.

Dodanie Durala do ekranu wyników:

1. Na ekranie tytułowym z „Press Start", naciśnij Góra 17 razy i potem Enter

2. Wejdź do ekranu opcji, i usłyszysz „Ring Out."

3. Dural powinien już tam figurować.

Wielkość ringu i wybór sceny:

1. Na ekranie tytułowym z „Press Start", wciśnij Góra 12 razy i potem ENTER

2. Wejdź do ekranu opcji a usłyszysz „K.O.".

3. Przesuń kursor do wyjścia i jeszcze raz naciścnij Dół.

4. Kursor zniknie.

5. Naciśnij DEL a pojawi się drugi ekran opcji.

Nazwiska twórców:

1. Przytrzymaj DEL podczas dem na początku, żeby zobaczyć nazwiska twórców VF.

Powtórki w zwolnionym tempie:

1. Pod koniec rundy przytrzymaj DEL+END+PgDn a replay będzie w „super-slow-motion".

Widok z różnych kamer (Watch Mode):

1. Naciśnij F7

Gesty po wygranej walce:

1. Przytrzymaj DEL, END, lub PgDn zanim postać wykona swój gest a będziesz mógł wybrać, który chcesz zobaczyć.

Jeżeli skończysz grę z „Excellent!" dochodzi inny gest, niż standardowe.

X-WING VS. TIE FIGHTER

(PC) Primetime

W momencie, gdy przeciwnik odpali w nas pocisk, pozostają dwie możliwości:

– nacisnąć spację (to namierzy pocisk) i jak najszybciej go rozwalić

– nacisnąć spację, wyprostować lot, zaczekać aż przybliży się na odległość mniej więcej 0.2 i nagle zmienić kierunek lotu.

Jest też jeden niepewny tips dotyczący rozwalania Niszczycieli Imperium. Jest on jednak trudny i niesprawdzony. Należy rozwalić wlot hangaru (selektywny atak), a potem wlecieć pod brzuch wrogiego statku, do hangaru i rozwalać niszczyciela od trzewi. Tylko nie pytajcie, jak można się zbliżyć do wrogiego statku i nie zostać rozwalonym. W każdym razie, pomoże wam, jak rozwalicie przy okazji wyrzutnię rakiet.

zapraszamy w godz. 10.00-15.00
poniedziałek, środa, piątek
tel./fax (0-22) 635 26 67
zamówienia na nowy bezpłatny katalog ver. 3.0 (ukaże się w sierpniu)
przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych lub telefonicznie.
Poniższe ceny obowiązują już!

漫画星

JAPOŃSKI KOMIKS i FILM

planet manga

PIONEER

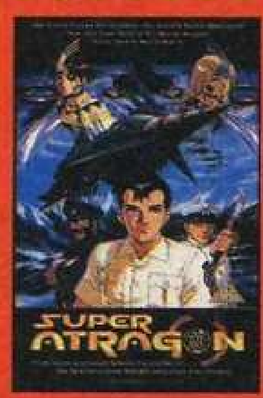
Armitage III #1, #2, #3, #4 ..... 45.90 zł
Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4, #5, #6 .. 55.90 zł
Moldiver #1, #2, #3 ..... 55.90 zł
The Hakkenden #1, #2 ..... 55.90 zł
Kishin Heidan #1, #2, #3, #4 ..... 55.90 zł
Green Legend RAN #1, #2, #3 ..... 49.90 zł

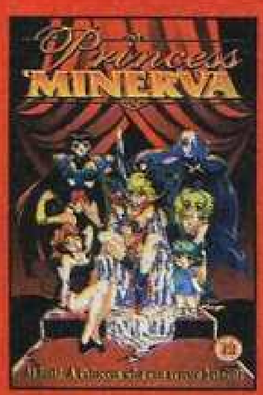
oryginalne kasety, angielski dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt

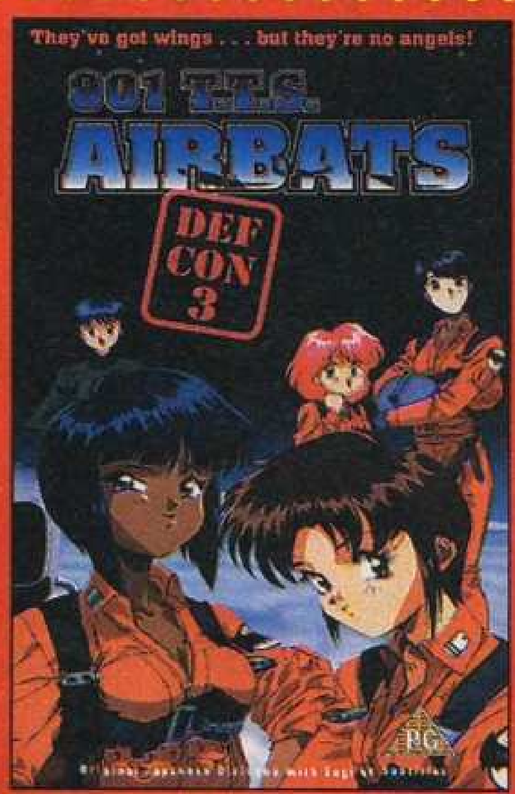
KOMIKS

Aż Do Nieba .. Tom 1 7.80 .. Tom 2 8.60 zł .. Tom 3 7.90 zł

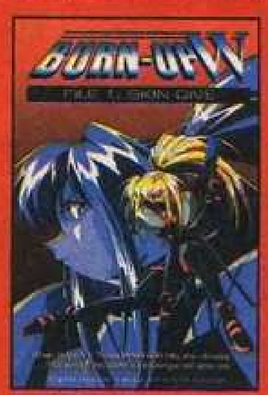
wersja polskojęzyczna







W LIPCU NIECZYNNE!



A.D. VISION

GunSmith Cats #1, #2 (SUB) ..... 59.90 zł
Burn-Up W #1 (SUB), #2 (DUB) ..... 59.90 zł
801TTS AirBats #1, #2, #3 (SUB) .... 59.90 zł
Dragon Half (SUB) ..... 59.90 zł
Princess Minerva (SUB) ..... 59.90 zł
Super Atragon (DUB) ..... 59.90 zł

film tylko dla dorosłych
Sukeban Deka #1 (SUB) ..... 59.90 zł
Film od 18 lat. Wymagamy oświadczenia, że jest się pełnoletnim.

oryginalne kasety, SUB - napisy, DUB - dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt

TANIEJ NIŻ GDZIEKOLWIEK W EUROPIE

KARCIANA GRA PRZYGODOWA

Ani-Mayhem

Wersja angielska z pełną polską instrukcją
szczegóły w SECRET SERVICE 44

Startery - 29.90
Boostery - 6.90

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:
1-3 szt. = cena produktów + 4.00 zł
4-6 szt. = cena produktów + 8.00 zł
7-9 szt. = cena produktów + 12.00 zł
i tak dalej... obliczoną w ten sposób należność prosimy nadać na poczcie pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego"

Uwaga!!! na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły!!!
Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych kaset lub tomów, a nie całych serii

Prosimy o bardzo czytelne podawanie swoich danych: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym oraz wiek zamawiającego. Szczegóły w katalogu firmowym.

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

UWAGA!

komplet
plecak+bluza+T-shirt
129.90

Rozmiary:
1, 2, 3, 4, 9 .....L, XL
5,6 .....uniwersalny
7, 8 .....L, XL, XXL

NOWOŚCI NA SEZON LATO '97

Letnia seria - - pięć koszulek

Promocja

Letnia kolekcja koszulek konkursowych składa się obecnie z pięciu sztuk. Przypominamy, że jest to kolekcja limitowana, która niebawem skończy się bezpowrotnie. Ponadto cały czas dostępne są: plecaki (nr 5 i 6), firmowy T-shirt (nr 7) i bawełniana bluza (nr 8), które z okazji wakacji możesz zamówić w komplecie po atrakcyjnej cenie.

Zasady zamawiania:

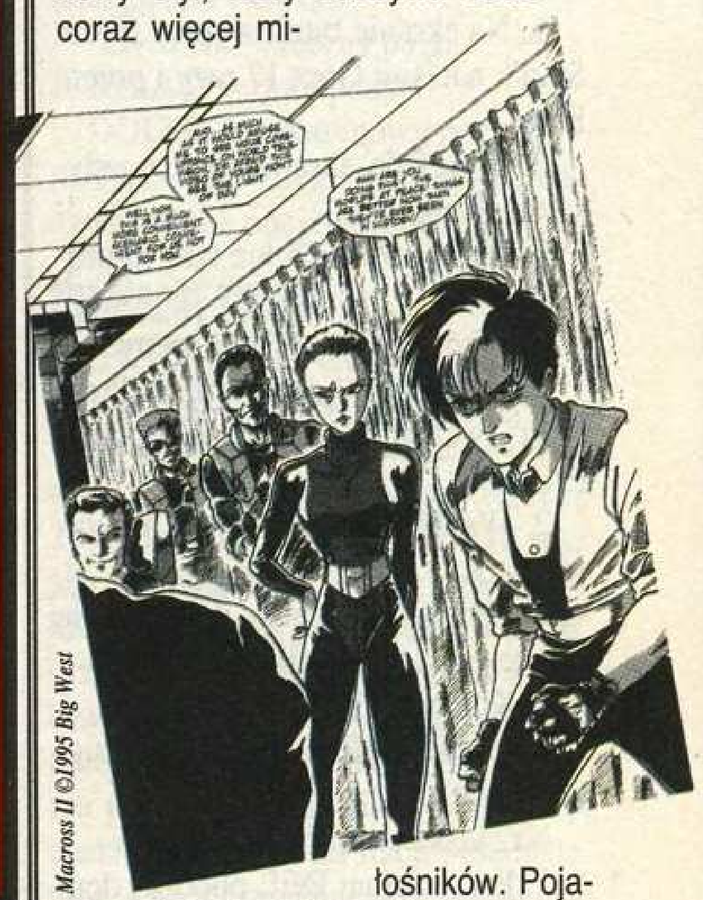
1. Wyciąć kupon ze str. 91.
2. Zaznaczyć na nim numery wybranych produków i rozmiary.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w ciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji tel. (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie.

W okresie wakacyjnym realizacja zamówień trwa dłużej – redakcja jest na urlopie!!!

UWAGA! *Koszulki prać w temp 40°C, bez użycia wybielaczy i jadowitych proszków.*

Macross II ©1995 Big West

Manga zaczyna powoli mieć wpływ na zachodnich rysowników, którzy z dnia na dzień zaczynają naśladować swoich japońskich kolegów. W bardzo solidnej dotąd twierdzy amerykańskiego komiksu, w której królował niepodzielnie Marvell do spółki z DC, zaczynają pojawiać się pęknięcia – rysownicy zaczynają się wzorować na mangowej kresce. Powoli rodzi się nowy styl, który zdobywa sobie coraz więcej mi-



Macross II ©1995 Big West

łośników. Pojawiają się też nowi twórcy. Amerykańskie „mangowe" komiksy zaczynają przejmować wiele elementów z japońskiej mangi: wygląd stron nabiera bardziej dramatycznego i płynnego wyrazu, postacie mają coraz większe oczy, okrąglejsze twarze i mniej muskularne ciała, a scenariusze wydają się zawierać coś więcej, niż tylko kolejne pojedynki super herosów. Obserwując to zjawisko dochodzi się do wniosku, że czytelnikom definitywnie przejadł się tradycyjny amerykański komiks i oczekują czegoś nowego.

Najbardziej znanym amerykańskim twórcą rysującym w „mangowym" stylu jest Adam Warren, który wraz ze swoim przyjacielem, znanym scenarzystą i tłumaczem japońskich mang, Torenem Smithem, stworzył najbardziej popularne amerykańskie mangi. Pierwszą ich wspólną pracą

Newsy

● Dowiedzieliśmy się, że brytyjskie czasopismo „Manga Mania" wydawane przez Manga Entertainment zostało przejęte przez inne wydawnictwo – Titan Books. Przez jakiś czas czytelnicy narzekali na spadek jakości tekstów, ale teraz wszystko wskazuje na to, że pismo wróci do normy pod kierunkiem nowej redaktor naczelnej, pani Helen McCarthy. Pani Helen zapowie-

ZACHODNIE MANGI

była seria „Dirty Pair". Warren i Smith zakupili prawa licencyjne do wykorzystania postaci i sytuacji z bardzo popularnej serii anime pod tym samym tytułem. Co ciekawe, ta historia nigdy nie była wydana w formie komiksowej w Japonii, ale na Zachodzie zdobyła niesamowitą popularność. Onieśmieleni sukcesem, Warren i Smith stworzyli kolejne części swojej wersji „Dirty Pair", a później Adam Warren już sam narysował „Bubblegum Crisis – Grand Mal"; ten komiks powstał na podstawie bardzo popularnej wśród fanów serii anime.

Znana na amerykańskim rynku firma Central Park Media (wydająca anime pod szyldami U.S.Manga Corps i Anime 18) również postanowiła wydawać swoje mangi powstałe na podstawie sprzedawanych przez nich anime, a narysowane przez ludzi z kalifornijskiego Studia–Go! W odróżnieniu od warrenowych czarno–białych komiksów, komiksy wydawane przez CPM są kolorowe i – jak zapewniają wydawcy – są nie tylko komiksową wersją sprzedawanych przez nich anime, ale rozwijają ich wątki. CPM wydała już kilka komiksów na podstawie takich serii, jak „Gall Force", „Project A–Ko", „Cyber City Oedo" czy „M.D.Geist" i planuje następne.

Phantom Quest Corp. © 1996 Pionner Ent.

Dwie japońskie firmy działające na amerykańskim rynku również promują amerykańską mangę. Kalifornijska Viz Communications wydaje zeszyty komiksowe Viz Manga Originals, publikując amerykańskie wersje japońskich anime, jak np. „Macross II", zaś znany wszystkim Pioneer wydał serię komiksów powstałych na podstawie sprzedawanych przez siebie anime, jak „Tenchi Muyo", „Phantom Quest Corporation", „El Hazard" i „Moldiver".

Od kilku lat dużą popularnością cieszy się seria „Star Blazers", wydawana przez ARGO Press, a będąca komiksową wersją znanej wśród fanów anime serii TV pt. Space Battleship Yamato. Zeszyty zatytułowane „The Magazine of Space Battleship Yamato" również zostały narysowane przez Amerykanów i wciąż trzymają się dobrze, mimo coraz większej konkurencji w postaci nowych twórców, takich jak Warren i s–ka.

Tenchi Muyo © 1996 Pionner Ent.

Wszystkie wymienione wyżej komiksy zostały stworzone przez Amerykanów dla zachodnich fanów i zdobywają sobie coraz większe uznanie nie tylko wśród miłośników mangi i anime, ale również przeciętnych czytelników komiksów. Popyt na mangę ciągle rośnie, więc nic dziwnego, że firmy decydują się na tego rodzaju publikacje. Zresztą nie tylko rysownicy wzorują się na japońskim stylu, ale i wydawcy zaczynają sprzedawać swój towar w iście japoński sposób, łącząc promocje komiksu z promocją anime oraz używając innych niż tradycyjne kanałów dystrybucji, jak księgarnie czy kioski, a nie tylko wyspecjalizowane sklepy. Nie należy również zapominać o rosnącej liczbie mang rysowanych przez zachodnich fanów. Jest ich coraz więcej i to najprawdopodobniej oni będą wytyczać nowe drogi zachodniego komiksu.

Mr. Root

Dirty Pair ©1991 Haruka Takachiho/Adam Warren and Toren Smith

©1991 Bubblegum Crisis/Artmic, Ltd.

działa, że nowa formuła magazynu będzie przewiduje wyłącznie tematykę mangi i anime; wcześniej było wszystkiego po trochu: SF, X–Files, Hong Kong Movies itp. Dowiedzieliśmy się też nieoficjalnie, że „Manga Mania" prawdopodobnie będzie dystrybuowana również poza Wyspami Brytyjskimi oraz zmieni się z dwumiesięcznika w miesięcznik.

● Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, Polsat nie wyświetli super popularnej na Zachodzie serii „Dragonball!" Według posiadanych przez nas informacji, po przetłumaczeniu kilku pierwszych odcinków Polsat zdecydował się zaprzestać prac nad adaptacją serii ze względu na „brutalne sceny mogące wpłynąć na psychikę młodego widza". Mimo naszych najszczerszych chęci, nie udało nam się wpłynąć na decyzję Telewizji Polsat. Może gdyby dział programowy telewizji został zasypany listami, tak jak to miało miejsce przy okazji sprawy z „Sailor Moon", to może zmieniłby zdanie... Szkoda, szkoda, szkoda!

● Canal+ wyświetlił długo oczekiwany przebój 1995 roku – „Ghost in The Shell". Zgodnie z obietnicami tłumaczenie nie było tak fatalne jak w Akirze i mimo paru wpadek (Illegal Alien to: nielegalny kosmita, a nie: nielegalny emigrant) trzeba przyznać Canal+ duży plus! Oby tak dalej, chcemy wiecej anime!

● Szef firmy J.P.Fantastica, pan Shin Yasuda, poinformował nas o wydaniu trzeciej części „Aż do nieba" oraz podpisaniu z koncernem wydawniczym Kodansha kontraktu na wydanie po polsku mangi „Sailor Moon!" Jak zapewnia Yasuda–san, jest to początek większej współpracy obu firm, co zaowocuje publikowaniem mang na polskim rynku.

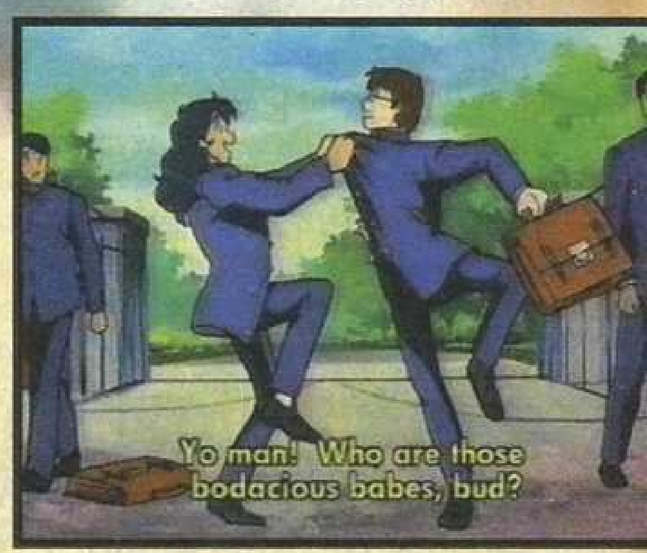
SUKEBAN DEKA
Produkcja: J.H. Project 1995
Scenariusz: Shinji Wada
Reżyseria: Takeshi Hirota
Chara designer: Nobuteru Yuki
Czas trwania: 50, 40, 40
Wydawca: A.D. Vision
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga, wersja japońska z angielskimi podpisami.
Cena: 59.90

Wszechobecna przemoc? Brutalne i krwawe pojedynki szkolnych gangów? Czy takie są japońskie szkoły, jakie widzimy w magazynach komiksowych dla chłopców? W shonen mangach porachunki gangów szkolnych przypominają raczej sceny ze szkół Bronxu albo Brooklynu, niż z ugrzecznionych japońskich liceów. Tu każdy z mangowych bohaterów jest mistrzem w sztukach walki i potrafi zadbać o swoje interesy. Tu prawie każdy uczeń nosi jakąś dziwaczną broń od kastetów po nunchako. W shonen mangach nie ma miejsca dla zahukanych kujonów. Tu każde liceum może być terenem walk gangów lub być pod władaniem dużej organizacji przestępczej. Mangowa szkoła to prawdziwy... WAR ZONE!

Taką szkołą jest właśnie Liceum Takanoha. Tu rządzą terror, gwałt i przemoc. Każdy uczeń musi się podporządkować, gdyż tu obowiązuje reguła – „albo płacisz, albo giniesz". W tej szkole zasady ustalają trzy siostry Mizuchi. Dzięki władzy i potędze ich ojca – Gozo Mizuchiego, mogą rządzić całą szkołą wymuszając pieniądze od uczniów, przekupując nauczycieli, wykradając innym utalentowanym uczniom ich prace i prowadząc najróżniejsze ciemne interesy pod przykrywką szkoły. Nikt nie jest w stanie przeciwstawić się trzem siostrom i potędze przestępczej organizacji ich ojca.

Przemoc, wymuszenia, narkotyki, to niestety również dzień powszedni w polskich szkołach

Pewnego dnia, gdy konwój autobusów wypełnionych młodzieżą jechał krętą górską drogą, dwa z nich w tajemniczy sposób zderzyły się i stoczyły w przepaść. Kilkudziesięciu uczniów zginęło w tym nieszczęśliwym wypadku. Dziwnie obojętny komisarz prowadzący śledztwo zamknął sprawę, stwierdzając błąd kierowcy. Jednak ten wypadek nie uszedł uwadze policji federalnej, która od pewnego czasu prowadziła super tajne śledztwo w Liceum Takanoha, podejrzewając siostry Mizuchi o prowadzenie działalności przestępczej. Nie można jednak prowadzić prawdziwego śledztwa, nie mając agenta wewnątrz szkoły. Potrzebny był uczeń albo uczennica, którzy mogliby przenik-



ANIMEGAIDO KLUCZ DO SZCZĘŚCIA, PRZEWODNIK PO TWOIM ŚWIECIE MARZEŃ, FILMY ANIMOWANE, KOMIKSY, JAPOŃSKIE KINO GROZY, RYSUNKI CZYTELNIKÓW, KONKURSY, LISTY, RECENZJE, KULTURA I SZTUKA, OD PIĘKNYCH PANIENEK PO CYBERPUNK, CZARODZIEJKI NIE TYLKO Z KSIĘŻYCA, JAK ZOBACZYSZ TO WYMIĘKNIESZ, NAJLEPSZE, NAJWIĘKSZE NARESZCIE JEST, **SZUKAJ W KIOSKACH**, MĘCZ KIOSKARZY JEŚLI NIE MAJĄ, MUSZĄ MIEĆ, CO TO ZNACZY ŻE NIE MA, TO NIECH ZAMÓWIĄ, JEST KOLOROWE, JEST SUPERACKI, JEST NASZE, JEST TANIE JAK BARSZCZ, JEST GO DUŻO, DLA WSZYSTKICH WYSTARCZY, NAMÓW KOLEGÓW, POINFORMUJ KOLEŻANKI, ZADZWOŃ PO RODZINIE, CZEGOŚ TAKIEGO JESZCZE NIE BYŁO...

SUKEBAN DEKA

nąć do szkoły, nie wzbudzając podejrzeń, ale jednocześnie potrafiący zadbać o swoje bezpieczeństwo. Któż inny mógłby się lepiej do tego nadać niż uczennica, która kiedyś równie brutalnie władała Liceum Takanoha, a obecnie siedzi w więzieniu? Jej imię to Saki, Saki Asamiya. Kierownictwo więzienia przedłożyło jej propozycję nie do odrzucenia: „albo będziesz z nami współpracować, albo nici z ułaskawienia twojej matki skazanej na karę śmierci". Saki nie mając większego wyboru staje się kimś, kogo nienawidzi najbardziej – tajnym agentem policji, Sukeban Deka (po japońsku Sukeban oznacza niegrzeczną dziewczynę, a Deka – tajniaka). Dostała zadanie infiltracji i rozszyfrowania przestępczej organizacji rodziny Mizuchi, i dostarczenia dowodów przeciw nim. Ze względu na absolutną tajność akcji, Saki nie może liczyć na niczyją pomoc. Może polegać jedynie na sobie i... swojej nowej tajemniczej i śmiercionośnej broni – niewinnie wyglądającemu jojo. Jak niektórzy wiedzą, w dawnych czasach jojo było używane przez wojowników jako śmiertelnie skuteczna broń, a Saki potrafi walczyć jojem jak nikt inny. Szczególnie kiedy jojo wykonane jest z najtwardszego materiału ceramicznego i kryje jednocześnie odznakę tajnej policji. I tak zaczyna się nowy etap w historii Liceum Takanoha. Groźna i niebezpieczna Saki Asamiya staje przeciw bezwzględnej potędze sióstr Mizychi i ich oprychom. Dla uczniów jest to sensacja, dla nauczycieli ziszczenie najczarniejszych snów, dla policji działalność na granicy prawa, dla widza kawałek niezłej rozrywki.

Sukeban Deka to thriller sensacyjny z dużą dawką przemocy. Autorzy zaczerpnęli z nurtu shonen całą dynamikę komiksowych scen i przenieśli ją na ekran. Non stop coś się dzieje, bez chwili wytchnienia. Elementem, który mnie osobiście bardzo zaciekawił, jest oprawa graficzna filmu. Wprawdzie dosyć, jak to mówi Wicik, „staroszkolna" – design postaci stworzonych przez znanego chara designera Nobuteru Yuki przypomina anime lat siedemdziesiątych a nie dziewięćdziesiątych. Panu Nobuteru Yuki nie można jednak nic zarzucić, gdyż dzięki niemu można spojrzeć w troszeczkę inny, ciekawszy sposób na mangową postać. Kolejną fantastyczną dla mnie sprawą są niektóre ujęcia kamery, niby z anime akcji, ale jakby żywcem wyjęte z Candy Candy. Kontrast? W Sukeban Deka jest wiele kontrastów. Wspomniane przeze mnie postacie, na pierwszy rzut oka bardzo shojo, występują w scenach typowych dla męskiej mangi. Czy to źle? Ależ jak najbardziej nie. Ja, jako człowiek zafascynowany japońskim komiksem i animacją cieszę się, że i styl shonen tak popularny w komiksie zagościł w końcu również w anime. Widz może już czuć się zmęczony typowym w innych anime designem postaci, zaś w Sukeban Deka znajdzie coś innego i jednocześnie ciekawego.

Niektórych może zdziwić fakt, że Sukeban Deka jest filmem od 18 lat. Moim zdaniem to bardzo dobrze, gdyż jest on pełen brutalnych scen. Angielscy cenzorzy doszli pewnie do wniosku, że film ukazujący bezwzględną organizację przestępczą. działającą na terenie szkoły może być filmem „instruktażowym" dla młodych ludzi. Poza tym film, który trzyma non stop w napięciu, może być zbyt ciężki dla młodszych widzów. Zdziwi się jednak ten, kto oczekuje seksu bądź golizny. W Sukeban Deka nie ma nic takiego. Swoją „osiemnastkę" Sukeban Deka dostała wyłącznie za przemoc.

Podsumowując powiem kilka słów od siebie. To fajny film, niezły thriller i dobra sensacja. Niektórych może zrazić design postaci, który mnie bardzo przypadł do gustu. Interesując się dotychczas przede wszystkim anime, a wchodząc obecnie w świat mangi, cieszę się, że obie te dziedziny tak na siebie wpływają. To fantastyczne, że różnorodność artystyczna komiksów udziela się również anime. Najbardziej mnie bawi jednak to, że ta cała brutalność to tak naprawdę wszystko fikcja, a japońska młodzież wcale nie jest taka wojownicza.

Mr. Root

© 1991 Shinji Wada/Hakusensha/J.H. Project © 1995 A.D. Vision, Inc.

MOTO RACER

Pamiętasz jeszcze firmę DELPHINE SOFTWARE i świetne przygodówki, które ta firma ma na swoim koncie? Mocną stroną produktów DELPHINE zawsze była świetna fabuła i doskonała w swoim czasie grafika. Minęło trochę czasu i oto na półkach pojawił się MOTO RACER. Właściciele akceleratorów 3D będą się cieszyć, gdyż gra korzysta z Direct3D.

Na początku wybierasz motocykl i jeden z czterech dostępnych na razie torów. Są dwie szybkie trasy – w górach i nad morzem; oraz dwie crossowe, w tym jeden śniegowy. Kiedy wygrasz mistrzostwa na tych torach, pojawią się następne. Mnie najbardziej spodobał się wyścig na Murze Chińskim. Gdy znudzi ci się samodzielne bicie rekordów, możesz wyzwać na pojedynek innego członka rasy ludzkiej, dzięki opcji multiplayer.

MOTO RACER zapewnia zabawę jakościowo porównywalną do konsolowej. Sprawia również, że możemy poznać wrażenia towarzyszące jeździe na motocyklu. Miodność tej gry zakasowuje całą konkurencję. Widać to już od momentu startu. Atmosfera wyścigowej gorączki dosięgnie każdego, na pozór spokojnego człowieka. Z maniakalnym uporem będziesz walczyć o najwyższą pozycję na mecie. Walka z komputerowymi przeciwnikami bywa brutalna, nikt nikogo nie oszczędza. Ale nie obawiaj się, łatwo znajdziesz swoje miejsce na torze.

Punkt widzenia znajduje się za pojazdem i nieco z góry. Gość, który zamiast ciebie siedzi na motocyklu, przybiera takie pozycje, jak zawodowcy oglądani w transmisjach telewizyjnych. Po wciśnięciu klawisza turbo motocykl robi świecę, a w czasie crossu kierowany przez ciebie zawodnik wywija niesamowite figury podczas skoków. Ruchy motocykla i balansowanie ciałem przez wirtualnego zawodnika to niesamowite smaczki. Jeśli nie masz dość, powinieneś przejść do first person perspective. Otrzymasz wtedy porcję zupełnie nowych wrażeń. Podczas szybkich wiraży odruchowo wstrzymywać będziesz oddech. Skoki w czasie crossów wtłoczą w twoje żyły sporą dawkę adrenaliny.

Wokół toru dzieje się równie wiele. A to latają jakieś ptaszyska, a to samolot przeleci nad głową, można też zaobserwować UFO. Pozostali uczestnicy wyścigu również robią co mogą, aby zwrócić na siebie uwagę. Wypadki, świece i najdziwniejsze wygibasy to najczęściej spotykane atrakcje. Mimo że MOTO RACER jest typową zręcznościówką, jakość symulacji jest wyśmienita. Mało jest gier, w których wrażenie prędkości jest tak potężne. Jazda po wybojach sprawia, że kierownicę czuje się w rękach. Ci bardziej wrażliwi gracze szybko spostrzegą różnice pomiędzy motocyklami i zaczną je wykorzystywać. Łatwo też odnajdą miejsca na torach z gorszą przyczepnością albo z wybojami i umiejętnie będą je omijać. MOTO RACER jest dowodem na to, że można we właściwych proporcjach połączyć elementy gry zręcznościowej i symulatora.

Każdy by chciał ujrzeć na PeCecie grafikę prawdziwie konsolową. W przypadku tej gry ujrzą ją posiadacze akceleratorów 3D. Ja jeździłem na karcie Monster 3D – widok oszołamia, zrywa kask razem ze skalpem! Przede wszystkim płynność grafiki – ponad 30 klatek na sekundę; absolutny brak zacięć czy zwolnień potęguje odczucie prędkości. Ilość detali jest ogromna. Twórcy z DELPHINE SOFTWARE posunęli się naprawdę daleko. Widać dokładnie z jakich elementów zbudowany jest motocykl, sam motocyklista jest przykładem sztuki w tworzeniu modeli 3D. Wiele detali odnajdziemy też w otoczeniu. Wystarczy przyjrzeć się konstrukcji mijanego mostu, obejrzeć dokładniej miasteczko albo stację benzynową. Żal tylko trochę, że nie można wjechać między zabudowania. Nawet ptaszki i inne stworzenia, które przelatują nad głową motocyklisty, wyglądają świetnie. Animacja modeli 3D jest doskonała, ruchy animowanych obiektów są płynne i naturalne.

Jeżeli nie masz akceleratora 3D, potrzebny ci będzie naprawdę mocny sprzęt. Już Pentium 133 pokaże swoją ciemną stronę. Lo–res i ograniczona liczba detali tylko odrobinę poprawią sytuację, animacja będzie płynniejsza, ale jak to z niskimi rozdzielczościami bywa – po prostu brzydka. Na szczęście nawet bez Monstera widać kunszt programistów. Pikselizacja nie jest dokuczliwa, „kafle" są małe i mają odpowiednio dobrane kolory.

MOTO RACER to najlepsze wyścigi roku 1997. Jest to pierwszy, tak spektakularny przykład na to, że można na PeCeta zrobić grę, która potrafi odciągnąć od konsoli.

LMK

Delphine/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,-
TERMIN WYDANIA PL – LIPIEC
PC WIN'95, 3DFX Min. P90, 8 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 8/10