

TOP SECRET

cena 3,00 zł (100.000 starych dobrych zł)

54

9-10

Formula 1
Grand
Prix 2

Voyeur II
Gender
Wars



Killing
Grounds

TO BYŁO DZIEŁO JAK KAŻDY INNY. NA SZAKMAN OBLECIEŁ JUŻ CHYBA...

...WSZYSTKIE BARY W MIEŚCIE. DYBŁO BEZPIECZNIENIE NIGDZIENIE BRĄKOWAŁO...

ZŁOŚTYGO PŁYNU. NAGLE POMYŚLAŁ, ŻE ROZJA KILKA AUTOGRARÓW...

TRZEBA DĄĆ O INNE PLANUSY

WOO-PLOO PRODUCTIONS



O TO JA!



JEST... JAKIŚ GRUP ODEBRAŁ NI FANÓW



E TYŁOŚ ZA JEDENI!



ZWIJAMIE DUZE NUKEM I SWIATY SPĘSZAŁO JAK NIE TO ODZIEŚ MIŁA PRZEPOLNIZK 2.7% POD ZIEMIE WŁAŚNIE



MUSIĘ ZADUMŁOŚ ORYGINALNEGO ŻEBY ODZYSKAĆ WIELKIĆCIELI



PATRZCIE LEWITUJE...



HAHA NIE DZIAŁA. CO ON TAKIEGO MA, CIEGO JA NIE MAM?



WIEM... ODROBINO SADYZMU POWINNA ZABRAĆ SIĘ SPRAWĘ



PLAF

PLASK



A Z DUZE NUKEM 30 ZROBIMY DUZE NUKEM 10 PRZY POMOCY TEGO WIE DWAŁKA! MOJE DZIE



NO I PROSIE ZNDNU JESTEM POPULARNY!!!



„Formula 1 Grand Prix 2” – drugi oczekiwany sequel wyścigów Formuły 1 produkcyjną Miblogosowa zechwylił swym realizmem, grafiką i odpowiednio dobrą pozycją trudności. Rybakusz nie był w stanie powstrzymać się od przesłania REKOMENDACJI!



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

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

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

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

Jeszcze raz przepraszamy za powstałe niedogodności. Do zobaczenia za miesiąc

REDAKCJA

A.D.2044 konkurs	PC	52
Alien Breed 3d Killing Grounds	Amiga	14
Alone In The Dark	Playstation	38
Battle Ground: Waterloo	PC	29
Bug	Saturn	40
Bust-A-Move	Playstation	38
Cartridge		64
Castlevania	Mega Drive	38
Cedric And The Lost Sceptre		23
Chwał		48
Comix		2
Cyberspeed	Playstation	38
Day Of The Tentacle		48
Deadline	PC	27
Decathlon'96	PC	56
Duke'em All	PC	55
Elk Moon Murder	PC	35
Euro 96	Saturn	40
Fire Fight	PC	16
Gender Wars	PC	30
Gracza Kąpek Internetowy		63
Gran Prix 2	PC	10
Heliosfera	Amiga	60
International Superstar Soccer Deluxe	SNES	36
Isis	PC	34
Jurassic Park Mega	Drive	40
Lista przebojów		42
Liasty		46
Machines	PC	57
Megarace 2	PC	66
Michel Jordan In Flight	PC	62
Nowości		4
OK Bridge - karty i pajęczyna	PC	12
Olimpiada'96	Amiga	57
Pagemaster	Mega Drive	36
Primal Rage	Playstation	38
Return Fire	PC	65
Savegamy		50
Sealthorn	PC	62
Sega Saturn Info		36
Space Hulk 2	PC	28
Star Trek	SNES	36
Stryf		24
Synergist	PC	33
The Dame Was Loaded	PC	67
The Fantastic Adventures Of Dizzy		49
11th Hour	PC	32
11th Hour		23
Tipsy i Kody		19
True Lies	SNES Gameboy	36
Under A Killing Moon		25
Uniwersytet Gracza		58
Virge 3D		52
Voyeur 2	PC	9
Worms	Saturn	40
Wstępniak		4

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

Za miesiąc wyda się:

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



„Gender Wars” - kłopotliwa gra, która nie ma nic wspólnego z wojną, a jedynie z wojną płci. W tym przypadku wojna to nie jest wojna, a wojna płci.



„Kopacz 2” - przygodówka, w której przetrwać będzie bardzo trudnym zadaniem. W tym przypadku przetrwać będzie bardzo trudnym zadaniem.

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

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

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

Z - dynamiczna gra, w której trzeba szybko iść myślać; o nowym produkcie Virgin wypowie się Sir Haszak.

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

menu

- Comix
- Sois Treści - gdyż ktoś go nie zauważył
- Wstępniak
- Nowości
- Voyeur 2
- Gran Prix 2 - Bolek za kierowcą
- OK Bridge - karty i pajęczyna
- Alien Breed 3d Killing Grounds - amigowy Quake
- Fire Fight - strzelanina po postaku
- Tipsy i Kody
- Cedric And The Lost Sceptre
- 11th Hour
- Stryf
- Under A Killing Moon
- Deadline
- Space Hulk 2
- Battle Ground: Waterloo - saga continues
- Gender Wars
- 11th Hour
- Synergist
- Isis
- Elk Moon Murder
- Sega Saturn Info
- Pagemaster
- Star Trek
- International Superstar Soccer Deluxe
- True Lies
- Alone In The Dark - Jack Is Back
- Bust-A-Move
- Primal Rage
- Cyberspeed
- Castlevania
- Worms
- Euro 96
- Rus
- Jurassic Park
- Lista przebojów
- Liasty - trzecie i ostatnie przebojów - czytelnicy nadesłali
- Day Of The Tentacle (czyt)
- Chwał (czyt)
- The Fantastic Adventures Of Dizzy (czyt)
- Savegamy - pogrzebamy razem
- Virge 3D
- A.D.2044 konkurs - wygraj i TY!
- Duke'em All - stały kącik
- Decathlon'96 - nowa gra a tytuł jakby znajomy
- Machines
- Olimpiada'96
- Uniwersytet Gracza - a graćto dów kilka
- Heliosfera
- Sealthorn
- Michel Jordan In Flight
- Gracza Kąpek Internetowy - lwa... lwa... Quake
- Cartridge
- Return Fire
- The Dame Was Loaded
- Megarace 2

Play and play - czyli konsolle

Inwestycje końca lata

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

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

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

Dość jednak tych rozważań. Macie bowiem przed sobą kolejny rok szkolny. Rok nadziei, ciężkiej pracy, połu i trudu. Czekajcie na Wasz szereg odpowiedzialnych zadań, z których jednym, najważniejszym musicie sprostać – musicie sprawić, by za rok nasi dystrybutorzy i producenci wyjeżdżali na wakacje w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku, ze świadomością, iż wydał tyle tytułów, ile chcieli i sprzedał je w takich nakładach, w jakich zakładali. Zadanie to odpowiedzialne, ale nie takim dawałicie radę. Ojczyzna na Was patrzy.

**Podpisał w zatwierdził
Komitet Programowy
d/s Redagowania**

**Taz Wstępniaka zastępujący
Triumwirat do czasu
wyjaśnienia jego
niejasnej sytuacji**

CO NOWEGO?

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Szulby Polce 4
tel. 644-77-27

REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski (borko@ms.com.pl)

REDAGUJE ZESPÓŁ

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dzielanowski, Piotr Gawrylak,
Piotr Leszczyński, Darek Michałski –
kuznets (hazk@ms.com.pl), Rafał
Piszek – sekret redakcji
(piszek@ms.com.pl), Tomasz
Przyjemski, Karol Ruszkowski,
Dobrochna Bedora-Zawadzka (odr.
graficzne)

WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Szulby Polce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:
90mm x 25mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37

DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. Chrzast 5, 64-020 Ples
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń.
Nakład: 120.000 egz.

Dyktor redakcyjny: czwartek 12-18
BBS: 24h, +48 (2) 6788793
248025, 1444801/8, 1154804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/~ts
Wolały na prenumeratę przynajmniej
"RUCH" S.A. Oddział Krajowej
Dystrybucji Pisy,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PPK 3011 Oddział Warszawa
370044-16581
© Wydawnictwo Bajtek 1996

Gobliny, papki i ghoulie (!) – to wszystko znajdziemy w mocnym soku pinballa Biery. Do wyboru będą 3 superszerokie stoły (nowość!). Zamek, Włosa i Lucha, a nie szczególnie wytrzymałe szwary, bonusowy. Gra tworzona przy współudziale klanu autorów w tej dziedzinie Creeps Nighta z poradami dobytymi chrychli i szczególnie trudnych zagadek. Alkoholem honoru ma być podająca muzyka i efekty dźwiękowe, które zostaną uzupełnione o odgłosy charakterystyczne dla klasycznych elektronicznych pinballi.



rytyczne dla klasycznych elektronicznych pinballi.

Produkt powstanie ukazał się (???) w formacie PC-CD, a wtedy zostanie wydany w Polsce przez firmę Palczusz.

3D ULTRA PINBALL 2: CREEP NIGHT

Firma klawiszowa Mega-Master wyda symulator tego najnowszego amerykańskiego cięgi. Grać będzie dewocjalni podziemi poziomem z 4 poziomami wplecionym poziomem przez artykuły, telekoinowy czy inne przesyły. Grać będzie mógł odgrywać teren apokalipsy w różnej skali, a także z mnogo mechaniki, lotniczego i rowodoty.

Walczyć będzie się na pustyniach skalistych Złotego Półwyspu, stepach Ukrainy, na Bałkanach niezłomną czołgi orzechowka, wroty powietrny, artylerię, helikoptery



czy saturnalowce. Będą pogrupowane będą w 3 kampanie dzięki czemu wynajędy walki będzie wpływał na przebieg misji.

W formacie PC-CD ukazał się w Polsce nakładem firmy MarJoSoft.

Palczusz

M1A2 Abrams Tank

Kiedy pracowałeś dla matki, nie wpadłeś przy robocie. Teraz po siedmiu latach postanawiasz się zemścić na byłych pracodawcach. W grze „Bez Kompromisu” będziesz musiał rozwiązać wiele zagadek i wystrząsnąć jeszcze więcej podtekstów, by zniszczyć szkodliwy zemię. Animacja bohatera przypomina nieco tę z „Flashbacka”, jednak reszta grafiki jest zdecydowanie gorzej. Więcej informacji na temat tej amigowej gry znajdziecie w następnym numerze. Program wydała firma MarJoSoft.

BADJOY

BEZ KOMPROMISU

Jako odpowiedzialna osoba o imieniu Mirko pracowałeś przy tworzeniu w dwukrotnym świecie o klimacie po trosze z powrotem Dickensa „Disc World” i jego z stałą Julem Vima. The City of Lost Children to kopaczka się z AITO gra przygodowa z akcją oparta na scenariuszu sławnego francuskiego Vima o tym samym tytule (w procesach nad grę pomagał dystrybutor amerykański Benu, Marc Gend). Grafika w podwyższonej rozdzielczości, specjalne efekty świetlne w czasie czystych, ponad 20 różnorodnych postaci na 50-100 lokali i filmowa muzyka na stały gry, która francuski oddział Playarea przygotowuje na PlayStation i PC-CD, a które ukazał się na w

Palczusz

The City of Lost Children



Firma Origin zyskuje drugą część strzelanki „Crusader: No Regret”. Jak zwykle czekają nas zmagania z licznymi przeważającym wrogiem uciekającym przez najemników opłacanych przez wielką korporację. Do pobawienia ich życia poszukaj 15 rodzajów broni, wśród których znajdzie się sprzęt potrafiący zamrozić czy ugotować przeciwnika, rozwałić go na kawałki, i nawet sprawić, by wyperował. Sterowany przez gracza bohater będzie mógł wykonać 21 ruchów. Czeka na niego 10

widokowców map wyprodukowanych wrogami, pułapkami i skrywkami.

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

Palczusz



Crusader: No Regret

Fragile Allegiance

tych. Musisz z nimi negocjować, zawierać umowy, ale też brnąć się przed nimi. Po krótkim czasie okazało się, którym razem możesz ufać.

Gra przeznaczona na PC-CD powinna ukazać się jeszcze we wrześniu. Jej dystrybutorami będą najprawdopodobniej firmy Linart.

Sir Hazzak

W przygotowywanej przez Sienę On-Line nowej grze strategicznej zżów (któzy to już raz?) będziemy mogli wziąć udział w wojnie secesyjnej. Wcielamy się w rolę tytułowego generała i na czele Armii Północnej Virginii musimy rozstrzygnąć (najlepiej na swoją korzyść) 8 sławnych bitew. Jeśli zdecydujemy się na zagrożenie kampanii, będziemy kupować broń, wyrzucać z armii niekompetentnych dowódców, a w przypadku zwycięstwa zakończymy wojnę przemarszem po ulicach Waszyngtonu.

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

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

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

Sir Hazzak



bohaterem drugiego wydania Phantasmagoria jest Curtis Cray, niebezpieczny kłóty przed nocem opuścił szpital dla chorych psychicznie po wyłączeniu z choroby neurolewy. Wszystkie czego pragnie to normalnie spędzić życie wraz ze swoją dziewczyną JoAnn.

Wokół niego zaczynają ścierać się jaskółki naczyne zdarzenia, niebezpieczeństwa i przerażenia. Fotografie krwawej szczytu przemieniają, zaś jego komputer wydaje się posiadać własny dołowy umysł. Curtis zaczyna wpaść we własne zdrowie psychiczne. Mroczna tajemnica, maki, morderstwa i naciemnie kosmosy dookoła mają grażny polecających PC-CD jesienią w tym roku dzięki IPS CG, oficjalnego dystrybutora firmy Sierra On-Line.

Dixie

PHANTASMAGORIA 2: A PUZZLE OF FLESH

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

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

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

Palcuszc



TENKA

Wiosną przyszłego roku właściciele PlayStation będą mieli okazję zagrać w, jak określają jej autorzy z Polygram, szlifem adventure nową generacji.

Gra podobno wywodzi się zko to może wybitny z karłowatą genowat pełną tajemniczością i wesołymi wrogimi stworami i humanoidami, których unosić będzie ocean smażeni, od automatów i laserów (przeżył, nie wyżył) i ich samonaprowadzających się pociskach smoczyżony. Dodatkowe, uboki naciemnie zapraszającej mamy wciągająca sieć z siecią przesylnych zagadek. Jeśli chodzi o fabułę to ponury bohater Ręku Światowego górnicy zdominuje nad ulicami Nowego Jorku. Rozchodzą się pogłoski o genetycznych eksperymentach wewnątrz gniazda. Jako Tenka, członek obojętnej organizacji, łubi oporu Poligony Świe zostajesz wysłany na misję odkrycia zaginionych skarbów.

Palcuszc

TYRAN



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

BADJOY

Po dłuższej przerwie Strategic Studies Group zapowiada wydanie III części strategicznej gry Warlords. W kolejnej części będzie mogło walczyć przeciw sobie 8 lordów, lecz tym razem w scenariuszu każdy z nich będzie odgrywał rolę od postaciach i obrazem jednostek wchodzących w jej skład. Również bohaterowie, tym razem starzych ras, dysponować będą nieznajomymi szarami i umiejętnościami. Jak zwykle w innych dwudziestolecyjnych misjach ukrytych zostanie sporo magicznych przedmiotów. Przewidziano także także możliwość dysponowania umocnieniami walek w kamień.

Wydanie „Warlords III” w formacie PC-CD zapowiadane jest na drugą połowę przyszłego roku. Wzyczą, którzy chcą jeszcze zgnać się pomysły do gry, mogą to zrobić wchodząc w kwaterę na stronę www.ssg.com (7).

Sir Hazzak

Warlords III

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

Sir Hazzak



ZOMBIVILLE

SPROSTOWANIA

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

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

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

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

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

Na koniec zapowiedziana jest premiera psikalnej gry zapoczątkowanej antyrozważalną dla młodszych graczy. Jej autorami są programiści z demotycznej sceny na rynku rozrywki z produktami, bo o tym się mówił firmy Lary-Langold.

„Lew Leon” to platformówka, nie zawierająca zagadki logicznej. Tylko ich rozwiązanie pozwoli dotrzeć do końca. A bertań grze chodzi: Gra składa się z 12 poziomów. Szczęść z nich to kraj: część mogrowa się podczas podróży między nimi. Między poszczególnymi etapami rzuca być niektóre finiki spajające się. Zrobiono też sympatyczne film w formie krótkiej kreskówki z wierszowanym tekstem wprowadzającym w akcję i z niego dowiadujemy się o podłym spisku, który ma na celu podważenie korony tykubowego bonatana. W odróżnieniu od zagra-

nicznych produktów branży wypracowali z grafik SVGA. Będziemy mieć za to tryb offline przewijanie plary. Zdaniem autorów wygląda to lepiej niż SVGA w dwóch planach. Z pewnością wypowiedzi się na ten temat, gdy tylko strzyżony kopie gry.

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

Polajosa

Lew Leon



Kosmiczna stacja wewnątrz siódca, stworze drażnącą siadło, niezaczajawspomnienie wypalone głęboko w umyśle. Fotografia. Koczmar. Mercers. Podróż w odmioty ciemności w szalonym uśdaku czasu. Pajgnosie chce zawstydzić tradycyjne gry rpg, gdyż Sentient ma

być pierwszą grą w wymy galantku podejmując się próby wprowadzenia rzeczywistokompleksowej interakcji między postaciami gry. 50 młodzieńców Sentient postacie z krwi i kości, każda ze swoimi własnymi dążeniami i motywacjami. Skrytykami zamierzeniami i przekonaniem. Co więcej, owe postacie rozmawiają ze sobą nawet wtedy gdy gracza nie ma w pobliżu. Piski, spiski, pogłoski, podsłuchane strzępy informacji składają się na miastankę wartościowych jak również kompletnie bezużytecznych i mylących bopów. Gracza zadaniem będzie odplawiać od plaw, dowiedzieć się skąd pochodzi zabójczaradacja i ustawić sytuację na stacji. To tylko fragment akcji nowej rpg Pajgnosie, która według zapewnień firmy ma czuć na kolana fanów galantku, łącząc sobie również elementy symulacji i strategii.

Do zbliżujących się tech Sentient należąć będzie np.: podział pracy wespół i powierzenie różnych obowiązków członkom załogi, rozległoprzeźrzen renderowanych w czasie rzeczywistym 200 koryturzy, przedurkowił pokoi oraz wielowal-kowa akcja z wieloma zagadkami do rozwiązania. Wszystkie to ma uzupełniać wsparcia muzyka, nie mniej wsparcia efektydźwiękowe i pora detal oszaleniąca grafika. Produkt ukazać się ma podam koniec tego roku na PC-CD.

Zobaczmy...

Dixie

SENTIENT



TOMB RAIDER

6

W nowej grze Core Design walcimy się w skopie ubraną postać blednącą po grobach zaklętych przez stobile bestie. Nie dążąca się z nieznanymi bliźni poroczków, nalepczą sławę, sekondnie, a przy tym doczyt agresywna statka. Lara Croft, instana Jones w spodnicy, aktualnie podnieśnie się odzyskanie starożytnego artefaktu nazywanego Latorobój. Lara spobła ona na swój droczy: miana Indy-widza, reaktorzy będą pomagać, imi nie cofna się przed niczym by je powstrzymać. Na koniec czeka się, by odkryć którego Laro dokonła bestie o wiele wad-niejsze, niż się to początkowo wydawało.

„Tomb Raider”, czyli Kuplata Gooowochie to gra akcji-adwentyra, gdzie elementy logiczne (promiatają się ze zapoczątkowymi), a celobój spina własną akcją. Lara i jej 3000 słobek antyrozważalności potaczają się po tajemniczymo przygotowanym środowisku. Terazygry zdobyły pułkiny łowu widzimy z poprzednio-

wy ostaty brzości, która biegała z kamerą za naszą bohaterką. Każdy z poziomów podzielony jest na trzy szczyry, które zawierają z kolei podkategorie: starożytna nary, perasty, lochy, korytarze, tunele pełne orientalnych pułapek, oraz trudnymi zagadkami i różnorodnymi przeciwnikami. Nasza bohaterka słacze, wspina się i pływa i używa znajdujących przedmiotów, wśród których znaczną część to narzędzia zbrodni.

Oprócz kamery, która w inteligentny i dramatyczny sposób przesuwa się niezależnie za Larą, medyczna kamera pozwala Larce zaglądać w przeszłość, za pomocą opiewowad podjęta bęty wulf.

Między lokacjami mamy możliwość zaobserwowania cutscenów FMV, które lubrus przatymowe momenty w grze dostarczając wskazówek i informacji na do dalszego podępowanie.

Ona usadzi się pod koniec roku najpierw na Saturnie, a potem na PlayStation i PC-CD.

Dixie





Maraton Gier

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

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

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

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

łu, który zresztą z powodów obiektywnych nie został rozstrzygnięty.

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

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

niespecjalny wysłannik Komtur Ostródzki

Oficjalne wyniki:

„Mortal Kombat 3”

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

„Screamer”

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

„Duke Nukem 3D”

1. Bogusław Jasirski
2. Michał Mielowiec
3. Cezary Kacala

„Quake”

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

P.S. W imieniu organizatorów dziękujemy firmom IPS CG i Mirage Software za udostępnienie gier niezbędnych w rywalizacji.



INTEL OUTSIDE 3

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

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

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

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

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

Poniżej przedstawiamy wyniki:

BADJOY

Amiga DEMO	1. Luty
1. Maciej Świerzewski	2. Tabo
2. Entomoflippy	RAY
3. Dero/Vortex	1. Dero/Skwalor
C64 DEMO	2. Jiri Perin/Zar
1. Sasa	senGolden Tre
2. Lupa	3. Desert Town/Zar
3. Orygen & Opa	senOptim
Pc DEMO	MUSIC 4 CHANNEL
1. Contact	1. In a Name/KidTrevor
2. Big Mike	2. Love & Peace/Digi
3. Rovee & Emeric	ssiPhorus303
Amiga INTRO	3. Supta Dubel
1. Ruzsalki/Flippy	MUSIC
2. Unarmoz/Flippy	MULTICHANNEL
3. Coma/Arresty	1. Repove
Pc INTRO	2. Orygen2
1. Peaf	3. Ram
2. Orligh	MUSIC C64
3. Anki	1. Wack/Anki
Amiga HK	2. Dregiel
1. Sando	3. Wario/Orygen
2. Sampa	VHS
3. Gausu/Fast	1. Tave Serevo/UNION
GFX	2. 2
1. Fane/Anodor/Flippy	
2. Sweet Prison/Lava	Organizatory dzielny
3. Pini/Wigo	przy mod. publikowal
	senior-HDR Tumbant
C64 GFX	CD Projekt / Własnie
1. Sero	tu Babk za wpl03px



A.D. 2044

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



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

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:

MS-DOS 5.0 lub 6.0
386 lub 486 (min. 250KB RAM)

Uwaga:

MS-DOS 5.0 lub 6.0

LK AVALON

skr. poczt 98, 35-959 Rzeszów

tel. (017) 627471 www.276

email: office@avalon.rzeszow.pl

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

O efektach obserwacji, czyli rozprawka kwantowa



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

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

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

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



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

Jednak to wszystko daje się mieścić w konwencji gry, w której niekoniecznie wszystko musi mieć sens zgodny z zyciem i zdrowym rozsądkiem. W konwencji gry natomiast nie chce mi się w żaden sposób zmieścić niemożność nagrania tej samej sceny z po-



Voyeur 2



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



zaczku znam już na pamięć i mogę je cytować niemal w całości. Cytować, bo wygłaszane teksty są niezwykle istotne. Podglądacz jest grą dla znających angielski i to dość dobrze.

Trochę sobie na grze poużywałem, bo wymienione elementy wkurzyły mnie do niemożliwości, kiedy usłowałem rozgryźć przebieg wydarzeń posługując się zdrowym rozsądkiem. Na mój gust nie jest to możliwe, równie dobrze efekty uzyskuje się metodą prób i błędów, wybierając na chybił trafił kawałki akcji, które chce się nagrać.

A jest co nagrywać – bo w sumie gra zawiera 80 minut filmu, i przyznam, że jest to film z dobrym scenariuszem, dobrymi akto-

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

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

Sorek

P.S. Grę być może wyda IPS CG.



4 koła i silnik jak stodoła

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

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

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

ty sobie szczęście – temat został w niej ledwo draśnięty. Liczba parametrów, do których mamy dostęp, wzrosła trzy-, może czterokrotnie. Wygranie pojedynczego wyścigu na najniższym poziomie (rookie) zabrało mi kilkadziesiąt minut (z czego przynajmniej połowa związana była z przypomnianiem sobie mojego ulubionego toru Monza). Na następnym poziomie (amateur) same regulacje samochodu zajęły mi pół dnia. Na poziomie Semi-pro wymięłem. Wyszło na to, że za-



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

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

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

Jedzi się więc na nowierzbym suchy, ale i na takiej można się zacząć ślizgać. Wprowadzić nie mam wielu doświadczeń z prowadzenia bolidu formuły pierwszej (no

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

Bartko poważnie zmiany dotyczą również grafiki. Po pierwsze (i właściwie po ostatnie) – można grać w wysokiej rozdzielczości. Na szczęście nie jest to konieczne (jako menu, które zawsze są w wysokiej rozdzielczości, ale do tego już nas dawno przyzwyczajono). Na szczęście, bo na P133 i pozostaną kartki graficznej po włączeniu wszystkich możliwych bajerów i detaili szybkość spadła do mniej więcej 10 klatek na sekundę – po ich wyłączeniu dało się wprowadzić używać 26 klatek,

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

Skoro już o grafice mowa, to muszę wygłosić na jej temat jakiś hymn. To, co widać na ekranie (oczywiście w wysokiej rozdzielczości, i na szybkim spręcie) jest rewelacyjne, dopracowane w takich nawet szczegółach jak ruchy głowy kierowcy. Naczelnicy kiedy zobaczyli jadący (w powiększeniu) samochód powiedzieli: „A ja to intro już widział-



10

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

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

R





GRAND PRIX 2
MICROPROSE '96
 PŁYŃ

👍 🧠 🎵 🖋️

8 8 8 8

1 PC 486 DZIWI, CD ROM
 2 NIE MAJĄ WYBZ

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

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

Twórcom modelu zachowania samochodu udało się też strze-

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

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

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

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



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

Robaquez

Gra otrzymała rekomendację

Gra wgrata w łeb jak grawitacja na Jowiszu, między niczym miot Shao Kalwa. Dla koneserów zabawa na długo mielone, ale i początkujący znajdą coś dla siebie. Po prostu najlepszy na świecie symulator wyścigów. Gdyby tylko nie wymagał Pentium 100...

ReeS

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

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

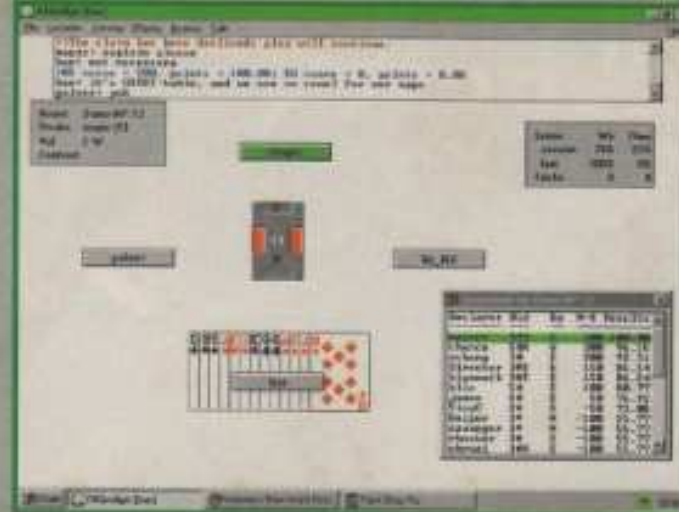
Technika jest nadzwyczaj prosta: dostajemy się na stronę www, ściągamy odpowiedni program (do wyboru wersje DOS, Windows i UNIX) i rejestrujemy się talnetem, co daje nam miesiąc grania za darmo. Nie daje to dostępu do wszystkich usług OKBridge'a, ale i tak wystarcza, by zasmakować w internetowych rozgrywkach.

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

Ten pierwszy raz

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

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



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

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

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

System

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

Savoir-vivre

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

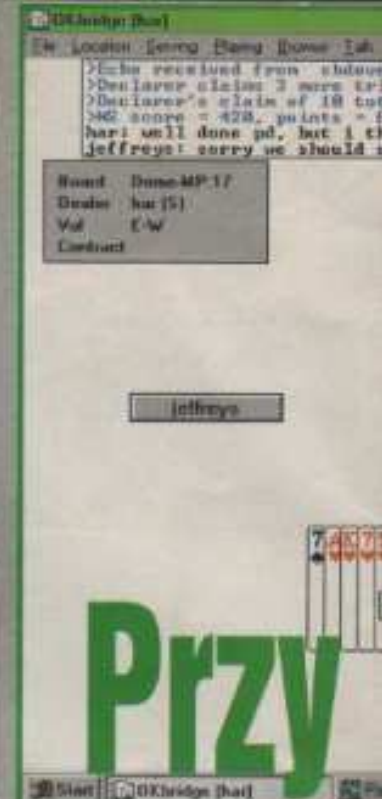


Przy wirtualnym stoliku OKBridge

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

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

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



In 1.43 seconds
making 4
tricks is accept
881 EV score = 0
k u should play
tricks out

Explan				
1♠	1♥	1♠	1NT	
2♠	2♥	2♠	2NT	
3♠	3♥	3♠	3NT	
4♠	4♥	4♠	4NT	
5♠	5♥	5♠	5NT	
6♠	6♥	6♠	6NT	
7♠	7♥	7♠	7NT	

Score	We	They
session	872	182
last	872	182
Tricks	0	0

shelter



Declarer	Rid	By	N-E	Results
roaks	4♠	N	450	76.00
Laura	5♠	N	450	76.00
pprout	5♠	N	450	76.00
blanca	4♠	N	420	82.00
hbo	4♠	N	420	82.00
Indiana	4♠	N	420	82.00
Sheldan	4♠	N	420	82.00
z j	5♦K	N	480	72.00
Kyphus	5♦K	N	280	68.00
Director	5♦K	N	280	68.00
isa	5♦K	N	280	68.00
Dea	5♦K	N	280	68.00

ku kid

Webster's New World Dict. (8/13)

magic



ku kid



hor

Score	We	They
session	722	282
last	582	422
Tricks	0	0

Słowniczek OKBridge'a:

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

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

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

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

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

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

tyt – thank you, partner (dziękuję partnerze) – jeśli rozgrywamy, powinniśmy to wskazać zaraz po wyłożeniu się dzadka niezależnie od tego, co w nim zobaczymy; jeśli i my się wysłyszmy i to z powodu dzadka, należy zastosować inne zwroty, których z różnych względów nie podam (patrz sayc/vivre);

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

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

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

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

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

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

4. Samoocena. Nie przysiadaj się do ekspertów przypisując sobie poziom zasawsonowany, a będąc idelnie początkującym. Prawda szybko wyjdzie na jaw, partnerowi zapisujemy grę i zrobimy z siebie lustyna. Zysków z tego żadnych.

Co za pieniądze

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

Sir Haszak

Alien Breed 3D II Killing Grounds



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

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

Jako rozwinięcie poprzedniej części „Alien Breed 3D” gierka

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

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

Ze strzelbą na Obcych po raz

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

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

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



dobnie jak 2x2 na pełnym ekranie. Dopiero na 030/50 wszystkich dzieła już porządnie, choć nie po-



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

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

**Wielki sukces w
 3D i 2D w Amigach**
TEAM OCEAN 56
 WYKON:

10 15 18 18
 KARTA: 2MB SIAŁO
 KASKA: 1 MB AGA

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

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



bodajże piąty



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

wodą wygląda nieco inaczej (choć nie ma tu charakterystycznego „falowanie” znanego z „Quake'a”), to pod wodą możemy obserwować to, co jest nad wodą i na odwrót. Właściwie pozostałe elementy znamy już z gier pocelowych, nie będę się rozpisywał... Aha! Nareszcie mamy mapę z prawdziwego zdarzenia. Jest ona wyświetlana na widzianym przez nas ekranie (podobnie jak w grze „Duke Nukem”). Sporym ułatwieniem jest także możliwość szybkiego spoglądania do tyłu, tudzież zmiana kąta widzenia w górę i w dół. Nowinką są także komentarze naszego bohatera, widoczne u dołu ekranu. W przeciwieństwie do zabarwionych humorów gadek „Duke Nukema” w „Killing Grounds” panuje nerwowy, mroczny klimat. Doskonale podkreślają go wspomniane komentarze, efekty dźwiękowe i muzyczki przypominające raczej dżingie z horroru. Tak samo mrocznie prezentuje się krajobraz widziany oczyma bohatera gry. Brrrr! Nic tylko grać. O ile ktoś ma mocne nerwy. Bowiem po kilku minutach gry każde otwierające się drzwi, bądź ciemny zakamarek będą Was przypominać o mniejszy lub większy zawal serca. Cała gra zajmuje 3 dysków (dwa dyski startujące, osobno dla komputerów wyposażonych 2 lub 4 MB RAM). Na os-

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

Voyager

Gra otrzymała rekomendację

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

Voyager

Piękna grafika. Te światła! Te Cienie! Prawie jak w Quake'u. Do tego inteligentne potwory! Jedyną wadą jest to, że żeby naprawdę pograć trzeba mieć co najmniej 03028 MHz. Ale jeśli macie szybszy procesor gra naprawdę rządzi.
BADJOY

9. NO ESCAPE

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

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



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

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

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

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

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

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

Twoim głównym przeciwnikiem



Fruwający dynamit

najdrobniejszych szczegółów potrafi niejednokrotnie wywołać zachwyty. Nasz statek widzimy pod pewnym kątem leżącym nad czwartym rodzajem terenu. Mogą to być tropikalne terytoria Jarventii, uprzemysłowione przestrzenie Dariusza, zatłoczone powierzchnie Argusa-High czy też piękne, ale bardzo zimne obszary Ch'ok.

Występowanie wielu planów grafiki pozwala na schowanie statku pod konarami drzew czy też pod jakąś szczególnie grubą kłosej. Zostało to zresztą wykorzystane podczas projektowania podomów — pod jednym drzewem można znaleźć niewidoczny teleport przemieszczający do ukrytego miejsca. Plany składające się nielicznie z siebie tworzą pewien rodzaj perspektywy. Wszystkie widoczne obiekty wyglądają jakby właśnie wyszły spod jaskini „Japacza promieni”. Powierzchnie mają bardzo przyjemne, kolorowe tony. Zbliżając się do powyginanych kołców na lodowej planecie, miałem wręcz takie wrażenie, jakbym zaraz miał się na nie nadziść.

Bardzo widowiskowe są wszelkiego rodzaju eksplozje,

pleczeni. Do dyspozycji będziesz miał trzy rodzaje dział, dwa rodzaje rakiet oraz granatnik. Na ten ostatni trzeba bardzo uważać, gdyż jeżeli znajdziemy się za blisko miejsca eksplozji, możemy się pożegnać z naszym statkiem. A oto nie trudno, gdyż zadbaną o zgodny z prawami fizyki lot granatu i związanych z tym jego odbiciami od różnych przedmiotów.

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

nieludzi. W tym momencie będzie flota powietrzna zbuntowanych planet. Poczynając od statków dyżurnych zaledwie działkami Vulcan, a kończąc na ciężko uzbrojonych pojazdach posiadających w swoim arsenale rakiety samonaprowadzające. Do oddzielnej kategorii można zaliczyć „Cuttle Shark”. Ten zdalnie kierowany wąż nie dysponuje żadną bronią, a jego głównym zadaniem będzie dążenie do kolizji i obniżenie Twojej energii pola siłowego. Sposób na tego przeciwnika to albo jego natychmiastowe zniszczenie na przykład z działka dużego kalibru, albo też szybkie wycofywanie się z jednoczesnym ostrzałem.

Na szczególną uwagę zasługuje grafika. Dopracowana do



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



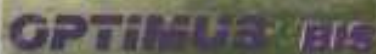
ogromny hit „Electro Body” firmy stant.

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

SUKCES NA HORYZONCIE



🏆 CENY PRODUCENTA 🏆 PEŁNY ASORTYMENT 🏆



Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA, UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (0048) 620 82 99, 24 03 14

MARK **S**OFT

Czas na TNT!

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

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

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

Dean

PS. Zastępowane w Fido (trochę zmodyfikowane ze względu na restrykcyjny kodeks etyki or something).

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

— Kurcze, znowu się nie otworzył!

AMIGA

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

NEVERMIND / CYPSEK
Kod do ostatniego poziomu: AVMWHH

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

WORMS / Arkadiusz Jaworski
Aby wykonać PROO, podać do drugiego robota, stań blisko i wykonaj ruchy: tył, tył, przód, przód. Gdy rzucasz

Tipsy & kody

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

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ / Arkadiusz Jaworski

Do jednej śliski weź fragment pancerna, np. kask, a do drugiej bron. Kliknij na broń, a potem na fragment pancerna – naboi w magazynku nie będzie ubywało. Można to też wykonać z granatami i rakietami. Uwaga: jeżeli pociąg nie będzie chciał strzelać, należy kliknąć powtórnie.

ATARI ST

ADDICTABALL / Dawid RYGIELSKI
Przed rozpoczęciem gry) wpiś: MC. Screen przeminie się „zaczem”. Teraz klawiszami funkcyjnymi możesz przeskakiwać poziom.

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

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

BATTLE VALLEY / Dawid RYGIELSKI
Aby uzyskać nieśmiertelność wpiś (uwaga: musi być zachowane hasło spacji pomiędzy wyrazami) – potania w kwadratowych nawiasach: ROGER [2] MELLIE [2]: THE [1] MAN [1] ON [1] THE [0] TELE.

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

ISHAR 3 / Paweł Kaznowski
Prześlij wskaznik myszy w lewo do końca ekranu. Teraz wcisnij klawisze: CONTROL + ALTERNATE + V i lewy przycisk myszy. CONTROL + ALTERNATE + A i lewy przycisk myszy. CONTROL + ALTERNATE + W i lewy przycisk myszy.

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

LIVING STONE / Dawid RYGIELSKI
Wciśnij CHEAT – nieśmiertelność.

STARIS CHRISTMAS / Paweł Kaznowski
SHAKEY – ustrakcyjnia grydy w określony sposób.
REVERSE – gra do góry nogami.
RUBBISH – dobry sposób dla początkujących, gra staje się powolna.

SUPER STARIOLAND / Paweł Kaznowski
Kody należy wpisywać w tabeli wyników (HIGH SCORES):
PRACTISE – daje 10 dodatkowych żyć, ale możesz grać tylko w dwóch pierwszych światłach.
EXPERT – losowy wybór ataku.
AUSTRALIA – mała niespodzianka!
AARFROG – zmieni STara w małą skaczącą żabkę.
SUNSET – zmieniła to.

WILD STREETS / Patrick Walczyk

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

PC

COMMAND & CONQUER / Mac
1. Wyrzucił SAMów można zniszczyć używając 4 orki. SAMy zwykle lecą parami (2 blisko siebie), a pozostałe wyrzucił obrywa dwa razy mocniej, więc widać orkiem rozmiar ataku na 1-czy siles, a drugi (musi być otwarty) osłodzi dżem jonowym.
2. Zapisać grę i odpał edytor hexedecymalny (np. DISKEDIT). Przelicz każdą na HEX i poszukaj odwróconej wartości pod dziesiętykowym obrotami około 1400 (długość SG jest zmienna), oraz gdzieś pod koniec SG zapisz przed słowem „computer”. Jeśli nie będzie tej trzeciej (ostatniej) wartości, odedyj trochę mapy, wybuduj coś i spróbuj jeszcze raz. Bezpieczną wartością, na którą warto zmienić SG jest 8000 – 80EA (już w odwróconej PCtowej notacji).

COMMAND & CONQUER: COVER OPERATIONS / Przemysław Szymański
1. Po wtargnięciu do bazy wroga nie baw się w niszczenie wież strzelniczych i obiektyw, tylko zniszcz ich źródła zasilania albo też spróbuj przesać siekierą.
2. Do znacznika zwykłych wież strzelniczych używaj bazook – potrzebą pod znacznik wszytkę spoza zasięgu jej strzala.
3. Komputer zawsze wybiera jako pierwszy cel, pierwszy obiekt od góry.

DESCENT 2 / Maciek Gocalski
ALMIGHTY – nieśmiertelność,
LPHLIZARD – Homing Weapons,
FREESPACE – wariing,
GOWINGRUIT – Guido – Boś atakują robota,
PIGFARMER – jednorazowe użycie wyświetla „HE JOHN” i redukuje rozmiar ekranu, dwukrotnie – wyświetla „Bye John”.

Parametr z linii komend DOG:
SUPERHRES – większa rozdzielczość 1024x768 i 1285x1024.

DESCENT 2 / Przemysław Szymański
Wersja pora:
GODZILLA – zwiększa rozmiar statku,
SPANIARD – za pierwszym razem niszczy roboty, za drugim razem niszczy bosadę.

DUKE NUKEM 3D / Kungurzysta
Kombinacja klawiszy: ALT + F1, ALT + F2, ALT + F3 itd. – lepiej odzywał Duke’a.

DYNA BLASTER / BEDZYN
W czasie gry z komputerem (tytuł stage X level Y) można znaleźć coś w rodzaju czarnego sarduszka. Jest to odpalanie bomb klawiszem REMOTE BOMB KEY deflowowanym w ustawie gry. Jeżeli przy okazji masz więcej niż jedną bombę, to nie ma problemu, być przekształcił je w osiem. Ustaw się w miejscu, gdzie nie będzie Ci nic groziło i postaw wszystkie bomby, jakie masz jedną obok drugiej w jednej linii. Teraz schowaj się i wciskaj REMOTE BOMB KEY najwyżej jak możesz. Po utonym zabiegu powinieneś mieć więcej bomb do stawiania. Powtarzaj operację, aż do momentu, kiedy będziesz mógł stawiać osiem bomb. Dostał do pierwszej strąty życia, na każdej planzsy trzeba powtórzyć ten manewer.

PIZZA TYCOON / POJPUJ
1. Swoje restauracje zapoczątkuj w marmurze stoly „ROME”. Na każdym jego rogu postaw taboretek, a następnie jeszcze jeden taki sam na krótszym boku oraz dwa na dłuższym boku. Na to wszystko jeszcze dwa kwiatki. Z sześcioma tankimi zestawami dziennie masz 1200-1300 klientów.
2. Kup wszystkie rodzaje lodów, nastaw budżet na 000, wybierz sobie jakąś konkurencyjną restaurację i wejdź do niej (na drug dzień). Lodów używasz spacji VANILLA – miotacz ognia, CHOCOLATE – chemikalia, STRAWBERRY – bazooki, LEMON – bomby.
Możesz się tak bawić do rana.

POWER SLAVE / Zpuł & Tunak
Wersja beta: uruchom grę pisząc „01 - cheat”, teraz:
Alt + g – God mode,
Alt + w – wszystkie bronie,
Alt + c – inny wiosk,
Alt + cyfry – różne staki (np. wywołanie potworów).

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

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

RISE OF THE ROBOTS 2 / VASOZ+
Oznaczenia: T - tył, P - przód, D - dół,
G - góra, TD - tył + dół, PD - przód +
dół, IR - dowolna ręka, K - dowolny
kop. Wszystkie „Executions” są podane
dla robota związanego w prawo:
CYBORG - P, PD, D, TD, T, R
LOADER - P, PD, D, TD, T, K
CRUSHER - D, TD, T, K
SUKOWAN - P, PD, D, TD, T, R
WAR - T, P, T, TD
DEADLIFT - T, T, T, K
PRIME 8 - P, P, P, P, P, P, R
VI-HYPER - T, T, P, P, R
ROCK - P, P, P, R
INSANE - T, T, T, R
VANDAL - T, TD, D, PD, P, R
GRILLER - P, P, P, R
SALVO - P, PD, D, TD, T, K
DETAIN - T, TD, D, PD, P, K
LOCKJAW - T, T, P, R
NEGROBORG - T, TD, D, PD, P, K
STEFFENWOLF - P, PD, D, TD, T, K
CHROMAX - T, T, P, R

SCREAMER / NERWUS
Do wpisania w menu głównym:
MONTY - słupki są kulkami,
JOINT - słupki są nogami,
CLOCK - zegar się zatrzymuje,
ABURN - wszyscy jadą Bullet-Car.
Do wzięcia przy wyborze torów:
VTELO - wszystkie torzy,
MIRRO - torzy w kuznie,
UPDOWN - obraca obrazek o 180st.
(w czasie jazdy też),
INVER - jazda w odwrotnym kierunku
(niby 6 nowych torów).
Do wpisania przy wyborze samochodów:
TAZOR - Builer - Car
Uwaga: jeżeli włożysz np. ABURN to
on już zostanie na zawsze. Żeby go
zdeaktivować, należy w kabinie
CONFIG odszukać plik cholera.dat i go
skasować. Zostaną wtedy również skasowa-
wane inne kody, rekordy (czas) i
wszystkie torzy, jakie się zdobyło.

SETTLERS / Michał Kluz
1. Gdy ukazywają się granice, w miej-
scach gdzie przeciwnik budując obiekty
military może Ci zaszkodzić, wybuduj
swoją i odetnij do niego drogę. Gdy wróg
zacznie budować, Ty doprowadź tylko
ko drogi i na pewno będziez pierwszy.
2. Postarunki wroga najlepiej atakowa-
wać, gdy ten przynosi wartość.
3. Jeżeli wróg zaatakuje Twój zamek,
który jest słabo zabezpieczony, wypaść
z niego robotników i rycerzy. Przeciwnik
z powodu braku nie będzie mógł zaatakowa-
wać. W tym czasie okradaj część rycerzy
z postarunków, wieź i warowni do zamku.
4. Przeciwników osłabia równomiernie,
tzn. nie dopuść do takiego osłabienia
jednego z wrogów, gdyż później bę-
dziesz miał kłopoty z tym drugim.

SETTLERS 2 / NERWUS
1. Zaczni nową kampanię (najlepiej
chapter1).
2. Zrób saragane (zaraz po rozpoczę-
ciu).
3. Wejź do Free game
4. Zrób Expiration off.
5. Zaczni grę (w Freegame).
Teraz widać całą mapę

SIM CITY 2000 / Michał Kluz
1. Między zabudowaniami, a drogą (lub
między samymi budynkami) zostawij
pasek wolnego terenu - ewentualny
pożar nie będzie się rozprzestrzeniał.
2. Jeżeli maszt leży nad morzem, to usyp
wzdłuż niego wał ochrony (pod
wyzajając teren) - powódź nie Ci nie
zrobi. To samo dotyczy rzek i jezior.
3. By zwabić ludzi do nowych osiedli,
zasadź wokół nich dużo zieleni, ale tak
żeby Ci nie przeszkadzała, ponieważ
pdybyś chciał od razu ją wyciąć miesz-
kańcy się zbuntują.

SYSTEM SHOCK / Zgulf & Turbi
Klawiszem (Print Screen) ścigasz
PCX-y

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

WARCRAFT 2 / Kajkow
Po użyciu kodów w podsumowaniu
mają zamieścić stopnia pojawienia się „Che-
ster”. Aby tego uniknąć po zwycięstwie
zrób save. A w następnym mają wgrać
ten stan gry.

WARCRAFT 2 / MAPET
Podczas gry wcisnąć „Enter” na dole
okazuje się miejsce w które wpisze.
UNITE THE CLANS - zwycięstwo,
YOU FITFUL WORM - przegrana,
EVERY LITTLE THING SHE DOES -
zwiększa poziom magii,
DECK ME OUT - zwiększa poziom jed-
nostek.

ATARI XL/XE

INNY ŚWIAT / Świnioł
1. Szukaj diamentów w górach. Jest ich
500 sztuk.
2. Kiedy masz mało siły, a chcesz ją
odczytać wejść do oberży w byle jakim
mieście i posarguj się o żołnierzy do
momentu usłyszenia „Nie, to nie”.
Powtórz to z fragarzami i magami. Pod-
wyższa to Twoją siłę od 5 do 10%.
3. Jeśli posiadasz wózek, nigdy się nie
wycofuj widząc przeciwnika (z wyje-
kiem smoka i Travera - ich trzeba za-
bić na końcu), tylko ruszaj do ataku. Wy-
cofanie się spowoduje zmniejszenie mo-
neta Twoich żołnierzy. Żołnierze migają
niekiedy, a nawet latanie monie, więc
idź do walki po piątym lub późniejszym
Twoim samodzielnym ataku na wroga.
Zacznij atakując od razu, z dość dob-
rą bronią, monie Twoich żołnierzy sta-
ją się wysokie lub ogromne, a wtedy
atakuj prawie równo z Tobą.

KÓLOWY / Piotr i Tomek Drabik
Na początku wysyłać dużo wypraw - ten
sposób na zdobycie surowców.

RODERIC / Piotr i Tomek Drabik
Lanichy nie pełnia, gdy użyjesz od-
rzewiacza. Aby zejść do podziemi musi-
sz mieć pochłaniacz dyna. Nożycy
przeznaj zamieść w ogrodzie.

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

COMMODORE 64

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

BLAST BALL / Sub Zero
Na ekranie tytułowym wcisnąć CTRL + E
- edytor planów.

CREATURES 2 / Beryl
W planach z balonami i gościami na roz-
nie musisz:
1. Wleczć maszynę robłącą balonki
(podejść pod wałkę i podskoczyć).
2. Przez ogień przetrzasnąć Cię sowa.
Stań pod nią i kiedy Cię zżapie machaj
lewo - prawo, aż Cię przeniesie na dru-
gą stronę.
3. Zdobytymi wcześniej pociskami (ty-
mi latającymi w kółko) spychaj balony
na atakisty. Musisz tak rozwalić 10
balonów.
4. Strzel w sowa, kiedy ją rozwał goście,
począł dynamit (ogniem) i strzelaj do
niego, żeby wpaść do wody z balonów.

DEFLECTOR / Artur Smack
POKE 1023, 1 - skipper poziomów klawi-
szami „+” i „-”,
POKE 1367, 165 - nie tracisz energii,
POKE 14073, 165 - nie spalisz lasera,
POKE 11690, x - „x” - poziom statusu,
SYS 9558 - restart.

DIZZY / Adam Parkau
Jeśli nie możesz przejść w jakiejś pla-
nazy na drugą stronę np. przez rzeczkę
i masz odpowiedni sprzęt (freemaz), to
naciśnij FREEZE = ACTIONIE, wejść
do monitu, napisz M0532 i zmień tę
wartość na 02. Po uruchomieniu gry
pojawisz się po lewej stronie. Jeśli wpi-
szesz 38, to pojawisz się po prawej
stronie. Popróbuj z innymi wartościami.

ELVIRA 2 / Sub Zero
Anioła Śmierci w studiu 2 zabijesz ce-
kując poniżej pasa.

GWIEZDNY MANAGER / Szczurek
Możesz nie nie rotić przez 398 dni,
a komputer i tak Ci pogratuluje.

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

LAW OF THE WEST / Piotr Ruszkowski
Wskazówki jak rozmawiać z osobami
począwszy od osoby 1:
1. What's it to you punk?
Hey I seen your face on a wanted poster.
I'm takin you to jail son.
2. How's the saikon business doin lately?
Are they planning something?
It's OK Rose I'll protect you.
3. You can't believe everything you hear.
Well I've heard some things about you.
They say you're a fer and a coward!
4. I try to avoid gunfights if possible.
Heard any good rumors lately?
When?
5. It's right pretty son but put it away.
Put it away or I'll take it away.
That's better.
6. Well is it an important secret?
Well tell me!
It's my job to find out.
7. Yes what may I do for you?
Sorry ma'am, I was just preoccupied.
Just tell me what you have to say.
9. Why? What's up?
Why do you think so?
Do you think you can handle it your-
self?
10. Who you callin' a tinker?
What are you so angry about Belle?
Oh that's a lot of money I'm sorry.

LOTUS / Otis (Ostrowiec)
W PASSWORD wpisz KEMIPS - nies-
kończony czas.

MANAC MANSION / Otis (Ostrowiec)
Gdy podejdziesz do wydraczk, pog-
nieś ją, a znajdziesz klucz. Kluczem of-
wórz drzwi. W ciemnych pokojach szu-
kaj lampy. Aby wejść do pokoju mały,
wejdź do pokoju i zaraz wyjdź, odejść
kawałek. Do drzwi mamy podstaw
wcześnie innego gościa. Gdy ona
wznie go do łóżka, wejź i weź klucz,
pod drzwiami podstaw ostatniego go-
ścia, a Ty zwiniaj.

MAYHEM IN MONSTERLAND / Piotr
Ruszkowski
1. PPELAND / STATUS HAPPY /
STAGE 2
Idź cały czas prawo aż dojdiesz do mu-
ru, teraz podskocz wysoko i w prawo.
Znajdziesz się na murze. Teraz idź w pra-
wo, znajdziesz dużo gwiazd i żyć. Aby
zobaczyć gwiazdy na górze musisz zejść na
drugi schodek (jest niewidzialny) i skoczyć
w prawo, teraz szybko biegnij
2. SPOTTYLAND / STATUS HAPPY /
STAGE 3
Idź cały czas w lewo, aż dojdiesz do
prześcipi. Teraz się rozpadź i w lewo -
dużo gwiazd!

MINER / Adam Parkau
POKE 0471, 255 - nieśmiertelność.

OL IMPERUM - PL / Piotr Ruszkowski
Po wybraniu opcji na początku gry
przejdziesz do biura, tam wcisnąć i trzy-
mać przyciski.
RUN STOP + LEWY SHIFT + RETURN
+ CRSR LEWY = CRSR PRAWY -
możesz 103.647.808 gotówek.

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

SKOOL DAZE / Szczurek
1. Jeśli Boy Wonder strzeli w nauczy-
ciela, schowaj się za jakimś uczniem.
Nie zostaniesz ukarany.
2. Jeśli profesor zdołał zabić mapę, to
aby nie wylecieć ze szkoły, zejść na
parcie, idź w lewo i usiądź przy ścianie.
Śledź tak przez całą przewoję.
3. Śladaj zawsze w pierwszej lub dru-
giej lewo.
4. Aby dobrać herby (te, do których nie
możemy dotrzeć), należy strzelić do
nich ze schodów albo wyrzucić pod ni-
mi kogoś i skoczyć.

WINTER GAMES / Beryl
W Hot Dog-u 10.0 punktów daje zbiek:
najpierw szpagat (lewo + góra), później
obrot (lewo lub prawo). Frizbiem jest
tylko wyrobić się z tym przed lodowa-
niem.

KONSOLE

ATARI LYNX

GAUNTLET 3 / Paweł Kaznowski
Zaraz po rozpoczęciu gry, nie ruszaj
się, wcisnij OPTION1, a zostaniesz
przerzucony do etapu 5. Te operacje
możesz powtarzać do etapu 20.

CD 32

CHAOS ENGINE / Grzegorz Cieciewag
Jako kod dla jednego gracza wpisz:
#POBK45NVHP2. Znajdziesz się
na drugim poziomie, mając 30 żyć i in-
ne bonusy.

DIGGERS / Grzegorz Cieciewag
Klifa porad:

Tipsy & kody

1. Najlepszą rolę jest Grablino (przycimają krasnala).
2. Zawsze gdy rozpoczynasz kąpanie, stają się odwrócić kopytami przeciwnika. Przy wejściu do niej wykop jak najgłębiej sztyt. Dla pewności zotaw na dnie jednego gonia. Żeby dobić przeciwnika, gdy tamten spadnie.
3. Gdy zobaczysz gdzieś foletówkę młnaty, stają się tam dostać. Są to Jennie Fitch warta 140 zębów.
4. Zanim po rozpoznaniu, gdy już jesteś na swojej drodze, nie ruszaj się górnymi: mach nabiorą energii.
5. Gdy zobaczysz coś jak okupki światłok (porusza się i blyzczy), spróbuj się tam dostać. To teleport przenosi w inne miejsce. W późniejszych planach wygląda jak rozchodzące się promienie słońca.

Ozwartego Bossa - Rogers Wapna załatwisz „Strzelcem”.

DIN DO HAPPY / Andrzej Kowacki
Na „Same Over” wbił jednocześnie goła, „SELECT, START” - kontynuując grę.

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

DOUBLE DRIBBLE / Michał Kluz
„SELECTEM” wyliczysz nudną i długą lotro.

DUCK TALES 2 / Mr. Cat
Aby przejść całą grę, musisz wybić odpowiednio panosze:
1. Statek
2. Wyspa z wodospadem
3. Wyspa na morzu
4. Ptaki
5. Zamek

Na wyspie z wodospadem, gdy spotkasz pierwszego smoczka, porozmawiaj z nim, a następnie wyjdź się za swoją łaskę i skocz w prawo - ukryte elementy i życie.

Ody jesteś na wyspie, która znajduje się na środku morza (wyspa na morzu) znajdź Smoczka, rozmawiaj z nim wciśnięc przycisk B, a następnie przeskocz go. Znajdziesz tam pięć otworów, które blokują pięć białych kamieni oraz są tam dwa brązowe kamienie. Rozwiń za pomocą łaski biały środkowy kamień, a w miejsce rozbitego kamienia wsuń brązowy kamień. Następnie zjedz tak samo z drugim białym kamieniem, który znajduje się po lewej stronie od środka, z następnie w miejscu istoty wrzuć drugi brązowy kamień. Wyspa powiększy się. Idź w prawo i przeskocz przepaść i zjedź w dół po lądzie. Złapaczysz dwa kulki, uderz w nie łaską, a znajdziesz życie i element zbroi. Idź w prawo, a zobaczysz całą stertę kamieni. Rozwiń ją, aż dojdiesz do trzeciego kamienia, w którym jest magiczna łaska, weź ją, ponieważ będzie potrzebna w następnych planach.

GO! DIZZY GO! / Dawid Toton
Na poziomie 1-2 stani pod pytajnikiem i nacisknij A - jedna ryba zginie. Na poziomie 1-3 stani siedem łabędzi pod pytajnikiem i nacisknij A - będziesz mógł przeskoczyć wszystkie koczki. Na poziomie 2-2 stani na kolebku i nacisknij A - zmniejszą wszystkie koczki, których nie można przeskoczyć. Na poziomie 2-5 zanim na początku nie ruszą się, po 4 sekundach wszystkie papugi zginą. Na początku poziomu 3-1 w miejscu oddzielnym od Ciebie o 3 kroki w górę i 4 kroki w lewo znajduje się ukryta bomba. Aby ją uruchomić, wystrzely tam stając i zaczekać 2 sekundy - dwie minie zginą.

MARIO 4 / Hugo
Na planie tytułowej A - zmiana poziomu.

SILENT SERVICE / Hugo
Jeżeli minieci tyfusy i się zaturują, wciśnij w drugim joy'u A + B - wyruszenie awaryjne.

SPARTAN 2 / Michał Kluz
1. Gdy masz mało energii, nacisknij

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

SUPER CONTRA 6 / Rafał Zak
Po stracie życia wciśnij górę + prawo (skos) i start - około 90 życ.

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

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

ULTIMATE STUNTMAN / Rafał Zak
Poprawka do nr 6:50: w pierwszej planży, gdy jedziesz samochodem, zasuwaj prawą stronę i prawymi strzałkami, dopóki nie pojawi się przekazy most z wykończoną. Wejdź na wykończoną trzymając prawo oraz dopalacz. Przeskoczysz na inną ulicę i znajdziesz tam strzałki, którymi wal w ciętarówkę na końcu planży. Zniszczysz ją w kilka sekund.

SEGA MASTER SYSTEM

F-16 FIGHTER / Remek
Poprawka do typu z TS 7/86. Aby się katapultować należy naciśnąć 1+2, ale w drugim joy'padzie - przepiązdam z portytką.

SONIC / Remek
W „Green Hill Zone”, Act 1, życie ukryte jest w palnie (drogi wstążki). A w Act 2, tego samego etapu, w dolinie pod wodospadem będącym wyjątkiem z kominami za sznurakiem chłodu.

SEGA MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT 3 / Robert Galecki
1. Na planie StartGame i Options wciśnij:
a. C, prawo, A, lewo, A, górę, C, prawo, A, lewo, A, górę - KILLER KODES
b. B, A, dol, lewo, A, dol, C, prawo, górę, dol - SECRETS
c. A, C, górę, B, górę, B, A, dol - CHEATS
d. A + C = Stan - ENDVRANCE mode.
2. Kiedy pokonasz Shao Kahra i zaczyną wydobywać się z niego zielone promienie, na planie z wybuchającym budynkiem wciśnij Start w drugim joy'u i zagraj na 2 graczy - ukryta planża bez nazwy.

3. Włącz opcje na 2 graczy i wprowadź kod np. 033-564 (lub inny, w którym będziecie walić z brosem). Kiedy zaczniesz walić z Shao, wciśnij Start w drugim joy przed zakończeniem walki. Po wybraniu zawodników wprowadź nowy kod, np. 987-123 (poprzedni kod 033-564 zostaje zachowany i nie musisz go wprowadzać ponownie) i w ten sposób możesz dodawać i zmieniać dowolne kolejne kody, które będą występowały przez cały czas w każdej walce. Przy okazji tych opcji liczba kontynuacji będzie się zwiększała.

4. Jeżeli chcesz zagrać Shao vs Shao, Motaro vs Smoke, Shao vs Motaro, Smoke vs Noco - Solcol itp. to wprowadź Killer Kodes i ukryjną bossów. Włącz opcje na 2 graczy, wybierz dwóch zawodników spośród Shao i Motaro i wprowadź kod 033-564 (lub z innym brosem). Przed zakończeniem walki z Shao wciśnij Start w drugim joy'u dopiero teraz wybierz Shao lub Motaro i wygraj z drugim graczem.

NBA JAM / BOSS
1. Po wrzuceniu trzy razy piłki do kosza tym samym zawodnikiem będziesz miał ognistą piłkę.
2. Przy każdym wrzuceniu piłki do kosza wioską AB. Po kilku minutach wrzutek oberwiesz przeciwnikowi kosz.

SEGA SATURN

FIFA '96 / Akira Yuki
Spauzuj grę, wejdź do opcji i wpisz:
- BBBZAAAZ - Invistite Wells
- ZABZBB - Curve Ball
- ZAZZZZZZZZ - Super Power
- AAAAAZZZZZ - Super Goals
- AAAAAZB - Super Offense
- ZZZZZZBZ - Super Defense
- AZABAZ - Shootout
- AZBAZB - Stupid Team
- AAZBBAAA - Dream Team
Wyjdź z opcji i wciśnij A, aby włączyć tajne menu. Uwaga: po wpisaniu kodu powinieneś usłyszeć kliknięcie.

RAYMAN / Akira Yuki
20 życ: spauzuj grę i wciśnij A, prawo + B, lewo/dół i prawo szarf, Y + Z + C, 10 kontynuacji, na ekranie kontynuacji wciśnij górę, dol, prawo, lewo, gdy masz 3 lub mniej kontynuacji.

SEGA RALLY / Wojciech Sitkowski
Żeby uzyskać dodatkowy (tajny) samochód „LANCIA STRATOS” - wciśnij na planie tytułowej X, Y, Z, X, Y. Dodatkowy trap włączysz jednocześnie naciśnięciem X + Y przy wyborze tras.

SHINOBI X / VASCEZ
Wciśnij pauzę i wciśnij: A, B, A, B, C. Gdy pojawią się dwie cyfry, możesz wybrać poziom.

VIRTUA COP / Akira Yuki
Sposób na uzyskanie super broni: gdy po włączeniu gry pojawi się logo „Sega”, wciśnij i przytrzymaj C oraz naciśnij górę, dol, lewo, prawo. Powinieneś usłyszeć strzał. Ody pojawi się logo „AM2”, przytrzymaj C i wciśnij: dol, górę, prawo, lewo, górę, górę, lewo, prawo. Znowu strzał. Wejdź do menu i do opcji. Najedź na 3 trójki w prawym dolnym rogu: dodatkowe opcje. Zmień „Gun Select” na On. Zaczniij grę i wciśnij Pause. Wycełij pistolet poza ekran i naciśnij spust kilka razy, aż dojdiesz do Super Gun (maszynówka + niefinibwana amunicja). Możesz ją strzacić, ale wtedy Pause... id.

SNES

TOP GEAR 2 / CZARNE ANIOŁY
Jeśli jesteś niezadowolony z wyników uzyskanych w kraju, w którym się znajdujesz, to podczas jazdy wciśnij „START” + R + L. Teraz daj CONTINUE - PASSWORD i najedź na „END” - zaczniesz ten kraj ponownie bez konieczności wpisywania kodu.

SONY PLAYSTATION

NEED FOR SPEED / Wojciech Sitkowski
Dodatkowa trasa. Lost Vegas: hasło TSYBMS.
Wybierając trasę trzymaj L1 i R1 wciśnięte - spokojna autostrada zmieni się w rajdową trasę. Podobnie gdy wybierasz samochód, trzymaj wciśnięte L1 i R1 - będziesz mógł prowadzić nowy prototyp - „WARRIOR”.

NINTENDO / PEGASUS

ADVENTURE ISLAND 2 / Michał Kluz
1. Otu gdzie znajdują się pterodaktyły, dzięki którym przemieszcz się od lasu na następny wyspę.

Wyspa 1: W 2 etapie stan między dwoma kamieniami i podskocz.
Wyspa 3: W 2 etapie (podczas) podskocz kiedy zobaczysz 2 czaraki/kamień. Wyspa 5: W 3 etapie (podczas) podskocz obok dwóch nietoperzy.
2. W toniaku zawsze wybierz 3 jajo z rzędu - w 90% życie.
3. Kiedy zobaczysz kwiatek, uważaj - za chwilę od tyłu zaatakują wiatroki la.

BATMAN RETURN / Hugo
Są różne zakończenia, inne jest gdy w walce z Pingwinem nie użyjesz kilka razy, odwrócić też gry użyjesz płochy jako ośa odłamczny. Nie dzieła przy lodach.

BIGNOSE THE CAVEMAN / Michał Kluz
Jeśli na dżungli wiał koci, to możesz tam walczyć. Ciągnij się tam podziemia korytarze.

BIGNOSE THE CAVEMAN / Michał Nalewajka
1. Na „Paradise Island”, w drugiej planży w lewo, na początku nie walczyć do tunelu. Zabymaj się przy pierwszym drzewie, wskocz na pierwszą palazę, po czym skocz w prawo, tak abyś uderzył w drugą palazę. Jeśli Ci się uda, przelisz całą planżę.

2. W pierwszym bosie na „Monster Island” schowaj się za kamieniem i naciśnij z całej siły, a rozwalisz go w parę sekund.
3. W drugiej jaskini na „Monster Island” nie schodź na dol, tylko idź przisto, ukryty sklop.
4. Na „Terror Island”, na jeziorze w boosie ubij Light Spell. Nory znajdziesz w 1. na lewo sklopie przed jaskinią.
5. Na „Chaos Island” przyde Ci się Slow Spell, więc lepij kuz go sobie wczekać.

CAPITAN AMERICA / Hugo
Pierwszego Bossa zwalczaj „Capitanem” lub „Strzelcem”.
Drugiego tak samo jak pierwszego.
Trzeciego Bossa pokonasz „Capitanem Ameryka”.

stół na 10/15, krzesło 8-9, krzesło 13-14, krzesło 10-13, krzesło 3-8, sofa 45-54, sofa 1900-18/19, stół 5/10, krzesło 14-20, krzesło 13-15, sofa 16/18-13/14, sofa 16/17-16/18, pianino do dołu, krzesło 8-6, krzesło 9-7, sofa 34-43, sofa 12-3/4, krzesło 6-1, krzesło 7-2, pianino do góry, sofa 18/19-16/17, sofa 13/14-16/19, krzesło 13-13, krzesło 20-14, stół 15/20, sofa 3/4-4/5, sofa 89-8/10, krzesło 13-3, pianino w bok, krzesło 1-11, krzesło 2-6, krzesło 3-1, sofa 45-2/3, sofa 9/10-4/5, krzesło 14-19, pianino w bok, krzesło 11-7, sofa 16/17-11/12, sofa 18/19-16/17, pianino w bok, krzesło 7-9, krzesło 6-7, krzesło 1-6, sofa 2/3-1/2, sofa 45-3/4, krzesło 10-5, krzesło 9-10, pianino do góry, sofa 16/17-18/19, sofa 11/12-16/17, krzesło 5-11, krzesło 7-12, sofa 1/2-6/7, sofa 3/4-1/2, pianino do góry, krzesło 12/14, krzesło 11/13, sofa 16/17-11/12, sofa 18/19-16/17, krzesło 14-18, stół 14/19, krzesło 15-20, krzesło 5-15, pianino w bok, krzesło 13-3, krzesło 18-8, stół 13/18, krzesło 15-19, pianino poza.

Po tym nadubstwie wyjdź na klatkę i skocz na taras.

• „A different truck with a crane makes for a ball-throwing better”. Wyjdź się po schodach i kliknij na figurę stojącą obok Pokoju Ger (video).

• „Look at key missing from map instead later”. Wejdź do Pokoju Ger i kliknij na kłuczek z kluczem na stole białym.

• „Dispersed cutting edge”. Wyjdź się tam, gdzie niegdyś wisi pułapka z kłuczką i kliknij na czerwoną szklankę.

• „Unimountable reactor”. Idź na Strych i kliknij na podłogę.

• „Paper used in unusual places”. Pojdź do pokoju Burdona i kliknij na promieniujące wideo.

• „Adapt holding it after adjustment”. W kuchni kliknij na dwiema na scenie (video).

• „A dozen arthropod”. Kliknij na deski w Jaskini, a uwolnisz pułapkę przedniego w wydzie do gry w kółko i krzyżki – aby wygrać musisz ułożyć linię z czarnych.

• „002540254025455490”. Kliknij na statuetkę takiego psa na szczycie schodów (video).

• „Gone with a star”. Pojdź do pokoju Eda Kioxa i kliknij na szklankę z winem (video).

• „Slovak baby trap”. Idź do Pokoju Dziecięcego i kliknij na puzzle/umieszczonym w gablotce. Celem tego zadania jest zamiana miejscami białych i czarnych kółeczek, do celownika od napisu: 18 osobnie. Po rozwiązaniu, kliknij na statuetkę z balonem, a następnie na duży, różowy grzechotek (video).

• „A letter from Oswald”. Nałóż kliknij na godzinę 11 na zegarnym Ci już dobrze zegarze w Holu (video).

• „This eight letter word has led in the...”. Pojdź do Biblioteki i wykonaj ostatni SAVEGAME. Teraz kliknij kolejno na: stole, półce i kabinie.

• Idź do Pokoju Dziecięcego i kliknij na domki dla lisek. Czekaj Ci ostatnia gra ze STAUF-on – aby z nim wygrać, musisz ubić pięć swoich kamyków w rzędzie lub zabici STAUF-owi jego całą. Po tym zwycięstwie czeka Ci finalna decyzja i opowiedzenie jednego z dwóch zakończeń!

Luks



Legenda do mapy Miasto

- 1 – START
- 2 – Randał
- 3 – Przejście do Sanktuarium
- 4 – Przejście do Nowej Bazy Rebelantów (Zamek Sekty)
- 5 – Przejście do elektrowni
- 6 – Przejście do Starej Bazy Rebelantów
- 7 – Przejście do Border Lands
- 8 – Przejście do Wozniaka
- 9 – Megafon
- 10 – Zbiornik z kwasem
- 11 – Biuro Burmistrza
- 12 – Przejście do Kanałów
- 13 – Przejście do Kanałów i strażnik, którego trzeba zabrać ułwanem
- 14 – Bazar



Legenda do mapy Nowa Baza Ruchu Oporu

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

Legenda do mapy Sanktuarium

- 1, 4 – Przejście do Miasta
- 2 – Ciepła łazienka
- 3 – Świecznik

Najpierw jednak musisz zdobyć klucz od Burmistrza (na prawo za meblami). Po drodze do niego idź do holu (na „bazaru”). Burmistrz w zamian za klucz chce, abyś wykonał dla niego zadanie. Musz znaleźć nielegalnie łączą energetyczne (power coupling) i zamoczyć je. Znajdź faceta o imieniu Megafon (blisko pułapki rozpoczęcia gry, przy wejściu do zbiornika kwasu). Pogadaj z nim. Przytykiem znajdującym się obok centralnej szklanki. Znajdź ukryte drzwi (przy kranach). Za nimi jest łącz. Zniszcz je. Okazuje się, że dostarcza ono energię do urządzeń rebelantów ukrywających ich bazę przed sekta. Idź w kierunku bazy zbijając strażników w holu (idź po prosto w kierunku bazy rebelantów). Potem zamknij ostatni łącz Burmistrzowi. W zamian otrzymasz klucz do więzienia. Porozmawiaj tam z naczelnikiem Montgomeim. Zabij go i weź klucz. Do otwarcia cel potrzebny Ci będzie odcisk dłoni sędziego. Znajdź go i połóż je na niego. Po uwolnieniu więźniów użyj dowolnego telefonu. W łazience Mead da Ci następną zadanie. Tym razem masz zniszczyć generator łancz sekty. W bazie możesz również odwiedzić medyc



Legenda do mapy Elektrownia

- 1 – Przejście do miasta
- 2 – Reaktor
- 3 – Wzrost
- 4 – Techniki z Muzceon
- 5 – Kłębik

ka i trener na strzelnicy Elektrowni (Power Station) znajduje się w miejscu obok więzienia i „bazaru”. Znajdź tam magazyny (możesz się tam zapożyczyć), a w nich Womora. Do Ci karty identyfikacyjną (ID Card), z pomocą której dostaniesz się do wnętrza elektrowni (obok wejścia znajduje się wyrzutnia rakiet). Musisz znaleźć po kolei – technika, który da Ci następną kartę. Sammisa i Kłębika. Kolo tego ostatniego znajdziesz się generator łancz. Po wielkim BUM możesz wrócić do miasta. W tym czasie rebelantów rozpoczęli już atak na zamek sekty, idź do holu i medyka w meble, a potem ponownie wejdź do kanałów (pod rzeką). Musisz tam zabić Womora. Otworzy Ci drzwi do dalszej, innej części kanałów – jeśli przyniesiesz mu martwego strażnika pilnującego wyjścia z kanałów (czwartą część z sześcianem przeciw promieniowaniu). Po dostarczeniu mu tego, o co prosisz, da Ci również część motocykla ognia (zanim je pójdziesz). Znajdź mechanizm kontroli bram zamku sekty



24 Strife

solution

Wyjdź z pomieszczenia, w którym jesteś zamknięty ze strażnikami. W pierwszym pomieszczeniu po lewej stronie jest Randał. Pogadaj z nim. Zgodź się na jego propozycję. Dostaniesz kostkę elektryczną i instrukcję. Masz zabić strażcę Baldina. Znajdziesz go w sanktuarium. Wejdź do niego to tunel odchodzący z rzeki. Niezły znajdziesz Baldina, zabij go i zabierz mu plecionkę. NIE BIEŻ strażnika znajdującego się w sanktuarium. Pierocień oddaj Randałowi. Przyjmij jego następną propozycję, przyłącz się do ruchu oporu. Wtedy da Ci komunikator. Za jego pomocą będziesz otrzymywał wiadomości od Blackford. Klikając się go wskazówkami znajdź siedzibę ruchu oporu. Porozmawiaj z Macielem. Przyjmij jego ofertę. Da Ci zadanie polegające na uwolnieniu rebelantów z więzienia.

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

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

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

Deadline

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

Strasznie szkoda, że naprawdę dobry scenariusz został zrealizo-

Stale rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika

instruzek Rydz-Bręgły
także gry, się nie zdarzają
86-100%

generał Janczak
absolutnie mistrzostwo
91-95%

pułkownik Dowgird
wspaniale
88-90%

major Hermaszewski
bardzo miła
81-80%

kapitan Kłosa
dobra
71-80%

podpułkownik Cichomski
niezły
81-75%

chorąży Zimna Złoty
przeciętne
51-60%

plutonowy Jasi
kociek
41-50%

kapitał Wolna
kagoczek
21-30%

instruzowy Czerwinski
szkoda
1-20%



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

Będę od razu szczery – gra jest szablunkowa, choć jest w niej sporo dobrych pomysłów. Niestety, całość jest skopana na poziomie wy-

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

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

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

Borek

Producent: Millennium Interactive '96
Dystrybutor: CD Projekt
Komputery, na których chadza:
PC, CD-ROM, 6 MB RAM

Jest taktycznie

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

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

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

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

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

Brzmi banalnie? Nic bardziej

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

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



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

Na koniec kilka słów o oprawie. Gra niby opiera się na taktyce, ale przyzwolita grafika zdecydowanie podnosi jej walory. Szczególnie zachwycały mnie tekstury pokrywające niektóre ze ścian. Czasami wręcz czuje się oślizgłość natłutu pokrywającego zapuszczone części kosmicznych wraków. Podobnie jest z oprawą dźwiękową. Idealnie podkreśla ona atmosferę zagrożenia, czasami osaczenia przez potwory. A ten demoniczny śmiech i radozne okrzyki po zabiciu kolejnej bestii – po prostu cudowne.

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

LUX

Producent: Electronic Arts '86
Dystrybutor: IPS CG
Komputery, na których chadza:
486 DX, CD-ROM 2x, 8 MB RAM.



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

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

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

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

Na pierwszy rzut

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

Inteligentna. Nie ma co liczyć



1 Space Hulk...

2 Battleground: Waterloo



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

Szkielet

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

Scenariusze

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

Konsekwencją znacznego rozbudowania scenariuszy stało się dodanie wskaźnika regulującego wielkość zadawanych i ponoszonych strat. Zławsz za gracie początkujący, rozpoczynający dopiero przygodę z grą powinni być zadowoleni z tej próby. Sam też po nią z początku sięgnąłem i stwierdziłem, iż doskonale spełnia swe zadanie. Podobną rzecz jasna trzeba było wyliczyć, bo wyliczanie tyłałocobowego regimentu przeciwnika jedną salwą baterii artylerii bawi niezwykle krótko.

Ponieważ niewiele bilow dorównywało rozstrzygnięciu spod

zrednich częściach, choć z pewnością stwierdziłem to nie żądawo tych, którzy nie mieli okazji czytać recenzji „Ardenów” czy „Gellysburga”. By nie narazić się na zarzut lenistwa, rozwinę to pokrótce.

Przed wszystkim wspaniale jak na planszówkę grafika: cieniowane mapy, 3D figurki żołnierzy, kilka poglądów mapy (w tym 2D) zapowiadających pełny przegląd sytuacji. Zdjęcia towarzyszące każdemu z haków mają dodatkowo przybliżyć okolice.

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

Gorzej jest za to z techniczną stroną programu. Jego obsługa nie można nazwać przyjazną, choć miły i obszerny pomoc i kontaktowe podpowiedzi w trakcie gry. Właśnie te kontekstowe podpowiedzi pozostawiają sporo do życzenia podając zazwyczaj to, co się komputerowi wydaje, że trzeba zrobić, podczas gdy rzeczywistość przychodzi dwi godzin indziej. Dojście jaki błąd się popełniło zajmuje zbyt wiele czasu. Nie lepiej wypada poruszanie oddziałów.



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

Cóż w tym dobrego?

W skrócie można napisać, że to samo co w poprzednich częściach, ma wpływ na skuteczność walki oddziału, kilka współczynników określających jakość jednostki, poziom jej zaopatrzenia w amunicję, morale, uwzględnienie wpływu dowodców na walkę. Przy tym nie czujemy się przyłoczeni mnogością liczb i zakłótności – to wszystko nie pozostawia wątpliwości, że mamy do czynienia z robotą profesjonalistów. Jedyną niedorobką w tym względzie są oddziały, które są na mapie, ale których nie możemy ruszyć, bo akurat w rozgrywanym przez nas fragmencie bitwy nie brały udziału. Jest to rzecz jasna konsekwencja podzielenia bitwy na kawałki, ale dość głupio to wygląda.

Ostatnim punktem programu jest tradycyjna jakość wydania (wypadek zakończyć jasnym punktem).

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

Sir Heszak

Producent: Empire/Talon Soft
Dystrybutor: MarkSoft
Rok wydania: 1995
Komputery, na których chadza: 486 DX/33, CD-ROM, 8 MB RAM, Windows 3.1 lub Windows 95

Jest taktycznie

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

I nie zapomnijcie, ten który zabije najmniej kobiet dostanie kwiatek, jako znak swojej harby. Die reazty jest zimne piwo.”

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

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

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

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

niezależnie ćwiczący razem z nimi osiągną lepsze wyniki.

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

Gender Wars

Między nami, mężczyznami



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

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

nam komputer. Nie też mamy możliwości dokupienia broni. Na misję możemy wziąć tylko to, co w danym momencie mamy w magazynie, ale to uchybienie jestem jeszcze w stanie przekonać. Tym co ujęło mnie najbardziej, w „GW” jest klimat. Tworzy go głównie odprawa (BRIEFING) i kapitane urywk filmowe pomiędzy misjami. Niestety tych wstawek jest trochę za mało jak na mój gust. Tutaj już niestety mamy tylko napięty. W tej części nasz bezpośredni przełożony dorzuca swoje trzy grosze do oficjalnych rozkazów. Jego język jest już mniej wyszukany oraz przesiąknięty ironią i ciężkim dowcipem co sprawia, że czujemy się bardziej na luzie. Naprawdę, przy czytaniu mniej oficjalnej części odprawy można zrywać boki ze śmiechu. Co jednak nie znaczy, że brak tam informacji. Jeśli szczęśliwie przebrniemy przez odprawę zabieramy się za montowanie ekipy uderzeniowej. Znajduje się w niej od 1 do 4 ludzi (lub kobiet, przy czym w składzie musi znajdować się przynajmniej jeden dowódca (SQUAD LEADER). Na początku masz ich tylko czwórkę, więc uważaj abyś nie stracił wszystkich. Po wybraniu składu dajemy naszym wojakom ekwipunek (EQUIPMENT). Każdy wojownik ma wyznaczone punkty odpowiadające jego możliwościom siłowni. Czyli im więcej ich ma, tym więcej może udźwignąć broni. I tu także mamy pewne ograniczenia. Czasem zdarza się, że nie będziemy mogli dać broni zawodnikowi, ponieważ będzie on zbyt niedoświadczony. W części misji będziemy także potrzebowali specjalnych broni, które muszą znaleźć się w ekwipunku, nawet jeśli nie będą konieczne potrzebne. Nasi wojownicy na początku nie są wielkimi herosami. Są to zwykli żołnierze, którzy muszą trochę potrenować aby nabrać kondycji. W pierwszych misjach warto brać tylko po jednym SQUAD LEADER, a resztę wystać na trening. Jeśli w treningu tym uczestniczą SL żoł-

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

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

W „Syndicate” każda misja sprowadza się do wytłoczenia wroga, ewentualnie nie pozwalania, aby kogoś zabił, co właściwie nieścisłe się w tym pierwszym stwierdzeniu. Zupełnie inaczej jest w „GW”. Tu



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

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

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

zobaci sektorów znajdujących się specjalnie ładownie pozwalające „nabierać nowej energii”.

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

Jak grać, aby wygrać i dostać zimne piwo.

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

2. Wykorzystaj się zespół. Nie walczyć sam, gdy Twoi żołnierze stoją obok i mają rozkaz DEFENCE ONLY.

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

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

Aragorn

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

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



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

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

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

Być może nie wiecie, kto to jest Stauf. Opisał dla nas ten produkt w zabawki, zasłabł nawet spacer manuskryptem w mieście Nowyork nad rzeką Hudson. Wszystko było pięknie, do czasu kiedy dzieci bawiące się jego zabawkami nie zaczęły umierać. Wtedy koleś zamknął fabrykę i zasztytował się w swoim domu, gdzie zaczął latami już tylko wirtuozem.

Potem postanowił zaprosić do siebie sześć gości, którym obiecał spełnienie wszystkich ich pragnień. Zniknął a Ty w grze „The 7th Guest” rozwiązywałeś zagadki temu Staufu. Może katował się, że nigdy nie będziesz musiał tam wrócić? A jednak Stauf i tym razem Cię przechytrzył. Uwaga! Twój ex-dzieciństwo, Robin, i przysłał Ci notabooka z jej prośbą o pomoc. Widział, że temu wczemu się nie oprzeź. I nie pomyśl się – 11 godzin wirtuoz wybił.

Do domu wkraczasz samotny w labiryncie anemii rozpadającej się w szarych ciemnościach oraz własnej inteligencji (nie stała w domu? tym gorzej dla Ciebie). Stauf, za pomocą pokręconych i nielaskiwych zdań, będzie naprowadzał Cię na rozwiązanie kolejnych problemów. Twoim jedynym sprzymierzeńcem jest owy No-

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

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

Zabawa sprowadza się właściwie do kilku rzeczy. Przede wszystkim iszenia wszędzie, potem badania przedmiotów i miejsc przy użyciu „szkła”, dalej rozwiązywanie łamig-

łań zdań ze Staufem. W tym pierwszym przypadku zabawa jest mniej emocjonująca, gdyż można do tego użyć uniwersalnego rozwiązania. Natomiast pojedynki ze Staufem to wielka niewiadoma, i chociaż i ten popelnia czasem błędy, to każde zwycięstwo z nim jest sukcesem.

Cały dom, salony, otwarte puzzle itd. zostały wyrenderowane. Co za tym idzie, również poruszamy się pośród renderowanych pomieszczeń. To najlepsze aspekty tego typu i jakimi miłym okazją się zafiknąć. Wyświetleń w czasie przechodzenia z obrazów statycznych do animowanych daje zauważyć się pewną nieciągłość, ale wynika to nie z niedościgłości, ale z zmiany rozdzielczości, a nie błędów graficznych czy jakiś niedorobek autorów (po prostu mają dobrą technologię – Borek).

Początek gry jest wyjątkowo upiorny – iluzjony, lina, kredy, itp. Aby to wszystko ominąć, najpierw „pp” (bez nadzryślowca) na ekranie z szaszki, a następnie użyć prawego klawisza myszy, inną ciekawostką jest to, że po skończeniu gry zostajemy zaprowadzeni do tzw. OPEN HOUSE, który daje nam możliwość grania w wszystkie puzzle

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

Dośćkowo, na pierwszej płycie zamieszczono cztery WADY o nazwie Stauf – dwa do „Dooma”, jeden do „Dooma 2” i jeden do „Heretica”, bo tym samym komplecie zamieszczone jest też 3 MB szkieletów z gry (możecie je podglądać na tej kolumnie) oraz około 8 MB plików «WAV, znakomitych do posłuchania wieczorem, w ciemnym pokoju. Ostatnim bonusem jest instalacja driverów VESA.

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

Łukasz

The 11th Hour



Gość wraca o jedenastej

32

book, z wleciwie GameBook, który nie tylko wyświetla mapę i umożliwia zapamiętywanie stanu gry. On również, jeśli tylko nie wyczerpiez zbyt szybko jego możliwości, rozwiązuje nieladne anagramy i łamigłówki.

Ponownie się uświetla wielozadaniowa ręka – dzięki niej obracasz się i idziesz do przodu. Pórnaważ każdy ruch to kilkusekundowa animacja (renderowana), dysponujesz możliwością przerywania jej prawym klawiszem myszy. Mimo to, obstanie się gdziekolwiek to duża strata czasu i sekunda, że autorzy gry zdecydowali się na taki sposób chodzenia. Rozumiem, że dzięki temu skróćcie gra zjada więcej czasu, ale program bardzo szybko stał się dla mnie monotonyjny.

łówek (symbol obraźliwego mózgu), na i wreszcie oglądania fragmentów filmów. Dlaczego fragmentów? Po rozwiązaniu jakiegoś anagramu wyświetlany zostaje zaledwie kilkusekundowy fragment wydarzenia z przeszłości. Drogami pokonanie Staufa w bezpośredniej grze logicznej procentuje pokazaniem nam większego, kilkuminutowego, spójnego wewnątrz filmu.

Te wstawki wideo to właśnie część gry. Odwołują się one do przeszłych zdarzeń w mieście, głównie do dotychczas naszej ukończonej Robin, i umożliwiają w rezultacie zrozumienie, o co w tym wszystkim chodzi.

Najciekawszym fragmentem gry są małe zdarzenia łamigłówek (ang. puzzle), w których walcysz z samymi so-

dośćnymi w grze bez konieczności chodzenia gdziekolwiek.

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

THE 11th HOUR

VINTAGE INTERACTIVE ENTERTAINMENT
VINTAGE INTERACTIVE ENTERTAINMENT
VINTAGE INTERACTIVE ENTERTAINMENT

1 8 0 0 2 3 4 5 6 7 8 9 0

PC: 486/33MHz, 3 MB RAM, CD-ROM 2x
386/486, KARTA GRAFICZNA
LOCAL BUS 1 MB

SYNNERGIST

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

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

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

Pierwsze próby wykreowania miasta New Artus, w którym toczy się akcja gry, polegały na rendernigach. Te jednak zupełnie się nie udawały. Zdecydowano się więc na malunki ręczne. Surowa technologia nie pozwoliła na podwyższonej rozdzielczości, aby sprostać jednak 3D pojmowanym wymaganiom czasu upstrzonej stroną graficzną katastrofalnej jakości materiałem wideo. Do tego dochodzą animacje postaci – bohater poruszający się z gracją kulek na drewnianych nogach, podczas gdy jego koszula zmienia odcienie od bladego błękitu po biel kiedy przychodzi mu wykonywać bardziej skomplikowane ruchy. Obraz poruszania się Tima Mechana to wizerunek nad wyraz żalony.

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



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

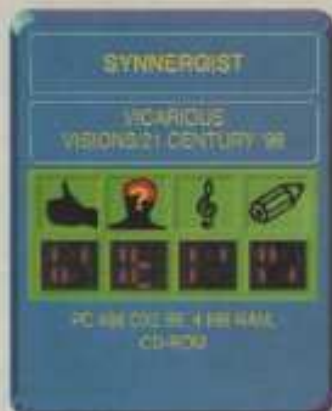
Wspomniałem o interfejsie. Jeśli jest producentem naprawdę trudno powiedzieć coś dobrego o produkcie, na którym jego drużyna pracuje od lat, specie od reklamy chwytają się najrozmaitszych pomysłów. Interfejs? Tak, jest on z pewnością niesamowicie nowatorski, oznajmiają. Jego nowatorskość polega na tym,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

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

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

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

Mocny w zamierzeniu temat modernizm, narkotyki



Bohomaz



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

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

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



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

Zabawna na tle całej jej miernoty jest fanaberia gry, która za żadne skarby nie zechce się odpalić bez configu z linią DEVIC E=C:\DOS\EMM386.EXE I=D000-EFFF I=126.

To watyd, że coś takiego ogląda światło dzienne.

ISIS – GDZIE SĄ CHŁOPCY Z TAMTYCH LAT...

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

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

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

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

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

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

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

kruk





W turanach kurzu i na speka-nej ziemi pięknego (jeszcze) za-kaćka stanu Nowy Meksyk, Santa Fe też kryje się zawiść, chciwość i zdrada. Choć mieszkańcami tego miasteczka są z natury przyjaźni i spokojni Indianie, nawet im zdarza się zdenerwować. A wszystko przez białego człowieka... On sprowadził ognistą wodę na te zie-mie, a potomkowie słynnych plemion zamiast kultywować tradycje, popadają w marazm i alkoholizm. Stąd częste bójkę, kłótnie, piętrzą-ce się antypatie i zazdrość. Ale ta-jemnicze morderstwo indiańskiej artystki, Anny Elk Moon stawia Santa Fe w obliczu nowego zagro-

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



W czasie gry wiele jest momen-tów wątpliwości i podejrzeń do naj-mniej odpowiadających wzorowi mordercy ludzi. Czasami jedno, mimowolnie wypowiedziane slo-wo, czy ledwo zauważalny grymas może być przyczynkiem do zmia-ny kręgu podejrzanych, czy całego toku śledztwa. W środku gry oka-zuje się, że każdy mógłby mieć je-kiś motyw, na jakieś stare zażargi z pozornie obcym mu człowie-kiem, a ciemnych kart zyciorysu więcej od lat na karku. Jedni kryją emocje, inni natomiast prosto z mostu mówią o swoich związkach, wrogach i przeszłości. Sko-rzy do rozmów i zamknięci w so-bie, plotkarze i „fektografowie”, jasnowidze, poeci, szamani, biz-nesmeni – cały przekrój postaw, charakterów i wiarygodności.



być położone w samym środku tej pięknej, dziewiczej okolicy, pomię-dzy dwoma wzgórzami. Ma to być raj dla biznesmenów, hazardzisz-tów, turystów i wielu innych, któ-rych stać na pobyt w tym centrum hoteli, basenów, restauracji i ka-syn. Miasto jest podzielone na zwolenników czystego powietrza i środowiska naturalnego oraz ma-terialistów, wciągających projekt Sny-dera ze wzrostem turystyki, więk-szych zarobków i szansą na edu-kację lokalnych dzieci. Do grupy oponentów Snydera należą mię-dzy innymi zamordowana, nota bene lubiana przez rzadko kogo. To oczywiście stawia Snydera w pierwszym szeregu podejrz-anych, ale jak się nagle okaże, jest co najmniej kilka osób mających równie silne motywy.

Sposób prowadzenia gry przy-pomina bardzo poprzedni, bardziej reklamowany produkt Activision – „Spycraft”. Też zbieramy dane, kluczamy, rozmawiamy i igramy ze śmiertelą. Od czasu do czasu za pomocą kursora szukamy na ekranie ważnych przedmiotów, ale naj-ważkie smoczki związane są z samą analizą selekcujących nas zew-sząd informacji. To chyba najbar-dziej podlega w tych grach. Rzecz jasna, poza najciekawszym – czyli rozmowami. Do gier zatrudniani są coraz lepsi aktorzy, a nawet jeśli nie są oni gwiazdorama Hollywood, to wciąż klasa większości z nich jest na zaawansowanym poziomie. A w grze detektywistycznej to bar-dzo istotne – słaba gra aktorska potrafi w końcu zniszczyć zamie-rzenia scenarzystów. Z przekonują-jącego senatora może zrobić urzędnika z rozbieganymi oczka-mi, na którego od razu padła po-dejrzanie o zbrodnię. Ale w „Elk Moon Murder” można pochwalić całą ekipę aktorów, z drobnymi co prawda wyjątkami, ale nie wpły-wającymi na ogólne wrażenie. Dzięki temu zabawa jest przednia, choć rozwiązanie zagadki okazało się prostsze od tego na jakie miałem nadzieję.

Świetny klimat zapewniony przez twórców amerykańskiego serialu „Virtual Murder Series” i (mojego ulubionego) „Przystanek Alaska”, staranne wykonanie (po-za kwestią Wolfwalkera podczas której w tle słychać suflera...) i du-żo nerwów podocycających pło-mień zabawy.

kruk

Watsonie, podaj mi fajkę pokoju



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

Jako oficer dostajesz odznakę, broń i wygodny gadżet – Osobisty Asystent Detektywa, czyli połączenie laptopa z organizmem. Dzięki niemu otrzymujesz pocztą głosową wyniki oględzin zwłok z ostat-niej chwili, badania balistyczne, weryfikację alibi podejrzanych, rozpoznanie odcisków palców, li-stę samochodów zaparkowanych w mieście odpowiadającym wzor-cowi i wiele innych. Możesz także przejrzeć nagrany wywiad z infor-matorem czy podejrzany, spraw-dzić jego akta, przyspieszyć weryfikację jego alibi. Przez Asystenta może Cię również porządzić i ga-nić szef czy informować o innych ważnych dla sprawy faktach.

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

Miasto choć małe, po przyjrze-niu się dokładnym jest dość żywe i intrygujące. Po pierwsze istnieje półoficjalny Rynek Indian – on dyktuje ceny wyrobów i renome rzemieślników, po ozdobne dywa-ny, gamki, gobeliny to źródło do-chodów większości mieszkańców. Jeśli ktoś podpadnie Rynekowi, może pakować manatki i szukać szczęścia gdzie indziej. Policja w to nie wnika oczywiście, z powo-du „małej szkodliwości społecznej”. Secundo – lokalny biznes-men, Ed Snyder zainwestował w budowę ogromnego obiektu, nazwanego „Kasyno”, które ma



SEGA SATURN INFO

Informacje (nie tylko) o nowościach

STORY OF THOR 2 jest kontynuacją przygód Thora – Chwały Antyli – i jest to z kreskówką Mega Drive. W wyprawie, w której bóg wojny udzieli pomocy odratować i uratować świat przed

Henrymusem. Jednak zaraz do tego dojdzie Thor musi uciekać przed zbrojnymi i w posiadaniu wroga, który wspomógł go swymi magicznymi zdolnościami.

W tym gry można odnieść wskazówki dotyczące umiejętności naszego bohatera wyrażone na obrazkach (niektóre są jakby obrotowe).

Typ gry: akcja przygoda

W SHINHO WISDOM gracz musi przeprowadzić młodego bohatera do zamku króla, gdzie ma on przejąć rolę swego zmarłego ojca stając się rycerzem królowej. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że król króla został porwany przez Zła Pionier (CO???) – Borek, a nasz śmiały bohater musi uratować króla i jego rodzinę. Zdobyczonego pozostaje, które wraz z rozwojem gry stawiają przed graczem coraz cięższe zadania oraz całkiem niezłe bitwy są mocnym atutem tej gry. Kłoda dyba ma szansę na uzyskanie tytułu jednej z najlepszych gier roku.

Typ gry: RPG

Przenieśliśmy się teraz w XXI wiek. gdzie właśnie toczy się (Bumbarbith – o, przeczytajcie się) akcja nowej strzelanki **GUN GASPION**. Świat został podzielony na cztery odłamy od siebie, które z których każdy próbuje przejąć kontrolę nad światem zniszczonym się zapasem żywności. Sytuacja stała się tak napięta, że każda strona może dojść do wojny totalnej. W dążeniu do zapewnienia sobie przewagi militarnej Ażjatyka Wspólna Państwa

wprowadziła do użytku Armoured Walking Gun System. Dostawca wyposażone oddziały AWGS są przystosowane do walki w każdych warunkach i starowioli włączają się do zabijania. Zdobieniem gracza jest przeniesienie w głąb trylionum wroga i zniszczenie ośmiu końcowych celów

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

Reklamowany jako innowacyjny i najlepszy w swojej klasie **TRUE HIRBALL** zapowiada się całkiem dobrze. Cztery

PlayStation

MEGA DRIVE

PAGEMASTER

W tej grze poznaliśmy Rysia, chłopca o bardzo bujnej wyobraźni, w dodatku miłośnika książkowego największego katalożnika. Prawdopodobnie na ekranie przemierzania można natknąć się na przesyłanych faktur, rysio przenosi się w świat literackiej fikcji. Przeważają jego ulubionymi książkami były horrory, fantasy oraz inne dzieła o zbliżonej tematyce, która w której się znalazł nie należy do najsympatyczniejszych.

„Pagemaster” to oczywiście zręcznościówka, bo choćby innego. Jednak pograć można sobie dość długo, bez natychmiastowego znużenia. Twórcy gry nie zapomnieli o rzeczach niezbędnych i dodali do nich parę magicznych szachownic uprzyjemniających zabawę. Jednak nie należy się spodziewać super atrakcji, a liczyć się z tym, że jest to tylko i wyłącznie platformówka z bajkami bez głębszej treści.

Mimo wszystko jakis tam ni-

NINTENDO

STAR TREK

Prawie się udało – miała to być symulacja lotu wielkim statkiem kosmicznym, a wyszło... zresztą zobaczcie sami. Gra ta to cała masa opój, wielogodzinne misje, podróże w górę po szczeblach kariery w służbie marynarki międzygwiazdowej (jak zwal, tak zwali) i temu podobne atrakcje. Po przekalkowaniu instrukcji zapagnięciem bliżej zapoznać się z tym wszystkim. Prawdą okazała się nie była bolesna, co śmiertelnie nudna. Wszystkie treningi i nauki można sobie odpuścić, gdyż przeważnie się to opisy, co i jak trzeba robić. Sam lot też nie jest fascynujący. Szybkość w przeskazywaniu oglądany mostek, na którym w centralnym punkcie wisi ekran z widokiem na to, co się dzieje przed statkiem. Co jakiś czas nadlatuje wrog, którego trzeba zestrzelić. Trafiają się też misje, np. ochrona konwoju lub patrolowanie jakiegos obszaru gdzieś na końcu wszechświata.

Pomyślny gracz nie jest nagraszony, ale jej oprawa jest całkiem ładna, a grywalność praktycznie zerowa, głównie ze względu na ograniczoną widoczność. Muszę wspomnieć jeszcze o kiepskiej nawigacji statkiem i fatalnej grafice. Z tego, co wiem i widziałem, w symulatorze

NINTENDO

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Z pierwszą częścią tej gry zetknąłem się ponad rok temu. Przyznaję, iż była to produkcja nie najgorsza, chociaż do ideału było jej daleko. W tej części, oprócz dopisków „deluxe” pojawiły się dodatkowe opcje. Właściwa są to jedynie zmiany – grafika i odgłosy są poddana do pierwotnemu. Słownictwo nie było aż takim częścią pierwotnej. Tutaj uległo poprawie, dobrane parę nowych słów, a także nowe sposoby przejmowania piłki. Dokładną tabelkę z klawiszologią można znaleźć w instrukcji. Oczywiście jest też możliwość ustawienia dowolnej struktury gry lub jej całkowitego wyłączenia. Można także ustalić skład drużyny oraz kto i gdzie ma stać. Przy liście zawodników podane są ich umiejętności techniczne, a także

GAME BOY

Klamstwa MALE i duże

True Lies

Od czasu do czasu zdarza się, że jeden człowiek jedną serią karabinu maszynowego wyszła do Krainy Wierzących. Lądów trzy tuziny niegodziwców naraz. Takie coś zobaczyć można tylko w filmach, pod warunkiem jednak, że głównym bohaterem jest na przykład Schwarzenegger. On to potrafi pokazać jak powinno się umocnić wrogów w tydzie przyspieszonym, nie małe ekspressem. Przysławia temu oczywiście szczytny cel, ocalenie Ziemi mianowicie. Ocalał nasz Piękny Świat będziemy razem z nim, a dokładniej – woleliśmy się w jego skórze (a ma on jej dużo).

Fabula zarówno filmu, jak i gry jest trochę mierna i nie będe się wdawał w szczegóły.



Kolorowe stopy mogą być obserwowane pod różnymi kątami. Grażca w jednej rozgrywce może mieć do dyspozycji do 10 kulek.

Mnie, sympyżycznie i trodę głupie lemingi powrócyli w kolejnej części sławnej gry. **3D LEMMINGS** – stary scenariusz z nową grafiką. Do propozycji – grażca musi oszaleć lemingi przed śmiercią i eksploatować je w całego określonego czasu do bezpiecznego miejsca. Oprócz trójwymiarowej grafiki pojawiają się także nowe postacie, a raczej lemingowe specjalizacje.

NEBA ACTION to kolejny symulacja meczu hokeja. Grażca (lub grażca) może rozegrać jeden mecz prokazy, regulaminowy rozgrywkę lub acyją udział w mistrzostwach świata. Dodatkowo grażca może tworzyć własne drużyny, nabijając kartom zasrodniczkowi indywidualne cechy, takie jak waga, wzrost, umiejętności itp. Można dokonywać także transferów zawodników między drużynami, o ile ma się na to pieniądze.

DISCWORLD jest adaptacją książki Tasmego Pratchetta pod tym samym tytułem. Discworld jest światem rzeźbionym przez wielkiego kamiennego zółwia, na którym stoi – tak tak – cztery obroty Plec Słońca sławny! Ibronia zapadła dla mieszkańców świata. Grażca wciela się w postać Flinwenda – ridozobornego czarodzieja z miasta Ankh-Morpgh. Twoje zadanie polega na uratowaniu miasta przed ogromnym zniszczeniem...

Dla miłośników rozrywania na strzępy wspaniałego, co się tużce powstała gra **LOADED**. Banda morderców zostaje uwężbora w najgorszym widzeniu, jakie kiedykolwiek istniało – na piernie Prison. Marzą tylko o zamroze na F.U.B., facecie, który ich wrabił. Grażca może wybrać jedną z sześciu psychologicznych postaci, każda z nich opozc indywidualnych właściwości posiada spęnych rozmiarów broń.

„Loaded” w pełni wykorzystuje możliwości graficzne Saturna – efekty świetlne, ekspozycja, trójwymiarowa grafika – podobnie wszystkie na wysokim poziomie. Najlepsza ścieżka dźwiękowa, jaka kiedykolwiek towarzyszyła grze komputerowej – to zdanie cymbuj za magazykiem Ultimate Future Games. Dwa utwory zespołu Pop Will Eat Itself dodają grze technologicznego charakteru.



macik się pięcące, i dobrze. Co mi się w tej grze podobowało, to szata graficzna – dość starannie wykonana, przeważnie z księżek... To znaczy księżki pełnią tu rolę w głównej mierze architektoniczną; tu cejąta jednolitość, tam słownikiowy dach dwuspadowy, w dodatku w pełnej gamie kolorów – od posępnie czarniawych, do tękuzajpo oczarogłosowych.

Krótko, żeby nie śleminiać: można pograć, chyba że ma się ciekawsze zajęcie.

TYTUS



wszystko powinno się ruszać, a tutaj – nic. Zpełna zniechęcenie. Mur bekon. O tym, że lecimy możemy się przekonac po ruchu pojedynczych gwiazdek na ekranie, a reszta... szkoda gadać. Jest to nieprawdę mało ciekawa produkcja i należy się jej raczej wystrzągać.

TYTUS



szybkość, skoczność (wiznie w głowkowaniu), równowaga, elastyczność i inne podobne informacje potrzebne do określenia pozycji piłkarza na boisku.

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

„ISSD” jest jak najbardziej klasyczną symulacją piłki nożnej bez bajerów. Zresztą zobaczone samy na zamieszczonych ekranach: boisko zielone, nic norwego. Mnie to się nawet podoba, chociaż i tak znajdują się snepity, którzy stwierdzają, że to droż i pół metra mdu. Powiem tak: jak ktoś posiada czas płewuszą, raczej niech nie kupuje drugiej, bo zgrabcy prawie to samo. Mianicy socerowi (biody to ja ostatni raz takiego widziałem?) i tak będą grać, a inni? Innym radzę zbytnio nie zabiegać o posiadanie tej gry (chyba że nie ma już nic innego do wyboru), chociaż... pograć sobie od czasu do czasu w piłkę nie zaszkodzi, nawet jeśli preferuje się inne sporty.

TYTUS



Chodził mniej więcej o to, aby likwidować gości z gwiezdnymi czajnikami się za drzwi, zbierać broń, amunicję, klucze i uważać na cywilów, bo jak takiego się uszreśli, to można już sobie szukać innej roboty.

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

Całą akcję gry cały czas obserwujemy z góry. Ze sterowaniem nie będzie więksich kłopotów, tylko czasami trudno jest dobrze wypelować w przeliczniku (niektóre najlepiej podglądać sentę po jego brachiu). Graficznie gra się przedstawia prawie dobrze, ale nie ma w niej żadnych nowych superatrybów i fajnerów. I to właściwie byłoby na tyle. Czy warto pograć? A dlaczego nie?

TYTUS

SUPER NINTENDO, GAME BOY

SATURN MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION JAGUAR

* Największy wybór gier

* Nowości

* Akcesoria

* Sprzedaż na raty

* Sprzedaż wysyłkowa

COMAT Prezencje podziemne Al. Jerozolimskie 101 Jantar 1
00-024 Warszawa pokój 12 tel/fax (022) 630-05-13

COMAT s.p.a. "COMAT" 7 Lipca 00-001 Warszawa
ul. Róża 60 tel. 27 72 11, 27 30 21 www.306

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

Sprzedaz wysyłkowa (nie dotyczy gier do komputerów): Cenniki wysyłany po przesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkami na adres: 00-024 Warszawa przejecie podziemne Al. Jerozolimskie 101 Jantar 1 pawilon 12.

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



PLAY STATION

Alone In The Dark - Jack Is Back

Bardzo straszny dwór

Wszystko zaczęło się w roku 1993. Wtedy to firma IN-FORMAMES stworzyła hit - „Alone in the Dark”. Na początku następnego roku wydano jej kontynuację (tak łatwo się domyślić - „Alone in the Dark 2”), a jakis czas później światło dzienne ujrzała trzecia część. W roku bieżącym część druga została odurzona, przekonstruowana i wydane na platformę PlayStation jako „Alone in the Dark 3”. Szczerze mówiąc nie lubię konwersji. Nawet jeśli są wykonywane z platformy najlepszej na świecie, nie oznacza to, że nowa wersja będzie działała lepiej, niż oryginał.

W tym przypadku jednak na szczęście tak się nie stało. „Alone” wydaje się być grą wręcz stworzoną dla PSX. Tytuł się mówiło o niezwykłych możliwościach konsoli, jeśli chodzi o obróbkę, obracanie i skalowanie siatek tryliony teksturowanych płaszczyzn w czasie rzeczywistym. A tu proszę - bo! alternatywnie składają się najwyższej jakości elementów, i rzeczywiście - gra jest szybka, zdecydowanie towarzysząca nam to, co pamiętam z poprzedniego oryginału. Niestety, zabrakło też kilka wad poprzedniczek.

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



PLAY STATION

Bust-A-Move

Arcade 2 Edition

KULECZKI !!!

Zrecenzioiwka. Strzelanina. Mordobicie. Zrecenzioiwka. Wyścigi. Strzelanina. Mniej więcej tak wygląda przegląd gatunków gier na PSX zalegających na sklepowych półkach. Strzelanina. Wyścigi. Symulator. Mordobicie. Logiczna. Elj Chwał. Logiczna? Czyżymy zobaczył nas? „Logiczna”? To niesłychanie! Gra niestrategiczna wymagająca wysiłku umysłowego? Zdumiewające. Czyżby jednak nadal istnieł wyścigowy sektor zwierysząc giercom z kilkoma szarymi kornówkami? A może jednak ta gra to niewypał? Zobaczymy.

Gra została wyprodukowana przez Acclaim, a opracowana przez firmę Talto. Tulej mała ogryśka. Kiedyś, bardzo dawno temu, około roku 1967 (a może jeszcze wcześniej), kiedy byłem szóstoklasistą, miałem C64, była sobie gra zwąca się „Double Bobbie” (czyż ją ktoś tak, jeśli się pomylim, niech tani mi wybacza). Była to logiczna zrecenzioiwka, także produkowana, z symulacyjnym smoczkiem w roli głównej. Geniusza. Jakim więc było moje zdumienie, kiedy owego smoczka zauważyłem na ekranie



PLAY STATION

Primal Rage

Pierwotny Gniew?

Na początku pojawiła się wersja PC-owa (automatów nie liczę, ja-ko, że trudno takie coś ustawić do domu). Jakis czas później gra została wydana także na inne platformy. Wbrew pozorom taka kolejniak wywarła na niezwykłe silne wrażenie i zaserwowała odbicia się na jakości gry.

Zapewne większość z Was słyszała już ten tytuł. Jeden z dystrybutorów reklamował ją nawet w wersji PC) jako grę roku. Trudno mi opisać porównawczo, przynajmniej z punktu widzenia PSX - znam go tylko ze słyszenia. Po raz pierwszy zetknąłem się z grą w wersji PSX.

„Primal Rage” to typowe mordobicie. Zostało ono oczywiście „dowalowane” odpowiednią historią (chodzi tu mniej więcej o to, że kilku wojów czy też magów przybrałoby postać dzikozurów i wykarca całą konkurencję. A przynajmniej takle ma zadanie. Wszystko to może być rozgrywane w jednym z trzech trybów gry, dostępna jest także opcja treningowa. Grać można samemu lub też w dwójkę. Zaleca jest możliwość płynnej regulacji poziomu trudności - opcja szczególnie przydatna dla ludzi o mniej wprawnych palcach. Liczba dorów społecznych (opisanych w instrukcji) nie zwala z nog, nie należy także spodziewać się po nich zbyt wielu fajowanków. Nie mówiąc już o jakichkolwiek FALTY. Niestety, w tym momencie można tylko smielnie wspominać „Mortal Kombat”.

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

PLAY STATION

Cyber Speed

Speed-Niebezpieczna

Szybkość

Wyścigów powstało całe mnóstwo. Chyba nie muszę nikogo przekonywać o prawdziwości tego stwierdzenia. Po tylu dziełach gler wydawało mi się, że nikt nie wymyśli już niczego nowego. Z tą myślą włożyłem płytę do czytnika, włączyłem konsolę, przeskoczyłem demo, rozpoczęłem grę i... po chwili więcej piwku mimulach byłem zmuszony zająć do instrukcji. O co w tym wszystkim chodzi?

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

Tor stanowi długi tunel rozciągnięty wzdłuż toru, w którym widać W miejscu osi owiej rury urósł się il- na (a właściwie kabel energetyczny). Do linii przy pomocy cienkiego pola silowego przyczepiony jest pojazd. Startem czepiana jest też energia zasilaająca wszystkie elementy bodu. W zależności od siły rozciągającej owo pole zmienia się lub zwiększa przepływ energii. Większe napięcie oznacza więc mniej energii, a to za tym idzie większą szybkość i spadek wydajności oton. Jak łatwo więc się domyślić, zadaniem gracza jest utrzymanie jak najmniejszego napięcia pola (Napięcie pola???) Z góry przepuszczam wszelkich tryków za ten zwrot. Panowie! Czas najwyższy wymyślić odpowiednie określenie dla tego fenomenu). A jak to się robi? Ano, na zakrętach należy trzymać się strony wewnętrznej, przy podjeździe pod górę - górnej,

MEGA GAME

CASTLEVANIA

Herbaci Dracula miał spokój od kilku dekad. Na świecie przybył całkownym kolkim karłki „HEMANNET” i tajnymi schodami ukrytymi pod jego częścią skrzyżną zszedł do sępnicy. Tam spotkał w rącznik firmulę, film „Wywiad z wampirami” nabierał kółków i zażerał szerszakowe czopy oglądając po raz setny „Niesamowite pogromców wampirów” Polak-skiego w atmosferze pały i nieopracowanego efektu. W tej sielabliwej atmosferze usłyszał piaszczący komputar. Po minucie piszczenia aktywny się i z oporem naciśnął przycisk pauzy na pilocie. Wadowność przechadzona pocztą elektroniczną była jednoznaczna: „Jakaś podobna kłuba też ciem odświeżował. Pielękniki mają upraszać na pulce. Nie zapomnij podawać kłobzie i wlać w zębny. Dłazj o marz. Oni ciem wronsz kłobajom. Tłuj Zasze-Jakajny Clupiek”.

Tak się rozpoczęła pod ziemią powieść ożen (ła abersnego na całym świecie karpac-owego hrabiego Draculi. Natomiast na powierzchni Ziemi hrabina Baretley zebrała wszystkie siły. Zła do zżyczenia, ubatego - jak głosi le-gerca - była wampirów. Jednak dwaj firmul-owie - John Morris, syn starszego Morrisa, z-epnego zabójcy Draculi, oraz Eric Lecarde (zawód mściciel) są zdecydowani przetrwać wag mśczenia wokół sprawy Draculi i pow-



gry działającej na PlayStation!
Czyżby konwersja z Commodore'a? Na szczęście nie. Jest to natomiast gra równie wciągająca co tamta. Jak to w każdej grze logicznej bywa, u jej podłoża leży pewien Pomysł. Wyjątkowo zresztą banalny.

Oto jest studnia. Na jej dnie znajduje się mała wyrzućka albo inne dziecko. Od góry studnie wypełniają kolorowe kulki. Wyrzućka także wyrzuca kulki, także i one są w różnych kolorach. Jeżeli zatknie się za sobą trzy (lub więcej) kulczków w jednym kolorze, to następuje ich destynacja. Jeżeli do kulki znikającej podceptone były jakieś inne kulki, to odpadają one z sufitu. Co jakiś czas pojawiają się też kulki specjalne (np. bomby powodujące eksplozję wycyfranych kuliek w tym samym kolorze). Zadaniem gracza (nie jedynym zresztą) jest oczyszczenie studni z kuliek. Jeżeli zabierzemy mu to zbyt wiele czasu, sufit zaczyna się obniżyć. W momencie, kiedy kulki spadną z „wiszących” kuliek, odbędzie podłoga, gra się kończy. Brzmii banalnie prosta? Ale za to jak wciągająca!

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

Grać można także w trybie Puzzle Game – tutaj kulczków pokuta wiane są w najrozmaitsze ciekawe ułtady. Czasami do przejścia planszy wystarczy tylko jeden celny strzał. A czasami nie.

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

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

LUX

ludzi nawet o nuchy bohaterskiej wyglądającego momentami, jakby był mordercą na sznurkach, a o sposobie przedstawienia tematu. Połączając nie sceny (tłoczenia) są bowiem wcześniej przygotowane. Chwilami może to wyglądać zatrud życie. Jeżeli bowiem np. akurat zamierzamy poznać kogół żyją (a jest to może być bardzo w grze popularny), to może się zdarzyć, że akcja toczy się akurat w miejscu ukazany jako pierwszy plan. Konia z rzędem temu, kto w takich okolicznościach jest w stanie precyzyjnie wycelować kulać. I to wszystko co mamy grze do zarzucenia. Raczej niewiele.

W tym miejscu wypadałoby wspomnieć choć kilka słów o fabule. Wcielasz się w postać Edwarda Cardy ego, prywatnego detektywa specjalizującego się w rozwiązywaniu nadprzyrodzonych zagadek. Tym razem stoi przed nim wyjątkowo nieprzyjemnie zapowiadające się zadanie. Właśnie dostalłeś telegram od przyjaciela – miał dobiec w kilka godzin, ale powiada, niebędą jest Twoim pomocnikiem w obrabianiu. Wszybko wieszkuje na to, że jest więzioną w starej kalifornijskiej posiadłości Heli's Kitchen. Powiada, że osiemnastowieczny pirat utrzymujący się przy życiu dzięki paleniu z Szatanem. Ten kontrakt ten ma być przedłużony. Powiedzina jest więc oferta.

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

LUX

przywyczały nas do trójwymiarowych postaci, superpłynnych ruchów i latających dookola pola walki kamier. Tutaj możecie o tym wszystkim zapomnieć. Wszystko jest aż do bólu dwuwymiarowe. Człowiek czuje się, jakby znowu znalazł przed klawiaturą 386 (dla niektórych czytelników wyjaśnienie: 386 to nazwa typu komputera. W dalszych czasach busardzo wolnego). I nie chodzi tutaj już o wywołanie i opisanie graficznie. Te, chociaż jest wyjątkowo mała, można jeszcze przetrwać. Ale co powiedzieć o animacji postaci wyglądających jak odwarzane z jędrakosą 5 kilosekundę? A prezentacja potworów przed walką (zajmują one więcej ok. 1/2 ekranu) jest jeszcze bardziej powolna! To już wola o pomiaru do nieba.

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

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

LUX



Ważnym trendem oraz odłączyć prąd z rezydencji hrabiego (co jest w grzechy uhyhwalnych zabójców wampirów równie z zabójstwami bestii). Pieniędzy łowca to młodzi magicznego bota „Zabójcy Wampirów”, przekazanie mu przez ojca – również pogromcę. Eryk, którego przetrzymaniem było zadanie „czyścić” wampirów, „Wiedźma Wobcznia” nazwaną tak gdyż słazy do zabijania czarownic.

Tacy oto niktadzezy wędrują przez śmiat, przyprawiających o gwałt skórki, a czasami młodzi, pozostawiają. Przeciwnikami całej zaległej podłogi śląg hrabiny i Diabła, wędźny, kociotrąpy, nietoperze, zombi, ghoule i nawet rogala diemony. Na szczęście srobie wykształciła naturalnych cech teren (kiszczki) może wspomóc pogromców. Znaczenie wiedzniaka, powoduje zdobywanie walczonego przedmiotu, brom, punktów, jedla, zwiększenie mocy broni, nawet dale niewidzialności. Moc broni powiększa wizualnie broni – sine np. ma dłuższą (he he) wócznie, a John już na drugim poziomie mocy dostaje potężny łębach. Haroai nie tylko dzgają i walczą z batam, ale i skaczą po platformach, kładą podiom kończy się walką z silniejszym przeciwnymi przeciwników bossem.

Znaczenia rozrywka, młotwo przygód, celowanie pomieszczenia. Ila i kłata typowa jak wlinowa płyta grająca tylko „będzie plan na albo lat” na dowolnie lat, kaczka... na sto... kaczka...”. Całość płynna, zwinnia i bez szarobawo. Muzyki nawet nie pamiętam – jest za bardzo nuda, natomiast grafika lekko nawiązuje do Mangi, ale nie mniej o tym sądzić. Jak na przedwień sialhoimówkę, to nawet duzo tu szczegółów i przedmiotów do zbierania poza sialhoimowymi diameczkami. Ale „Cislietawia” nie przeszy ani oryginalności, ani postawieniem. Cóż dla mało wymagających potociu.

krak



Zainteresować się nią mogą tylko natogowcy.”

a przy zjedzie – dołzej. Pojazdami można sterować ruchami wahadłowym – obraca się on wokół centralnej liny. Także ustawia się w określonym punkcie na okręgu mozoł na wysięgach przeciwników. Ruchliwość pojazdu zależy od jego masy, a co za tym idzie, bezwładności. Bzmi banalnie? Nic banalniej tegoż. Na prostym torze wazytko jest w porządku. Kiedy jednak pojawi się się pierwotne zakręty, człowiek po prostu traci głowę. Nie dość, że trzeba odpowiednio dobraćować się do przebiegu trasy, to jeszcze równocześnie wymijać przeciwników lub też strzelać do nich. Gra bowiem należy do moich ulubionych wytworów młodszych – co to za zabawa, kiedy nie można się wyeliminować przeciwnika. A tutaj do dyspozycji mamy aż trzy rodzaje broni – działko, rakety i miny (aby wypuścić minę należy na chwilę zmienić obraz na widok z tylniej kamery. Jak przy tym jeszcze utrzymać panowanie nad pojazdem? To dopiero sztuka).

Gra jest dźwięczna. Równocześnie to pierwszy aż tak nowy pomysły w wyśięgach od bardzo dawna. Przy okazji „Cyber Speed” nie należy do najłatwiejszych. Szczęście mówiąc trudno jest mi wydać na jej temat jednoznaczny opinie. Wszybko przyznaję, że standardowymi wyzwaniami mogą po nią sięgnąć. Cóż, reszta natomiast niech dalej jeżdżą czymś twardo stojącym na ziemi.

LUX

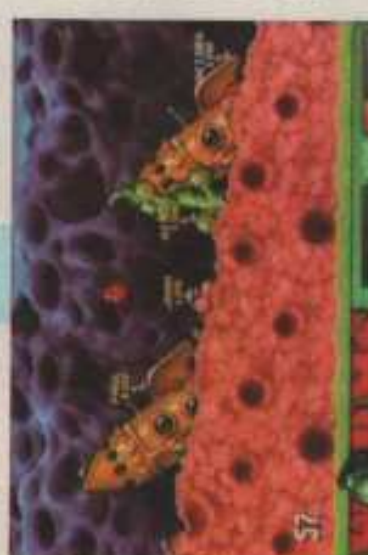




SEGA SATURN

WORMS

Wykady się dziuży. Atmosfera stała się nerwowa.
 - Szary, slyszalesz, że za mostem jest całe pasmo czarnozemów? - zagali do kumpla obok Farford.
 - Nie chraniasz? Właśnie tam można urządzić miotroctwa Wormul 1. Ach te panienki nawijające ci wszystkie metanierwy przed wyłogiem...
 - Dzidek! Farford! Ciesz! Jak wlecia w wyniku niefortunnej akcji wykadowcaż wiazz poprzedni wyładowcaż giebraz! Dzobzydy! Wszedł na marnie. Dzieliszcie się z taktyki! I metodyki poprawiajcie! Mieszki użyłnicz! Sclerwnicki - stary żagielnik! Niepozornego, najwyżej dwudziestodwucyfrowego ołbiera.
 - Jak ułożyłście jestem Sclerwnicki! I mam przedziałnie wiam najnowszą dyrektywę z centrali naszych Specjalnie Wrednych Oddziałów Państwowej Magzpe. W skrocie SWORM. Wiem, że będzie już tu mój rozpoznawczy. Paniewłajcie. Włóg się spi, a napalmu atarczy nam tylko do wiosny. Z tego powodu tylko akcje SWORMU mogą uderzyć w czujny punkt klarnu miazmatyzy i raz to zawsze wyłogim z tych pustych, obśztygłych kaburów żagdzę wtywnika naszej pacznajnej, zycznej glebki!!! Sclerwnicki! Właśnie dalej, ale wszyscy już spali. Wiedząc, że i tak wszyscy dostaną skomrowane po wyłedzie.



SEGA SATURN

EURO 96

Emocje związane z tegorocznymi mistrzostwami Europy już dawno opady ustrępując miejsca olimpiadzie, ale może warto na własną rękę powalczyć o tytuł mistrza? Oficjalne komputerowe pikie roczna jest już dostępna na Saturna.
 Na znakomitych angielskich stadionach, których trybunyarowe ochyrowizacja możemy sobie obliczyć przed meczem i podziś meczu, ale kto by zwracał na to wtedy uwagę! Wzagać możemy wiele emocjonujących meczów, w których do czempionatu. Oczywiście, jak na każdy produkt przytalo dostępnym jest 16 drużyn, które w trzech rundach dostały się w drodze eliminacji do czterech grup. Nawet więcej - jeśli w meczu wyżejszym turnieju „Euro 96” wyczytacie tabele porównawcze, również są kopie z kołowymi przeliczającymi, tak więc fanatyzy z tego przyrównanej względu powinni być usatysfakcjonowani. Oczywiście w związku z tym nie używamy w grze naszego „quiltic leasnu”, gdyż przez zbyt długie sznurowanie eliminacji do mistrzostw Europy stały się dla chępczów przyrównaniem pełnego charakteru, a mchrasno przyrównaniem do stoku słownictwa, czytelnicy SEGA przekreśliły szanse na mistrzostwo nieobawiając.
 Wszystkie opcje gry są jak typowe jak wymiary boiska na mistrzostwach i dlatego nie będą się nad nimi rozwodził. Wzięto pod uwagę tylko wone, karne, dogrywki oraz spalanie, a także karfi, rezanowych i taktykę.

Dużo natomiast można powiedzieć o kontrolach zawodników - tutaj wiele ciekawostek. Casy system operowania opiera się na podobieństwach widocznych w świecie gry. Gracz przesuwa piłkę ma nis przykład pod nogami trokaj, napółczy piłkę ma okiły, a gwiazdka oznacza dogodną pozycję do strzału z wolna. W ten sposób możemy wykonać strzał z wolna, rozrywowe, z wolnej i całej mroźno innych widocznych na prawdziwych boiskach. Właśnie jest też przyrównanie piłki, co w „Euro 96” wprowadzono - można mówić o piłce po mozym dostraniu, czy przyjąć ją na klaskę przeciwnika. Poza tym dużą rolę odgrywa kilka rodzajów przrywów piłki do przeciwnika - przebieganie drogi przekazywanej przez, wzięcie, wyjęcie piłki, czy wbiogięcie opozycyjny w drogę.
 Połączenie tych wszystkich szczegółów dotyczących rozgrywania meczu powinno dać świetny, realistyczny symulator piłki nożnej. Jest jednak inaczej - w „Euro 96” gra się bardzo trudno, przyjemność nie ma, a pikarze ponoszą się bardzo niecierpliwie i wolno. Są to wyrazne trojwymiarowe Nooki z nacięgniętą skórą i ubrankiem. Jakby tego było mało, kontroler po

SEGA SATURN

BUG

Bug (nie mylić z „bug” czy „worm”) to aktor debiutujący w roli kawałeryzy, który zawsze na czas przybywa... Miał grać w spokojnym filmiku w rodzaju bezpiciowego „Lassie wróć”, ale niestety zła pójrza woda Cadavra pozwoliła sobie na improwizację przed kamerami. Swoją wizję tej roli przyrównał nie tylko innym aktorów, ale również i reżysera, który czyniąc jej niekto półkory zgodził się na zmianę całej linii scenariusza i kontynuowanie zdjęć. Tak więc mając za wzór Marka Prowoskiego twórcy zdecydowali się kreść non-stop dalsze przygody Buga. A on, chcąc nie chcąc musi znaleźć powonanych przez Cadavre przyjaciół i przeryć każdy był sposobnie wciągającej dla filmowców Owarzaj! W ten sposób przed chwila przez ekho charakterystatorów w złe powon - skroplony, plonące mrowki (i) ropuchy, psioniki, żuczki, pszczoły, muszki, Leśki, rezazja obczajowa kolorowego wędzaka. Aby nie być pozbyć trzeba po pięć skakać i dmuchać ślepacz, i szoku, skakać, dopat...!!!
 A potem donikaj kulo z substancją do płajce, ich foler zbity od sily gazania. Jesli tego nam mało możemy jeszcze znieżyć ciekawie ustrzałę z ognistym ładunkiem energii. Odprzem, dopat, i jeszcze z jakiegoś Szaleniwo - na szaleniwo, których kabłk leżących filmowców i z Hainent Solo przy lepszemu. Nie zapomnijmy także o szpinaku dla Buga, że Bugowi czułości wystają poza kady, a oczy pęcznią jak kółkowi w mikrofalowce.

Pozostają są fascynujące nie tylko z powodu kolorów, mnogości wrzasków i pięknej animacji, ale z nowatorskich pomysłów. Mianowicie, Bug ponoszą się we wiskijskich trzech wymiarach! Nie tylko zatem skaczą w prawo, w lewo, ale i przed siebie

SEGA SATURN

JURASSIC PARK

Stasien Spielberg przed paru laty wykreślił genialną powieść amerykańską opowieść o stworze wędrując z ludzi i uczuciach, które przetrwały największą próbę oraz szczytnej dobroci. Kłoni zwyciężył nad podłością i niehwalicą tego zdegenerowanego, grzęznącego w dekadencji świata (czytał basowym głosem, przy spazmowym śmiechu, z wężową laską przykrojętą do brody). Wszystkie kłoni dostawały wtedy krzeszka do safi i przewiesili hamaki z nadziej, że łamięno bony nie zawiodą i stał się iluzmno na emsaj „Parku Jurajskiego”. I oczywiście nie byli wcale niegospolliwami. Wtedy babole podajżanie często wychodzły na półtoragodzinne ipacerni z piaskiem, a działołwie zwiększyli nadpodajowanie czepitliwości wazy na poczcie. Lawinowo powstawały także czafieczi, kosałki, długopiski, nakłajki, plaskaty, szczołciwki, kofelki, slazy do sadessu, szczołciwki do zębów, psobioły, encyklopedy i rakety balistyczne z emblematem „JP”. Gry komputerowe nie były odmiennymi.



Tak więc na MEGAD-RIVE można powtownie zacząć: awanturlicza przygody Alana Grama, sąfaj po raz pierwszy na ekranie popaproszyć się prawdziwym Paplorem (dlaższego prawozym? - to nie ma na udzie napisu „Młoda to łabawur”). Jesli wybieramy pierwszego moniamy być dumni ze swego oddacza, karta bankowego, oraz środów uypniających granatów paraliżujących i innych osiagnięć lubzkodzi. Drugi bohater to typowy pingwin, którego labużniczościmystrwa argumenty są nie do odparcia. Cudownik ma-

a początki oficyny i tak jak każdy poprzedni zamieszkałoby wyposazeni w cyfrowe aparaty fotograficzne nie mogą wylądować klisz i znaleźć przy ich pomocy wyjścia z parku. Raptor natomiast natychmiast szuka drogi ucieczki z wyspy, przy okazji rozstrzelując młotająco się tu i ówdzie strażników parku. Jak każdy szanujący się widz: i Ty powinieneś zauważyć lekką rozbieżność w etosunku do oryginalnego scenariusza, ale kto by się martwił detalami...

Dla naukowca zaplanowano aż siedem poziomów, natomiast posąpkierio sch dinozaurów, który do przemierzania ma tylko pięć leveli. W zasadzie łatwiej się one jako to pola bez ryżu i jedno dyńce pada na stojące w uśmlechu człowieka, ale i można spłynąć pontonem w dół jeziora, ale i można poskakać po linach, czy pozłodzić wiatry ścieżkowo. Dinozaurów bez liku, jest samo przepaść, zapadnię, pułapek, kłoty, pułapki i apłeczki. Wszystko byłoby pięknie, żeby nie pewnie uchylenie ze strony autorów. Co prawda error humanum est, ale pomysłowo nieco pojęcie „przerzucający” z „przegraczającym” i gra zamiast straszyc wprawda w pomur, zalamujący nastroj. A platformówi jednak powinni bawić, a nie doprowadzać do depresji – od tego są przygodki, czy inne tpy.

Generacja zabawa jest przeobra, ale tylko podczas gry Raptorem. Tu się pomysł naprawde sprawdził w praktyce – tego nie było ani w PC-owej, ani w innych wersjach „JP”. Wyafrowo smakowe są sceny z szamotaniem się oliary nadzanej na lity naszego pupila. Przy okazji chciałbym zauważyć dość interesującą kwestię w „JP”. Mianowicie w poprzednich wersjach specjalnie nie szeptozono srodoków na traktach, krwawe sceny (w PC-owej wersji nawet strzeleb się z karabinu do gólów), a tutaj ktoś ułował przemycił humanitarne wartości uzbudził Granta w środku usypiająco i paralizująco czasowo. Zadeni lwini, zadeni zgonów z poczuciem spełnionej misji wyłetermy Raptora, a tu basila pobara, młakłdy, kopie, daga i trafia bez litości.

What's up, doc?

Wesołkawy Bug nie ma jednak latwego życia. Przejść byle poziom nie jest wcale łatwo. Najpierw musimy się wyćwiczyć z poruszającymi się platformami. Jeśli tego się nie potrafi, zostanie po Bugu mokra plama! A tego byśmy nie chcieli.

W każdym razie radzę uważać, bo ta platformówka nie należy do prostych i naprawde wszędzie można się spodziewać, jeśli nie potworów to pułapek.

Na Saturna trudno trafić na słabe platformy. To gatunek sztandartowy wszelkich konsol, a tym bardziej tak zaawansowanej technicznie. Boga dopracowano nie tylko pod względem graficznym – co najbardziej rzuca się w oczy. Bardzo miła jest też muzyka, dźwięki, dobre wrażenie sprawia poruszanie się bohaterów i spójność całości. Więcej takich wychudanych gierak, a z naszego frownicwa zgina słowa „dy”, „przećpić”, „nijaki”, „bezdzielny”, „depresyjny” i wiele innych. Czy to dobrze to już inna kwestia...

Gorąco polecam Buga, a zwłaszcza opcję „Armiję na 27 osób”, fajną grę „Bugline” i „Imaginarynii klanownicę”, dostępną tylko w dobrych sklepach komputerowych...

Kruk



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

Nie pomaga również funkcja zmiany kamery – zazwyczaj obiektyw nie nadąża za szybkimi podaniami, czy strzałami. Optymalny jest pilnik z góry, ale po co zatem trzymać kamerę blisko i piłkarze? Do obejrzenia replayu?

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

Może to źle, że widzianym wersję na PC-ta tej gry, bo nie sugerowałbym się nią. Ale z drugiej strony wiadac, że można zrobić lepszą grę. Bo na PC-ole wszystko rozgrywa się szybko, postacie wyglądają znacznie bardziej realistycznie, nawet animacja sprawia wrażenie doskonałej, podobnie jak trybuny dla widzów. Gra jednak ideal na dobrym poziomie i satysfakcja z niej przyjdzie z chwilą przyzwyczajenia się do trudnej obsługi i powolności programu.



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

Kruk



i z powrotem. Może chodzić do góry nogami bez objawów choroby morskiej, ponieważ może wskazywać w pecherzyki powietrza i wygląda wiedy jak Michael Jackson z rana.

Wesołkawy Bug nie ma jednak latwego życia. Przejść byle poziom nie jest wcale łatwo. Najpierw musimy się wyćwiczyć z poruszającymi się platformami. Jeśli tego się nie potrafi, zostanie po Bugu mokra plama! A tego byśmy nie chcieli.

W każdym razie radzę uważać, bo ta platformówka nie należy do prostych i naprawde wszędzie można się spodziewać, jeśli nie potworów to pułapek.

Na Saturna trudno trafić na słabe platformy. To gatunek sztandartowy wszelkich konsol, a tym bardziej tak zaawansowanej technicznie. Boga dopracowano nie tylko pod względem graficznym – co najbardziej rzuca się w oczy. Bardzo miła jest też muzyka, dźwięki, dobre wrażenie sprawia poruszanie się bohaterów i spójność całości. Więcej takich wychudanych gierak, a z naszego frownicwa zgina słowa „dy”, „przećpić”, „nijaki”, „bezdzielny”, „depresyjny” i wiele innych. Czy to dobrze to już inna kwestia...

Gorąco polecam Buga, a zwłaszcza opcję „Armiję na 27 osób”, fajną grę „Bugline” i „Imaginarynii klanownicę”, dostępną tylko w dobrych sklepach komputerowych...

Kruk

Tak oczekującej kariery od czasu „Lemmingów” już dawno nie można było uświadzić. Oczywiście w grach tego typu. Próbowano „Humans”, „Setlins”, „Lemmings 3d” i dopiero teraz prawdziwa. Masywna marka, i nie ma się co dziwić. Okrutne broń ale „Doom” – mordancze miłaje, pełne ofiarośći z obu stron, humor zabijający nawet iade starszych przy komisie do spraw dyskryminacji królowi kanadyjskich. Połączenie przedpotopowych „Carmonów”, czy jak kto młodziej – „Scorched Earth” z zasadą „male jest pięknie” od „Lemmingów” i strategią na poziomie „Command & Conquer” dają gigantyczny koktajl Molotowa.

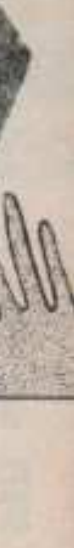
Na początku wory się swoją czołwkę murarską, czy może raczej trolkę ze atomikiem, nadając im ksywki i rusza się do boju. Komputer losuje teren działań i rozstawia w przypadkowym wybranych miejscach obie grupy. O tyle wygląda to amsownie, że nie ma tu żadnych przeciwnych barykad, tak więc może się trafić, że u boku twójego kompaniosa stać będzie wrogi. Calki azuka polega na wyliciu wszystkich nieprzyjaciół. Nad każdym z nich widoczny jest jego stan energetyczny – jeśli spadnie do zera, następuje autodestrukcja nieszczerńnika i wleczka szansa na zwycięstwo zabójców owego. Inny sposób na eliminację, to wypadnięcie poza ramy terenu (czyli poza ekran), lub wpadnięcie do wody.

czy niekiedy czepić się przepaści. W ekstremisacji pomianęją wszędzie, lakie rakoty, bazooki, strzelby, uzł, granaty, bomby, dynamity i inne okrutne narzędzia. Natomiast w rebotarzu własnych odwieków przyszyć się mogą liny ninja, palniki, teleskopy, liny bungee oraz parę innych sprzątek.

W zabawie można ugryzać po pachy na wiele godzin. Nie ukrywam również, że prawdziwe Flia zaczyna się podczas gry na dwóch graczy.

„Worms” to niczym nie skrepowany pacjent kliniki neuroipsychoiatrycznej...

Kruk





Lista przebojów

Orodzie do narodu

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

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

Listowy

PS. Lista ze świata została zaczerpnięta z internetowej strony <http://www.kv4all.nl-jojo> i jest (c) by World Charts.

Top 30 na PC

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

Top 30 na konsole

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

NINTENDO

- FAN. ADV. OF DIZZY
- MICRO MACHINES
- D. DRAGON 3
- BIG NOSE FREAKS OUT
- B. NOSE THE CAVEMAN
- ULTIMATE STUNTMAN
- NGEL MANS. W. CH.
- S. MARIO. BROS 3
- WORLD CUP SOCCER
- JURASSIC PARK

COMMODORE

- CHWAT
- MIECZE VALDGIRA 2
- ELVIRA 2
- GWIĘZDNY MAN,
- WŁADCY CIEMNOŚCI
- GREAT ESCAPE
- KŁĄTWA
- LIGA POLSKA
- STRIKER
- TEST DRIVE

AMIGA

- SETTLERS
- MK2
- WORMS
- S.W.O.S.
- DUNE 2
- N&S
- BREATHLESS
- CYTADELA
- DOMAN
- MK

PC

- DN3D
- MK 3
- CIV 2
- FIFA 96
- SETTLERS 2
- DESTR. DERBY
- NEED FOR SPEED
- C&C
- WWF WRESTLEMANIA
- DOOM 2

PEGASUS

- FAN. ADV. OF DIZZY
- BATMAN RETURNS
- SILENT SERVICE
- TURTLES NINJA 2
- S. STREET F. 3
- MICRO MACHINES
- GOAL 3
- TINY TOON
- ALLADIN
- TURTLES 3

NINTENDO

- SOCCER
- DIN DO HAPPY
- GALAGA
- KARATEKA
- MAHJONG

COMMODORE

- HANS KLOB
- CARNAGE
- HOUSE
- ALF
- MICROPROSSE SOC.

AMIGA

- K&K
- DOMAN
- JANOSIK
- FRANKO
- METAL KOMBAT

PC

- ZOOL
- KAJKO & KOKOSZ
- COLGATE
- PRAWO KRWI
- ZOOL 2

PEGASUS

- SOCCER
- CONTRA
- TURTLES
- CONAN
- KING KONG 3

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieodpłatnie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowamy do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagujemy dla osób, które:

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

Realizujemy też potrzebę wielu stałych czytelników: Mikro magazyn, opisy programów, techy sprzętu i Głaska, Po dzwonku, Co jest gratis.

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna Bajtek 2,60 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret - wysokoszkolowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkim, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów gier pojawia się w nim, oprócz sztuczek (Tips), a nawet kompletnych opisów ukończonych gry. Całość uzupełniają czasami się dużą popularnością rubryki:

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

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niedostępny dla tych, którzy "kupili", albo mają "dławiące ręce".

Cena detaliczna - 3,00 zł, w prenumeracie 2,80 zł.

Prenumeraty na TOP SECRET przyjmują także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał '86 wynosi 5,00 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 5 września 1986 r.
- Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A., Oddział Krajowej Dystrybucji Pras, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PKK XII Oddział Warszawa 370044-16551.

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

Warunki prenumeraty:

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

Jak zaprenumerować:

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

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (jedną lub dwoma) jest o 40 zł wyższa od krajowej.
- Wytyka poczta lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wynika jest tańsze - prośmy o kontakt telefoniczny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 3 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadosta lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (gównie ona również zawiera dane prenumeratcy).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Skłuby Połcze 2, 00-754 Warszawa (lub telefonizacja w godz. 9-17, tel. (02) 544 77 37, prenumerata zapisuje się przy Alicji Baczyskiej).



Kupon ważny do dnia 31.10.86		Bajtek		TOP SECRET			
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z załatem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa	
CENA	2,60	x	2,80	x			
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	x			
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	=			
SUMA	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=			
RAZEM:	<input type="text"/>						

Kupon ważny do dnia 31.10.86		Bajtek		TOP SECRET			
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z załatem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa	
CENA	2,60	x	2,80	x			
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	x			
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	=			
SUMA	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=			
RAZEM:	<input type="text"/>						

Kupon ważny do dnia 31.10.86		Bajtek		TOP SECRET			
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z załatem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa	
CENA	2,60	x	2,80	x			
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	x			
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	=			
SUMA	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=			
RAZEM:	<input type="text"/>						

Potwierdzenie dla wypłacającego

Zi
Słownie zł.
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
MiastoWydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 WarszawaPBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06Opłata
Datownik

podpis przyjmującego

Odnośnik dla banku

Zi
Słownie zł.
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
MiastoWydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 WarszawaPBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06Opłata
Datownik

podpis przyjmującego

Odnośnik dla posiadacza rachunku

Zi
Słownie zł.
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
MiastoWydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 WarszawaPBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06Opłata
Datownik

podpis przyjmującego

Odnośnik dla poczty

Zi
Słownie zł.
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
MiastoWydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 WarszawaPBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06Opłata
Datownik

podpis przyjmującego

TOMsoft Sprzedaż Wysyłkowa Programów i Sprzętu Komputerowego

ul. Krzywa 4
05-077 Wasów 4
M/Warszawa
tel./fax: (0-22) 773-19-82
tel. (0-90) 29-71-65

Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI!!!** Najniższe ceny!
Czynne 7 dni w tygodniu!

Przedstawiamy fragment naszej oferty: Gry Komputerowe: Gry Komputerowe:

IBM PC-CD ROM	Ceny w zł.	AMIGA	Ceny w zł.
11-95 hour	105,00	Dead On!	28,00
A.T.T.	127,00	Descent West	42,00
Absolute Zero	127,00	Duke 3	53,00
Acies of the Deep	65,00	Espresso	34,00
AH-64 D Longbow	135,00	F-25 Assassin	35,00
Avail of Dawn	135,00	Star II	41,00
Bad Mojo	112,00	Jungle Park	59,00
Batman Forever	132,00	Kajko i Kokosz	27,00
Beethoven's Adagio	103,00	Killing Grounds	66,00
Beethoven's Goldberg	103,00	Light Police Manager '98	27,00
Big Red Racing	125,00	Legion	38,00
Close Encounters	135,00	Mistrz Polski '96	27,00
Command & Conquer	135,00	Olympus 96	29,00
Command & Conquer - Red Alert	47,00	Power Kick	25,00
Conquest of the New World	142,00	Primal Rage (AI200)	87,00
Cyber Jukes	102,00	Road racer Pinball	36,00
CyberJukes II	127,00	Shadow World of Soccer 60/96 CLINO	81,00
Deadline	113,00	Shadow Fighter	48,00
Destruction Derby	112,00	Soccer Stars '96	69,00
Dry Truck	83,00		
Duke Nukem 3D	127,00		
Earth Worm Jim	127,00		
Empire of the East	115,00		
ESPN Extreme Games	132,00		
Fun Fighter 2000	181,00		
Fun Fight	127,00		
Galactic Wings II	168,00		
Gender Wars	182,00		
Grand Prix 2 Formula 1	127,00		
Hard of Heart and Magic	151,00		
Hi-Ocean	30,00		
Historia Zweta	89,00		
Ishtar Valley	85,00		
Kolejka 1000 (PWA, Grand Prix, SPA, Golf)	101,00		
Megapack I	143,00		
Michael Jordan in Fight	36,00		
Barbar Africa	113,00		
Normalny	127,00		
Nuke II	93,00		
Offensive	124,00		
Olympic Soccer - ATLANTA '96	138,00		
Olympic Games - ATLANTA '96	138,00		
Prize Drop	57,00		
Raptors Fire	119,00		
Rising	139,00		
Rise of the Robots II - Resurrection	132,00		
Screened	127,00		
Servicio World Of Soccer Euro Champ	132,00		
Setters II	131,00		
Steelback	112,00		
Steel Hunter	140,00		
Soccer Stars '96	102,00		
Space Wars	127,00		
Speed Hawk II	127,00		
Speed Hawk	127,00		
Support	82,00		
Swiss - Prince Queen VI	134,00		
Tower ("William Shatner")	140,00		
The '98	149,00		
The Venus War	127,00		
Top Gun	139,00		
Torpedo	84,00		
Total Mass	132,00		
Touché-Adventures at D-1th Wastebrew	98,00		
Twenty Wargame Classic	35,00		
Ultimate Soccer Manager	37,00		
Wachstamer	157,00		
Warcraft II	138,00		
Warcraft II - Jeddahs map	75,00		
Warrior's Path	131,00		
Wing Commander IV	181,00		
Wings of Glory	47,00		
Witchaven II	122,00		
World Rally Fever	121,00		
Worms	133,00		
Worms - Jeddahs map	86,00		
Yuri Rockin'	88,00		
Zorn Revenge	157,00		

Już w sprzedaży konsola SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: Actua Soccer, Adidas Power Soccer, Agile Warrior F111X, Air Combat, Alien Trilogy, Alone in the Dark (Jack is Back), Assault Rings, Criticom, Cyber Gled, Cyberia "D", Descent, Destruction Derby, Discworld, Doom, Earth Worm Jim 2 Extreme Games, Extreme Pinball, Fade to Black, FIFA Soccer '96, Galaxy Fight, Gas, Goal Storm, Gunship, Hebernes Portfolio, Hi-Octane, Olympic, Impact Racing, Johnny Bazzookatone, Jumping Flash, Kieak the Blood, Krazy Iwan, Lammings 3D, Loaded, Lone Soldier, Magic Carpet, Mickey's Wild Adv., Mortal Kombat III, NHL Face Off, NBA in the Zone, NBA Jam, NBA Live '96, Need for Speed, Novastorm, Off World Interceptor Extreme, Olympic Games, Olympic Soccer, Panzer General, PGA Tour Golf '96, Philosoma, Power Serve, Primal Rage, Pro Pinball, Psychic Detective, Raiden Project, Rayman, Resident Evil, Return Fired, Revolution X, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Rise of the Robots 2, Road Rash, Shellshock, Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Alpha, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken, Theme Park, Thunderhawk II, Toshinden, Toshinden 2, Total Eclipse Turbo, Total NBA, Track & Field, True Pinball, Twisted Metal, Warhawk.

Podane w zbroczony ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Proszymy pisać przy adresie (koszt wysyłki). W przypadku braku danych tytuł na rynku (kwalifikacja sprzedawcy) na zamówienie teni realizację może się wykazywać. W sprawie cen kontakt przez list (proszymy podać adres) lub telefonicznie (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu kaszowcowanej koperty zamowej ze znaczkiem prosimy podać tryb korekcyjną oraz dotyczący do każdej przesyłki.

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

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

Pole do napisu:

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



KYWA:

SHITY

1 2 3 4 5 6 7



**LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



KONKURSIK „A.D. 2044”

Imię i nazwisko.....

Adres zamieszkania.....

ODPOWIEDZI:

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

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

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 0996

IME I NAZWISKO.....

ADRES.....

KOD..... MIASTO.....

Proszę o przesłanie ról ze załączeniem podstawowych rozgrywkowych gier:

NAZWA	KOMPUTER	IŁOŚĆ SZUK	CENA
ŁĄCZNA KWOTA			

Należność zobowiązuje się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego.....

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

Informujemy, że kupon jest ważny do okazania się następującego numeru.
Zamówienia realizowane są wyłącznie na terenie naszego kraju.

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

POLECAMY
KONSOLE:

**SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN**

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

BRAKI SPRZĘTOWE

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

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

CENA JAKOŚCI

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

Comiesięczny Kupowacz
TOP SECRETU

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

COPY COPY

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

M. Bertz

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

DALSZE LOSY

Co się stało z Wiswórem i Kaczorem?

Anonim

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

DIETA

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

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

Wania

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

EKSPONAT MUZEALNY

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

Wytek Jędrzejewski

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

GRACZ - GLUPSZA FORMA ŻYCIA

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

Remek

Chęć zrobienia ludzi w balona zrodziła się chyba jeszcze przed łotem braci Mongolifer. Jedyną radą na to jest pochodzenie z dys-tansu do anonsów sprzedawców oferujących supermaszynę za 10 zł z zestawem gier. Jeśli nie będziecie czujni, łatwo dołączycie do frajerów, którzy przez owianka z za lady przaniśli się 10 lat wstecz.

KABELKI

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

Pouf

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

KONCERT ŻYCZEN

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

Michael Jackson

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

MARKETING

Postanowiłem napisać do Was list, ponieważ oraz częściej zniechęcając pewnie nieprawidłowości w podawanych przez Was informacjach.



KOPALNY FROU (JAZA KOPALNA)

R. KOPALNO

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

Porucznik

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

NIEDOWIAREK

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

Łobuz

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

Listy

RECENZJA RECENZJI

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

Centershock

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

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

REKLAMACJA

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

Civilizator

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

ROZBIĘŻNOŚCI JURY

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

Tymek z „Jezyco” (cytnik)
i Adam (okówek)

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

RÓWNOUPRAWNIENIE

Jeśli tpey i kody będą pisał na komputerze i wyśle Wam druk, to zostaną opublikowane?

Czarny Anioł

Nie chcąc dyskryminować posiadaczy komputerów czytających nasze pismo zgadzamy się, pod warunkiem wszakże, że tpey nie będą napisane Działandem lub krojami pokrewnymi.

RYZYKO ODPISU

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

SzczePAN

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

STRACHY NA LACHY

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

J.Z.

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

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

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

SUBTELNA RÓŻNICA

Czym się różni Update od Upgrade'u?

Frank Reeves

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

SZCZEROŚĆ DO BÓLU

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

Krzysiu 74765K

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

TRZY KOLORY, NIEBIESKI

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

Tymek z „Jezyco” (cytnik)
i Adam (okówek)

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

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

CZYTELNICZY NADESŁALI

Cześć!

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

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

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

Dean

DAY OF THE TENTACLE SOLUTION

Chwyt zagra, w którym znajduje się tajemne przejście do laboratorium doktora. Po krótkim rozmowie zwiadcza się w maszynie służącej do przemiatania się w czasie, nota bene pierwszy raz w historii! Eksperyment nie wytrzymałby diamant (ten dołkówek to przed), który pełni bywałą funkcję w maszynie. Hoagie wyjął 200 lat do tyłu, Laverna 200 lat do przodu, a Bernard pozostał w teraźniejszości (głównie to ma zawsze strażdziej). Potrzebne są plany jakiejś budowli, która znajduje się po prawej stronie laboratorium i diamant (nie to brzojka plama). Teraz będziecie mogli wymienić między sobą przedmiot, raz do hali. Z aparatu telewizyjnego wyjąć ekran. Z pokoju po prawej zabierz z biurka kartę bankową, a z szuflady wyjąć typex. Ze stali w jadalni podnieś widelce, a z kucharki dwie łyżki. Z stali z pralni zabierz lejek. W pokoju z kominem podnieś z podłogi krzesło. W zastawionej szuflce wzdłuż sztuczna szczerka, którą powiększył podnieś. Idź do pokoju z samistacją i zabierz tref-

ny atomer. Następnie idź do pokoju po prawej, włącz wiadro i pokrój plaster. Wyśledź szlifiera i głównej rodowej muzyki odśpiewaj się od szuflki szczerze żyć (mieszki). Wyhoduj po zygibry zabierz kieszonki widelce. Następnie jeszcze wyjdź do pokoju po prawej. Niech się nie przekonując zwiędł chemika (nie będzie sobie naniósł jeden gazowy cyfry). Bez względu na skłonności użyj szlifiera na klasztor Eda i patrz jak mu się umiemy powiększać. Za chemika zachowanie zostaje wznowiony z pokoju i na dodatek oświetlać go pyłu klasztor. Nie pokaż. Podnieś znacznik i klasę. Ten drugi oddaj Melocielowi. Teraz strzyżenie na dachu. Z maszyny podnieś korba. Zanim zmierzysz posadź na Hoagiego wóz chemika do maszyny leżącej tu za ty gurnię.

Czas na naszego grubego wołog. Idź do domu i zegarem do laboratorium. Podnieś miełkę i pogadaj z Nolem. On mu piary baltek. Bydźcie potrzebował staju, odu i zeta. Idź do pokoju z kominem i pogadaj ze wszystkim. Z kieszonki zabierz obł i melaton. Ze szlifiera (obok kuchni) zabierz widelce, a z szafki szczerka. Idź na górę do szuflki Washingtona. Podnieś za szew (po uprzednim zmięczeniu balaganu na biurku). Sprzątajcie dziwny myślenie z wózka. Jako Bernard daj Hoagiemu, kieszonkę (za pomocą „Time Machine”). Urzaj kieszonki na komin. Gdy szlifiera idziey w kierunku rózny je piękna, zobe-

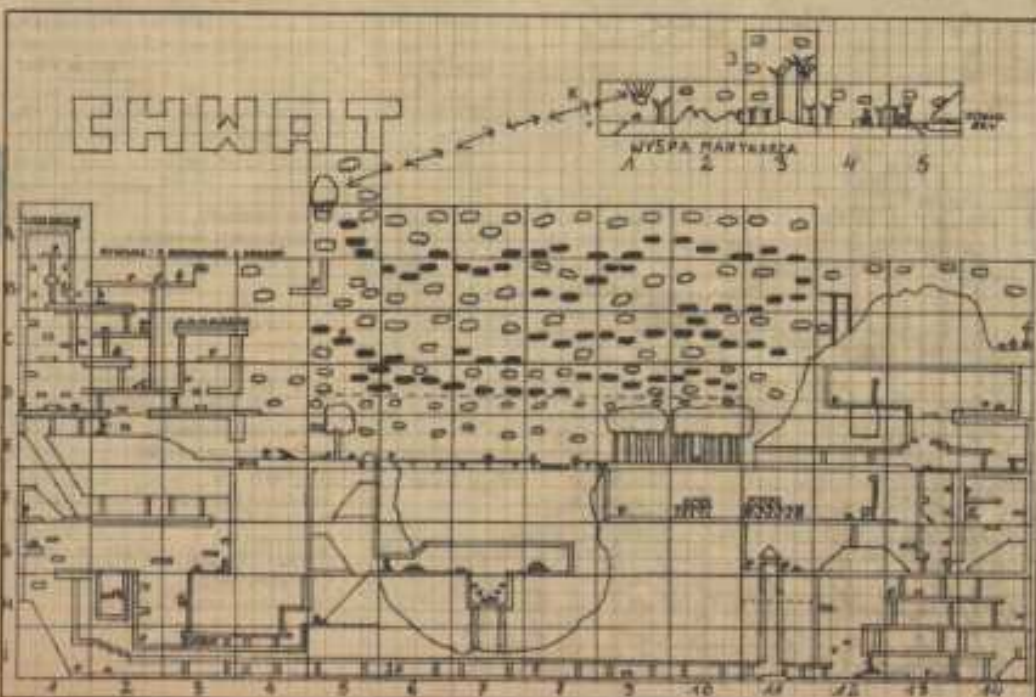
rzyj. W pokoju po lewej podnieś miełkę. Z szuflki Florida zabierz wino i daj je godziwie, który liczba dziwny kapsule (jest on przy stole obok kominu). Na strychu podnieś materac i użyj tego sprzątajcego. W tym samym czasie dozdaj dekwizliemu koku wysz. Wyhoduj zabierz farbę. Napojaj widelce wóz w kuchni i wrzuc doń mydło. Przed domem umy dorobca. Ze szuflki podłowej zabierz list który przelid do Bernarda. Daj (jako Bernard) obraz lub samobójcy i podnieś poruczoną przez niego pozycję. W szafce podnieś pistolet i popadź sprzątajco i cygaro. Zapamiętajcie-pistolet daj razem z cygaro i szuflką Hoagiemu. Kluczyk Hoagiemu daj zycaro Georgowi i (jak przystało na podobnego wózka) (podobnie jak, po czym daj mu szuflkę (jako nie kominu). Sprzątaj palącego się kominika zabierz dywanek i natraj nim komin na dachu. Teraz z sikary zabierz rózne pór. Kuku kuku na dachu posadź drzewo na zewnątrz i pogadaj z Georgem, aby je doł. Zwiędź w ten sposób dostęp do Laverna. Zanim zmierzisz grubego na Laverna oddaj doktorowi daj zeta pór.

Pora na Laverna. Powieź strażników, że się źle czujesz. Z garbiku sikary odnieś ze sobą plan budowy tentada. Wróć do celi i powieź strażników, że chcesz się na strych. Skłóć wyś Bernardowi, a plary Hoagiemu. Jako Hoagie wyś Laverna kieszonkę szczerę, apłachy, oświetlać do kominu i mysz. Kieszonka Bernardem użyj szlifiera na dołnie w szafce. Otrzymamy symulator głosu wyś razem z tygrys, korba, widelcem i Tipp-oxem (uff) do Laverna. Jako Hoagie podaj plany tentada w kieszonki. Przejdź na strychu do Bernarda. Doktorowi nalej trochę kawy. Z pokoju na 2 piętrze wypchnij Edę (zawieszoną poczynienia odrobka na balkon). Następnie odzwoń nagrane w zwińniętym teple – poznasz kod do szuflki. Wyjmij żeli kontakt. Teraz kominem na dach (do zwińniętego doła na strychu). Rozwiń go. Zarzuć linę na kotwicek koku okna na strych. Zwińnij ją nie przed domem przetrzymaj do muru. Będąc na dachu podnieś za linę. Hoagiemu zabierz czerwoną farbę. Na strychu posadź murów w komunistyczny kolor i zamień ją miejscami z doktorami. Przejdź doła do liny i spuść go na doł. W laboratorium włącz mu do góry lejek i wół odrobnie wrzucić kawy prosto do gardła. Gdy się odnieś daj mu kontakt do podziunka, razem na niego znacznik i daj Hoagiemu, który mach to wóły do szuflki podłowej. Dobra (nie bogoty (nie) okładzimy odłade do ostatniego Grosz. - sory - omla). Idź do pokoju (chodzi o Bern-

arda) ze śpiącym grubasem. Z drzwi wyjmij pęk kluczy włącz telewizor i zwiędź. Zwiędź posadź na Laverna. Jak za innych czasów powieź, że do ginakotaga, kominem na dach i kartą odnieś flagę na doł. Załóż ją, a będziecie mogli wrócić do wóły po całym domu i kuku (no... prawie wólbiciele). Pogadaj z tentadem obok kominu, a otrzymasz kartę wózka umożliwiająca wystawienie człowieka w kominu pięknoci. Idź na górę i wyłóż zamoczniony chemika z maszyny leżącej. Wokółwóznych drzwiach jest kapsule, którą otworzyć szlifiercem. Otrzymamy odu do Hoagiemu. W drugim drzwiach jest mania, którą przepnij kartą wózka, zabierz ją (użyj i pokrój). Na górę użyj następujących rzeczy na muru nakaron, kieszonka szczerka i symulator głosu. Powieź osobie na stwo pokaz żyć. Na kominie uczucie muru widelcem. Teraz do szuflki na prawo i poprosz o wywołanie zwiędzcy we wszystkich kieszonkach. Wygasz certyfikat na doł (daj dwa) odu. Gdy dasz strażnikowi w rózny Tipp-oxem posadź (pój przed domem). Następnie posadź szczytowi szczytowi telewizyjny mysz i wrzuc go do celi. Masz dostęp do zegaru. W rekulturowaniu w kuchni odnieś chemika. Zwiędź posadź na Bernarda. Wamywoczki przed domem daj pęk kluczy, a strzyżony kim użyj na gurnie z monety w haku i na maszynie od obczy. Podnieś baltek dżabówki. Z haku zabierz tabliczkę „help wanted” i nalej widły obok. Obie te rzeczy wyś Hoagiemu. Wyś gumę, użyj dwóch minut w sioce i podnieś szlifiera, który widł do szuflki (razem z sekami dwołobobów). Zwiędź posadź na Hoagiemu. Daj doktorowi tabliczkę i odu. Zabierz piankę i kartę. Nalej wóły do pudeł z propozycjami w szafce. Płaczcie (daj Frankowi i umozła baterię w szafce) po czym pokrój go. Należowazna baterie podnieś do Twego kuku.

Zwów pór na Laverna. Wyjmij z szuflki szwiel i użyj go na chemika. Z pokoju z muru podnieś koku i użyj – podnieś go do maszyny szczytowi. Kuku wyśwaj przez okno. Podnieś pakietowy. Odłączasz wyłóż chemika z dołny i pokrój użyj go na izanie. Na zewnętrz podnieś wólbiciele od kuku z wystającym kablem i... wstąpi wszystkich w lewizyjności. Na piętrze wyjdź do środkowych drzwi i czykaj mysz (daj do pokoju obok). Podnieś lejek od kugu i idź do laboratorium. Użyj kuku na strzyżkach. Następnie pogadaj z szczerem tartar i namów go do zwińnięcia doktora. Potem zgładź dowódczowie.

Jandzik



- Legenda:
- BF - lapa
 - 111 - szklana kula
 - P - przedmiot
 - M - mezo
 - pociąg (szuflka) Ocy
 - drzwi
 - szczerka - po szczytnej chmurze mozków
 - C - cudowny lek
 - 1A - gwóźdź
 - 1B - rykawca
 - 1D - karmka
 - 1E - worek mąki
 - 21 - ciasto
 - 2B - pila
 - 31 - narzędzia
 - 3G - kupa
 - 3C - amica
 - 3B - flaga
 - 5H - sekiera
 - 5E - szaro
 - 5C - natychki
 - 5B - kuku
 - 6 - oboka
 - 6E - pociąg miniat
 - 7H - szelona
 - 8E - kotarka
 - 11G - mieśnik - (szczer)
 - 11D - kuku
 - 11E - lina
 - 13H - ciężki kamion
 - 14D - dynamit
 - 14C - bananik
 - 14F - ciężki kocz
 - 2K - kosa
 - 3J - kokony
 - 4K - statka

Chwat

THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY SOLUTION

Oprac. podopieczni węg roku muszą podbić wszystkie gwiazdki – jest to wymogi do skrócenia gry.

Zaczynasz w swoim domu w wiosce Yelkie. Nad sobą widzisz klucz. Weź go i otwórz nim drzwi. Wyleź na zewnątrz. Klucz leży w lewo leży deska (B2). Weź ją i zaskocz na stację, gdzie w prawo i przyleź ją nad domem z zaciętymi palcami na drze. Weź przy okazji klucz do Turcji windy (A5) i rozłóż (A6). Wyleź na górę i skieruj się w prawo. Oną na zewnątrz przysięgaj próbując Cię znieść. Nad nią leży lin (B5). Weź ją, bli będzie Ci potrzebna do wspinaczki.

Pożegnaj wyjątkowo się CONFERENCE HALL. W środku znajdziesz klucz do domu Grand Dzywego (C5). Po kluczu do jego windy udaj się do kopalin (na prawo od wioski). Gdy

doszłesz się do jego chatki, otwórz się, że jest chory. Przyjdź na spotkanie z magiczną rodnią (A8) i gorylami. Po chwili zwiadasz w pobliżu wioski, a następnie leży kawałek niecałkowicie koparkę. Wzrost pleśniaki od dziadkowego koca. Potrzebujesz jeszcze butelki. Zjedź na dół i skieruj się w lewo. Po drodze zabierz kartuski (A7). Rzuć go w stronę nastawionemu dżeczniowi, który hałas niepokoi. W pobliżu leży butelka. Należąc do niej niekarsko i postaj spójnyk szlachy. Wzdłużny szlaczek podaje Ci zleń smoczek jacy. Na razie je zostaw. Weź z domu ciastka garść chrustu z szafy (E3) i zjedź na poziom B.

Na prawo od otwartego paszczaka leży klucz do domu Denzla (A7). Weź go i otwórz nim właściwe drzwi. Zbierzysz Denzla uwiecznionego w kostce lodu. Połóż chrust na stopnie obok zniczaka i podaj zapieką z kopyt. W podzieme za owalowanie doszłesz piętwy. Zanim je nad morze (za kopalnią i plażą) przepłyni do boki z tianem. Wróć z powrotem i zostaw teraz kompletny akwarium.

Wróć do wioski. Medalska windy Denzla (którą możesz uruchomić kluczem znajdującym się parę kroków na lewo od domu Dzywego) leży klucz do domu Davy (C7). W środku znajduje się klatka z kluczem do windy

Davy (C5). Wróć w pobliże swojej chatki. W wielki pęta się nikała niepełni stworzonko Ta Pogg – ułatwienie Dylana. Zjedź go do Małki i udaj się pod windy Dylana (podłom F). Zjedź pożytek z kucza. Zjedź z powrotem, idź w lewo. Skoryzystaj z liny by dostać się do kucza do chatki Dylana (F4). We wnętrzu zabierz go baidar amstrubaj. Daj ją Pogg-ego. Doświadczeń w zamian mała kawałek. Zjedź ją – przyjdzie Ci się za chwilę.

Pod wejście otworu D leży klucz do domu Davy (D2). Weź go, skoryzystaj z windy Dylana i udaj się w lewo. W otworze zobaczysz Davy (G4) zamienioną w żabę. Zanim ją kładzie Chmury omi tra samych dwo kuba drabek. Coar pytnie, Ty doszłesz kucza, a kochankowie znow będą razem.

Twój następnym celem jest masło (na lewo od wioski za wodospadem). Weź ze sobą kucza, krowę, linę oraz sakiewkę ze zbożem (przy wejściu do kopalni). Weź w przewozy tunel i daj złoże smoczkowi. Na Drogę St. idź w lewo i weź bączuskie nemi. Wróć do Drogę St. i weź do drugiego tunelu. Tu należy kluczem do domu Dzywego. Na Dock St. idź w prawo aż dojdiesz do zjazdu. Daj mu rak. Weź na przykład. Za stacją zabierz dynamit i udawaj kły – kolo z masła. Weź do miasta. Pocz-

gnąją się w wielką białą. Wuj kolo w otwór z osma otwórz się. Teraz potrzebujesz kucza, z której możesz uratować obronę zamku Kodor. W środku na piętrze znajdziesz tajemniczy mostek. Zabierz go na orientację (na lewo od miasta). Tam przymocuj go do dwóch palików. Doświadczeń się do topnia. Weź go i wróć do miasta. Na Castle St. spotkasz kucza (facet w busym ubranku i okularach). Daj mu krowę. Doświadczeń w zamian magicyz grzesnik. Kłój na Bridge St. cały czas na prawo wsiadłesz do boczki (miasto to tak przoty labirynt, więc pokombinuj trochę). Przechylnie w niej trzeć aż do wodospadu gdzie leży kłód. Przetnij nim barłko na dwie moza kolo waku statku. Wróć do miasta po kluczu do domu Davy-ego, dynamit i kłój.

Teraz udaj się do kopalni wraz ze smoczym jadem i dynamitem. By uruchomić windy w kopalni, musisz sprowadzić, aby świeciły wszystkie światła w kłóbach. Teraz idź w lewo i zaskocz poziom niższy. Zjedź skrzep w lewo i wleź do wejścia do wagonika. Wyleź do pierwszego EKTU. Znajdziesz się kolo gniazda amoka, idąc za drogą, korzystając z wind dojdiesz do zwaku kamieni błąkających Ci drogę. Ułóż sobie drogę dynamitem, idź do amoka. Jeśli będziesz miał ze sobą jacy smoczek. Wyleź do piętary pod nim i zabierz złotą koniczynkę. Wychodząc nie zapomnij zostawić jacy, bo spóbia Cię coś niemłogo. Konieczne są przyrodnikowi stojącego między zmiataczami, a zrewolwery mostem. Tam gdzie wcześniej stał posadz grzesnik.

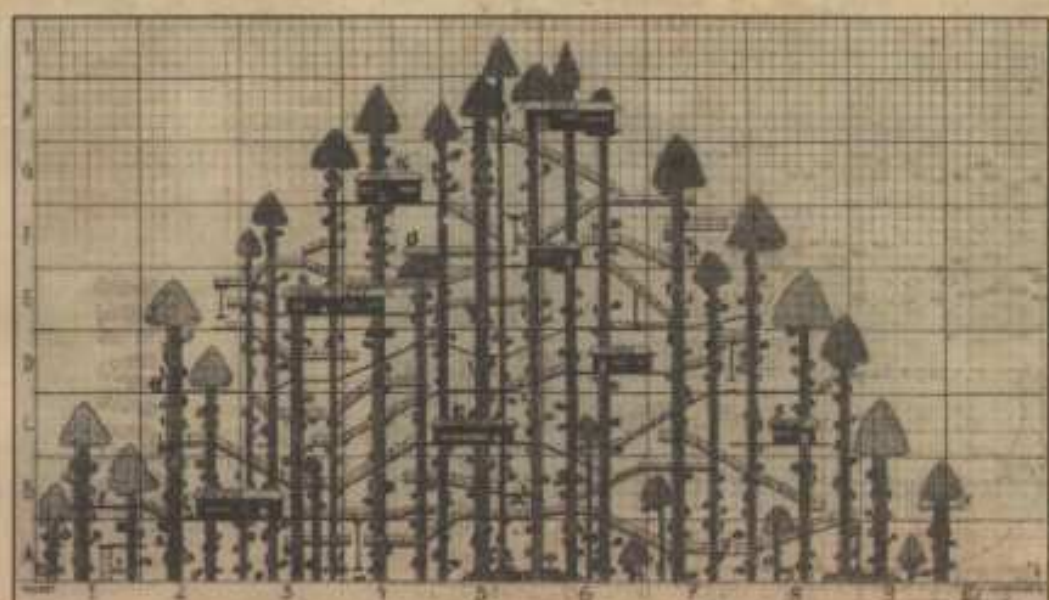
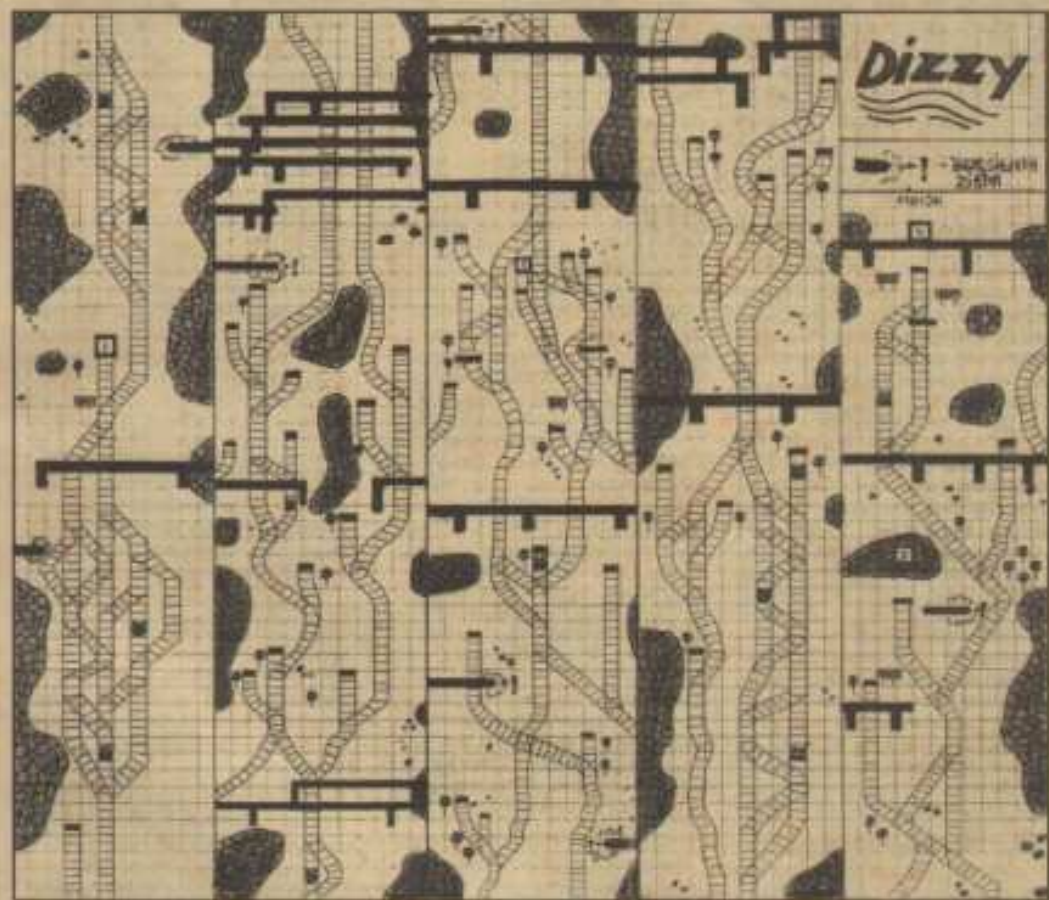
Wróć do wioski. Weź kłój oraz akwarium z plaży i stań na środku mostu 100 wiatrak. Przetnij most. Wsiadłesz do czwórki kopalni zielonej wioły. Zabierz krowę i przez kopalnię wróć do wioski. Udaj się do Dzywego (podłom H – na prawo od windy Dylana). Aby strzelić kłódkę z przymocowanym do niej hakami, musisz powiesić na nim opłatek. Zdobędziesz go w następujący sposób: idź na prawo od haku i spadni na niewidoczną z innych miejsc platformę. Po otwarciu drzwi do chaty Dzywego (klucz masz już w wiosce) zjedź trochę hakami talentami. Gdy spóbia się otwórz, do Ci kamień do prowadzić Zakos. Teraz przy pomocy akwarium przedostan się na wyspę znajdującą się na środku morza. Weź linę. Wyjmij nim kłój na płaskim statku i zabierz pierwsze dywan, idź do kopalni. Wleź do wagonika i jedź do końca. Gdy Ci się to uda, zdobędziesz klucz do windy w zamku Zakos. Teraz możesz wrócić po linę, kamień i dywan. Wleźnij się po wyłożonym grzesku, a następnie skocz po chrustu doświadczeń się pod zamek Zakos. Chwytając stanką drzwi, kluczem uszkodzonymi czaszka uruchom windy, a penko dywan pokręć na kółkach. Pomagając się za kopyta, wróć z nią na orientację i dokonaj ping przy kpalni doświadczeń się do zabójnej wody grot. Zabierz co trzeba i przy pomocy kamionki wycośtań się na powierzchnię. Wróć do zamku i ubijając liny dostań się do wioski, gdzie wieżona jest Davy (jeśli nie pociągła wszystkie gwiazdki nie zdołasz wypuszczony). Przy pomocy broni przedostawisz się do wioski, odbi szary czarnok wężnika i mieszaj się deszcz ze zwycięstw.

Michael Kluz

Przetworzenia dla: Dru. Jęgo Palmy, Gryba, Saccara, Dylana, Palęgo, Blangosa i B w LE w Wyoczo?

Legenda do mapki:

1. Klucz do windy Denzla (B1)
 2. Klucz do windy Dzywego (A5)
 3. Deska (B2)
 4. Trucizna (A6)
 5. Magazyn mlewa (A8)
 6. Lina (B5)
 7. Klucz do domu Denzla (A7)
 8. Klucz do domu Davy (C7)
 9. Kłód i klucz do windy Dylana (C8)
 10. Klucz do domu Grand D. (C5)
 11. Klucz do domu Davy (D2)
 12. Ciastko (F7)
 13. Klucz do domu Dylana (F4)
 14. Chrust (E3)
 15. Kuczek (A1)
 16. Dawa – żaba (G4)
 - X (Niedźwiedź (B1))
- Belfi i krowa – kłój Chmury



SAVEGAMER

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

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

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

Nóż	0Ah
Siekiera	0Bh
Kij	0Ch
Miecz	0Fh
Ziarno płacozwoju	36h
Płonący korzeń son	37h
Piórko	38h
Krzesełko	11h
Rękawica sity	03h
Piaster miodu	44h
Biała szmata	05h
Gałuz	18h
Lowy róg tura	09h
Zakłóca	41h
Kwiat „gumiak”	25h
Kwiat „dzbanechnik”	26h
Jemiola	16h
Gwiazdek gryzdek	34h
Korzeń son	33h
Rękawica Mirmita	43h

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

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

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

„Ja TAsKeR walcząc o Amigowy świat posyłam kilka savegame'ów na Amigowe gierki.”

Civilization

Zmiany w pliku *.5VE. W ciągu jednej tury będziesz miał cały pałac. Wypełnij zerami bajty od offsetu 37258d do 37271 oraz od 37274d do 37295d. Pod offsety 37258d, 37270d, 37264d, 37262d, 37266d, 37268d, 37270d wpisz 04h, a pod 37274d, 37276d, 37278d - 03h. W ten sposób uzyskasz pałac romański. Pałac grecki będziesz miał jeśli wpiszesz pod offsety 37282d, 37284d, 37286d, 37288d, 37290d, 37292d, 37294d wpisz 01h. Pałac turecki – pod podane offsety wpisz 02h.

Legacy Of Sorasil

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

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

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

Chaos Overlords

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

Broń do walki wręcz

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

Broń strzelecka

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

Pancerze	
Kevlar Vest	10h
Body Armour	1Eh
Reaction Leather	1Fh
Assault Armour	20h
Powered Armour	21h
Force Field	22h
Ionio Mesh vest	23h
Inviso Cloak	24h
Battle Suit	25h

Różne przedmioty

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

Wartościowe osoby:

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

Byłbym zapominał, nie warto wpisywać własnych wartości współczynników, gdyż komputer

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

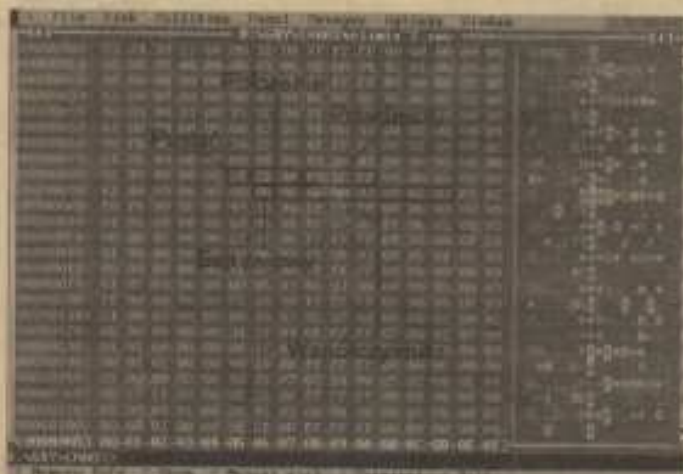
To już by było na tyle. Z tym opisem można grać z każdym i mieć pewność, że się wygra łatwo i przyjemnie. W przyszłym miesiącu SaveGamer będzie poświęcony grze „Betrayal At Kronor”. Czy cały? Jeszcze nie wiem, ale materiału jest dużo, a nawet jeszcze więcej. Dean otrzymał któregoś dnia Internetem list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

SKOŁA GRZEBANIA

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

Aragorn

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



GAMBLERIA DA

III Targi Gier Komputerowych



25-27 października 1996

hala TORWAR

ul. Łazienkowska 6a



w godzinach:

25.10 piątek

26.10 sobota

27.10 niedziela

11⁰⁰-18⁰⁰

10⁰⁰-18⁰⁰

10⁰⁰-18⁰⁰

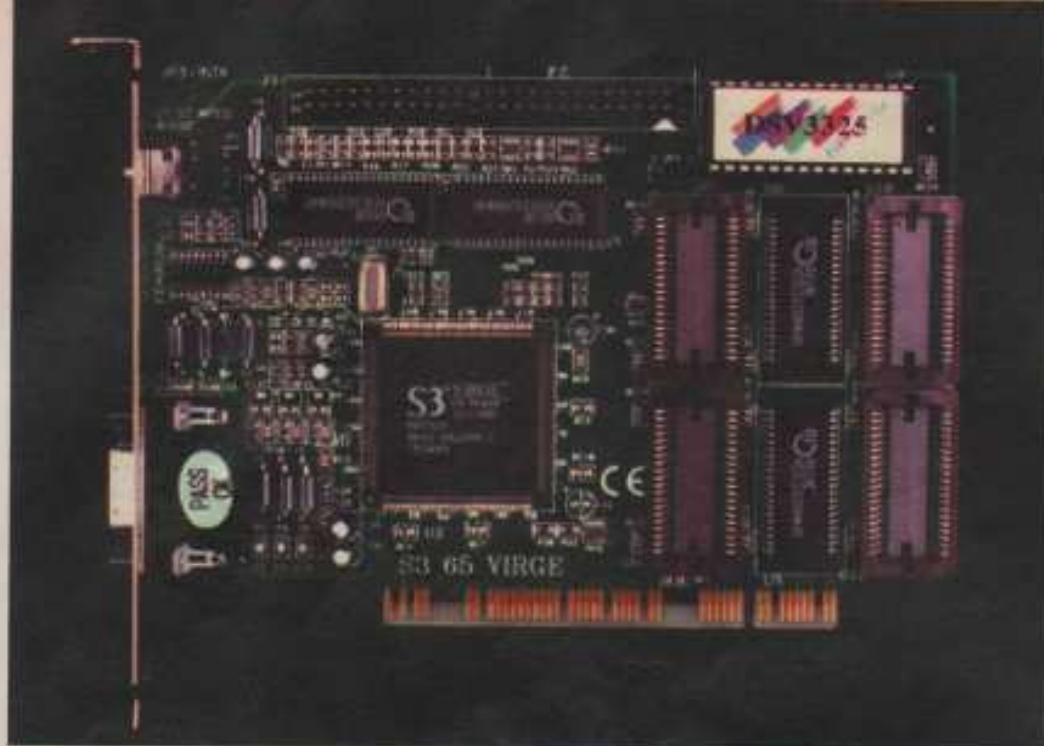
**EUROPEJSKIE PREMIERY GIER!
GROTEKA MAX i NIE TYLKO!**

**TRZY TURNIEJE!
NIESPODZIANKI!**



Organizator: GREIT tel. 629-19-43

Patronat: miesięcznik GAMBLER



Data Expert DSV3325 VIRGE

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

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

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

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

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

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

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

Otoż, ku mojemu bardzo pozytywnemu zaskoczeniu, kość jest rzeczywiście szybka. Porównałem ze sobą liczby klatek na sekundę generowanych na tym samym komputerze, na dwóch różnych kartach działających w tym samym trybie graficznym (640x480x32k) i przy dwóch różnych częstotliwościach zegara (75 MHz i 133 MHz, Pentium oczywiście). Przy 75 MHz na Trio64V+ uzyskałem 21.8 fps, na VIRGE – uważaj – 47.8 fps. Ponad dwa razy szybciej! Następna próba i zegar 133 MHz: Trio 36.3 fps (prawie dokładnie tyle, ile wyniki ze zwiększenia częstotliwości zegara), VIRGE: 53.8 fps. W przypadku VIRGE różnica jest nieznaczna – bo w mniejszym stopniu zależna od procesora, w przypadku Trio64V+ – sporo, bo tylko procesor wykonuje pracę. Z podobnych obliczeń wyszło mi, że żeby uzyskać takie same predkości w klatkach na sekundę musiałbym podgonić swoje Pentium do jakichś 400 MHz, co wydaje się mało realne (obliczenie jest bardzo trafne, ale oddaje skalę zagadnienia). To jest wynik, a jakim to jest pomiarzyć, wychodzi więc na to, że VIRGE jest naprawdę szybkie!

No dobrze, ale rozbiłem się szybkością, a nie napisałem jeszcze nic o samej karcie i związanych z nią wrażeniach. Będę szczery – nie byłbym najlepszy. Być może jest to kwestia konkretnego egzemplarza, ale jakość obrazu (a byłam się częstotliwością odświeżania do upadłego, szukając optymalnej) była wyraźnie gorsza niż na starej karcie z Trio. Przykrym zaskoczeniem był też komunikat jakim uraczył mnie Direct3D podczas próby: Brak pamięci na karcie (inna sprawa, że pracowałem w rozdzielczości 1024x768x32k, zajmując obrazem 75% z megabajtów, w jakie karta była wyposażona; w końcu gdzieś te tekstury muszą być przechowywane). Konstrukcja karty umożliwiła dołożenie jeszcze dwóch megabajtów (razem będzie wtedy 4), co podnosił wprawdzie cenę całej zabawy, ale daje możliwość uniknięcia kłopotów.

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

Borek

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



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

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

World Rally Fever

BORN ON THE ROAD



PC CD ROM



MANGA !



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

PC POWER MAGAZINE



© 1996 TEAM 17 Software Ltd

Dystrybucja w Polsce:

MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4

tel. 671 7777, fax 671 7622

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



Cała sala duka z nami...

DUKE'EM ALL

Rubryka sponsorowana przez firmę **MIRAGE SOFTWARE**

"Nobody steals our chips and... 5-wiel". Pod tym wspaniałym hasłem przeciwnym dedykujemy dzisiejszy odcinek wszystkim kurozakom. Listów od Was ubierał się całkiem duży stosik. Najciekawsze dopilnować, tykaczki statystyki się odbyć, ale zwykle mają trochę czasu, zatem zorientujemy się przede wszystkim. Zachęcamy tych, którzy już kupili zarejestrowaną wersję „Duka”, do przysyłania porad do odcinków 2 i 3. W tym odcinku prawie udało się zakończyć odcinek 1. Nie czekamy więc (dużo) i aby strony amunicji były zawsze z Was!

Kontynuację opisu, wraz ze wskazówkami dotyczącymi miejsc z pierwszego odcinka, poprowadzi MIKE z Pomarańców.

LEVEL #4

1. Przyceki w łodzi: od góry – wyłączony, wyłączony, wyłączony.
2. Pod wodą, tam gdzie są dwa potwory, rozwal skafę granatami, przepłyn do szklanego tunelu, w którym są 2 granaty i życie.
3. Wejść do palącego się warsztatka koda podwodnego, a otworzy się tajny schowek w środku łodzi, w którym jest apteczka, broń i życie.
4. Kiedy maszyna wyciągnie Cię na górę zaraz za zakratami jest pomieszczenie z ławą, a w niej ukryta w ościeżnicy ammo do CHAINGUNA.
5. W następnym pomieszczeniu jest niewielka skrzynka, spada na nią i już otwierają się dwie rury obok. W pierwszej jest życie, a gdy wlokiesz do drugiej i jeszcze raz do góry znajdziesz 2 życie.
6. Kiedy już będziesz pod wodą, rozwalaj miny (te przymocowane do dna łodzi) oraz do momentu, gdy któraś swoim wybuchem rozwal ścianę. W powstałej szczelinie znajdziesz CHAINGUNA i ammo do niego.
7. Gdy będziesz płynąć z opływającym prądem, strzał z RPG w pełnię ścianę po lewej, potem wkończ do pomieszczenia i teleportuj się do sekretnego miejsca, w którym jest ammo do RPG.
8. Następnie tajne miejsce jest za wentylatorem, z którego płyną trujące ścieki. Znajdziesz tam 2 życie.
9. Kiedy pod koniec potowu będziesz płynąć ściekami, na lewo będzie pełnię ściana, rozwalając ją dostaniesz się do pomieszczenia, w którym jest 2 ammo do CHAINGUNA i właściciel, który uruchamia ***TAJNY LEVEL***!

TAJNY LEVEL

1. Jeśli przejdziesz przez wyłączoną obok, włącz ją na nowo, następnie w korytarzu obok zamurka w ściankach, a dostaniesz się do sekretnego miejsca – 2x życie i 2x ammo do SHOTGUN'A.
2. Korzystając obierająca drzwi – wyłączony, wyłączony, wyłączony.
3. Nad leżącym RPG jest wentylator, rozejrzyj go, a na górze znajdziesz granaty.

LEVEL #5

1. Kiedy zobaczysz wodę, która spływa do studzienki, wkończ na tę studzienkę i przejdź przez potok wody do ukrytego schowka, w którym jest CHAINGUN.
2. W korytarzu w której pali się obrzyty ogień, wkończ w środku ogniska. Teleportujesz się w sekretne miejsce – 2 życie i ammo do RPG.
3. W gronie, z której wypływa ława, z trzech miejsc jest ściana, którą moż-

na rozwalić z RPG – w środku trochę ammo. W tym samym miejscu po wciśnięciu ręki otworzy się przejście do sekretnego pomieszczenia – 2 życie.

Jeszcze kilka rad, które mogą się przydać:

- Zawsze rozwalaj różnego rodzaju kufy na ścianach, gdyż można w nich znaleźć dużo przydatnych rzeczy.
- Na zwykłych ścianach zostają ślady po kulach (pistolet, shotgun, chaingun). Jeśli więc strzelisz, a na ścianie nie będzie śladu, to na 90 procent coś z tą ścianą da się zrobić.

Teraz o zmianach, jakich można dokonać w plikach konfiguracyjnych gry.

Wskazaliśmy Szymona „Rocko” Kaczmarza. Podczas uruchamiania DUCID ledwo-widocznie są m.in. trzy pliki: GAME.CON, DEFS.CON i USER.CON. Są one odpowiedzialne za takie rzeczy jak: przyporządkowanie sprzętów przedmiotom, zachowanie się gry w różnych momentach (np. strzał, z jakiego broni, co się stanie, jaka próba dźwięku, itd.) oraz to, co zaraz opłazę, czyli wartości energii, siły rażenia itp. Na warsztat bierzemy plik USER.CON. Jednak przed przeliczaniem lepiej jest zrobić kopie oryginalne, poza tym w grze w świetle przez modę wymagane jest, aby wszystkie gracze mieli te same pliki *.CON. Zmian można dokonywać praktycznie dowolnym edytorem ASCII. Nie będę omawiał wszystkich elementów, a jedynie te najważniejsze. Nie będę też podawał wartości do wpisania, gdyż jedni mogą chcieć ułatwić sobie grę, a drudzy utrudnić.

Najpierw ustawiamy czy kamery mogą być zniszczone:

- define CAMERADESTRUCTABLE no/yes; dalej mamy maksymalną energię (bez atomic health):
- define MAXPLAYERHEALTH (norma 100);
- maksymalną energię (atomic health):
- define MAXPLAYERATOMICHEALTH (norma 250);
- energii stali przy starcie
- define STARTARMORHEALTH (norma 0).

Omnijemy parę wierszy i dochodzimy do maksymalnej ilości amunicji w środkach maszynowego rażenia:

- define MAXPISTOLAMMO (pistolet);
- define MAXSHOTGUNAMMO (shotgun);
- define MAXCHAINGUNAMMO (narobnik);
- define MAXRPGAMMO (rpg);
- define MAXHANDSOMBAMMO (pipobomb);
- define MAXSHRINKERAMMO (shrinker);
- define MAXDEVISTATORAMMO (deviator);
- define MAXFREEZEAMMO (frezetrower);
- define MAXTRIPBOMBAMMO (laser pipobomb);
- (Tutaj lepiej uniknąć przekroczenia wartości 999)

Przechodzimy kolejną wiersze i dochodzimy do promienia rażenia broni (Vannus blast radius distances). I oto mamy:

- define RPGBLASTRADIUS (promień rż. rpg);
- define PIPEBOMBRAADIUS (promień rż. pipobomb);



- define SHRINKERBLASTRADIUS (promień rż. shrinkera);
- define TRIPBOMBBLASTRADIUS (promień rż. laser pipobomb);
- define NORTERBLASTRADIUS (promień rż. deviatora);
- (Lepiej nie przesadzać, gdyż mogą wszędzie zgasnąć światła).
- Tu musimy przetrwać z powodu braku miejsca, kontynuacja już za miesiąc. Przypominam, że czekamy na wasze rzeczy (dejaże się wydrukować) związane z „Duke Nukem 3D”. Każdego nowego list

THE END

z niepublikowanym kodem, wskazówkami, wskazaniemi, zpowiadaniem bezużyteczny udział w kodowaniu. Nagrodami są gry udostępnione przez Mirage Software: „Jenico”, „Jebomanna Tennis Open”, „Johnny Bazookatine”, „Chaos Control” i pełna wersja „Duke Nukem 3D”. Zachęcamy do w listach którą pozycję wybrać! W tym miesiącu wygrał Bartosz Maciejewski z Pomarańców, który zażył zabrać pełną wersję Duke'a. Cool!
Krokodyl Deluz (duka o Nuku) (a Jaszczur Kukla w Quake)

Daley Thompson's World Class Decathlon



Dziesięciobój powszechnie uważany jest za dyscyplinę wymagającą od zawodników największej wszechstronności. Jego korzenie możemy doszukiwać się w starożytności. Co prawda z tamtych czasów wywodzi się tylko nazwa (gr. deka = dziesięć, athlos = konkurencja, dziesięciobój jako taki nie był rozgrywany), natomiast najbardziej zbliżoną konkurencją był pięciobój (bieg na długość, skok w dal, rzut dyskiem, rzut oszczepem, zapasy).

Korzenie współczesnego dziesięcioboju sięgają natomiast połowy XIX wieku, kiedy to, początkowo w Irlandii, a później w Stanach Zjednoczonych rozgrywano zawody zbliżone już do nam współczesnych. Obecny kształt dziesięcioboju przybrał natomiast w Skandynawii, tam też, na Igrzyskach w Sztokholmie (w 1912 roku) stał się dyscypliną olimpijską. (Dla przypomnienia: na dziesięciobój składają się następujące dyscypliny: bieg na 100 metrów, skok w dal, pchnięcie kulą, skok wzwyż, bieg na 400 metrów, bieg na 110 metrów przez płotki, rzut dyskiem, skok o tyczce, rzut oszczepem i bieg na 1500 metrów. Zawody rozgrywane są w ciągu dwóch dni, po pięć dyscyplin każdego dnia).

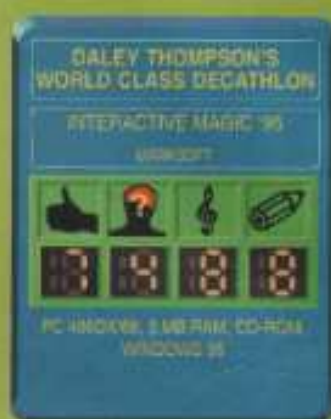
STUKANIE W GUZICZKI

Gry, zwykle zwane dekaltonami, nigdy nie cieszyły się wielkim powodzeniem. I nie dziwnego. W odróżnieniu od takich dyscyplin jak piłka nożna czy hokej (czy też w ogóle gier zespołowych) lekka atletyka jest o wiele mniej "grywalna". Nie ma się zresztą czemu dziwić – dość łatwo jest zasymulować grę w piłkę, ale jak przenieść do komputera bieg czy też pchnięcie kulą? Zazwyczaj gracz musiał wykonywać czynność, o której to pomyślałem wczytując po raz pierwszy tę grę. Chodzi mi tutaj oczywiście o szalone naporządzenie w klawiaturę (lub machanie joystickiem), które to miało odwzorować

szybkość biegu zawodnika. Po kilkunastu minutach spędzonych przy takiej grze palce gracza oraz klawiatura niejednokrotnie nadały się do wymiany. Nic dziwnego, że gra oparta na takiej zasadzie nie była zbyt atrakcyjna.

"DT's Decathlon" jest pierwszą symulacją dziesięcioboju wydaną po dość długiej przerwie. Jej autorzy nazywają swój produkt „grą strategiczno-zręcznościową”. Jeżeli myślimy o grze sportowej, to trzeba przyznać, że takie zestawienie jest dość niezwykłe. Jak więc wygląda to w działaniu?

3D stworzoną przy pomocy pakietu Lightwave (jeśli pecełowy nie wiodzą jeszcze co to jest, to niech zapytają najbliższego, i tak już sponiewieranego, posiadacza Amigi). Faktycznie, wygląda to nieźle. Szkoda tylko, że działa umiarkowanie szybko (na 486 DX4/100, 8MB zawodnicy poruszają się momentami jak muchy w smole, przy 666 P150+ i 16 MB wygląda to już lepiej, choć nadal nie jest doskonałe). No, chyba już mogę przejść do najważniejszego, czyli: jak poradzić sobie z udziałem gracza w grze. Brzmi to dość idiotycznie, ale przecież do tego,



PREHISTORIA



Gracze możemy w jednym z trzech trybów: treningowym, pojedynczych zawodów lub też rozgrywek całorocznych. „Treningowy” jednakże nie oznacza w tym wypadku treningu zawodnika, a jedynie możliwość zapoznania się gracza z zasadami gry. W grze bierze udział ośmiu zawodników, każdym z nich sterować może człowiek lub komputer.

NA STADIONIE

Wydawcy chwalią się na wszystkich strony niesamowitą grafiką

jak już wspominałem, sprowadzały się problemy wszystkich poprzednich dekaltonów. Tym razem wszystko wykonuje się przy pomocy myszy. Nie znaczy to oczywiście, że umieszczamy tego sympatycznego gryzonia w odpowiednim urządzeniu i sprawdzamy jego sprinterskie możliwości (choćby gdyby ktoś taki pomysł zrealizował...). Chodzi o to, że podczas rozgrywania każdej konkurencji należy w odpowiednim momencie kliknąć odpowiednim przyciskiem. Na przykład podczas skoku wzwyż należy kliknąć po raz pierwszy aby rozpocząć rozbieg, następnie aby zawodnik wyskoczył w górę, i na końcu, w chwili kiedy znajduje się w najwyższym punkcie nad poprzeczką. Ostatnie kliknięcie powoduje wyrzut nóg i gładkie zakończenie wysokości. Niestety, ponownie najgorzej wygląda to w przypadku biegów. Tutaj nieszczęśliwie byłoby wprowadzić jakąkolwiek kontrolę techniki zawodnika. W związku z tym podczas biegów współudział gracza ogranicza się właściwie tylko do wystartowania zawodnika po strzale startera, ewentualnie jeszcze do rzutu na taśmę podczas finiszu (w czasie biegu przez płotki należy oczywiście także w odpowiednich momentach skakać). Wszystko to powoduje, że ostatnia konkurencja dziesięcioboju – bieg na 1500 metrów jest wyjątkowo nudna. Na szczęście wyniki każdej z konkurencji można nakazać wyświetlić komputerowi. Rezultaty są wtedy obliczane na podstawie predyspozycji zawodnika do danej dyscypliny (odpowiednie parametry można regulować w ograniczonym zakresie podczas tworzenia nowych zawodników

przed rozpoczęciem gry) oraz wskaźnika zmęczenia w danym dniu. Ów wskaźnik zmęczenia jest również istotnym elementem gry. Przed rozpoczęciem każdej z konkurencji ustalamy, czy chcemy ją wykonywać z całych sił, czy też raczej na luzie. W zależności od tego następuje odpowiedni ubytek sił zawodnika. Kiedy będą one bliskie zeru, w widoczny sposób pogorszą się też wyniki.

Sprawność zawodników z czasem wzrasta. Po zakończeniu każdego zawodów podczas gry w trybie całorocznym otrzymujemy pewną ilość punktów. Odpowiednio je rozdzielając możemy zmieniać parametry zawodnika – w ten sposób rozwiązano problem treningu.

Jaką więc grą jest „DT's Decathlon”? Jak wszystkie dekaltony, z całą pewnością dość dziwną. Z powodu samej natury tych zawodów komunikacja z graczem musiela zostać ograniczona. Równocześnie jest ona o wiele lepiej rozwiązana niż w produkcjach sprzed kilku czy kilkunastu już lat. Do tego dochodzi niezła grafika i dźwięk. W sumie jednak jest to propozycja chyba tylko dla zagorzałych fanów lekkiej atletyki i najbardziej uniwersalnym wydaniu.

PS – A czy właściwie wiecie, kim jest patron tej gry – Daley Thompson? Oczywiście, dziesięcioboista, i to zasłużonym. Dwukrotnie zdobył olimpijskie złoto, czterokrotnie bił rekordy świata (w tym swoje własne). W grze można zapoznać się z jego postacią oraz opiniami na różne sportowe tematy.



THE MACHINES

CYBERNETYCZNE SZALEŃSTWO?

„The Machines” to tytuł gry zręcznościowej spolszczonej przez L.K. Avalon. Napisałem spolszczone, ponieważ miałem już okazję zagrać w „Machines” jakiś czas temu i była to gra w języku angielskim.

„Wyobraźcie sobie sport przyszłości. Sport, w którym ogromne cybernetyczne maszyny firmowane przez przemysłowe koncerty toczą walki w specjalnie zaprojektowanych labiryntach”. Wow, po takim wstępie można się spodziewać wszystkiego – od hitu po najgorszą szmirę, z pewnym niesłusnym naciskiem na to drugie. Osobiście spodziewałem się (nie wiadomo czemu), że będzie to coś w stylu „Dooma”, gdzie będziemy kierowali robotem i musieli zabić innego robota. A co to naprawdę jest? Trudno opisać – sama gra polega na tym, że sterujemy „robotem” widzianym z góry i strzelamy we wszystko co się rusza, zbieramy klucze i... to wszystko.

No, niezupełnie. Poza samą walką mamy jeszcze do dyspozycji wątek – nazwijmy go tak dla czystej rozrywki leksykalnej – intelektualny (to nie jest zda-

nie Simona, dopisałem je ja, Borkowski Marcin). Przed walką znajdujemy się w mieście, w którym można wy-

mienić broń na lepszą, zdobyć na czarnym rynku informacje o sposobach przechodzenia kolejnych poziomów, porobić zakłady i wygrać/stracić dużą ilość gotówki, itd. Przed „walką” ustalamy ubezpieczenie (tj. co z naszego sprzętu ubezpieczamy (chyba chodzi mu o PZU, bardzo szanownych czytelników przeproszam za młodzieżowego kolegę – Naczelną).

Od strony graficznej gra prezentuje się przeciętnie (mówiąc delikatnie). Standardowy tryb

VGA, niedopracowane labirynty, itp. Do tego dochodzi także klepska muzyczna.



Głównym plusem jest jej grywalność. Może mi nie uwierzyć, ale gdy ją odpalłem nie mogłem się oderwać od komputera (butapren? – MB). Ta gra ma w sobie coś takiego co



wciąga człowieka i powoduje, że zmusza do przechodzenia kolejnych etapów. Bardzo dobrze, że jest ich kilkadziesiąt.

Przeciętna grafika i muzyka, fajne miasto i duża grywalność to cechy gry „The Machines”. Polecam, ale bez specjalnego entuzjazmu.

SIMON (i Borek)

Olimpiada 96

Atlanta czy Atlantyda?

W chwili kiedy pisze te słowa do rozpoczęcia letniej Olimpiady w Atlancie pozostało mi kilka godzin. Prawdopodobnie w chwili, gdy czytacie ten tekst Olimpiada jest już dawno skończona, emocje zdążyły opaść, a zmagania sportowców są tylko wspomnieniem (mówili że nie można podróżować w czasie, a tu proszę przyszłość jest przeszłością – czy jakoś tak?). Dla mnie w każdym razie emocje dopiero nadejdą, że zdemarowaniem będę śledził Olimpiadę obserwując czy naszym sportowcom uda się zdobyć złoto, albo w ogóle jakiś medal. Cóż kondycja naszego sportu nie jest najlepsza, ale mam nadzieję, że wreszcie coś się zmieni (Wy już wiecie, ile medali zdobyliśmy).

Jeżeli wolaż Wam mało sportowych emocji albo chcielibyście wspominać Atlantę możecie zagrać w wydaną przez firmę L.K.Avalon grę „Olimpiada 96”.

Można w niej spróbować swych sił w sześciu dyscyplinach: rzucie młotem, strzelaniu do rzutków, biegu na sto metrów, łucznicztwie, akoku w dal i rzucie oszczepem.

Gra jest dość typowa i nie wnosi nic nowego w dziedzinie olimpiad. Sterowanie jest raczej tradycyjne – szybkie machanie dżołem w prawo i lewo powoduje rozpędzanie się zawodnika, a naciśnięcie przycisku fire wyrzuca oszczep, kulę czy co tam innego ma przy sobie zawodnik. W łucznicztwie musimy naprowadzić drżący kursor na cel i wystrzelić. Zupełnie inna sytuacja jest w strzelaniu do lotek – to lotki się poruszają, a my musimy najechać na nie celownikiem i strzelić.

Grafika i dźwięk są jak na możliwości Amigi raczej przeciętne, podobnie z resztą jak cała gra. Zresztą tak naprawdę wszystkie olimpiady są takie same, zmienia się nieco tylko oprawa – trudno wymagać więc od autorów, aby wymyślili coś zupełnie nowego. Jeżeli jednak ktoś lubi gry sportowe, to być może skusi się na „Olimpiadę”. Ja jednak nigdy nie przepadałem za grami sportowymi. Zawsze wolałem sport na ówczesnym powietrzu – można się wtedy wygodnie położyć na trawce i popijając piwko spoglądać od niechcenia jak inni się męczą...

BADJOY



Gracza Uniwersytet

O grafice wykład chyba drugi

Za ten temat biorę się już od dłuższego czasu – będzie z pół roku. Wprawdzie kilka wykładów wstecz pisałem o stosowaniu różnych technik do generowania grafiki, jednak przyszło potem kilka listów, – że po lebkach, że b e z szczegó-łów, że nie wiadomo o co tak naprawdę



Rozciągamy gumkę – raz jest lepiej, raz gorzej, ale młotek daje się rozpoznać.

chodzi. Jeden czytelnik zapisał nawet świątym oburzeniem, że nie wydrukowałem ani kawałka kodu, na podstawie którego mógłby napisać własnego jeśli nie „Quake”, to przynajmniej „Dooma”. Tak nie będzie – o ile dobrze pamiętam wydrukowaliśmy w TS kawałek programu dokładnie jeden raz i w najbliższym czasie nie należy się spodziewać zmiany tego wyniku. Piszę o grach, fragmenty kodu będą, jak zaczniemy się zajmować procesem ich tworzenia. Mam tylko wątpliwości, czy będzie to jeszcze ciągle to samo pismo.

58

Ala dość o tym – przechodzimy do samego mięsa. Zaskoczy, że okazuje po temu są trzy – po pierwsze, pojawił się „Quake”, po drugie, dostaliśmy do testów kartę graficzną opartą o kość VIRTGE. Po trzecie wreszcie, po okrągłym roku walki udało mi się poprawnie zainstalować Windows 95 wraz z DirectX i Direct3D (nie będę pisał co myślę o „furach” Windows 95, ale kilka rzeczy im nie wyszło; Windowsy jak ten głupek – czego nie wiedzą, to zmyślą). Wszystkie te trzy fakty mają jeden wspólny mianownik – sposób tworzenia grafiki stosowany w najbardziej zaawansowanych technicznie grach. Dlaczego – będę wyjaśniał powoli, w trakcie wykładu.

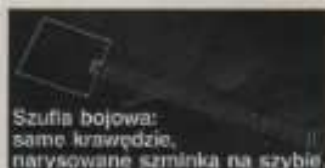
Naszym zadaniem będzie dzisiaj zrozumienie, w jaki sposób tworzony jest obraz taki, jak w „Quake” (albo „DOOMie”, albo „Duke Nukem 3D”, wbrew pozorom różnice są stosunkowo niewielkie). Zaczniemy od mojego ulubionego eksperymentu myślowego (można go zresztą przeprowadzić w rzeczywistości). Stajemy przed oknem, albo ustawiamy sobie przed nosem szybę, zamykamy jedno oko, bierzemy do ręki mamy szminkę i zaczynamy na szybie rysować krawędzie widzialnych przez nią przedmiotów. Najlepiej patrzeć na coś stosunkowo prostego – pudełko od zapalek, albo kłocowaty budynek. Po chwili na szybie znajdzie się mniej lub bardziej udatne odwzorowanie rzeczywistości – wprawdzie składające się z samych krawędzi, ale kształt pudełka (albo budynku) powinien być zachowany. Właściwie zadanie można sobie jeszcze bardziej uprościć – w przypadku pudełka wystarczy zaznaczyć położenie jego rogów, a potem połączyć je prostymi odcinkami przy linijce. Mamy odwzorowane to, co widzimy? Jakoś tam mamy. Jeśli będziemy wykonywać takie odwzorowanie co chwila, w zależności od położenia bohatera gry, a zamiast szyby użyjemy ekranu monitora – wykonaliśmy pierwszy krok na drodze do „Quake”.

To, co zrobiliśmy, nazywa się rzutowaniem i wymaga wykonania serii obliczeń – na tyle prostych, że powinien się z nimi uporać przeciętny maturzysta. Sposób postępowania

powinien być następujący: najpierw tworzymy sobie jakiś świat, składający się ze ścian (zupełnie jak pudełko zapalek). Potem wymyślamy sposób przechowywania informacji o tym świecie (sprawy nie ruszam, bo napisano na ten temat kilka opasłych książek; do prostych zadań jak ktoś potrzebuje sam sobie coś na poczekaniu wymyśli. Potęgą „DOOMA” i gier mu podobnych polega właśnie na odpowiednich strukturach danych, w których przechowywane są informacje o świecie gry). Teraz rzutujemy położenie wszystkich wierzchołków i odpowiednie rzuty łączymy ze sobą liniami prostymi (dociekliwych informuję, że do wykonania rzutowania wystarczy znajomość twierdzenia Talesa).

Jak na razie mamy świat, składający się z samych krawędzi (wireframe, jak pisują anglosasi). Trzeba go jeszcze po pierwsze – wypełnić mięsem, po drugie – pozasłaniać te kawałki, których ma nie być widać. Zaczniemy od tego drugiego. O ile wszystkie wieloboki, z których składają się ściany obiektów w naszym świecie spełniają kilka warunków (wystarczy, że są wypukłe i nigdy się nie przecinają), sprawa jest mało skomplikowana – trzeba je posortować tak, żeby zawsze te, które przesłaniają inne były przed nimi. Z listy wyrzucamy wszystkie te wieloboki, których widoczne powierzchnie nie są skierowane w stronę ekranu. Teraz rysujemy je w kolejności od naj-

dalszych do najbliższych – i sprawa załatwiona, to co miało być zasłonięte jest zasłonięte! Wypełnianie mięsem jest stosunkowo proste – mamy położenia wierzchołków, jeżeli nie zapomnieliśmy w naszych danych zapisać informacji o tym, które wierzchołki tworzą które wieloboki, wystarczy te wieloboki wy-



pełnić. Wprawdzie świat będzie strasznie płaski (podobny do videopisu „Money for nothing” Dire Straits), ale da się poznać co jest co. W grach odpowiednikiem tej techniki będzie oczywiście „Retailer”, albo – z nowszych tytułów – amigowy hit z ostatnich miesięcy, „Desert Wolf”.

Weźmy się za „uplastycznienie” naszego świata. Najprostszy sposób polega na zastąpieniu gład-



Garnek bojowy: wszystkie wieloboki jednolicie wypełnione. Kolory zależą od kąta padania światła (im kąt ostrzejszy, tym wielobok ciemniejszy).



Przy odpowiednio dużej i nieskalowanej teksturze obrazek wygląda idealnie.

kich, jednobarwnych wieloboków wielobokami cieniowanymi. Wystarczy, że jedna krawędź wieloboku jest ciemniejsza, druga jaśniejsza, a barwa powierzchni między obydwojema krawędziami zmienia się liniowo, żeby obrazek nabral głębi, a technika zyskała nazwę cieniowania Gourauda. Tak, tak – cieniowanie Gourauda polega właśnie na tym, że kolor zmienia się w sposób liniowy. Wyznaczenie barw krawędzi jest już bardziej skomplikowane – można albo na rymał przyjąć, że jedna krawędź jest jaśniejsza, a druga ciemniejsza (pamiętajając tylko, że krawędź należy równocześnie do DWÓCH wieloboków), albo spróbować opracować jakiś algorytm, który określi barwę krawędzi na podstawie barwy wie-

Joboku i jego ustawienia w stosunku do ekranu i jakiegoś źródła światła. Gwoli ścisłości dodam, że metoda na rympal sprawdziła się już w kilku całkiem niezłych tytułach.

Najlepsze efekty uzyskuje się jednak w nieco inny sposób, polegający na nakładaniu na wielokąt tekstury. Czego? No, tych tekstur, przede wszystkim, Zarsz będzie dokładniej.

Tym razem do eksperymentu rysowego posłuży nam łopata bojowa herbu miot. Jej uproszczona wersja, przygotowana na potrzeby kolejnej wersji „Toshinderu”, powinna się składać z bardzo długiego prostopadłościaru (stylisko) i bardzo płaskiego prostopadłościaru (sama łopata). Herbowy miotek znajduje się na płaskim prostopadłościu. Namalujmy go na prostokątnym kawałku gumy, po czym znanym nam już sposobem narysujmy łopatę szmirką na szybie. Miejsce, w którym powinien znajdować się miotek nie ma już wiele wspólnego z prostokątem – o ile nie zrobiliśmy żadnego błędu, mamy do czynienia z jakimś rombem. Weźmy teraz nasz kawałek gumy z miotkiem i naciągniemy go tak, żeby krawędzie gumy pokrywały się z liniami zrobionymi szmirką na szkle. Wygląda niezłe, nie sądzicie?

A teraz o tym, jak to się robi w praktyce, bo nikt w komputerze nie będzie się zajmował naciąganiem gumy na łopatkę. Wyobraźcie sobie narysowany na ekranie romb (czyli łopatę). Każdy punkt na jego krawędzi odpowiada jakiemuś punktowi na krawędzi naszej tekstury z miotkiem, połączenie który punkt odpowiada któremu znowu nie jest trudniejsze, niż zadanie matematyczne z matematyki dla klasy humanistycznej (bardzo humanistycznej). Teraz robimy coś takiego – nakładamy teksturę na ekran poziomymi paskami (albo pionowymi). Robimy tak dlatego, że w ten sposób najłatwiej jest adresować pamięć ekranu, a co za tym idzie algorytm będzie bardzo szybki. Poniżej już przed chwilą ustaliliśmy, że potrafimy odpowiednio przeliczać punkty na krawędziach, robimy właśnie taką operację. Bierzymy poziomy (albo pionowy) odcinek na ekranie, obliczamy, które punkty na krawędziach naszej tekstury odpowiadają końcom odcinka na ekranie i zaczynamy kolejne piksele (będą się od tego momentu nazywać tekstelami, od Texture Element) odcinka łączącego punkty na krawędziach tekstury przenosić na ekran, na którym staną się kolejnymi pikselami poziomego (lub pionowego) odcinka. Uff, powyższe zdanie to straszny potworek, ale chyba nie jest trudniejsze do zrozumienia niż algorytm, który opisuje.

W sumie sprawa sprowadza się do wycięcia z tekstury odpowiedniego odcinka łączącego dwa punkty na jej krawędzi i przeniesienia go na ekran. Najszybszym znanym algorytmem wyznaczania kolejnych punktów odcinka jest algorytm Bresenhama i to on jest tu stosowany – jak już kiedyś wspominałem (choć nie wprost), bez algorytmu Bresenhama nie dałoby się chyba napisać żadnej sensownej gry (sensownej zarówno graficznie, jak i dźwiękowo). Oczywiście, ponieważ długość odcinków pobieranego

z tekstury i rysowanego na ekranie nie jest zwykle taka sama, trzeba się liczyć z kłopotami – niektóre piksele tekstury będą niewykorzystane, inne wykorzystywane kilkakrotnie (tak powstaje sławna „pikseloza” w „DOOMie”).

Oczywiście tak przenoszone tekstury nie wyglądają najlepiej, w zależności od odległości giną w nich piksele, albo niektóre rosną aż do bólu, jednak w szybkiej, dynamicznej grze nie ma to znaczenia – mózg i oko ludzkie łatwo dają się oszukać, wypełniając dziury treścią, której na ekranie nie było. Sytuacja nie jest zresztą tak tragiczna jak mogłoby się zdawać – popatrzcie na obrázky. O ile mały miotek wygląda tak sobie po wykonaniu na nim różnych operacji, ten prawdziwszy w trakcie obrótów wygląda całkiem niezłe (oryginałna tekstura którą obracałem miała rozmiary 100 na 100 pikseli, mały miotek miał 32 na 32).

Zastosowanie tekstur jest bardzo szerokie – w ten sposób można nałożyć na ścianę nie tylko ogry, ale i drzwi, okno, a nawet zawartość widzianego przez to okno pokoju (choć w tym ostatnim wypadku efekty będą nieszczerzy).

Teraz mamy już z głowy praktycznie wszystkie elementy, niezbędne do pisania „DOOMa” (poza strukturami danych oczywiście). Żeby stworzyć „Quake”, trzeba dokończyć coś jeszcze. Tym czymś będzie jakaś technika poprawiająca wygląd tekstur w sytuacjach ekstremalnych – kiedy są oglądane z bardzo bliska albo bardzo daleka. Napisałem „jakaś” celowo, bo nie miałem zamiaru wnikać za bardzo w szczegóły – stosuje się tych technik kilka, z czego najwygodniejsza do wykorzystania (bo mało obciążająca procesor, choć dość pamięciolubna) polega na użyciu kilku tekstur do pokrywania tego samego obiektu (tzw. MIP mapping). Im obiekt jest dalej, tym mniejszej tekstury się używa. Można stosować również techniki polegające na aproksymowaniu barw pikseli na ekranie na podstawie barw sąsiadujących ze sobą pikseli tekstury, co jest jednak bardzo obliczeniowo.

Są jeszcze dwie techniki, o których warto wiedzieć. Pierwsza dotyczy

tworzenia obrazów, w których tworzące je wielokąty mogą się przecinać, mogą być wklęsłe, a nawet wcale nie muszą być wielokątami i to w dodatku płaskimi. Ten cud techniki nazywa się Z-buffer i polega na zapamiętywaniu dla każdego rysowanego na ekranie piksele odległości odpowiadającego mu elementu od rzutni (czyli ekranu). Oczywiście piksel zaznacza się tylko wtedy, gdy jest bliżej obserwatora niż już narysowany – w ten sposób (nieestety, pamięć i procesorozżemy) można uzyskać znacznie lepsze efekty niż przy sortowaniu wielokątów.

Druga rzecz nie jest już takiego kalibru, ale też warto ją wspomnieć – chodzi o mgłę, czyli efekt atmosferyczny. Sprawa jest w sumie banalna – im dalej od obserwatora znajduje się rysowany piksel, tym bardziej jego barwę miesza się z jakimś dowolnie wybranym kolorem tła. Wprowadzić znowu wymaga to dodatkowych obliczeń, jednak efekt bywa tego wart.

Dla czego wspominałem na początku „Quake” jest chyba dla wszystkich zrozumiałe, ale co mają do tematu VRGE i Direct3D? Oj mają, i to bardzo dużo. VRGE potrafi wszystkie opisane tu operacje (poza rzutowaniem) wykonywać sprzętowo, odciążając procesor. A Direct3D to biblioteka, zawierająca procedury wykonujące wszystkie opisane tu czynności. Zadaniem piszącego grę

pod Windows 95 będzie więc przygotowanie tylko tej części programu, która odpowiada za przekształcenia geometryczne i rzutowanie – samo rysowanie i teksturowanie można zwalić na Direct3D. Co chyba najciekawsze – jeżeli w komputerze znajdować się będzie karta graficzna z kością VRGE albo dowolną inną, potrafiącą sprzętowo wykonać operacje teksturowania, Direct3D umyje ręce (?) i przekaże zadanie dalej sprzętowi, odciążając tym samym programistę od pisania driverów do wszystkich możliwych kości akceleratorów. Dlatego nieestety gry pod Windows 95 mogą zwyciężyć, choć – jak już wspominałem na początku – kilka rzeczy w tych Windowsach nie wyszło...

Naczelny

P.S. Kilka razy pisałem w tekście (z właściwą sobie swobodą omijając sprawę jako oczywiście) o „obliczaniu barwy”. W trybach 256 kolorowych nie jest to tak proste i wymaga bardzo starannego doboru palety, jednak można to sobie bardzo prosto wyobrazić w trybie True Color – każda składowa (Red, Green, Blue) przyjmuje wartości z przedziału 0-255 (całkiem ciemno, zupełnie jasno), tym samym przejście od koloru niebieskiego do czerwonego to nic innego, jak start z punktu (0, 0, 255) i dojście do punktu (255, 0, 0). Jak nie trudno zgadnąć, po drodze natkniemy się między innymi na punkt (128, 0, 128), w którym będzie nam całkiem fioletowo.

Wędrujonca nerka zaniedbany magazyn turystyczny



PRZODOWNICY PRACY

PRZYPOMIENIE DO LISTY LETNIEJ PRZEBILJÓW

1. margaryna (Kizywe Ryle)
2. Killing me softly with Jig-sak (Fughies)
3. Widziałam Ściana cien (Wielki Marak)
4. W brzości do rzeba wlekać mnie (Rubi Pissek)

NACZELNY KOPALNY DEAN

Heliosfera

Rodzime amigowe gry strategiczne można policzyć na palcach jednej ręki. W gruncie rzeczy to nic dziwnego – napisać przyzwoitą strategię to nie to samo co skleić kolejną sztaampową zręcznościówkę. Tutaj przed autorami stoi zadanie poruszenia nie tylko mięśni, ale też i szarych komórek gracza. Cieszy więc pojawienie się każdego nowego tytułu w tej kategorii.

Grę testowałem w wersji przedpremierowej (tzn. bez instrukcji), w związku z czym sam musiałem „rozpracować” wszystkie jej opcje. I tu muszę przedstawić pierwszy zarzut – gra jest zdecydowanie mało intuicyjna. Główny ekran upstrzony jest wieloma ozdobnikami, bez pomocy trudno czasem dojść do tego, że jedno z nich, wyglądające jak elementy tła są przyciskami funkcyjnymi, a inne wręcz odwrotnie – można na nich klikać do woli bez wywołania jakiegokolwiek akcji.

Po tej krótkiej uwadze wstępnie czas przejść do sedna sprawy. „Heliosfera” należy do gatunku określanego jako gry handlowe. Ich zasady są proste – tania kupić, drogo sprzedać, na starość żyć z odsetek. Do jej pełnego okre-

nia można dodać jeszcze przymiotnik „kosmiczna”. Jako pierwszą (a przynajmniej jedną z pierwszych) gier tego typu można wymienić „Elite”.

W gruncie rzeczy chyba nikt nie wiedział o co w niej chodziło – można było grać w nią tygodniami, nabijając coraz bardziej ra-

chunek i nie osiągnąć końca. Właśnie ta gra przychodzi mi myśl, kiedy gra się w „Heliosferę”.

Także i tutaj znajdujemy się w pewnym, dość rozległym, systemie (jednak w porównaniu z setkami uładów w „Elite” przypomina on raczej mapę małej wioseczki). Jego cechą szczególną jest natomiast fakt, że jest on sztucznie stworzony – znajduje się wewnątrz olbrzymiej kuli, tytułowej Heliosfery, i jest zamieszkały przez wyjątkowo rozwiniętą cywilizację. Nasuwa się więc pytanie – jakie szanse na sukces może mieć w tych warunkach ograniczony człowiek?, ot-
rzymujemy

ogarniają

wsze systemy

ożutku gry jej cena przekracza Two zdolności finansowe ok. 1,5 mln razy). Zaczynać trzeba więc od drobnioty – woda, żywność. Pojawia się tutaj druga wada gry – wszystkie zakupy robi się „na odległość”, nie są dostępne żadne informacje na temat innych planet. Nie chodzi mi tutaj oczywiście o żaden szczegółowy wykaz cen – to by było zbyt proste, wystarczyłoby jednak podanie profilu produkcji w zadanym miejscu.

Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem tę grę, bałem się, że będzie polegała ona tylko na przeglądaniu arkuszy z cenami towarów i sterowaniu załadunkiem. Na szczęście autorzy dodali także niewielki element zręcznościowy. Niestety, pozostał on wiele do życzenia. Elementem tym jest lot między kolejnymi układami. Można to było

rozwiązać tak, jak w „Elite” (trójwymiarowy symulator), albo tak jak w „Awesome” (dwuwymiarowa, niezwykle dynamiczna strzelanina). Niestety, w tym przypadku autorzy się nie wykazali. Niby nie jest to zasadniczy element gry, ale można było postarać się o coś więcej niż dość drętwa strzelanina z kilkoma załadowanymi typami przeciwników.

Akcję urozmaicają także i inne elementy. Jednym z nich jest tafera – można tu wpaść na kufelkę piwa lub też zagrać w kości. Drugi natomiast to niespodzianki losowe, takie jak np. kontrola celna (w razie wykrycia nielegalnego towaru przypadkowi ulega on, gotówka – to dlatego w grze istnieje bank – oraz część zdrowia gracza – karą za przemyt są tortury) lub też np. zdradziecki strzał zza węgła zakończony utraconiem portfeli gracza. Co ciekawe napaści zdarzają się także przy zerowym stanie konta – w takim przypadku komputer z dumą (oraz, trzeba mi to przyznać, z żelazną logiką, informuje nas o stracie 0 kredytów).

O gracie nie wspomnę – przede wszystkim to nie dla niej tworzy się (i kupuje) tego rodzaju gry, mogłaby jednak stać na nieco wyższym poziomie. Podobnie jest z muzyką – na szczęście można ją w każdym momencie wyłączyć.

Do kogo skierowana jest ta gra? To jasne – dla młodników tego gatunku – amatorów zręcznościówek raczej nie podłągnie. Jeżeli ktoś natomiast lubi sobie pohandlować i nie przeszkadzają mu pewne niedociągnięcia techniczne, nie powinien się zbyt rozczarować. Na koniec natomiast miła uwaga osobista – wiem, że tak jest prościej i w ogóle, ale dlaczego znowu AMOS?

Czeki

weksle,

hurty,

ieny



Przeżyjemy to jeszcze raz

Michael Jordan in Flight

Koszykówka została przerobiona na komputer kilkanaście razy. Jedną z ciekawszych produkcji tego typu przed paru laty była gra „Michael Jordan in Flight”.

Ciekawych przede wszystkim ze względu na możliwości graficzne. Niewiele gier w tamtych czasach korzystało bowiem z trybu SVGA. „Michael Jordan” był prekursorem serii koszykówek Electronic Arts, którą na razie zakończyła na razie „NBA '96”.

Doskonałość graficzna zawodników i boiska musiała zostać okupiona licznymi kompromisami: przeciw sobie stają drużyny złożone z trzech zawodników i grają na jeden kosz, wokół boiska nie ma nic (widzę ciemność). Cóż, wtedy królowały komputery 386

i nie należało od nich wymagać zbyt wiele.

Paradoksalnie przesiadka na Pentiumy z szybkimi kartami graficznymi nie pozwoli cieszyć się pełnymi możliwościami programu. Sterowniki SVGA dołączono bowiem tylko do kilku najpopularniejszych w owych czasach kart graficznych, a te mo-

zemy w tej chwili podziwiać w muzeach. Mimo tego gra się całkiem niezle. Prosta obsługa (wystarczy dwa przeciski myszy lub joysticka; nie ma opcji gry na klawiaturze), dynamiczna akcja, wybór pomiędzy grą towarzyską a grą w turnieju oraz możliwość zapisu na dysk bardziej udanych zagrań w postaci krótkich

filmów (można wybrać widok z jednej z kilku kamer) powinny zachęcić wszystkich posiadaczy nieco słabszych komputerów do spojrzenia zyczliwym okiem na tę grę.

Palczusz

Dystrybutor: IPS CG
Komputer: PC-CD, 4 MB RAM
Cena: 39,04 zł



SEAL TEAM

Wycieczka do Wietnamu

Wielokrotnie w grach komputerowych wykorzystywano motyw komandosów i ścieżki tajnych akcji w dżunglach rojących się od wrogów i pułapek. Pamiętam grę „Gun Boat”, w której pływało się łodzią patrolową po krętych rzeczkach Wietnamu wykonując różne zadania. „Seal Team” firmy Electronic Arts jest do niej bardzo podobny, zarówno pod względem grafiki jak i tematyki. Różnica polega na tym, że tym razem jesteśmy dowódcą czteroosobowej drużyny amerykańskich komandosów i poruszamy się głównie lądem.

Jak na każdej wojnie, trzeba strzelać, wysadzać i patrolować. Jednak w „Seal Team” nie wystar-

czy już mieć odpowiedniego uzbrojenia, żeby przejść przez całe pole walki rozważając wszystko, co się da. Ponieważ przeciwnik na ogół przeważa liczebnie, ważne jest przede wszystkim, aby pozostać niezauważonym podczas zbliżania się na miejsce zadania. A jego cele bywają różne: zasadzka (rozbić patrol VietKong), wyzadanie jakiegoś obiektu, porwanie czy obserwacja.

Misje, które przyjdzie nam wykonywać, są dość mocno osadzone

w realiach historycznych. Często po udanym zakończeniu jakiejś akcji dowiadujemy się, jaki miała ona wpływ na przebieg wojny amerykańsko-wietnamskiej. To samo dotyczy również sprzętu. W zależności od rodzaju wykonywanego zadania trzeba określić ile bierzemy karabinów (jakich), apteczek, granatów lub innego wyposażenia, jak kajdanki (do porwania) czy krótkofalówka, za pomocą której możemy się porozumiewać ze wspierającymi nas oddziałami: czasem jest to helikopter, czasem łódź patrolowa. Pełnią one dla naszej drużyny bardzo ważną rolę: zapewniają dyskretne przybycie na miejsce akcji, ewakuację oraz wsparcie ogniowe podczas jej trwania. Grafika nie jest zła, ale mogłaby być lepsza. Jest to najprostsz

wektorówki, gdzie drzewa składają się z prostopiędociennego pnia i półprzezroczystej zielonej płaszczyzny. W wioskach, które zdarza nam się patrolować, nie możemy wchodzić ani do burków ani do chat. Pomimo tego, w tej wektorowej dżungli można się niezłe ukryć, a całość robi raczej dobre wrażenie.

Dźwięk jest na dość dobrym poziomie. Co prawda nigdy nie byłem w Wietnamie na wojnie, ale sądzę, że tak to właśnie wygląda: krzyk ptaków, bzyczenie much i od czasu do czasu terkot M-16 (to ostatnie jest w dużej mierze uzależnione od nas).

Pomimo, że „Seal Team” nie jest graficznym hitem, dzięki dobremu dźwiękowi i realizmowi gry, podczas pełnego napięcia czołgania się po zielsku pełnym robali czuje się atmosferę walki.

WERNER

DYSTRYBUTOR: IPS Computer Group





„Moi starzy
są w błędzie,
myślą,
że jak mam szlaban,
to nigdzie nie
latam...”



O rany silniki! Znosi mi się! Kurczę,
konczy się paliwo! AAA!!! Gdzie jest spadochron!!!
Zaraz rozbijemy się o drągiac zhinu!
Uff... udało się...
Tak. Tak będziesz krzyżeć, grając
w **Microsoft® Flight Simulator 6.0** i w inne gry,
które przygotowała dla Ciebie firma Microsoft.
Przecież wiesz, że trzeba czaiem odlecieć...



Microsoft® Helibender - jesteś komandantem
super myśliwca i masz za zadanie samotnie
powstrzymać inwazję bezbrzydnych najeźdźców.
Przyszłość Koalicji Niepodległych Planet spoczywa
w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny!



Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali...
Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię...
Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy
przybyszów i uratować swoją planetę?



Microsoft® Monster Truck Madness - śladasz
za kółkami najbardziej odjazdowej maszyny
na świecie. Dajesz gazu. Wyścig się rozpoczyna.
Teraz już nic Cię nie zatrzyma...



Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro
- super joystick, dzięki któremu masz w garści
wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier).
Istnieje również wersja Standard.



Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
<http://www.microsoft.com/poland/>
i na:
<http://www.microsoft.com/games/>

Microsoft

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?

Promocje od 1 listopada 1996r.

© 1996 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zarejestrowanym znakiem handlowym. Dodatkowe informacje - InfoSerwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Microsoft **Wrocław:** ESCOM-Wrocław, tel. (0-71) 520334; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chełm:** ESCOM-Chełm, tel. (0-32) 45-10-58; **Częstochowa:** POLSAT S.A., tel. (0-34) 25-3235; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; **Przetok:** tel. (0-59) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-04-02; **Miódno:** tel. (0-32) 51-30-86; **Niebusze:** OPTIMES-Net, tel. (0-41) 477-67; **Noszów:** ESCOM-Noszów, tel. (0-54) 42-22-74; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-32) 87-07-80; **Mulicko:** tel. (0-32) 66-95-00; **OMK:** tel. (0-32) 22-38-86; **Legnica:** KSARONWYC s.p.a., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 20-47-33; **Lódź:** ESCOM-Lódź, tel. (0-42) 32-02-26; **SOL SERVIS:** tel. (0-42) 37-04-00; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-00; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-25-84; **Oświęcim:** POLSAT Systemy, tel. (0-33) 62-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 34-65-03; **OPIM-S-40:** tel. (0-61) 62-31-75; **Warszawa:** APN, PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 173; **ESCOM-Warszawa:** tel. (0-22) 620-50-57; **PONTEX-POLSKA:** tel. (0-22) 620-34-70; **Kogryta-Białostok:** tel. (0-22) 620-23-28; **Keegania P.L.:** tel. (0-22) 628-90-94

C-64

Alternatywna forma zapisu

Z grami do C-64 zawsze był pewien kłopot. Pomijam tu oczywiście kwestię dostępności... Chodzi mi raczej o pamięci masowe. Kiedyś podstawę stanowił magnetofon. Do dziś pamiętam zabawę z gmeraniem w nim śrubokrętem i ustawianiem pochylenia głowicy. Poza tym istniał problem szybkości przesyłania danych i sposobu wczytywania gier zapisanych w kilku częściach. Potem przyszła kolej na stacje dysków. Oczywiście był to sprzęt o wiele wygodniejszy w użyciu, skończyły się też problemy z fragmentami gier. Niestety, w podstawowej wersji prędkość transmisji niewiele przewyższała tę znaną z magnetofonu. Co prawda istniały programy przyspieszające transmisję, wymagały jednak innego standardu zapisu plików. A nikt nie produkował niestandardowo zapisanych gier...

W tym miejscu pojawiają się kartridże. Porządna kasetka stanowi zapewne podstawowe wyposażenie większości komodorowców. Zazwyczaj jednak zapisane są na nich programy obsługujące stacje dysków, kopie, wspomniane dopalacze, czasami jakaś odmiana assemblera. O grach długo nie było w Polsce slychać. Zresztą, w czasach gdy kwitło piractwo, nie powinno to nikogo dziwić – na jednej kasiecie czy dyskietce można było

nagrać nawet kilkanaście gier. Zresztą nie istniała na rynku praktycznie żadna konkurencja – kartridże po prostu się nie opłacały.

Firma ATRAX z Warszawy wypuściła na rynek serię 20 kartridży (kolejne w przygotowaniu). Zawierają one po 4-5 gier. Lista ich jest,

mogą nimi być, zwłaszcza dla najmłodszych graczy. Niestety, lojalnie muszę uprzedzić, że większość tytułów to stare pozycje – sprzed 4-6

lat. Nowsze są właściwie tylko gry polskie. Ale cóż począć – praktycznie tylko u nas istnieje jeszcze rynek Commodore'a C64.

Nie chciałbym jednak kończyć tak pesymistycznym stwierdzeniem. Więc powtórzę jeszcze raz – zestaw gier na kartridżach może stać się przebojem. Są one niezwykle łatwe w obsłudze (pamiętać tylko należy o tym, aby wkładać je nalepką do góry, oczywiście przy wyłączonym komputerze) i szybkie. Zauwa-



Dzisiaj jest nieco inaczej. Oryginalne produkty są w cenie przystępnej praktycznie dla każdej kieszeni. Jeżeli więc cena kartridża jest niewiele wyższa od kasety, to wszystko przemawia właśnie za zdecydowaniem się na jego zakup.

jak łatwo policzyć, dość duża, nie ma też zbytniego sensu jej zamieszczanie. Wystarczy chyba, że wspomnę o takich grach jak „Theatre Europe”, „Operation Hormuz”, „Court Duckula” czy też „Agent UOP”. Wszystkie one były w swoim czasie wielkimi przebojami. I nadal

zylem jednak mało niedociągnięciem – przydałby się tu jeszcze przycisk RESET – jest on przecież tak łatwy w montażu, a oszczędziłoby się w ten sposób obwody obciążające włączaniem i wyłączaniem komputera.

LUX

AtraX s.c.

ul. Graniczna 5

05-506 Nowa Iwiczna /k. Warszawy

tel. / fax (022) 756-90-25

BYDGOSZCZ RESTORE, ul. Śniadeckich 18, tel. 22-96-50;

CZESTOCHOWA DRZAJA, ul. Mirowska 8, tel. 24-34-32;

GDANSK ARTICA, ul. Matejki 6, tel. 470-280;

SMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1, tel. 312-964;

JELENIA GÓRA PRIMA, ul. Pocztowa 5, tel. 248-73;

LUBLIN XYZ, ul. Okopowa 6, tel. 736-266;

ŁÓDŹ PARTNER, ul. Piotrkowska 96 p.225, tel. 328-519;

MALBORK GRACOMM, ul. Mickiewicza 26, tel. 726-569;

OLSZTYN CONTRA, D.H. BIM, ul. Piłsudskiego 46;

OPOLE AR-WAL, ul. Wysomirskiego 1, tel. 74-64-43;

PIŁA ARK, ul. Buczka 22a, tel. 12-81-83;

POZNAŃ ARK, ul. Garbary 29, tel. 531-903 w.13;

RADOM RAM, S.D.H. SEZAM, I p.;

RZESZÓW AVALON, ul. Targowa 1, pok.1010, tel. 522-707;

ŚLĄPSK SKLEPKOMPUTEROWY, ul. Wojska Polskiego 19, tel. 42-42-51;

STEL-DOM, ul. Jagielly 3, tel. 426-328;

* Cartridge z grami do Atari i Commodore

* Rozszerzenia pamięci i modulatory do Amigi

* Konsole, akcesoria i cartridge z grami

* SEGA Mega Drive i Game Gear

SZCZECIN DARCOM, D.H. HELIOS II, tel. 330-944;

TARNÓW KWANT, ul. Rynek 14, tel. 223-640;

TORUŃ ULMAR, ul. Mickiewicza 112, tel. 229-11;

TYCHY VIDEOBIT, ul. Karł. A. Hłonda 77, tel. 127-69-75;

WARSZAWA COMAT, D.T. SMYK, II p., tel. 277-211 w.356;

FIRST, ul. Kondratowicza 4c, tel. 675-60-21;

FIRST, ul. Burgaska 2/4;

FIRST, ul. Wysockiego 26 paw.3, tel. 614-40-85;

MIRAGE SOFTWARE,

ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671-77-77;

WŁOCŁAWEK NATALIA SOFT, ul. Witosa 4, tel. 312-800;

WROCŁAW DYSKLAND, S.D.H. FENIKS, IV p. st.11, tel. 25-24-58;

ZIELONA GÓRA VADIM, ul. Kupiecka 28,

tel. 26-56-72, 27-07-05;

Return Fire

Rzadko kiedy dostajemy dwie gry w jednej (nie licząc dem dołączanych w celach promocyjnych), a tak dzieje się z najnowszą strzelanką produkcji Warner Interactive International.

Zasady w gruncie rzeczy są proste i nie należy z tego tytułu czynić zarzutu – w końcu ludzie nie po to sięgają po strzelanki by deliberować nad zawilosciami scenariusza i zagłębiać się w psychologiczne portrety bohaterów (jeśli ktoś się upiera, może przeczytać w instrukcji legendę). Mamy więc 4 rodzaje broni: helikopter, czołg, wóz rakietowy i samochód terenowy. Naszym zadaniem jest odnalezienie bunkra dowodzenia przeciwnika, rozbić go i uwolnienie znajdującej się tam flagi do swej bazy. Wygląda łatwo i przyjemnie, choć nie zawsze tak jest.

Gra składająca się ze 100 misji, podzielona została na 2 części: trening i turniej. Te z kolei na 10 części.

Pierwsza przeznaczona jest dla jednego gracza walczącego przeciw komputerowi. Ruszamy w nią, by znaleźć wrogi bunkier dowodzenia. W początkowych misjach jest to niestety nie proste – zazwyczaj stoi tylko jeden. Kłopoty zaczynają się dopiero wtedy, gdy jest ich kilka (czasem nawet kilkadziesiąt), a wokół każdego z nich stoją wieże czające tylko na to, byśmy się do nich zbliżyli. W treningu bowiem wróg nie jedynie broni.



Nie atakuje naszej bazy, bo za bardzo nie ma czym. Po odnalezieniu więc właściwego bunkra, co zazwyczaj najwygodniej i najszybciej uczynić helikoptrem, musimy oczyścić drogę do niego z nieporządkanych wież strażniczych i min. Do tego celu doskonale nadają się czołg i wóz rakietowy. W końcu wynosimy samochodem terenowym, by zabrać z rozbitego bunkra flagę. Jeśli gracz wykazuje opieszałość zatrzymując się tu i ówdzie zbyt długo (a czasem trzeba choćby dla uzupełnienia paliwa i amunicji), jest skutecznie kontrowany przez niewidzialne, ale niezwykle upierdliwe helikoptery nadlatujące z różnych stron w ilościach dążących do ∞. Jedyna

100 misji

rada to strzelać i ruszać się. Jeśli natomiast zdarzy nam się helikoptrem wylecieć za granicę pola bitwy (której zresztą nie widać), napotykaty kłód podwodną, co zazwyczaj rozwiązuje problem powrotu do bazy.

Z początku trudno się do tego przyzwyczaić a trudności z pokonywaniem brodów, jazdy przez dżunglę czy między innymi potęgają emocje. Wszak wszystko odbywa się na czas (nie wpływa on na zaliczenie misji, ale jest zapisywany dzięki czemu działa „przodownikwo pracy” i możliwe jest bicie rekordów). Po pewnym czasie atrakcyjność kłód rzucanych pod nogi mija bezpowrotnie, bo skaczymy przez nie z zamkniętymi oczami. Nie zmienia tego nawet setki wież i wrogich helikopterów. Jedynym czynnikiem dopingującym do sprawnego kończenia misji pozostaje czas, ale emocje siadają.

Nie siadają natomiast podczas drugiej części gry, którą można chyba nazwać grą właściwą. Każdy z graczy ma własną bazę, równą liczbę sprzętu i musi rozwalić przeciwnika. Z dużym upodobaniem



testowałem tę część „Return Fire” bo jak każda gra z żywym przeciwnikiem dostarcza wiele satysfakcji (szybkie zmiany broni, mierzenie wrogiej bazy itp.), a do tego nie trzeba nawet dwóch komputerów (co więcej – nie trzeba nawet miejsca na dysku; gra zdołała się około 500 KB).

Oprawa gry zasługuje na uwagę z kilku względów. Pierwszym i najważniejszym jest muzyka. Jak w mało której grze ilustracją akcji są wyłącznie nie utwory klasycznie. Niekiedy się skrzyżują, ale z pewnością przyznają mi rację po zobaczeniu gry (i co ważniejsze – usłyszeniu) „Lot trzmiela” czy ka-

walek Wagnera z „Pierścienia Nibelungów” tworzą tak wspaniałą atmosferę, że aż dziw, iż nie zostały napisane specjalnie dla tej gry. Graficznie gra prezentuje się słabiej, choć należy zwrócić uwagę na bardzo przyjemny ruch kamery, która sama to zbliża się, to oddala zrywając łanie dobierając perspektywę. Wśród szczegółów technicznych



warta odnotowania jest chociażby możliwość obracania widziw w czołgu, co jak na strzelankę wydaje się szczytem symulacji.

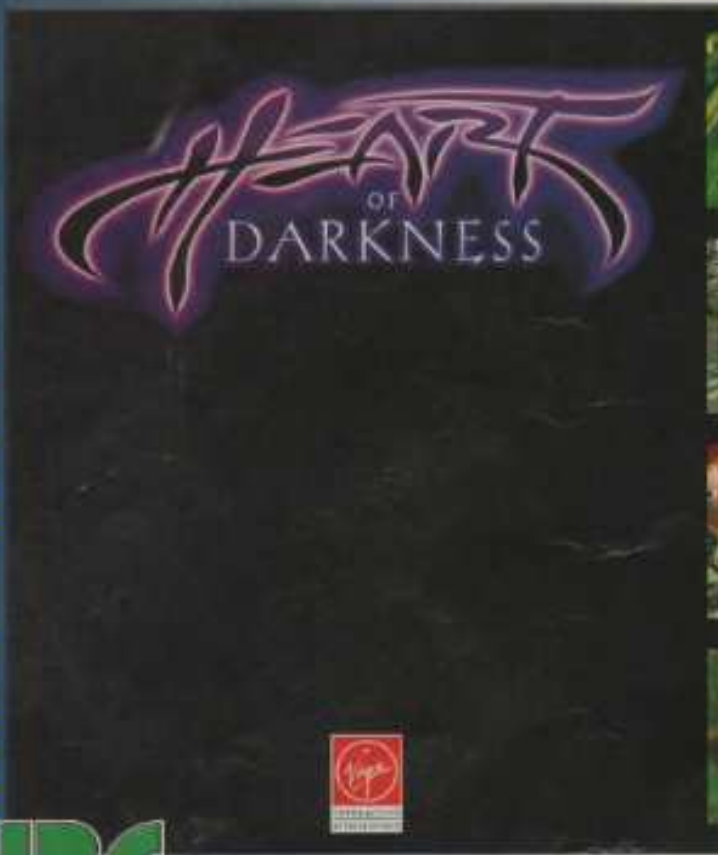
„Return Fire” pomimo tych kilku udanych rzeczy, jako całość nie stanowi produktu wybitnego. Z pewnością da wiele radości wszystkim tym, którzy zasiadają przed klawiaturą w porach (niekoniecznie mieszanych). Niewątpliwie ta jej część w połączeniu ze wspaniałą muzyką i prostotą reguł stanowi o jej atrakcyjności.

Patrycja



IPS COMPUTER GROUP ZAPRASZA DO SWOICH SKLEPÓW! IPS COMPUTER GROUP ZAPRASZA DO SWOICH SKLEPÓW!

TO NIC, ŻE SKOŃCZYŁY SIĘ WAKACJE. PRAWDZIWA ROZRYWKA DOPIERO PRZED WAMI!



...te i wiele innych gier wkrótce dostępne w salonach sprzedaży naszych dystrybutorów, których listę zamieszczamy poniżej

- | | | |
|---------------------------------|--|---------------------|
| AMI-COMM | Gdańsk, ul. Kordecka 245 | tel. 058-321044 w.8 |
| ARTICA | Gdańsk-Wrzeszcz, ul. Wronki 6
Sklep: Gdańsk ul. Anawekto 45 | tel. 058-470262 |
| AVAX | Warszawa, St. Żelaznych 45 | tel. 022-130926 |
| BILANG | Szczecin, Pl. Redy 8 | tel. 091-594042 |
| CD PROJEKT | Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3 | tel. 022-250703 |
| CLOCK | W-wa, Wyz. Koszwicka 21/27 | tel. 022-554265 |
| DIGITAL MULTIMEDIA GROUP | Warszawa, ul. Szarybaska 39 | tel. 022-6206299 |
| MIRAGE | Warszawa, ul. Gen. Albinów 4 | tel. 022-6711551 |
| OPTIMUS BIS | Częstochowa, ul. Kopernika 10/12 | tel. 034-652974 |
| STUDIO Komputerowe | Wrocław, ul. Kaszki 4/1 | tel. 071-250458 |
| USER | Kraków, ul. Bzowska 31 | tel. 012-648854 |

Sklepy firmowe:

- | | |
|--------------------|---|
| BILANG | Szczecin, Plac Redy 8 (sklep PAZIM) |
| MIKRO-FAN | Olsztyn, Pl. Wolności 2/3 |
| MEGAMEX | Łódź, ul. Piłkowska 153 |
| COMAT | W-wa Centrum Handlowe Dworki Centrały pow. 12 |
| CMR Digital | Warszawa, Al. Jerozolimskie 2 |
| AMIKOM | Białystok, ul. Piłsudskiego 38 |

Tutaj jest miejsce na Twój sklep

Wyłącznym dystrybutorom niniejszych produktów na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, jest firma **IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.**
 Adres: ul. Okrężna 2, 02-810 Warszawa, Tel: (0-22) 642 27 00, Fax: (0-22) 642 27 00.
 Filia w Zabrzu: 41-800 ZABRZE, ul. Wolności 262, tel./fax: (0-3) 175 20 72
 Nasza strona w Internecie: <http://www.ipscg.com.pl>
WIELKI PRAMA ZABRZEJSKI

The Dame Was Loaded



Gry przygodowe (i nie tylko, ale o nich chciałbym głównie teraz pisać) przypominają ostatnio coraz bardziej filmy. Dlaczego – każdy widzi. Wynajmując się zawodowych aktorów, stawia na niebieskim tle, kręci od metra ujęć a potem to wszystko skleja, tnie i jeszcze raz skleja. A potem jeszcze wkleja w komputerowe obrazy na komputerza, dodaje trochę od siebie (czyli od autorów) i jest.

Ponieważ jednak na filmy wóć chodzę do kina, staram się grać w gry mniej spektakularne (ponakręcane), a bardziej wymagające myślenia, kombinowania, zabierające więcej czasu niż mam do odebrania. Krótko mówiąc, lubię grać w coś jednocześnie ładnego jak i rozwijającego. Opisujemy „The Dame...” w pewnym stopniu mnie usatysfakcjonowała (czyli Dama przyniosła Ci satysfakcję? – Borek).

BEAM Software wymyślił sobie oto nowy interfejs komunikacji ze mną. Jest to rąsła, która w zależności od chęci i możliwości przyjmuje różne i różniaste kształty – gdy mogę coś podnieść, czegoś użyć, gdzieś pójść, z kimś pogadać, coś zobaczyć, lub gdy nic nie mogę. Przyzwyczaiłem się szybko, bo i tak najczęściej ogląda się stary patefon, który informuje, że właśnie słuchamy komentarza do naszych działań lub wypowiedzi spotykanych osób. wiadomo, gra jest jak na nasze nowoczesne czasy przystało full-talking i nie przewożono żadnych tekstów pisanych (z wyjątkiem tych w gazetkach, ale czołonka jest i tak zbyt mała). Bez karty dźwiękowej i niezłej, naprawdę niezłej znajomości języka angielskiego, ani raz. Ani Ani, he he.



Pora już wspomnieć o to tu biega, i kłody. Ano jest rok 1940. Ty jesteś prywatnym detektywem (PI), któremu zaszlachtowali ukochaną kobietę, który przerabiał sobie w życiu i który pracuje w firmie detektywistycznej, której szef nie ma na rachunek telefoniczny (dodać trzeba, że dzwoniłeś w tym fatalnym miesiącu kilka razy do Australii). Gdyby nie niespodziewana wizyta pewnej Lejdy (oryginałna „Lady” wygląda dość dziwnie), nie miałbyś szmala na zapieczenie za wynajęty lokal i w ogóle byłoby niełoho (która ponoć nie śpi).

A owa Dama wynajmuje Cię w charakterze PI do szukania jej brata (hmm, to się teraz brat nazywa). Otrzymujesz zdjęcie, nazwisko (nieaktualne) i garść ciekawych informacji, jak to on był wspaniały, łepe, łtde. Po wydaniu 505 na właściciela domu i kilku gadkach szmatek, możesz już się zorientować, że gra jest pod kilkoma względami nowatorska.

Zacznijmy od tego, że nasz facio żyje. Musi się czasem przespać, często coś zjeść, bardzo często odpocząć. Na szczęście mamy zegarek, zegarek dla sprawdzenia godziny, portfel ze szmalem na jedzenie i miejsce, gdzie możemy trochę kasy zamienić na obrzydliwe zarole. Jedyńm pożytkiem z odwiedzin w jaskłodajni jest możliwość zakazania talerza, widełca bądź noża.

U fryzjera z kolei można sobie kilka chwil pogadać, ogolić się i od czasu do czasu coś wziąć – na przykład włosy. Poza tym gość mówił jak rodowity murzyn (a kto to jest rodowity murzyn???) , co mi



się spodobało, od razu przypominałem sobie Jordana.

Do poruszania się mamy stary samochód i mapę, podzieloną na sekcje – centrum, miasto, stan. Nasz bohater chodzi własnymi ścieżkami i często odmawia udania się w niektóre rejony, motywując to godziną, niewiedzą lub zmęczeniem. Z jednej strony jest to mocno wskazujące, z drugiej – ogranicza nasze pole manewru i czas stracony na jeżdżenie bez celu i składu.

Kilka słów o Wallecie i Timerze. Zegarek umożliwia „drobne” skoki czasowe, o 10-20 minut do przodu, jeśli spodziewamy się rychłych zmian. Z portfela natomiast wydobywamy gotówkę w banknotach po 1, 10 lub 20 dolarów.

Każda nasza akcja, jak gadka szmatek, jazda dokądś, zdobywanie informacji, jedzenie, spanie, chodzenie, czekanie, nie dzieje się bez straty czasu. A porlewał mamy go ograniczoną ilość, sugeruję robienie częstych SAVEGAME'ów i zastanawianie się nad tym, co się mówi i gdzie się chodzi. Często wkurzona naszym gładzeniem osobie olewa nas i ekapeduje za drzwi – powrót jej do normalnego stanu trwa zwykle kilka godzin, a nawet cały dzień. I co będziesz wtedy robił – pluć i łapać?

Gra, tu muszę zaznaczyć, nie jest prosta. Znaleźć możemy bez liku przedmiotów, używanie ich na każdej spokojnej osobie bądź innym, ciekawym przedmiocie, to zadanie co najmniej dla Haszalemana albo nawet Spider-Dzemika. Człowiek używający głowy a nie dżemu będzie miał z całą pewnością problemy z odnalezieniem jednej, dobrej drogi wiodącej do celu. Ja się przyznam szczerze, zaciągnę, ale nie mam zamiaru rezygnować – za miesiąc obiecuję Wam solenne solution.

Kończąc moją dowcipną (ha ha) recenzję – jeśli macie olej, pieniądze i trochę wolnego czasu, a także jeśli szprecharcie trochę w języku Szekspira, kupcie ten program koniecznie, niezbędnie a nawet nieodwołalnie. Przypomnijcie sobie „Heart of China”, pooglądacie trochę filmów, pomyślicie lub przeczytacie mój solution, posłuchacie dobrej, angielskiej wymowy i zużyjecie trochę wolnego czasu, zamiast przerecznąć go na jakąś tam naukę. Same plusy jak dla mnie.

Luke

THE DAME WAS LOADED

PHILIPS & BEAM SOFTWARE '90



PC 486, 2 MB RAM, CD-ROM
SBLASTER

Mamy jak mocno przyszyły – nie jest to nigdzie powiedziane wprost, ale od naszego stalinowskiego końca wieku – dekad-

dziesiątego musało, cofnąć, spora część. Wszystko dookoła jest zrobotyzowane, nawet ludzie. Tylko nieliczni stac na ludzkie ciało. A właściwie... o czym ja się tutaj rozpisyję? Legenda, taka sama dobra jak każda inna. Najważniejsze, żeby wstać do poranka i pognać. I Wygrać.

W trakcie gry stajemy się częścią wielkiego telewizyjnego spektaklu. Twoja wyścig, w których dozwolone są nie tylko pedał gazu, ale i szust, obrotów, ukłoty i miny. Najpierw prowadzący programi: VVST Lance Boyle wraz ze swoją sliczną asystentką (mającą nowe ciało – „Lance, jak Ci się podoba moje nowe ciało?” – „Nie wierę, jeszcze go nie wypróbowałem”) poprowadzą trochę godnych kawałków i obiac przy tym miny. A potem zaczną się wyścigi – najpierw w wielkiej sali, potem w Tybecie, potem gdzieś przez Ziemię, a w końcu w Brooklynie. Każdy wy-

Szybkie samochody i piękna kobieta



ścig składa się tak naprawdę z trzech biegów, w dwóch pierwszych wolno strzelać, w trzecim już nie, między biegami można zajrzeć do warsztatu, żeby naprawić samochód i dokupić brakujących nitów, metalczy itd. Za każde miejsce w wyścigu można dostać trochę gotówki, oczywiście tym więcej, im miejsce jest lepsze. O! I cała gra – z pewnością jakbyś wszystkie te elementy widział już po kilkunastu razy.

Bo i nie ma w grze nic nowego, ale jakoś grałki i dopracowanie niektórych szczegółów może rzucić na kolana. Ciężko działa w trybie 320x400x256 kolorów, wyścigi odbywają się na wcześniej pokazanym torze, wyświetlanym w miarę jasno. W taki obraz wyspowywarane są samochody zawodników – i całość jest dynamiczna, szybka i absolutnie rewelacyjna. Na pojedynczych screenach nie będzie tego rozstrzygnięto.



dad, tu trzeba zobaczyć w ruchu, żeby móc go docenić. Otoczenie jest bardzo realistyczne, od czasu do czasu w tle widać jakieś ruchome elementy, trasa wjeżdża to trochę, tacy rozwija bypo chwili z powrotem potoczyć, raz idzie ostro, pod górę, raz w dół, raz do góry nogami, po prostu obied. A tu jeszcze nie tylko, że trzeba się w tych zakrętach zmieścić i nie wpaść na barierę, ale i trzeba uważać na przeciwników, te- dujących się



w nas co chwila, od czasu do czasu strzelać do nich, żeby wypadł z wyścigu, omiść tych, co już nie jedą, omiść pozostawione na trasie wybuchowe niespodzianki i puste beczki, które wprawdzie nie wybuchają, ale wyłamowują cały nasz pęd. W dodatku jakoś tak dobrano parametry pojazdów i sposob ich zachowania na torze, że praktycznie nie udaje się uciec przed stawką i cały czas torzba jechać w śluku, zatarcie walczą o dobrą pozycję, która regularnie udaje się zdobyć lub stracić na białym zakręcie przed metą.

A po wyścigu... A po wyścigu mamy szansę posłuchać kolejnego debilnego komentarza. Lance zdjeżdża lub zakłada kolejne okulary, jego asystentka (nie mogę sobie przypomnieć jak ona się nazywa) wchodzi w kolejnym stroju po-



czynt zaczynają gadać głupoty, takie klasyczne, telewizyjne, z ideologicznego programu nastawionego na niezbyt wybredną publiczność. Cały wiec w tym, że uboje są niewygodnie pewni swojej doskonałości, więc robią z siebie kompletnych idiotów wprost koncertowo – a publiczność reaguje zgodnie ze schematyzmem w momentach, kiedy zapala się napis „applause”. No po prostu miód.

Na żeby zanz była to najlepsza gra pod słońcem – co to to nie. W końcu temat stary i oklepany, a gra niezbyt bujna, więc jak ktoś zdoła skończyć ją można w ciągu dwóch trzech dni. Mogłoby być – dla tych zapracowanych – trochę bardziej dynamiczna i jeszcze szybsza. Ale to chyba najważniejsze i zarazem wszystkie zarzuły, bo poza nimi nie bardzo jest się do czego przychylić. Nawet do szybkości działania nie bardzo można, bo na zwykłym D.K50 animacja była zupełnie płynna, a to już zaczyna być w tej chwili absolutne minimum. O czym informuję – tym opem bez cytowania Heberta.

Borok