GAMBLER 1/98

ŚWIĘTUJEMY PODWÓJNIE

GAMBLER

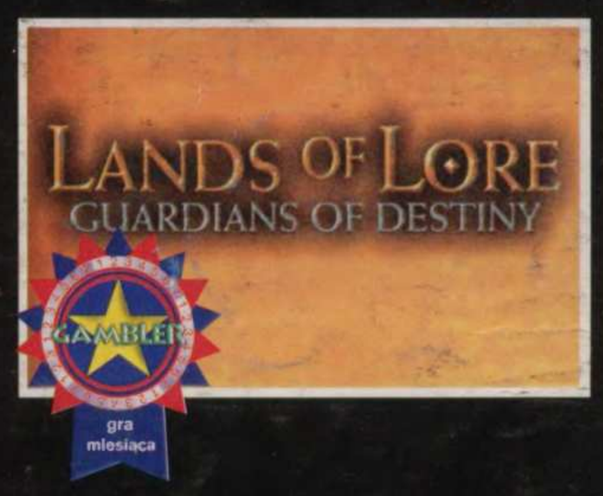
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
styczeń
1
ROK 98
Cena 3zł 90gr

Geniusz i jego robaki

Twórca serii Worms specjalnie dla Gamblera

Gramy!





wszystko o grze



wszystko o grze

Strategią wszech czasów jest...

Wyniki plebiscytu

50



Flight Simulator 98



Take No Prisoners

GAMBLER

Pogromca Voodoo

Kość Riva 128

ISSN 1230-8676 01
9 771230 867985

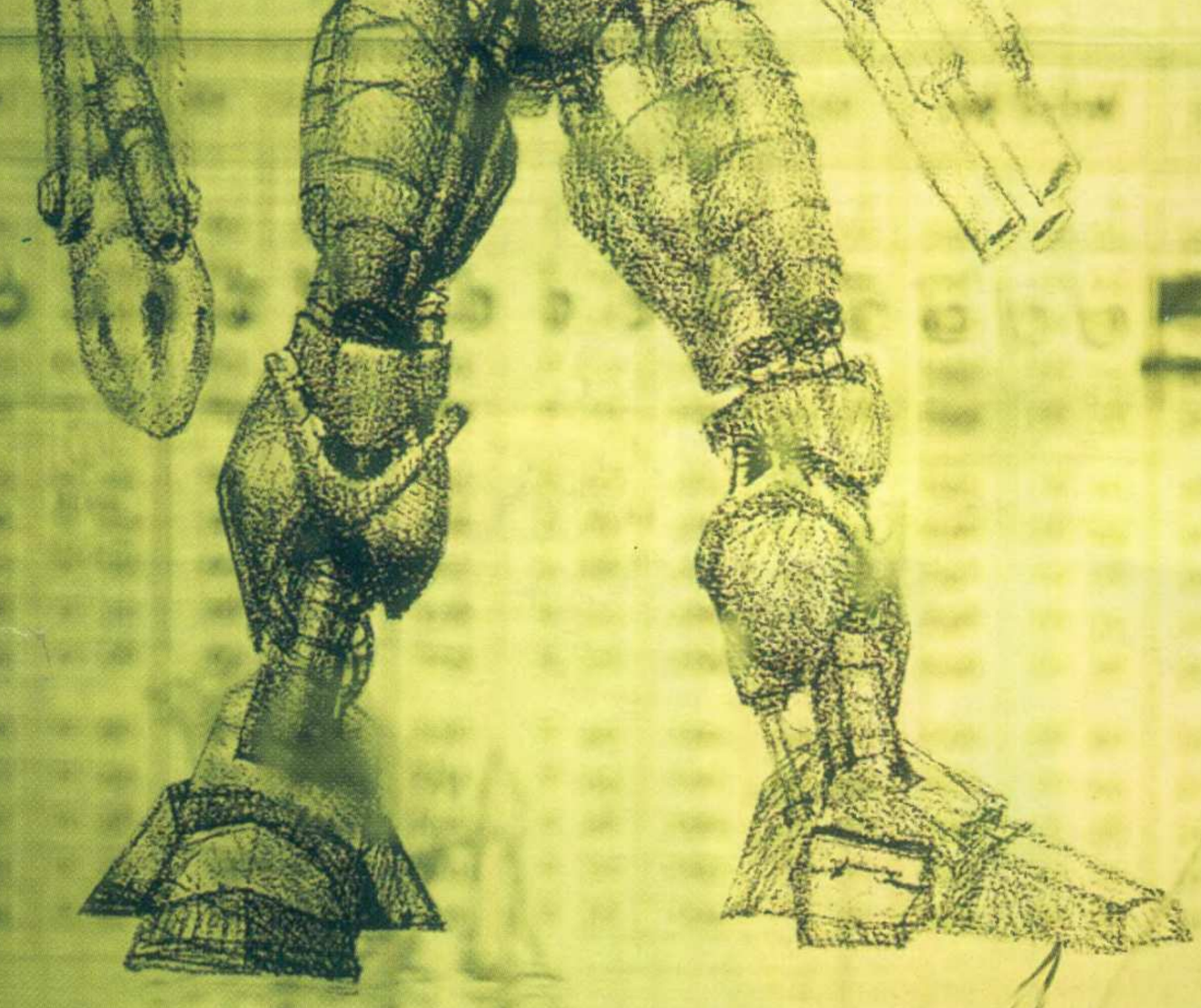
Quake II











5·19·47 14:35 ALIEN SCUM CAN KISS THE BUTT OF MY RAIL GUN. Orders came in from the brass this morning. Tonight, I'll be on the C-30K Marine Carrier with the rest of 101st Spaceborne. A little hypersleep, a couple thousand gallons of rationed I.V. Nourishment, a few hundred light years, and we'll be knee-deep in Strogg blood.

Windows 95 CD-ROM

ACTIVISION.

QUAKE II™ ©1997 Id Software, Inc. All rights reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. QUAKE® is a registered trademark of Id Software, Inc. QUAKE II™, the Id Software name, the "Q II" logo and the id logo are trademarks of Id Software, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks and tradenames are properties of their respective holders.

www. idsoftware.com

INFORMACJA HANDLOWA:
OPTIMUS MULTIMEDIA (018) 44-40-560

TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS™ I DIABLO™ PRZEDSTAWIAJĄ





Strategii jest wiele, Starcraft™ jest jeden!

STARCRAFT™

W SPRZEDAŻY OD STYCZNIA



PC CD ROM

battle.net

BLIZZARD ENTERTAINMENT

CUC SOFTWARE

Konieczne odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com.pl

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09

Starcraft, Warcraft II i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Loga i nazwy Blizzard, CUC Software i CD Projekt zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PC CD-ROM GRY



- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cuba!,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2:Creep Night

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 doskonałych gier. Dołączona polska instrukcja.

MEGAPAK 7 179,99



Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 znanych gier. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

MEGASIXPAK 139,99



Twoja szansa by wziąć udział w mistrzostwach świata. Błyskawiczna akcja, 49 reprezentacji narodowych, 750 drużyn klubowych, ponad 15000 zawodników. Możliwość stworzenia własnej, niepowtarzalnej drużyny. W polskiej wersji z polską ligą w grafice 3D.

KICK OFF 96 88,50



Stań się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.

DUNGEON KEEPER 139,99



Psychologiczny horror o szaleństwie, morderstwach i najczarniejszych głębinach duszy ludzkiej. Drugi odcinek jeszcze bardziej zagadkowy i wstrząsający sprzedanego w milionie egzemplarzy thriler'a. Curtis Craig odkrywa przerażające tajemnice umysłu...

PHANTASMAGORIA 2 99,99



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

KUPIEC 39,99



Biegaj, strzelaj i prowadź w 3 częściach filmu „Szklana pułapka" połączonych w całość. Przed Tobą 3 różne gry i ponad 45 poziomów. Pełnoekranowa trójymiarowa sceneria, strzelanina z perspektywy pierwszej osoby, terroryści - więc walcz!!!

DIE HARD 99,99



Jest rok 2055, ziemia znajduje się u progu zagłady. Dowodzisz najnowszą łodzią podwodną S.T.O.R.M. Podczas misji rozpoznania potężnego źródła energii PRAXILLUM poznajesz tajemnice, które Cię przerażą i zmienią na zawsze kierunek rozwoju ludzkości..

S.T.O.R.M. 88,50

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

UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99

Na 3 CD-ROM'ach 80 godzin wspaniałej gry. Zostań Wallenrodem, odszukaj Maraacha i pozyskaj smoczych rycerzy. Pełnoekranowa grafika i animacje, 20 sekw. walk i 10 sekw. turniejowych, animowanych w czasie rzeczywistym. 60 post. i 50 scenariuszy.

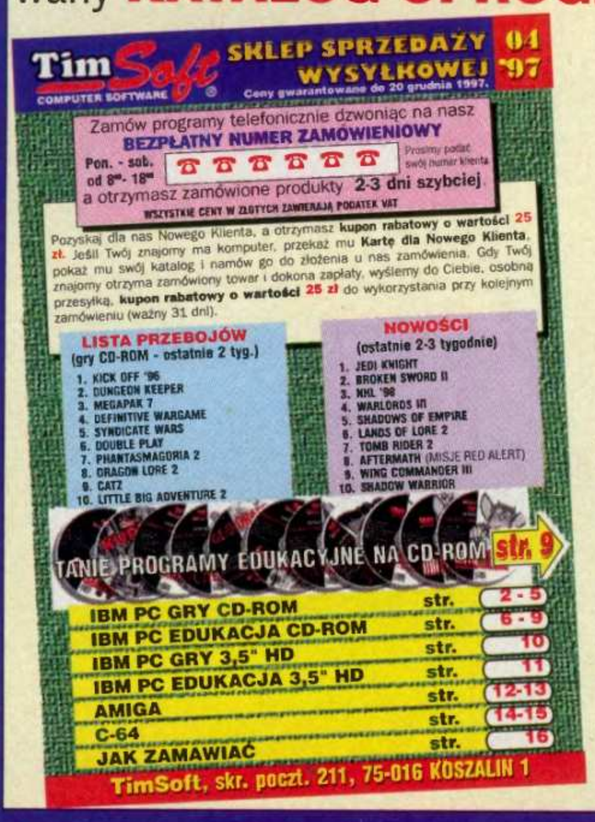
DRAGON LORE II 88,50

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

SYNDICATE WARS 88,50

SZUKASZ NOWOŚCI?

Przedzwoń lub napisz (oprócz adresu podaj typ komputera), a za 2-3 dni otrzymasz (bezpłatnie) kolorowy, 16 stronicowy, co tydzień aktualizowany **KATALOG OPROGRAMOWANIA.**



Dołącz do ponad

20 000

zadowolonych klientów firmy **TimSoft.**

Ogłoszenie, które czytasz powstało prawie dwa miesiące temu, (taki jest cykl wydawniczy miesięcznika Gambler).

Nasz katalog drukowany jest co tydzień...

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 402-541

Każdy Klient otrzymuje bezpłatnie KARTĘ RABATOWĄ, 3-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY, płytę z demonstracjami gier i programów edukacyjnych oraz polską grę decyzyjno-handlową KUPIEC (CD-ROM)*.

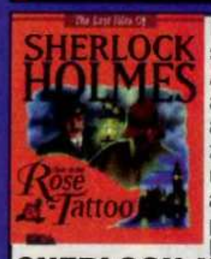
*) szczegóły kupon zamówienia



Najlepszy w historii PC zestaw gier. Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 znanych tytułów. Dołączona polska instrukcja.

- Master of Orion II - *kosmiczna gra dec.-handlowa.*
- Sim City 2000 - *stwórz własne miasto*
- Screamer 2 - *wyścigi samochodowe*
- Mechwarrior 2 - *walki robotów bojowych*
- Jack Nicklaus - *golf*
- Broken Sword - *gra przygodowa*
- Jagged Alliance - *strategia*
- iM1A2 Abrams - *symulator czołgu*
- Return to Zork
- Atari 2600 Action Pack - *hity z małego ATARI*

MEGAPAK 8 199,95



Kolejna wielka zagadka! Wczuj się w atmosferę wiktoriańskiej Anglii. Odwiedź 50 renderowanych scenerii z udziałem 90 animowanych postaci. Dla zdobycia informacji i rozwiązania zagadki przemierzasz miasta, odwiedzasz wsie i przeprowadzasz eksperymenty w laboratorium.

SHERLOCK HOLMES 88,50



Gra przygodowa w całości po polsku. Kolejne przygody Georga i Nico, tym razem w świecie Majów i ich tajemniczej kultury. 60 postaci, z którymi można nawiązać kontakt i 60 przedmiotów, których można użyć w szczegółowo dopracowanych sceneriach.

BROKEN SWORD II 149,99



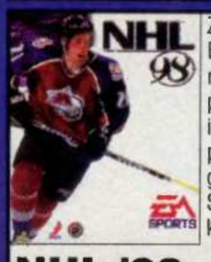
Akcja rozpoczyna się na ostatnim poziomie poprzedniego bestsellera. Jako Kyle Katarn, musisz zdobyć miecze i nauczyć się władać Mocą, by zostać Rycerzem Jedi. 10 rodzajów broni i 12 wcieleń mocy pomoże Ci zwyciężyć! Wbieraj mądrze i niech Moc będzie z Tobą.

JEDI KNIGHT 179,99



Trzecia część klasycznej już serii to decydujące starcie Terrana i Kilrathi. Superprodukcja z filmowymi scenami prosto z Hollywood to więcej niż symulator lotów kosmicznych. Gwiazdą tego filmu jesteś TY więc weź stery w swoje ręce.

WING COMMANDER III 79,99



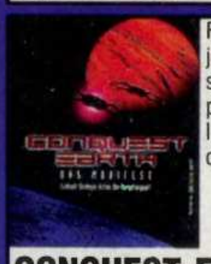
Zmierz się z elitą hokeja. Błyskawiczne i realistyczne rozgrywki, gra w przewadze, przełamanie obrony i wiele innych. Akcelerator 3DFX dla płynnej i szybkiej grafiki. Zorganizuj własny turniej EA Sports i posłuchaj na żywo komentarzy z meczy NHL.

NHL '98 149,99



Walka o panowanie na powierzchni Ziemi po nuklearnej wojnie 2079 roku. Przeciwnikiem ocalałej w podziemiach garstki Wybrańców są Mutanci, przystosowani do nowych realiów. 30 wciągających misji, renderowana grafika, możliwość gry w sieci.

KKND 119,99



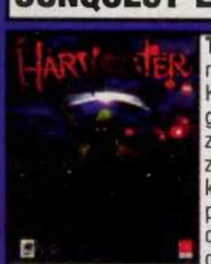
Fascynujące połączenie w jednej grze sztuki walki, strategii i umiejętności przeżycia. Ocal cywilizację ludzką przed najazdem obcych istot z kosmosu.

CONQUEST EARTH 149,99



Zbuduj najzabawniejsze i najbardziej dochodowe wesołe miasteczko: najwyższą górską kolejkę, najszybszą karuzelę i największe koło diabelskie. Zarządzaj tym interesem, przesól mocno chipsy to wypiją więcej Coca-coli. Pamiętaj o maszynach, wywozie śmieci i wielu innych rzeczach.

THEME PARK 59,99



Twoje miasto opanowało tajemnicze BRACTWO JESIENNEGO KSIĘŻYCA. Twój dom staje na głowie a w łóżku Twojej Narzeczonej znajdujesz tylko zakrwawioną czaszkę i wyrwany kręgosłup. Tylko śmierć może powstrzymać Cię przed wykryciem sprawcy tej zbrodni. Gra dla osób powyżej 18 lat

HARVESTER 88,50



Błyskotliwe połączenie akcji i wspaniałej animacji. Jako animator telewizyjnego poranka - Drew Blanc stajesz się kluczową postacią konfliktu komiksowych państw, pogodnych Huffy i mniej sympatycznych Malevoland zdecydowanych przejąć władzę w komiksowym świecie.

TOONSTRUCK 88,50

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ® SKLEP WYSYŁKOWY

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	**34.90**
7 DNI 7 NOCY	**44.90**
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	**29.90**
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	**35.90**
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	**29.90**
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	**54.90**
Gra przygodowa po polsku.	
FLIPER	**39.90**
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	**29.90**
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	**44.90**
Walki uliczne.	
FRONT LINES	**59.90**
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	**49.90**
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	**59.90**
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	**29.90**
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	**49.90**
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	**39.90**
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	**39.90**
Dalsze przygody królika.	
KAJKO I KOKOSZ	**49.90**
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KUPIEC	**39.90**
Gra decyzyjno-handlowa.	
LAZARUS	**39.90**
LORDS OF THE REALM	**59.90**
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	**29.90**
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	**35.90**
POLANIE	**54.90**
ROBBO	**39.90**
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SINK OR SWIM	**34.90**
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	**44.90**
SLATERMAN	**34.90**
SOŁTYS	**39,90**
Doskonała gra przygodowa po polsku.	
SUICIDE SPEED	**39.90**
THE GAMES-OLIMPIADA	**29.90**
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	**44.90**
Kosmiczna super strzelanina.	



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

KUPIEC 39,99



Gra przygodowo-zręcznościowa
- 5 rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS 39,90



- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- żywa, 256 kolorowa grafika, świetny dźwięk
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu.

SLATERMAN 39,90



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

SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł



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

POLANIE 54,90 zł



Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED 39,90 zł

PC CD-ROM EDUKACJA



3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł) oraz program multimedialny Wide World of Animals wart 80 zł. Wsłuchaj się w oryginalną brytyjską wymowę lektora, opowiadającego o życiu zwierząt!

Euro*Plus*+ ProPack 399,90

3D ATLAS	**99.90**
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	**88.95**
DYKTANDO	**96.90**
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	**99.00**
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomi.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	**169.95**
Euro*Plus*+ 1 Niemiecki	**215.00**
JAK TO DZIAŁA	**169.95**
LITERAT	**96.90**
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	**88.90**

ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA 229,95



62 000 haseł
3000 zdjęć, ilustracji, map
38 minut filmów, animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Procedury ułatwiające układanie i rozwiązywanie krzyżówek.
Dodatkowe ułatwienia w obsłudze:
GALERIA
DRZEWO WIEDZY
SŁAWNI LUDZIE
MONUMENTY ŚWIATA
i inne.



Największy dwujęzyczny słownik multimedialny, opracowany przez *Collins'a*, doświadczonego wydawcę w Anglii. Słownik zawiera 80000 haseł i ponad 120000 znaczeń z możliwością odsłuchu. Dodatkowo gramatyka, współpraca z edytorami i możliwość rozbudowy.

SŁOWNIK angielsko-polsko-angielski 189,00



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

215,00 zł

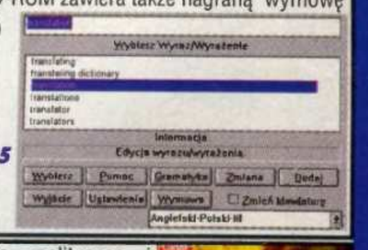
EURO*Plus*+ Sprachkurs Deutsch

WORD TRANSLATOR 249,99 zł

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

Na płycie CD-ROM zawiera także nagraną wymowę około 20 000 haseł.

Wersja dla WINDOWS 95





Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice oraz optymalne połączenia. Zawiera 55 000 miejscowości, 70 dokładnych i 250 przejazdowych planów miast. 50 minut filmów wideo.

PROSTE DROGI 84,90



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

HISTORIA ŚWIATA 169,90 zł

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!!**

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.02.98

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

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



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę otrzymasz:
KUPIEC.....*w cenie 7,95 zł*



GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

ETERNAL możesz wybrać ***bezpłatnie*** przy zakupach minimum 3 programów na C-64.

ZADZWOŃ od 8[00] do 18[00] czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

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

PC 3,5" HD EDUKACJA

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

WORD TRANSLATOR

dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:

- ✔ Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł — *144,90*
- ✔ Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł — *144,90*
- ✔ Power Pack - oba słowniki razem — *199,99*



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

ABC Chemii *34,90*



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

EDUKACJA *59,90*



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

Matematyka kl. VII-VIII *37,90*



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

ORTOMANIA *34,90*

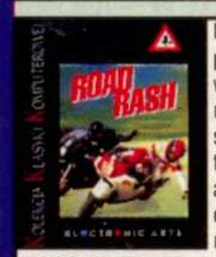
AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	**29,90 zł**
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	**39,90 zł**
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	**39,90 zł**
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	**54,90**
A600 DO 2MB CHIP RAM	**94,90**
EDUKACJA	
ABC CHEMII	**29,90**
DEUTSCH TESTER	**14,90**
ENGLISH TESTER	**14,90**
GEOGRAFIA	**14,90**
HISTORIA	**14,90**
ORTOTRIS	**14,90**
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	**29,90**
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	**29,90**
GRY AMIGA 1 MB	
ARNIE II	**29,90**
ASTRAL	**29,90**
CLASSIC BOARD GAMES	**29.90**
DOMAN-GRZECHY ARDANA	**36,90**
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	**35,99**
EPIC	**29,90**
FOREST DUMB FOREVER	**29,90**
FRANKO	**29,90**
INDIANA JONES	**19.99**
INTERCALARIS	**42,00**
JAGUAR XJ 220	**29,90**
KAJKO I KOKOSZ	**29,90**
KUPIEC	**29,90**
LAZARUS	**29,90**
LEGION - Nowość 1 MB	**39,90**
LIGA POLSKA MANAGER (Avalon)	**29,90**
MIASTO ŚMIERCI	**29,90**
MR. TOMATO	**29,90**
OLIMPIADA '96	**29,90**
PINBALL HAZARD	**29,90**
RAJD PRZEZ POLSKĘ	**29,90**
RICK DANGEROUS	**19,99**
RISKY WOODS	**29,90**
ROAD RASH	**29,90**
STREET FIGHTER	**19.99**
STUNT CAR RACER	**19.99**
TRAPS & TREASURE	**39,90**
SKAUT KWATERMASTER	**29,90**
SZACHISTA	**35,99**
W POTRZASKU	**35,99**
WACUŚ the DETECTIVE	**35,99**
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	**29,90**
GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	**35,90**
ISHAR III	**44,90**
LEGION - (2MB CHIP RAM)	**39,90**
MISTRZ POLSKI	**42,90**
WHIZZ	**29,90**
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	**29,90**
AMITEKST PRO GOLD	**44,90**
ASYSTENT PRO	**29,90**
DIGI BOOSTER	**29,90**
OPERA	**19,90**



Klasyczna gra zręcznościowa, oparta na wschodnich sztukach walk. Zostań najlepszym z ulicznych wojowników Japonii, Chin, Tajlandii, USA, i Anglii. Walcz i zostań najlepszym!

STREET FIGHTER ***19,99***



Uliczne wyścigi motocyklowe, przeciwko 14-tu wrogo nastawionym przeciwnikom na 5 torach. Unikaj zderzeń z przeszkodami, omijaj policyjne patrole, odbierz przeciwnikowi kij a wygrasz i zdobędziesz fundusze na modernizację swego motoru.

ROAD RASH ***29,90***



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

KUPIEC ***29,90***



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

LEGION ***tylko 39,90***



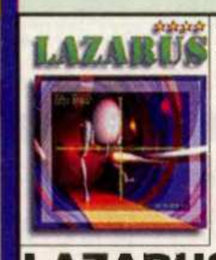
Jako rycerz ROHAN wyzwalasz Zaginiony Kraj spod tyranii Draxosa, który mnichów, będących strażnikami wiedzy zamienił w kamienie a w całym kraju nikt nie był już bezpieczny. 12 poziomów, 8 krajobrazów, 150 ekranów 11 utworów muz. i 20 wrogich demonów czeka na Ciebie.

RISKY WOODS ***29,90***



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

Skaut Kwatermaster ***29,90***

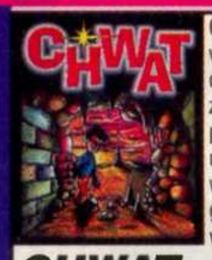


- gra przygodowo-zręcznościowa
- pięć rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa grafika, realistyczne, przestrzenny dźwięk płynne, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS ***29,90***

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	**7.95**
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	**7.95**
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	**7.95**
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	**7.95**
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	**7.95**
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	**7.95**
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	**8.90**
Profesjonalny edytor muzyczny.Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	
GRY	
3D LUNATTACK	**7.95**
CHWAT	**7.95**
DRIP	**7.95**
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .	
ETERNAL	**7.95**
Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika,wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	**7.95**
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	**7.95**
Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	**7.95**
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	**19.90**
KUPIEC - wersja kasetowa	**7.95**
LATER	**7.95**
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	**7.95**
MIECZE VALDGIRA II	**7.95**
NIGHTBREED (kaseta)	**7.95**
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	**7.95**
Wieloetapowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	**7.95**
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	**7.95**
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	**7.95**
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	**7.95**
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	**7.95**
TRIADA - 3 gry	**7.95**
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	**39.90**
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	**29.90**
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	**13.90**
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	



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

CHWAT ***tylko 7,95***



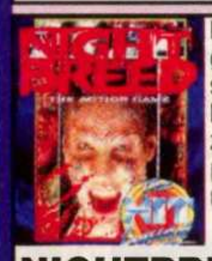
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

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



Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształy - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL ***7,95***



Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie prastarej rasy istot zwanych NIGHTBREED.

(kaseta)

NIGHTBREED ***7,95***



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

KASETA

The Spy Who Loved Me ***7,95***



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

MIECZE VALDGIRA II ***7,95***



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

LAZARUS ***7,95***

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić programy i akcesoria komputerowe.

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

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

codziennie od 8[00] do 18[00]

Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

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

KLUB STAŁEGO KLIENTA

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

Przywileje członków KLUBU:

- bezpłatna oferta - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące)
- szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
- bezpłatne zamówienia telefoniczne
- bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek
- zniżki już przy zamówieniach powyżej **39,00 zł!!!**

G01 Kupon zamówienia

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

Nazwisko, imię: . . . . . .

ul./miejsc. . . . . .

Poczta: __-___ . . . . . tel. . . . . .

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

Wybieram jedną z 5 poniższych propozycji, gdyż moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł).

1. BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE ❑ BEZPŁATNIE
2. BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI ❑ BEZPŁATNIE
3. **KARTA RABATOWA, 3-miesięczna PRENUMERATA naszej OFERTY oraz Demo CD-ROM1+ gra KUPIEC (CD).....❑ BEZPŁATNIE**

lub przy zakupach minium 3 gier na COMMODORE C-64:

4. Eternal ❑ BEZPŁATNIE

lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:

5. KUPIEC ❑ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

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

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

G01

RECENZJE

16
Przewodnik Czytelnika

16



Lands of Lore 2
Jacek Piekara

18



Total Annihilation
Jacek Piekara

19

Dark Reign
Jacek Piekara

20



International Rally Championship
Wiktor Kozłowski

21



Microsoft Flight Simulator '98
Wojciech Setlak

22



Shadows of the Empire
ZooltaR

23



Take No Prisoners
ZooltaR

24



LEGO Island
Tymotelli

25



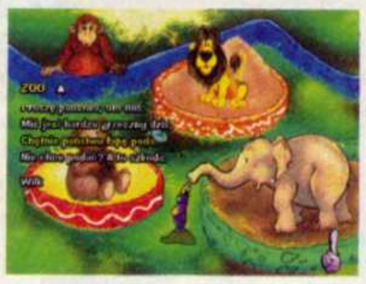
Sid Meier's Gettysburg!
Jakub T. Janicki

26



Profesor Henry, Słownictwo
YuYo

26



Multimedialny świat Jana Brzechwy
Pałcjusz

27



Encyklopedia świata: Ameryka Południowa
YuYo

Na płycie ..... **str. 8**

NEWS ..... **str. 10**
Piotr Moskal

RYNEK

Giełdy pod specjalnym nadzorem ..... str. 14
Sir Haszak

Zasłyszane ..... str. 15

Zakup – jeszcze legalny ..... str. 15
Sir Haszak

TARGI

Encyklopedia Gambleriady ..... str. 28
Sir Haszak

Konferencje ..... str. 31
Sir Haszak

GamblerClub ..... **str. 32**

KONKURSY

Overboard! Konkurs Psygnosis ..... str. 33

TEMAT NUMERU

50 numerów Gamblera ..... str. 36
Redakcja

Felieton

Widziane z Zacisza ..... str. 42
Nacz. w st. spocz.

TeTe ..... **str. 43**

Kupon i zasady prenumeraty ..... **str. 57**

REAKCJE REDAKCJI .. **str. 54**
Don Pedro

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 1/98 ..... str. 59

Indeks gier w numerze ..... str. 59

Numery archiwalne ..... str. 59

Oferta specjalna: GAMBLER CD 5/97 .... str. 59

HARDWARE

Pogromca Voodoo ..... str. 60
PiŁA

OPISY

82



Jedi Knight
ZooltaR

86



Incubation
Jacek Ilczuk

90



Imperializm
Sir Haszak

94



Worms 2
YuYo

PUBLICYSTYKA

Robaczywe szaleństwo ..... str. 62
YuYo

Strategia wszech czasów ..... str. 64
Jacek Piekara

INTERNET

Dwanaście gwoździ ..... str. 66
RooS

VARIA'tkowo

Bajka inna niż wszystkie ..... str. 68
McSon

Konferencja dr. De Stroyera ..... str. 69

NewsPad ..... **str. 70**
YuYo

PSX

Trybucik ..... str. 72
ZooltaR

Kurushi ..... str. 72
ZooltaR

War Gods ..... str. 73
ZooltaR

Tecmo's Deception ..... str. 74
Jacek Piekara

SATURN

Duke Nukem 3D ..... str. 76
YuYo

NINTENDO 64

Lylat Wars ..... str. 78
YuYo

Rumble Pak ..... str. 79
YuYo

Multi Racing Championship ..... str. 80
YuYo

War Gods ..... str. 80
YuYo

Spis ogłoszeń

AMI–COMM ..... str. 81
Artem ..... str. 42
ArWal ..... str. 96
AVAX ..... str. 27
CD Projekt ..... str. 3, 93
CD Projekt Plus ..... str. 13
L.E.M. ..... str. 15, 61, 71, 99
Lupus ..... str. 97
MATT ..... str. 93
Mirage ..... str. 77
Multimedia Komputer ..... str. 9, 95
Multi–Styk ..... str. 98
Net Seller ..... str. 79
Optimus ..... str. 2
PWN ..... str. 100
Samsung ..... str. 75
Techland ..... str. 93
TimSoft ..... str. 4-5
TopWare ..... str. 34-35
Wirtualny odlot ..... str. 73
Wirtualny Świat ..... str. 11

Worms 2
Konkurs firmy Team 17

Gambler online
www.lupus.waw.pl/gambler

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
STYCZEŃ 1998

Gambler Numer 1 (50), rok szósty
Nakład: 31 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD Numer 1
Nakład: 44 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: Grzegorz Eider
Elzbieta Jaworska
(sekr. redakcji,
VARIA'tkowo)
Przemysław Jędrzejczyk
(strony WWW)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Dariusz J. Michalski
(z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek)
Piotr Moskal
(News)
Rafał Orłow
(CD-ROM Manager)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Listy do redakcji)
Wojciech Setlak
(z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(red. nacz., Opisy)
Współpracownicy: Krzysztof Czulec
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Paweł Pilarczyk
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński

Autorzy: Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Jakub T. Janicki
Lech W. Piotrowski
Łukasz Skawiński
Tymoteusz Tchórzewski
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet

Adres Redakcji: 00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl
WWW: http://www.lupus.waw.pl/gambler
Elektroniczne łamanie: Artur Gąsiorek
Nadzór graficzny: Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
Korekta: Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopalski

Biuro ogłoszeń: tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Małgorzata Sendela (kierownik biura)
Elzbieta Szmyt
Ewa Wiewiórska
Biuro pracuje w godz. 8.00 – 17.00

Dział Marketingu i Sprzedaży Konrad Kleczkowski

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów
oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: ReflexBIS:
rastrem stochastycznym 03-748 Warszawa,
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61
Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

WYDAWNICTWO LUPUS
Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Szulerphone, czyli dyżury redakcji, zawsze w środę 14.00 – 16.00

...48, 49, 50!!!

Łup, łup. Gamblerowi stuknęła właśnie pięćdziesiątka. Tej, tak ważnej dla nas, rocznicy poświęciliśmy Temat Numeru a także VARIA'tkowo. Ja zaś chciałbym we wstępniaku przekazać garść osobistych refleksji dotyczących Gamblera i mojej skromnej osoby. Ponieważ mam ich wiele, a miejsca mało, więc prezentacja obędzie się w postaci kilku epizodów.

Epizod pierwszy: zaślubiny. Uwiedziony przez Dr. De Stroyera (było ich już wtedy ze trzech), cokolwiek bełkocąc (ze zdenerwowania, oczywiście) wypowiedziałem sakramentalne „no, dobra". W następnej sekundzie okazało się, że De Stroyer jest poważanym redaktorem X, barman – dyrektorem wydawnictwa Lupus, a spokojny pub „Pod Baryłką" – salą konferencyjną, w której trzęsącymi się rękoma (ze zdenerwowania, oczywiście) podpisałem wciśnięty mi cyrograf. W moim życiu zaczęła się nowa era.

Epizod drugi: ściśliwi tajniacy. Byłem TopSecretowcem i jestem z tego dumny. TS-owcem był Sir Haszak – obecnie mój zastępca oraz kilku współpracowników Gamblera. Robiliśmy bardzo dobrą, jak na owe czasy, gazetę i za to lubili nas Czytelnicy. Mieliśmy dobrego naczelnego i zgrany „Zepsół". Pamiętamy; szanujemy te wspomnienia. Ale nie staraliśmy się i nie staramy robić TS bis. Gambler ma swoją piękną tradycję i swój pomysł na życie. I teraz to już także nasz pomysł. Jestem tu od 18. numeru, zrobiłem więcej Gamblerów niż TS-ów – jak mi przed chwilą wyszło z obliczeń.

Epizod trzeci: zmiany. Gambler jest pismem, które bezustannie się zmienia, mam nadzieję, że na lepsze. Początkowo czynił to bardzo szybko, by nadrobić dystans dzielący go od wymagań rynkowych, obecnie nieco wolniej, by się do nich dopasować. Produkcja każdego pisma jest z definicji procesem stresogennym i niełatwym, choć kudy tu miesięcznikom do dzienników. Ale prawdziwa męska przygoda to produkcja ciągle zmieniającego się pisma. A najprawdziwszym mężczyzną wśród nas jest, oczywiście, Ela Jaworska, nasza drobna pani sekretarz redakcji.

Epizod czwarty: GAMBLER.EXE. Program Gamblera? Nigdy się nie zawiesi. Gambler jest pismem prorynkowym. Nie interesuje nas recenzowanie gier, których nie można w Polsce legalnie kupić, nie mamy zamiaru naganiać klientów piratom i szarym importerom. Pomagamy Wam, konsumentom legalnego rynku, podejmować decyzje, jak najlepiej wydać pieniądze. Chcemy też być forum wymiany informacji dla branży i należących do niej firm. Gry komputerowe traktujemy poważnie, ale – broń Boże – sztywniacko. Prywatnie: nie cierpię słowa „gierka". Moim zdaniem, od razu określa lekceważący stosunek autora do tematu.

Epizod piąty: system. Moja dziennikarska przygoda z grami komputerowymi przypomina drogę faceta, który powolutku obchodzi scenę z teatrzykiem kukiełek. Początkowo zajmuje się treścią sztuki, potem zaczyna dostrzegać sznureczki i niewidoczną dla publiczności, już nie tak kolorową część sceny. Nie chodzi tu o jakiś potworny spisek, a o to, że (w pewnych kategoriach) gry komputerowe to branża taka sama jak każda inna, a robienie gazety o grach to sposób zarabiania pieniędzy. Tyle że, jeśli się tego nie lubi, to jest to jeden z bardziej kłopotliwych sposobów.

Epizod szósty: ojciec duchowy. Wspominany tu już Dr De. Kiedyś był wśród nas codziennie, tchnął w nas brak wiary w człowieka i poznanie („Choćbyście się zes*.*, nigdy nie dojdziecie do Poznania" – tak właśnie mówił). Często wionął też oparami etanolu. Zdemoralizował nas, maluczkich, uczynił cynikami i nihilistami na obraz swój i podobieństwo. Odszedł, opuścił, zostawił... Redaktorze X! Bądź pozdrowiony w swoim nowo powstałym piśmie Y!

Przedstawiłem tu swoje rozważania nad Gamblerem i sprawami, które uważam za najważniejsze z mojego, prywatnego punktu widzenia. A może po prostu akurat przyszły mi do głowy? Zapewne taką rocznicę powinno się świętować podniośle i z fanfarami, ale mnie akurat ogarnął taki melancholijny nastrój. Zdaje się, że i tak za często wypisuję tu moralizatorskie kawałki.

Na koniec: epizod ostatni. Gambler to dobre pismo. Choć zakrawa to na autoreklamę, przyznam się, że każdy nowy numer biorę do ręki i uważnie czytam. Dwa razy. Najpierw z obowiązku, potem dla przyjemności.

Alex

NA PŁYCIE

Tomb Raider 2

Lara wreszcie z warkoczem. To jest to, na co czekały miliony jej fanów na całym świecie! Kontynuacja klasycznej już gry przygodowej, toczącej się w środowisku 3D. Nowe możliwości, uzbrojenie i zagadki.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5



Dark Reign

Demo strategii w czasie rzeczywistym, której wielu recenzentów przyznało wysokie noty. W dalekiej przyszłości obce imperium pragnie zawładnąć planetami kontrolowanymi przez Ziemian.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX3



FIFA: Road to the World Cup '98

Piłka nożna. Do wyboru 172 drużyny narodowe z sześciu stref. Przejście od wstępnych eliminacji, poprzez rozgrywki w grupach, po sam finał.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX3



DDTpack #23

DDTpack – edycja dwudziesta trzecia, uaktualniona do numeru 12/97 Gamblera.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\DDTPACK

TeTepack #23

TeTepack – wydanie dwudzieste trzecie, zawierające wszystkie Tipsy & Tricki oraz rozwiązania opublikowane do numeru 12/97 Gamblera włącznie.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\TETEPACK

Kącik 3Dfx

- Demo: Pandemonium 2
- Sterowniki do kart z chipem 3Dfx
- Poprawki do gier, umożliwiające im współpracę z kartami 3Dfx

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\3DFX

Kącik muzyczny

Kolejne próbki twórczości naszych czytelników. Oto oni (w kolejności alfabetycznej wg ksywek):

– Rafał „AWE" Krawczyk/INTerror (moduły XM)
– Jacek „JaX" Książek (moduły S3M, XM)
– Paweł „Papik" Pomorski (MIDI dla SBAWE; dla tych, którzy go nie mają – MP3)
– rod/scope (moduły XM)

Chciałbyś się tu znaleźć? Przyślij nam coś!

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\SOUND

Kącik techniczny

– Sterowniki DirectX 5.0 dla Windows 95 w wersjach „angielskiej" i „polskiej"
– Nowe sterowniki do najpopularniejszych kart
– Patch dla procesora Cyrix 6x86
– Kolekcja poprawek do gier
– Niezbędne programy narzędziowe

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\TECH



3D Ultra Pinball: The Lost Continent

Demo kolejnego flippera ze znanej serii 3D Ultra, z bardzo ciekawymi rozwiązaniami graficznymi. Tym razem akcja toczy się w świecie dinozaurów.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX3



Astro3D

Klasyczna gra Asteroids przełożona na trzy wymiary z grafiką VGA. Cel gry – zestrzelić jak najwięcej asteroidów, uważając na wrogie statki i unikając kolizji.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, DOS



CART Precision Racing

Wyścigi Kartów. Autorzy gry zapewniają, że Sztuczna Inteligencja jest na wysokim poziomie.

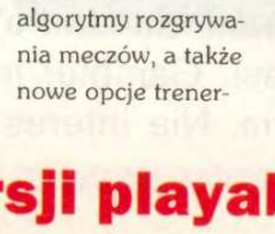
Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

Myth: The Fallen Lords

Demo oczekiwanej gry strategicznej w czasie rzeczywistym. Autorzy zapowiadają, że będzie to przełom w RTS-ach pod względem grafiki – zaimplementowane zostało realne środowisko 3D.



Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, WIN, DX5



Championship Manager 2

Najnowsza wersja najpopularniejszego menedżera piłkarskiego. Znajdziecie w niej aktualne składy wszystkich najsilniejszych drużyn świata, nową formułę rozgrywek Ligi Mistrzów i Pucharu UEFA, poprawione algorytmy rozgrywania meczów, a także nowe opcje trenerskie, np. możliwość desygnowania konkretnych piłkarzy do wykonywania rzutów wolnych, rożnych, karnych. Wersja demo pozwala rozegrać 20 kolejek ligowych w jednej z 9 lig europejskich. Wśród nich nie ma naszej ekstraklasy, ale zgodnie z obietnicami firmy Mirage, dystrybutora CM2 nie zabraknie jej w pełnej wersji gry, która powinna się ukazać na początku 1998 r.

Minimalne wymagania: 486DX33, 8 MB RAM, DOS



DOGDAY

Demo gry przygodowej – w pełni renderowana grafika SVGA.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX3



Great Battles of Hannibal

Gra strategiczna. Po wielkich bitwach Aleksandra kolej na podboje innego, starożytnego wojownika.

Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM, WIN



Hexen II

Nowe demo gry FPP, osadzonej w realiach fantasy. Tym razem możemy (mając zainstalowane zaledwie demo!) podłączyć się do serwerów internetowych dedykowanych Hexenowi II, umożliwiających grę w trybie multiplayer. Jedyna niedogodność – możemy grać wyłącznie na mapach występu-

Wszystkie gry w wersji playable

I-War (grywalne demo na prawach wyłączności)

Zmniejszenie się zasobów surowców mineralnych zmusiło ludzi do rozpoczęcia kolonizacji kosmosu. Oczywiście, nie obędzie się bez konfliktów między Ziemianami a kolonistami (a przynajmniej częścią z nich). Przeradzają się one w wojnę partyzancką.



Jedną z walczących stron jest Commonwealth – konfederacja Ziemi i rządów kolonii. Stara się ona utrzymać jedność za pomocą kosmicznej Flotę. Druga strona to piraci, terroryści i podziemne organizacje polityczne – The Indies. Mają własne siły zbrojne, w skład których wchodzą głównie skradzione statki.

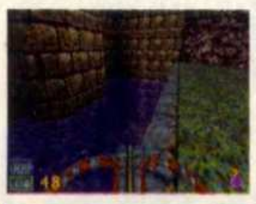
I-War to kolejny symulator fantastyczny. Możemy doszukać się w nim znanego schematu... Wcielamy się w postać niedoświadczonego pilota Floty (dowodzimy korwetą typu Dreadnaught). Naszym zadaniem jest walka z rebelią, aż do zwycięstwa.

I-War ma bardzo dobrą oprawę graficzną i dźwiękową. Musimy wykonać serię misji o wzrastającym poziomie trudności. Gdy je zaliczymy, w nagrodę dostajemy punkty. Psuje to trochę atmosferę gry – w symulatorach tego typu ważne jest, aby zwyciężyć wroga, a nie uzyskiwać punkty jak w zręcznościówce. Scenariusze są dosyć oryginalne. Charakterystyczną cechą I-War jest zmniejszenie znaczenia tarczy, co czyni grę znacznie trudniejszą np. od Wing Commanderów.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

jących w demku. Jeśli aktualnie na serwerze używana jest inna mapa, musimy ją niestety przeczekać.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX3



Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów

Znakomita, polska multimedialna zabawa dla dzieci. Poznając przygody komiksowych bohaterów, dziecko uczy się czytać, malować, może też zagrać w różne gry.

Uwaga: do pracy z programem potrzebna jest karta dźwiękowa zgodna ze standardem Sound Blaster; w wersji demo do zainstalowania programu niezbędny jest system Windows 95 – potem grę można uruchamiać również pod DOS.

Minimalne wymagania: 486, 8 MB RAM, WIN



Legal Crime

Shareware'owa gra strategiczna. Akcja toczy się w 1920 r., w Chicago. Gracz kontroluje jedną z mafijnych rodzin, oferując „ochronę" sklepikarzom, zbierając haracze i niszcząc wrogą konkurencję. Gra rozwija skrzydła w opcji multiplayer przez Internet.

Minimalne wymagania: P100, 16 MB RAM, WIN, DX



Madden NFL '98

Amerykański football wydany w serii EA Sports, z bardzo ładną grafiką i mnóstwem opcji.

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, WIN, DX5



NBA Action '98

Koszykówka pięciu na pięciu. Mnóstwo statystyk obejmujących sezon NBA 96/97.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5



NHL '98

Komputerowy hokej na lodzie pod patronatem NHL – najsłynniejszej ligi hokejowej.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5



Petz II – Catz

Komputerowe zwierzątka wracają! Nowe zabawki i możliwość przeniesienia swojego pupilka, Mruczusia, z pierwszej części.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, WIN



Petz II – Dogz

Komputerowi przyjaciele – psy. W nowej wersji Petz można hodować jednocześnie dwa zwierzaczki (2 psy lub 2 koty lub nawet kota i psa)!



Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, WIN

Przeklęta Ziemia

Gra z wyglądu przypomina trochę modne ostatnio RTS-y, choć nie jest strategią w pełnym tego słowa znaczeniu. Główną rolę pełnią tu elementy zręcznościowe.

Minimalne wymagania: 486/100, 16 MB RAM, DOS



Sfinx

Przygodówka. Gracz kieruje poczynaniami Andzi i Wacka, którzy pomagają wysłannikowi innej cywilizacji.



Minimalne wymagania: 486/100, 8 MB RAM, DOS

Sonic 3D Blast

Maskotka SEGI, Sonic, uderza ponownie. Tym razem w platformówce rozgrywanej w środowisku 3D.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, WIN, DX3



Virtual Pool 2

Rozbudowana kontynuacja znanej gry w bilard – ponad 50 nowych opcji.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, WIN, DX5



Virtua Squad 2

Kolejna przeróbka kontynuacji znanej z automatów gry Virtua Cop. Całość w stylu Mad Doga.

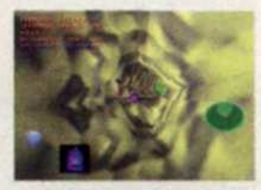
Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5



Winds of Zolaria

Gra zręcznościowa z opcjami: multiplayer i akceleracja 3D, oraz z wysoką Sztuczną Inteligencją.

Minimalne wymagania: P133, 32 MB RAM, WIN, DX3



Wyspa 7 Skarbów

Gra zręcznościowa – rozbudowana gra platformowa, zawierająca pomysły z gier innych typów. Pełna wersja to 13 ogromnych poziomów.

Minimalne wymagania: 486/100, 16 MB RAM, WIN



konkurs KOMPUTEROWY
- 5 prostych pytań z zakresu komputerów
0-700-71-423
do wygrania co miesiąc
KOMPUTER MULTIMEDIALNY PENTIUM 166 MMX
oraz inne nagrody
Dla każdego dzwoniącego zniżka 10% na zakupione komputery w firmie Multimedia Komputer.
WPI/MK opłata 3,70 zł za minutę
wymagane 18 lat lub zgoda abonenta

SKULLMONKEYS

Druga po Neverhood gra z serii Clay Animation, czyli „plastelinek". Bohaterem Skullmonkeys jest Klaymen, znany z poprzedniej części. Musi przeszkodzić swojemu arcywrogowi, Kloggowi i nie dopuścić do zniszczenia rodzinnej planety. Ponad 100 poziomów, 20 różnych światów do odwiedzenia i zbadania. Gra z pewnością odniesie spory sukces, podobnie jak Neverhood. Termin: początek 1998. Producent: EA. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



BUGRIDERS

Jedna z dziwniejszych gier, jakie ostatnio widziałem. Akcja rozgrywa się w krainie Entymion. Jej władca, Leptus, leży konający, a 22 kandydatów usiłuje objąć jego stanowisko. Nietrudno się domyślić, że musi dojść do konfrontacji. Zawodnicy zmierzą się ze sobą w podniebnym wyścigu, lecąc na olbrzymich owadach. Ten, kto wygra, zostanie królem. Reszta zginie.

Bugriders od biedy można zakwalifikować jako grę zręcznościową z elementami symulatora, choć symulator nie jest najszczęśliwszym sformułowaniem, gdy mowa o olbrzymim komarze :) Termin: już jest. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

GRATKA DLA STRATEGÓW

ANNO 1602 – CREATION OF A NEW WORLD



To propozycja dla wszystkich miłośników strategii. W Anno 1602 nacisk położono na dyplomację oraz handel. Przed Tobą szereg wysp, które trzeba podbić i skolonizować. Gdy już założysz dobrze prosperującą kolonię, będziesz musiał utrzymywać dobre kontakty z innymi europejczykami oraz z tubylcami. W Anno 1602 nie wystarczy brutalna siła – żeby wygrać, trzeba nieźle pogłówkować. Warto zwrócić uwagę na wspaniałą grafikę w wysokiej rozdzielczości. Termin: początek 1998. Producent: Sunflowers. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

EPIC 40000: FINAL LIBERATION



Nareszcie ukazała się komputerowa wersja gry Epic 40000 firmy Games Workshop. Przeróbką na PC zajęła się SSI, a rezultaty są naprawdę wspaniałe. Z ogromną dokładnością oddano wszystkie realia prawdziwego Epica oraz jego niepowtarzalną atmosferę. Gra zachwyca piękną grafiką w wysokiej rozdzielczości i płynnymi animacjami. Całość doprawiono świetnym hardrockowym podkładem muzycznym. W odróżnieniu od Shadow of the Horned Rat, gry Final Liberation nie rozgrywa się w czasie rzeczywistym – istnieje podział na tury. Już wkrótce przedstawimy recenzję oraz opis. Termin: już jest. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

HORDES



Kolejna interesująca propozycja firmy GT Interactive. Strategia czasu rzeczywistego – połączenie fantasy i science fiction. Z jednej strony – nowoczesne sprzęty i budowle, z drugiej – trochę archaiczny model społeczeństwa, magia i spora dawka mistycyzmu. Połączenie dość dziwne, lecz dało dobre rezultaty – Hordes jest grą ciekawą i stosunkowo nietypową (na tyle, na ile miliardowy klon Warcrafta może być nietypowy). Termin: początek 1998. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

PRZYGODÓWEK JAK NA LEKARSTWO

QUEEN: THE EYE



Bardzo interesująca propozycja. Gra przygodowa zainspirowana (tak twierdzą autorzy) muzyką zespołu Queen. Akcja toczy się w dalekiej przyszłości, po bliżej nie określonym kataklizmie. Struktura społeczna została zniszczona, panuje ogólny chaos i bezprawie. Na czele ocalałych ludzi staje android – The Eye, który traktuje ich jak swoich niewolników. Główny bohater to niejaki Dubroc, a celem gry jest... wiadomo, przywrócenie porządku. W grze, oprócz muzyki zespołu Queen, znajdują się miejsca i postacie nawiązujące do utworów grupy. Termin: początek 1998. Producent: EA. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

RESPECT INC.



Osadzona w latach 30. naszego wieku przygodówka, w której wcielasz się w postać drobnego gangstera z dużymi ambicjami. Żeby zauważyli Cię ludzie z mafii, będziesz musiał zdobyć sławę w świecie przestępczym. Do tego celu prowadzi wiele dróg, wszystkie jednak zawierają te same elementy: morderstwa, napady, korupcja. Respect Inc. wyróżnia się bardzo dziwaczną, wręcz karykaturalną grafiką – mnie niezbyt się podoba, lecz na pewno znajdzie swoich amatorów. Termin: początek 1998. Producent: Psgnosis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SIEGE



O tej grze pisałem już dość dawno. Teraz dostałem nowe screeny i poziom adrenaliny gwałtownie mi podskoczył. Pomyślałem, że powinniście też zobaczyć, jak idą prace nad tą interesującą grą. Przypomnę, że jest to strategia czasu rzeczywistego, w której oblega się zamek przeciwnika lub broni swojego zamku przed najazdem. Jeżeli gra będzie tak dobra jak to wynika ze screenów, zapowiada się wielki hit. Termin: początek 1998. Producent: Telstar. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

STUDZIANKI 1944

Gra strategiczna czasu rzeczywistego przybliżająca graczom bitwę rozegraną w sierpniu 1944 r. koło wsi Studzianki między piechotą radziecką i polską I Brygadą Pancerną a wojskami niemieckimi. Studzianki 1944 powinny zainteresować wszystkich amatorów strategii. Dokładnie odtworzone warunki, w jakich odbywały się walki, równie dokładnie oddany stan uzbrojenia oraz kilka ciekawych rozwiązań. Termin: już jest. Producent: USER. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

THE WAR OF THE WORLDS



Ten tytuł powinien znać każdy. Wojna Światów weszła już na stałe w poczet klasycznych dzieł SF. Komputerowa wersja powieści to strategia czasu rzeczywistego z drobnymi domieszkami, coś pomiędzy Warcraftem a Riskiem. Gracz ma za zadanie opanować wyspy brytyjskie, grając po jednej stronie konfliktu (ludzie albo Marsjanie). War of the Worlds ma dobrą oprawę graficzną i dużo misji. Termin: początek 1998. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 25-81-71
tel. 0-90 287-611
Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18



DLA KAŻDEGO KLIENTA PŁYTA GRATIS

SZCZEGÓŁY PONIŻEJ

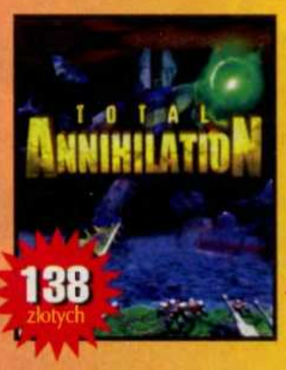
❄❄❄ SZCZĘŚLIWEGO, NOWEGO ROKU ŻYCZY WIRTUALNY ŚWIAT ❄❄❄



165 złotych



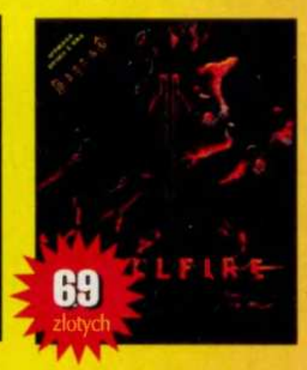
189 złotych



138 złotych

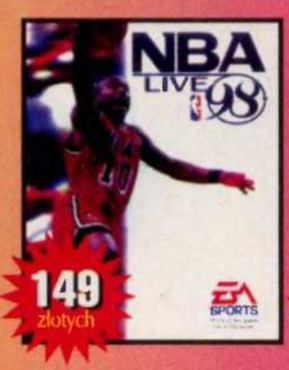


179 złotych


69 złotych



179 złotych

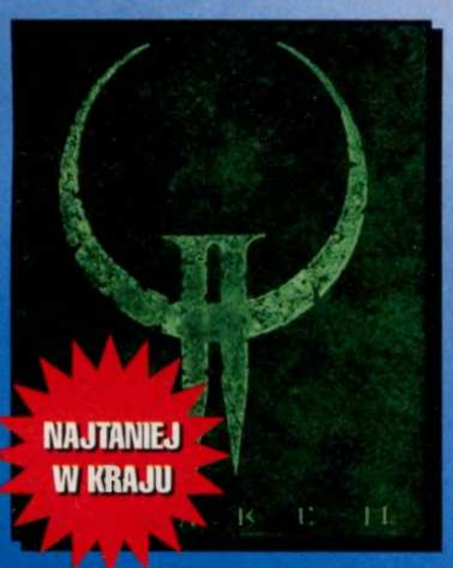


149 złotych



169 złotych

Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



QUAKE II

Quake II to wspaniałe efekty świetlne, więcej klatek animacji przypadającej na każdego potwora, świetnie zaprojektowane poziomy, przejrzysta, falująca woda i wiele innych zaskakujących efektów. Poza tym nowe bronie, nowe potwory i zgadki wymagające myślenia.



145 złotych

STARCRAFT

Gra twórców takich hitów jak Wrcraft II i Diablo przedstawiają kolejną rewelacyjną grę. W tej strategii możesz przejąć dowodzenie nad jedną z trzech ras zamieszkujących wszechświat. W grze dostępne jest 30 misji zróżnicowanych w zależ-ności od rasy. Na płycie znajdziesz również edytor umożliwiający tworzenie dodatkowych misji, oddziałów a nawet odgłosów.



149 złotych

FIFA 98

W kolejnym wydaniu gry FIFA możesz kierowac jedną ze 172 reprezentacji narodowych i wziąć udział w eliminacjach do Mistrzostw Świata we Francji. Oprócz tego możesz próbować swych sił w rozgrywkach najsilniejszych lig Europy. Udoskonalone efekty graficzne i dźwiękowe jeszcze lepiej oddają atmosferę meczu piłkarskiego.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY						SUPER CENA		PROGRAMY	
688 (I) Hunter/Killer	136 zł	Flying Corps	139 zł	Polanie CD pl.	79 zł	Archimedean Dynasty	75 zł	3D Atlas pl.	144 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł	Formula 1	179 zł	Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl.	95 zł	Destruction Derby 2	99 zł	Encyklopedia PWN	199 zł
Ace Ventura pl.	119 zł	G.Police	139 zł	Premier Manager 97	Tel.	Die Hard Trilogy	89 zł	Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł
Baba Jaga i zaczarowane Gęsi pl.	89 zł	Guts'n Garters	135 zł	Rally Championship 2	136 zł	Discworld 2	99 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Beast & Bumpkins	136 zł	Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł	Resident Evil	169 zł	Iron Man X-O Manowar In Heavy Metal	75 zł	Dyktando	95 zł
Blade Runner	Tel.	Hexen II	145 zł	Settlers 2 Nowe Misje	69 zł	Katharsis pl.	59 zł	Prof. Henry - Slownictwo	68 zł
Blood	135 zł	Imperium Galctica	138 zł	Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł	Lew Leon pl.	49 zł	Słownik Colinsa	189 zł
Broken Sword 2 pl.	149 zł	Inwestor pl.	125 zł	Sid Mayer's Gettysburg	149 zł	Privateer II The Darkening (3 CD)	120 zł	33 lektury do szkoły średniej	29 zł
C&C Red Alert Counterstrike	86 zł	Katharsis + Lew Leon + Teenagent CD pl.	119 zł	Smurfy „Smurfoteletransporter" pl.	99 zł	Riot	39 zł		
Carmageddon pl.	146 zł	Little Big Adveture II	136 zł	Speedster	129 zł	The Crow	39 zł	**ZAPOWIEDZI NA STYCZEŃ**	
Comanche 3.0	137 zł	MDK pl.	135 zł	Theme Hospital	137 zł	UFO + X-Com	79 zł	**Mały Samuraj**	
Conquest Earth	145 zł	Megapak 7	169 zł	Tomb Raider	136 zł	Magic Carpet	29 zł	**Myth**	
Constructor	139 zł	Monopol	145 zł	Tomb Raider II	149 zł	Gene Wars	29 zł	**Screamer Rally**	
Clash pl.	129 zł	Monster Truck Psygnosis	135 zł	Warcraft II Deluxe Edition	169 zł	Little Big Adventure	29 zł	**Wing Commander Prophesy**	
Dark Colony	136 zł	Moto Racer	137 zł	Waterworld	139 zł	Popolous 2	29 zł	**Worms II**	
Extreme Assault	139 zł	Need for Speed 2-Special Edition	Tel.	Wipeout 2097	169 zł				
		Outlaws	179 zł	X-Wing vs. Tie-Fighter	169 zł				

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA - SUPER PROMOCJA



dla każdego

Każdy klient kupujący dowolny program w naszej firmie otrzyma GRATIS prawdziwy hit, płytę muzyczną z tematami muzycznymi z takich gier jak: Wipeout, Wipeout 2097, Destruction Derby 1 i 2, Speedster, Formula 1, Assault Rigs. TEJ PŁYTY NIE KUPISZ W ŻADNYM SKLEPIE. Promocja trwa do wyczerpania zapasów magazynowych.

Co zyskujesz kupując u nas:

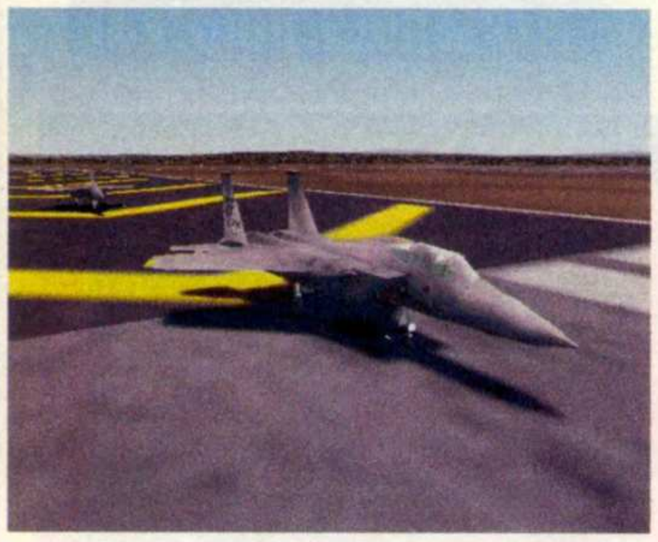
- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN, NINTENDO 64
ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

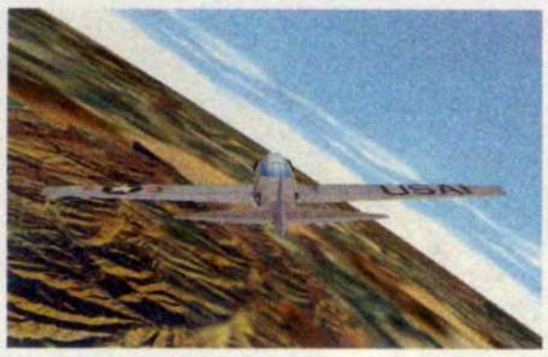
NIE TYLKO PODNIEBNE AKROBACJE

F-15



Nowy produkt zespołu, który jakiś czas temu stworzył grę AH-64D Longbow. Dwie duże kampanie, mnóstwo ciekawych misji, ponad 2,5 miliona mil kwadratowych terenu, nad którym można latać. A przede wszystkim wspaniała grafika. Według zapewnień autorów, będzie ją w stanie „uciągnąć" przeciętny komputer. Na pierwszy rzut oka same zalety. Jak jest naprawdę, zobaczcie sami. Termin: już jest. Producent: EA. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Sabre Ace: Conflict over Korea



Dzięki Sabre Ace będziesz miał okazję zasiąść za sterami pięciu samolotów z okresu wojny w Korei. Ponad 25 autentycznych misji z tego okresu, wysoki poziom Sztucznej Inteligencji i ogromna dbałość o szczegóły techniczne to tylko kilka z powodów, dla których warto zobaczyć tę grę. Komputer (w odróżnieniu od wielu innych symulatorów) nie jest łatwym przeciwnikiem, więc zabawa staje się bardziej emocjonująca. Sabre Ace nie ma może tak wspaniałej grafiki jak Flight Unlimited 2, ale i tak jest bardzo dobrym symulatorem. Termin: początek 1998. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Wings of Destiny



Symulator dający graczowi możliwość polatania na różnych maszynach z okresu II wojny światowej. Wings of Destiny przystosowana jest przede wszystkim do gry po sieci w kilka osób. Możesz wybrać jedną ze stron oraz odpowiadającą Ci maszynę. Gra wyróżnia się piękną grafiką w wysokiej rozdzielczości. Ponad 70 różnych misji, bardzo dokładne charakterystyki samolotów, wstawki animowane – krótko mówiąc, interesująca pozycja. Termin: początek 1998. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Mortal Kombat: Mythologies

Czy mieliście kiedyś ochotę poprowadzić postać z MK po rozległym świecie, zamiast kazać jej tłuc się na jednej planszy? Jeżeli tak, to MK Mythologies jest dla Was wymarzonym kąskiem. Bohater, Sub Zero przemierza różne krainy, po drodze walcząc ze złem. Gra zawiera elementy RPG, gdyż nasz ninja zbiera przedmioty magiczne, broń oraz





ćwiczy swoje zdolności. MK Mythologies porównać można do... hmm... może Way of the Exploding Fist 2 z ZX Spectrum? Tam wprawdzie bohater niczego nie zbierał, ale idea była podobna – chodziło się po świecie i tłukło szubrawców. Termin: początek 1998. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Rampage World Tour

Ta gra naprawdę mnie zauroczyła. Kreskówkowa grafika, wspaniała animacja, no i przede wszystkim fabuła. W tej zręcznościówce gracz (lub gracze – można grać do trzech osób jednocześnie) wciela się w jednego z trzech stworów pokroju King Konga i demoluje miasto. Im więcej rozwalonych domów, strąconych samolotów i zjedzonych ludzi, tym więcej punktów. Wszystko wykona-



ne w konwencji cartoonowej, na wesoło, więc żaden cymbał nie powinien się przyczepić, że gra jest niemoralna. Wspaniała zabawa. Termin: początek 1998. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Rebel Moon Rising

Zapowiadana jako pierwsza przedstawicielka nowej generacji gier 3D, napisana specjalnie dla procesorów MMX – jako pierwsza gra na świecie będzie korzystać ze stworzonego przez firmę



IBM systemu rozpoznawania głosu. Brzmi nieźle. Zobaczymy, jak to wpłynie na grywalność. Poza wszystkimi nowalijkami, Rebel Moon Rising to po prostu kolejna trójwymiarowa strzelanina, w której małpia zręczność stanowi klucz do wygrania. Jeżeli GT Interactive dotrzyma wszystkich obietnic, gra będzie ciekawa – przede wszystkim ze względu na nowe rozwiązania. Termin: początek 1998. Producent: GT Interactive. Paltforma: PC CD-ROM. (frogger)

Tennis

Sporo już było gier symulujących grę w tenisa, jednak chyba żadna nie miała tak spektakularnej oprawy graficz-



nej. Wspaniałe, trójwymiarowe środowisko oraz znakomita animacja – to główne atuty produktu. Tennis oferuje możliwość rozgrywania pojedynków z wybranymi zawodnikami, pozwala również zagrać w jednym z kilku słynnych turniejów. Według zapewnień autorów, Tennis ma być najbardziej realistycznie wykonaną grą tego typu. Ile z tych obietnic zostało spełnionych, zobaczymy już wkrótce. Termin : początek 1998. Producent: Blue Byte. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Critical Depth

Podwodna, trójwymiarowa strzelanina. Dowodzisz jednym z 12 pojazdów, zbierasz różne przydatne urządzenia i upgrade'y do swojej maszyny. No i, przede wszystkim – strzelasz do Obcych. W Critical Depth Twoim wrogiem przez duże W są właśnie Obcy. Uczestnicząc w kolejnych akcjach zbrojnych w 10 różnych obszarach oceanu, musisz zająć ich bazy. Instalacje Obcych są niezwykle cenne – przejmując je, możesz uzyskać władzę nad całą planetą. Termin: już jest. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

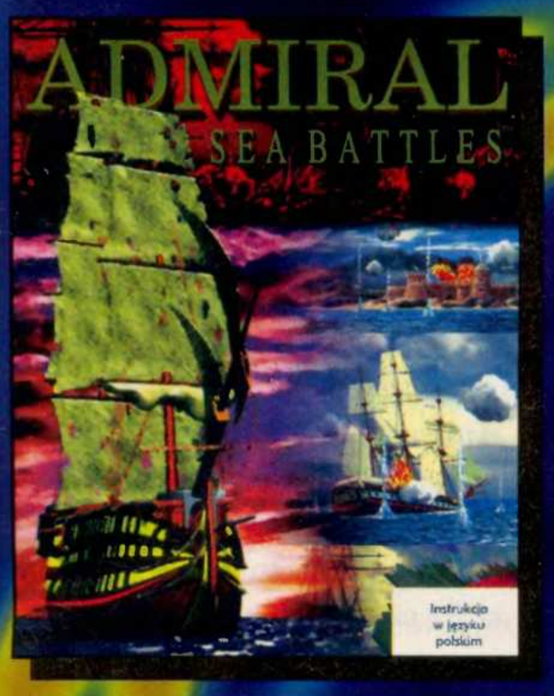


San Francisco Rush



Kreskowe wyścigi – do wyboru jeden z czterech śmiesznych pojazdów oraz trzy trasy o rosnącym stopniu trudności. Wyścig odbywa się na ulicach San Francisco, będziesz więc miał okazję popodziwiać kilka charakterystycznych budowli, w tym słynny most Golden Gate. Gra jest bardzo dynamiczna. Chociaż przeznaczona głównie dla młodszych graczy, może wciągnąć również starych wyjadaczy. Termin: już jest. Producent: GT Interactive. Platforma: N64. (frogger)

TYLKO W SKLEPACH CD PROJEKT®



ADMIRAL SEA BATTLES

STYCZNIOWA CENA ~~148~~ Zł

69zł

LEW LEON II EDYCJA

STYCZNIOWA CENA ~~99~~ Zł

46zł

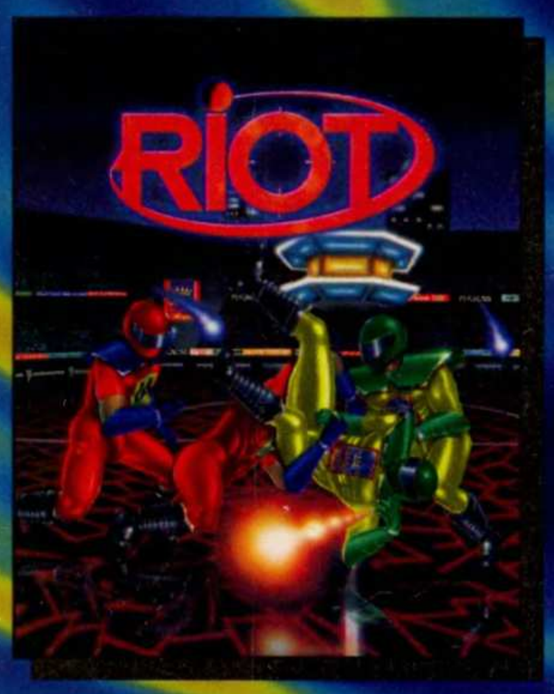




STARCRAFT

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

U NAS W DNIU ŚWIATOWEJ PREMIERY!!!



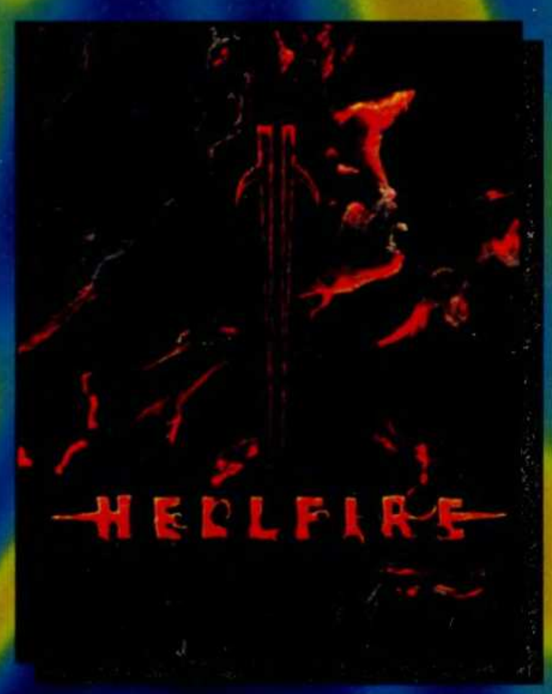
RIOT

STYCZNIOWA CENA ~~138~~ Zł

39zł

HELLFIRE
DIABLO EXPANSION PACK

SUPER DODATEK DO JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER WSZECH CZASÓW. W ZESTAWIE OTRZYMASZ NOWĄ POSTAĆ, NOWE CZARY, BRONIE I POZIOMY.



Kupując pirackie kopie programów pamiętaj:

- Popełniasz przestępstwo,
- Nie masz żadnej gwarancji, że nabyty produkt jest pełną wersją, że będzie poprawnie działał oraz, że nie posiada bardzo złośliwych wirusów (co ostanio zdarza się coraz częściej)

WSZYSTKIE SKLEPY OTWARTE SĄ
PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK
9⁰⁰-20⁰⁰
SOBOTA I NIEDZIELA
10⁰⁰-16⁰⁰

Nie masz czasu na szukanie gry, którą chcesz mieć?

My znajdziemy ją dla Ciebie!

Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt

tel. (0-22) 672 89 09

Wysyłka gratis, realizacja 24 godziny

OFERTA WAŻNA TYLKO W STYCZNIU. ILOŚĆ PRODUKTÓW OGRANICZONA. CENY DOTYCZĄ STAŁYCH KLIENTÓW SKLEPÓW CD PROJEKT.

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09

CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

GIEŁDY POD SPECJALNYM NADZOREM

O przyszłości rynku oprogramowania pirackiego i legalnego z Grzegorzem Onichimowskim, prezesem IPS Computer Group, rozmawia Dariusz J. Michalski.

W połowie listopada policja przeprowadziła kolejną akcję antypiracką na warszawskiej giełdzie komputerowej. Zorganizowano ją po dłuższej przerwie. Czym różniła się od poprzednich?

– Przerwa spowodowana była „znudzeniem" policji, wywołanym łapaniem płotek. Do kolejnej akcji policja przygotowywała się trochę dłużej, bo postanowiła sięgnąć po hurtowników. Oficjalnie jeszcze nic nie wiemy – sprawa nie trafiła do sądu, śledztwo trwa. Nieoficjalnie, dzięki kontaktom w policji nawiązanym podczas trwającej od dłuższego czasu współpracy, mamy informacje, że działania przyniosły zamierzony skutek. Zatrzymano kilka osób zajmujących się hurtową sprzedażą pirackich CD-ROM-ów, zarekwirowano przy okazji sporą partię nielegalnego towaru. Część osób zatrzymano na giełdzie, część poza nią. Zlikwidowano 4 niezależne źródła pirackiej dystrybucji.

Piractwo, jak każda działalność przestępcza, rządzi się przestępczym prawem. Kto został raz zatrzymany, zaczyna być traktowany w środowisku pirackim jak nieczysty, bo istnieje prawdopodobieństwo, że poszedł (lub pójdzie) na współpracę z policją. Zasianie nieufności to dodatkowa korzyść z tej akcji.

Przez dłuższy czas pokutowała opinia, że firmy komputerowe są za słabe finansowo, aby było je stać na takie spektakularne rozprawienie się z piractwem, jakie przygotowała branża filmowa na początku lat 90.

– Jesteśmy wystarczająco silni. Świadczy o tym powołanie stowarzyszenia BSA (Business Software Alliance), zrzeszającego tak poważne firmy, jak Microsoft, Optimus czy Novell.

Jednak zrzeszone tam firmy bardziej chyba dbają o rynek oprogramowania biznesowego? Tam są przecież konfitury.

– Po części tak (my wyglądamy tu trochę jak kwiatek przy kożuchu). Świadczą o tym akcje w bankach czy Super Expressie. Ale z drugiej strony, firmy takie jak Microsoft myślą w kategoriach wychowawczych, jak Kościół. Nie ma wątpliwości, że kto raz skaził się piractwem, łatwo się od niego nie uwolni. Tym bardziej że przestało to być romantyczne piractwo lat 80. Teraz są to wielkie pieniądze, przemyt z krajów WNP, a więc i kontakty mafijne. Nie zapominajmy, że od 1 stycznia 1998 r. także kupienie płytki staje się paserstwem wg 293 paragrafu znowelizowanego kodeksu karnego.

Dotąd sądy zazwyczaj umarzały postępowanie w sprawach o przestępstwa komputerowe, uznając je za czyny o niewielkiej szkodliwości społecznej. W jakim stopniu nowelizacja kodeksu karnego wpłynie na orzecznictwo?

– Dla prokuratorów i sędziów prawo autorskie jest dokumentem egzotycznym. Dla nich podstawę działania stanowi KK i nie mam im tego za złe. Wprowadzenie paragrafów traktujących o piractwie komputerowym do prawa karnego spowoduje ogromną różnicę w postrzeganiu przestępstw tego typu. Polskie prawo będzie traktowało piratów surowiej niż uregulowania obowiązujące w krajach zachodnich. Może z wyjątkiem USA, gdzie piractwo komputerowe jest ścigane przez FBI. Teraz ten, kto będzie miał pecha i wpadnie, nie będzie mógł liczyć na pobłażliwość sądu. [Niemal wszystkie przestępstwa piracki zagrożone są karą więzienia od 3 miesięcy do 5 lat – red.].

Cóż z tego, że będą kary, skoro na giełdzie, przynajmniej warszawskiej, panuje błogie przekonanie, że policja nic o handlarzach nie wie.

– Nieoficjalnie wiem, że ma bardzo dobre rozeznanie. Nie oszukujmy się, to naprawdę prosta policyjna praca – wystarczy wynająć pokój w hotelu Merkury i obserwować stąd giełdę, by szybko dowiedzieć się, kto się z kim kontaktuje, do kogo chodzi po towar. Zresztą teraz trudniej będzie dostarczać go na giełdy. Z początkiem przyszłego roku wchodzi także nowy kodeks celny, który nakłada na celników obowiązek walki z przemytem oprogramowania. Przewożący programy będzie musiał wylegitymować się i na żądanie okazać licencję potwierdzającą legalność przewożonych kopii.

Czy zlikwiduje to, Pana zdaniem, szary import oprogramowania?

– Z pewnością nie, choć może go początkowo przyhamuje. Nie wszyscy od razu będą znali nowe przepisy. Jednak po pewnym czasie import wróci do stanu sprzed wprowadzenia nowych przepisów celnych. Te nie są bowiem wymierzone w szary import.

Czy nowe uregulowania przyczynią się zatem, poprzez tłumienie piractwa, do wzrostu nakładów gier w Polsce?

– Nie mam złudzeń – nakłady nowości nie wzrosną w sposób znaczący. Wpływ na to mają 4 czynniki. Po pierwsze, bariera sprzętowa – coraz więcej trzeba wydać na maszynę, na której nowa gra będzie dobrze chodziła. Po wtóre, piractwo nadal będzie istniało, tyle że w zamkniętym kręgu. Sytuacja zmieni się o tyle, że nie tylko sprzedający, ale i kupujący odczuwać będą dyskomfort psychiczny. Po trzecie, zwiększy się konkurencyjność konsol – właśnie ten segment elektronicznej rozrywki będzie generował coraz większy obrót na rynku i IPS jest do tego przygotowany – będziemy zwiększać import gier konsolowych. Ostatnia przyczyna to ograniczenie zbieractwa. Po to są cover dyski, pisma fachowe i programy telewizyjne, by można było poznać program przed zakupem i wybrać ten jeden, który naprawdę odpowiada gustom. W końcu kupienie 5 pirackich kopii to też inwestycja. Zamiast jednak kupować 5 programów i w rezultacie zajmować się jednym, który rzeczywiście wciąga, lepiej kupić oryginał.

Nie zamierzamy jednak walczyć z piractwem tylko przez dopingowanie policji do działań.

ZASŁYSZANE

W sprzedaży pojawiła się druga bajka z cyklu „Czarodziejskie opowieści" wydana przez **CD Projekt** – Imo i król.

Premiery głośnych tytułów, których dystrybutorem będzie w Polsce CD Projekt przesuwają się na rok 1998. Długo oczekiwana strategia czasu rzeczywistego Starcraft firmy Blizzard ukaże się w styczniu, zbierająca znakomite recenzje w USA gra RPG Fallout powinna pojawić się z końcem lutego, zaś dynamiczna strzelanka 3D Forsaken, prezentowana na ostatniej Gambleriadzie, spodziewana jest w kwietniu. Przy okazji firma pragnie poinformować, że wszelkie kopie Fallouta są rozprowadzane w Polsce nielegalnie.

* * *

W grudniu, w ramach eksperymentu, do warszawskich kiosków Ruchu trafiła seria gier SuperBudget, wydawana przez **IPS CG** (cena 19,90 zł). Nieznane są jeszcze wyniki eksperymentu, ale jeśli się powiedzie, do Ruchu trafią gry z serii Kolekcja Klasyki Komputerowej (39,90 zł).

* * *

BSA (Business Software Alliance), organizacja chroniąca interesy producentów i dystrybutorów oprogramowania, zamierza wystąpić z wnioskiem o wprowadzenie aresztu deportacyjnego dla osób złapanych na handlu pirackimi CD-ROM-ami. Zatrzymani, przeważnie cudzoziemcy, znikają po zwolnieniu z aresztu. Nie można przez to zamknąć wszczętych przeciwko nim spraw i zniszczyć zarekwirowanych CD-ROM-ów. Komenda Dzielnicowa Warszawa Praga–Południe, mająca pod swym nadzorem Stadion Dziesięciolecia (jedno z największych źródeł pirackiego oprogramowania), poszukuje magazynów na zarekwirowane krążki.

* * *

Świąteczny MegaPack wydany przez firmę **L.E.M.** – wbrew uprzednim enuncjacjom – nie zawiera gry Rayman. Na jej miejsce wprowadzono 3D Atlas w wersji polskiej. Zmiana zawartości została podyktowana bliską premierą gry Rayman II, której dystrybutorem będzie L.E.M.

* * *

W dniach 4–6 grudnia w Częstochowie firma **Optimus Bis** we współpracy z **Telekomunikacją Polską SA**, **Gazetą Wyborczą** i **RMF FM** zorganizowała Mikołajkowe Spotkania w Internecie. W siedzibie firmy można było dowiedzieć się, jak wykorzystać Internet do edukacji, pograć w najnowsze internetowe gry firmy i wziąć udział w konkursach, w których nagrodami były gry i koszulki. Optimus Bis kończy prace nad uruchomieniem serwerów internetowych gier Hexen II i Dark Reign.

2 grudnia w Częstochowie odbyło się uroczyste wręczenie nagród laureatom Optikonkursu, zorganizowanego przez redakcję Gamblera, a sponsorowanego przez **Optimus Bis**. W kameralnych wnętrzach siedziby firmy Optimus Bis zwycięzcy otrzymali: komputer Pentium, drukarkę Lexmark i kartę dźwiękową. Relacja z wręczenia nagród (okraszona pikantnymi szczegółami) za miesiąc.

Przygotowaliśmy rozsądną alternatywę w postaci tanich, dobrych programów, choć już nie najnowszych. Jeśli ktoś ma Pentium 90 to lepiej, żeby zrezygnował z Jedi Knight czy Shadows of the Empire, które na jego komputerze będą wolno działały. W zamian za to może kupić za 20 złotych Magic Carpet 2, chodzący na takim komputerze doskonale. A jeśli stać kogoś na Pentium 200 MMX z 17-calowym monitorem, stać go również na wydanie 200 zł na Shadows of the Empire.

Jak należałoby, stosownie do czasów, sparafrazować hasło z pierwszej reklamy IPS, czy: „Bądź nieoryginalny, kup oryginał", czy też może: „Bądź oryginalny, kup pirata"?

– Hasło „Bądź oryginalny, kup oryginał" będzie, niestety, nadal aktualne. Zacznie jednak dotyczyć coraz węższej grupy ludzi i produktów (nie znajdą się w niej gry tańsze, polskie i wielodyskowe). Cokolwiek byśmy mówili o piractwie, jest to działalność biznesowa, w której potencjalne zyski porównuje się z kosztami. Od 1 stycznia rachunek ten bardzo się zmieni. Nie jest to może najlepsza informacja dla graczy. Z drugiej jednak strony, uruchamiamy inicjatywy mające na celu silniejsze niż dotąd ograniczenia piractwa.

PS W tydzień po akcji jeden z zatrzymanych był widziany na giełdzie. Handlował. Podobno musi się odkuć.

ZAKUP – JESZCZE LEGALNY

Na początku grudnia Marcin Iwiński, prezes firmy CD Projekt, udał się na warszawski Stadion Dziesięciolecia w celu dokonania zakupu dystrybuowanych przez siebie tytułów. Nie muszę dodawać, że można tam kupić wyłącznie tytuły w wersjach pirackich.

Towarzyszyłem Marcinowi w tej wyprawie. Wyboru dużego nie było, pewnie przez rozpowszechnienie pogłoski, że na targu jest policja – większość sprzedających zaczynała się pospiesznie pakować. Stąd chyba przewaga w ofercie krążków do szlifierek. Wśród CD-ROM-ów znalazło się kilka ciekawych tytułów: Słownik Collinsa, Dungeon Keeper, Office '97, NHL '98, Pyst (parodia Mysta), a także przeboje na PSX – Crash Bandicoot 2 i Final Fantasy VII. Konkurencja kwitła – Słownik Collinsa oferowany w jednym miejscu za 30 zł, w innym można było kupić za 25. Młoda Rosjanka poproszona o polecenie jakiejś dobrej strategii stwierdziła, że „eto samyje nowyje strategie" (na stoliku obok Age of Empires, Great Battles of Hannibal i Myth: Fallen Lords leżały X-Cars i NBA '98). W końcu wybraliśmy smakowitą składankę: Quake II (przed premierą), Chasm the Rift, Turok: The Dinosaur Hunter i Incubation.

Pojedzie ona na Zachód do firm Acclaim i Blue Byte. Obaj partnerzy reprezentowani przez CD Projekt zobaczą, że na rynku polskim ich współpraca układa się lepiej niż mogliby oczekiwać. Na szczęście, od 1 stycznia za posiadanie lub kupowanie pirackich kompaktów będzie można odpocząć od komputera przez okres od 3 miesięcy do 5 lat.

Sir Haszak



ZABIJU LUB DAJĘ SIĘ
ZABIĆ!!
the reap
CD-ROM
WIN 95
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp•EMPiK•Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3C, 02-935 WARSZAWA
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi
lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

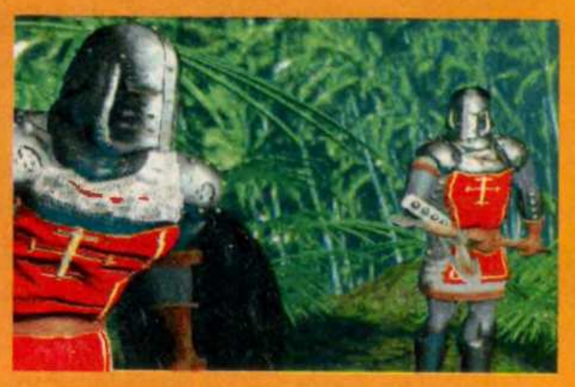
Lands of Lore dla wielu graczy ciągle jest jednym ze szczytowych osiągnięć rynku komputerowych role-playing. Prace nad drugą częścią gry trwały bardzo długo. Na początku Westwood zamierzał odejść od gatunku RPG i zrobić z Lands of Lore 2 film interaktywny. Na szczęście, pomysł ten nie doczekał się realizacji i słusznie, bo siedziba Westwoodu zostałaby zapewne spalona przez zagorzałych fanów RPG – takich jak niżej podpisany. Zapowiedzi i reklamy gry w pismach zachodnich ukazywały się już od dawna, mieliśmy też okazję obejrzeć screeny (zresztą wspaniałej jakości), a także poznać fabułę.

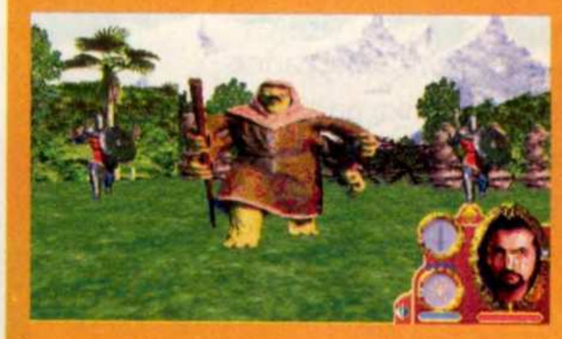
Lands of Lore 2 opowiada o losach Luthera, syna złej wiedźmy Scotii, którą grupa bohaterów pokonała w ostatecznej walce pod koniec pierwszej części gry. Luther jest dotknięty straszną klątwą: co jakiś czas, niezależnie od własnej woli, zamienia się albo w potężną bestię, albo w maleńkie stworzonko przypominające szczura. Poznajemy Luthera, kiedy jest uwięziony w lochach zamku Gladstone, a rozpoczynamy przygodę, kiedy z lochów tych ucieka i musi wymknąć się królewskim gwardzistom.

W Lands of Lore 2 ujrzymy starych znajomych. Przede wszystkim, potężnego Draraclę znającego przeszłość i przyszłość, piękną czarodziejkę Dawn i dawnego towarzysza wędrówek – czterorękiego Baccatę.

Lands of Lore 2 – Guardians of Destiny znacznie różni się od części pierwszej. Przede wszystkim stylem grafiki. W grze zaimplementowano pseudo 3D, które powoduje, że w lochach, podziemiach czy zamkowych korytarzach czujemy się jak w jakiejś grze doomopodobnej. Przyznam, że w RPG nie lubię tego rozwiązania, ale – niestety – chyba trzeba będzie do niego przywyknąć. Następną cechą, która odróżnia Lands of Lore 2 nie tylko od słynnej poprzedniczki, ale i innych podobnych gier, jest ciekawie rozwiązany problem walk. Otóż, chyba po raz pierwszy mamy w RPG do czynienia z sytuacją, że większość walk nie jest dla naszego bohatera obligatoryjna. Tylko od niego zależy, czy będzie atakować szkielety, ogromne pająki bądź dwugłowe, kotopodobne zwierzęta w dżungli. Najczęściej spotykane przez Luthera istoty zajmują się swoimi poważnymi sprawami, a walczyć z nim zaczną tylko wtedy, gdy zostaną zaczepione.







Oczywiście, Luther spotyka też wrogów, których musi pokonać, aby kontynuować swą podróż. Walka toczy się, tak jak i w pierwszej części, w czasie rzeczywistym. Tu jednak wrogowie są zwykle niesamowicie szybcy, potrafią niespodziewanie znaleźć się za plecami bohatera czy przyczaić się gdzieś w kącie. Ba, osłabione, gdy widzą, że wygrać nie będzie tak łatwo, mogą uciekać do innych pomieszczeń. W Lands of Lore 2 jeszcze jedna rzecz jest warta podkreślenia – możemy zaatakować prawie każdego. Chcemy zaciukać mieczem życzliwego nam mnicha? Ależ, proszę bardzo! Chcemy pozbawić głowy śliczną czarodziejkę Dawn? Nie ma sprawy! Uważamy, że dla traktującego nas z góry króla wioski Huline najlepszą karą jest sztych w serce? Nic prostszego! Przyznam, że nie badałem, czy zabicie którejś z kluczowych postaci wpływa na przebieg akcji i czy nie przekreśla szans na ukończenie gry.

Zabawne zdarzenie miało miejsce, kiedy zaatakowałem przed Hive Cave życzliwą czarodziejkę Dawn. Dawn przyjęła pozycję obronną, ale nie chciała walczyć, a ja nie mogłem ani jej zabić, ani od niej odejść. W efekcie: „load". Czyżby autorzy tego nie przewidzieli?

Wprowadzenie zasady typu: możesz robić, co chcesz, graczu, ale wybieraj to, co dla Ciebie korzystne, jest już niewątpliwym osiągnięciem.

Lands of Lore 2 ma przepiękną grafikę. Pieczołowicie wykonane wnętrza, pięknie narysowane drzewka, jeziora, gejzery czy pola lawy, bardzo sprawnie zrealizowane filmy, fabularne przerywniki gry. W tym wszystkim razi jednak topornie wyglądający inwentarz bohatera. Przedmioty, które Luther nosi w swoim plecaczku są po prostu brzydkie. Już w pierwszej części Beholdera było to przygotowane o wiele lepiej (nie mówiąc już o np. Daggerfallu). Czyżby zabrakło czasu na wycyzelowanie każ-

PRZEWODNIK CZYTELNIKA



Oceny

0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – bardzo dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:

Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znaczkiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.

Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.

Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA

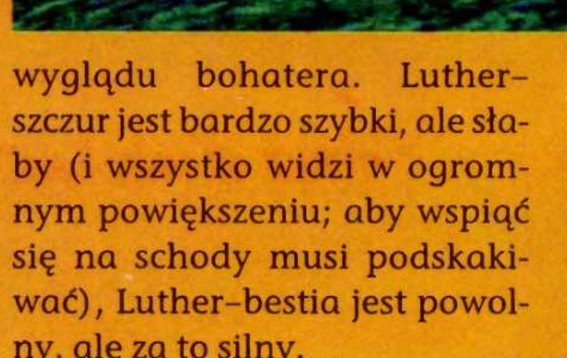
dego szczegółu? W kapitalnym pod tym względem Daggerfallu prawdziwą radość sprawiało przyglądanie się, jak zmienia się wygląd naszego bohatera w zależności od tego, którą zbroję czy ciuszek każemy mu włożyć. Wszystko było pięknie przygotowane i uderzało bogactwem kolorów. Tutaj – całkowita siermiężność. Nie podoba mi się również wygląd mapy. Owszem, jest bardzo dokładna i łatwo z niej korzystać, możemy oddalać i zbliżać obraz, ale jej wykonananie pozostawia trochę do życzenia.







Gra Lands of Lore 2 to nie tylko walki (zwłaszcza że jest ich dużo mniej niż w przeciętnym RPG). To przede wszystkim penetracja sporego świata, rozmowy z napotykanymi postaciami i rozwiązywanie zagadek oraz... umiejętne wykorzystywanie założeń gry (czyli faktu, że Luther przybiera raz na jakiś czas postać inną niż ludzka). Na szczęście, zagadki nie są zbyt skomplikowane, czasem musimy chwilę pomyśleć nad tym, czego oczekują od nas zleconiodawcy, czasem trochę pobłądzić w labiryntach, aby znaleźć właściwą trasę, przesunąć przedmioty zagradzające nam drogę do ważnych miejsc. Czasem zaś musimy dopasować postępowanie do postaci, jaką właśnie przybrał Luther. Ogromna bestia poradzi sobie na przykład z odwaleniem głazu, a mały szczurek prześlizgnie się wąskimi i niskimi korytarzami. W trakcie przemian czyhają na naszego bohatera liczne niebezpieczeństwa. Przemierzający rzekę Luther utonie, jeśli pośrodku nurtu zamieni się w szczurka; przybierający ludzką postać zginie, kiedy w swej szczuropodobnej postaci wpełzł do dziury w ścianie. Zmiana postaci nie oznacza tylko zmiany wyglądu bohatera. Luther-szczur jest bardzo szybki, ale słaby (i wszystko widzi w ogromnym powiększeniu; aby wspiąć się na schody musi podskakiwać), Luther-bestia jest powolny, ale za to silny.





Niestety, w Lands of Lore 2 nie położono nacisku na typowe dla RPG rozwiązania. Nie wiemy, jakie cechy ma nasz bohater, nie zliczamy punktów doświadczenia. Nie znaczy to, że Luther przez cały czas jest taki sam. Zdobywa nowe przedmioty, co pozwala mu zwiększyć skuteczność w walce, poznaje nowe czary, zdobywa nawet następne poziomy doświadczenia, przyznawane nie tylko za bojową skuteczność, ale i za pomyślne rozwiązanie pewnych zadań.

W Lands of Lore 2 zwrócono szczególną uwagę na oprawę multimedialną. W świat gry wprowadza nas bardzo sprawnie zrealizowane intro (choć to ze Stonekeep uważam jednak za lepsze), sama gra jest przerywana licznymi fragmentami fabularnymi (m.in. możemy oglądać filmy, korzystając z tzw. Speaking Stones, które pokazują wydarzenia rozegrane w przeszłości). Wszystkim postaciom, z którymi rozmawiamy, głosów użyczyli aktorzy. Inna rzecz, że same dialogi pozostawiają sporo do życzenia. Luther, niestety, ma ścieżkę dialogową wyznaczoną przez program i gracz nie może zadawać własnych pytań



– jego rola ogranicza się do biernego słuchacza.

Lands of Lore 2 – Guardians of Destiny jest z całą pewnością programem wybitnym w swej kategorii. Jednak rozczarowuje tak dalekie odejście od tradycyjnego pojmowania RPG. W pierwszej części mieliśmy do czynienia z ekscytującą fabułą i kapitalnymi zagadkami. Tutaj tego zabrakło. I tak dobrze, że Westwood nie zrealizował swego pierwotnego zamiaru zamiany Lands of Lore 2 w film interaktywny!

JACEK PIEKARA

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

Westwood Studios/Virgin 1997
IPS CG
Role-playing
PC CD-ROM
Grafika: 86%
Dźwięk: 86%
Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

TOTAL ANNIHILATION

Jeden z szefów firmy Cavedog, która stworzyła Total Annihilation, powiedział: „W Command & Conquer gracze najbardziej lubili wyprodukować sto czołgów i najechać bazę przeciwnika, a więc w naszej grze macie to od początku". Na szczęście gra firmy Cavedog nie jest tylko prostą łomotaniną, w której chodzi o to, kto kogo zgniecie tonami żelastwa (nie mówiąc już o tym, że opinia o upodobaniach graczy w C&C jest mylna).

Bajeczka poprzedzająca grę (słowo historia brzmi trochę za poważnie) jest sztampowa. Dwie siły rywalizują ze sobą w ubogim i zniszczonym świecie. Pierwsza to Arm, której zwolennicy sprzeciwiają się cyborgizacji ludzi, druga – Core, tworząca bardzo niebezpieczne roboty z umysłowością człowieka. Nienawiść dzieląca obie strony może zniknąć tylko wraz z całkowitym unicestwieniem jednej z nich. Gracz, jak zwykle, ma możliwość stanąć na czele wojsk dowolnej strony i poprowadzić ją do zwycięstwa w wieloscenariuszowej kampanii.



Trzeba przyznać, że sama rozgrywka w Total Annihilation rozpoczyna się interesująco. Oto naszą główną jednostką jest tzw. Commander, czyli superwyspecjalizowana jednostka służąca zarówno do budowy infrastruktury, jak i do walki. Wszystko zaczyna się właśnie od Commandera. On postawi pierwsze generatory energii czy ekstraktory metalu. Dopiero potem w fabrykach będą mogły powstać inne jednostki, również mające zdolność budowy infrastruktury. W Total Annihilation musimy dbać o odpowiedni poziom wydobycia metalu oraz o utrzymanie niezbędnego dla funkcjonowania bazy systemu energetycznego. Metal jest wydobywany ze specjalnych złóż (widzianych jako pola srebrnego koloru) oraz może być odzyskiwany ze szczątków rozbitych jednostek, zbieranych z pola walki. Energię otrzymujemy z elektrowni słonecznych, wiatrowych lub wykorzystujących siły pływów.

W Total Annihilation możemy skonstruować sporo jednostek (naziemnych, nawodnych i powietrznych), z których później korzystamy na polu walki. Aby prowadzone wojny przynosiły efekty, musimy poznać szczegóły techniczne tych wojsk: zasięg, siłę rażenia, odporność. Uprzedzam, nie jest to tak proste, jak w C&C czy Dark Colony, w których niemal natychmiast mogliśmy zorientować się, jak zachowuje się dany pojazd na polu bitwy. Tu, niestety, wszystkie jednostki są dość małe (niektóre podobne do siebie), akcja toczy się wartko i czasem nie jesteśmy w stanie określić, jakie oddziały powinniśmy wysłać do boju. Walka nie rozgrywa się już (jak w większości gier) głównie w okolicach baz, chociażby z tego względu, że budynki (nasze i przeciwnika) mogą być rozrzucone po całej mapie. Kiedy nie ma konieczności wznoszenia budowli obok siebie, wszystko staje się bardziej skomplikowane i chaotyczne, ale i ciekawsze.





Na uwagę zasługuje fakt, że do TA zrealizowano naprawdę interesującą i nastrojową muzykę. Doskonałe jest też intro, chyba jedno z najlepszych, jakie widziałem w RTS-ach. Gracz dysponuje również możliwością wyboru opcji skirmish, pozwalającej na rozegranie pojedynczego scenariusza. Że istnieje opcja multiplayer w zasadzie mógłbym już nie pisać – umożliwienie graczom gry wieloosobowej stało się w strategiach czasu realnego obowiązującą regułą.

Grze Total Annihilation przyznałem stosunkowo niską ocenę. Powodów było kilka, ale najważniejszy z nich to brak czegoś, co nazywa się playability, grywalność, miodność, czy jakie tam słowo sobie wymyślimy. Ta gra nie potrafiła przykuć mnie do komputera tak, abym zapomniał, że istnieją inne rozrywki, np. kino, książka czy telewizja, nie mówiąc już o spotkaniach z przyjaciółmi.

JACEK PIEKARA

TOTAL ANNIHILATION

Obie gry mają wiele wspólnego: w walkach uczestniczy sporo jednostek, oddziały na mapie są zminiaturyzowane, a akcja toczy się szybko. Ich autorzy nie odkryli Ameryki, nie ustanowili nowych standardów na przyszłość. Obie produkcje mają bardzo staranną oprawę graficzną, choć nie tak jasną i przejrzystą jak Dark Colony.

Konkurenci kuszą gracza bajerami: Total Annihilation to pierwszy RTS 3D z wielkim wyborem jednostek; Dark Reign ma ciekawe opcje bi-



Cavedog/GT Interactive 1997
L.E.M.
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 81%
Dźwięk: 86%
Ogółem: 65%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

DARK REIGN

Świat trzeciego tysiąclecia. Przeludniona, zatruta Ziemia jest bliska zagłady. Pomóc może tylko kolonizacja odległych planet. Do niewdzięcznej i bardzo trudnej roli kolonizatorów zostają wybrani więźniowie, poprzednio zsyłani na Io, księżyc Jowisza (i na inne księżyce). Po wielu latach nadejdzie czas, że potomkowie dawnych więźniów, czyli Freedom Guard zechcą zrzucić jarzmo Imperium.

W Dark Reign zachowano typowe dla klonów C&C zasady: walczymy o surowce (tym razem jest to czysta, nieskażona woda), budujemy bazę i zdobywamy nowe technologie produkcji oraz, oczywiście, szykujemy armię, aby rozprawić się z konkurentem. W Dark Reign czerpiemy zyski ze sprzedaży wody, ale musimy również dbać o właściwy poziom energii naszej bazy (budując generatory lub zdobywając specjalny surowiec), aby urządzenia i fabryki działały szybko i sprawnie.

Przyznam, że Dark Reign troszkę mnie rozczarowała. Przede wszystkim, budynki są zbyt podobne do siebie – w C&C nie można było pomylić baraków z fabryką czy punktem napraw sprzętu. Poza tym jednostki walczące w grze są zbyt małe. Gra nie ma więc takiego nastroju jak C&C czy Dark Colony. Maleńkie są postacie żołnierzy, małe pojazdy pancerne, nawet najstraszliwsze śmiercionośne urządzenia wyglądają jak miniaturki. Zastrzeżenia można też mieć do interfejsu użytkownika – korzystanie z niego nie jest tak łatwe jak powinno być w strategii czasu realnego.

Bardzo ważnym elementem każdej gry jest SI wyrażająca się zarówno w umiejętności dowodzenia wojskami komputera, jak i sterowania oddziałami gracza. Niestety, pod tym pierwszym względem Dark Reign nie czyni przełomu. Czołg komputera, z ukrycia bezkarnie bombardujący moją wieżyczkę, nagle opuszcza bezpieczne miejsce i wpada pod lufy. Łatwo przewidzieć trasy ataków, na dodatek przeprowadzanych siłami niegroźnymi dla dobrze zabezpieczonej bazy. Można mieć również zastrzeżenia do sterowania przez komputer oddziałami człowieka. Owszem, jednostki podejmują czasem samodzielne działania, ale nie zawsze jest to nam na rękę. Inna rzecz, że mamy do wyboru kilka opcji sterowania zachowaniem naszych żołnierzy – w zależności od przydzielonego zadania będą inaczej postępować.

W Dark Reign wprowadzono pewne ciekawe rozwiązania. Otóż niektóre z naszych wojsk będą mogły przybierać postać drzew czy kamieni, inne udawać oddziały nieprzyjaciela (niestety, jak zauważyłem, ten zwykle odkrywa mistyfikację), jeszcze inne mogą znikać pod ziemią lub, dzięki specjalnym budowlom w bazie, być transportowane w dowolny punkt mapy. Część wojsk potrafi poruszać się nad powierzchnią wody i dzięki temu ani rzeki, ani jeziora nie stanowią dla nich przeszkody. Możemy również budować fałszywe budynki, mające wprowadzić w błąd wrogie armie. Wprowadzono także możliwość wykorzystania ukształtowania terenu. Jednostki są w stanie np. znaleźć sobie miejsce za drzewami, z którego bezkarnie atakują wroga. W grze wykorzystano również opcję Fog of War, ale gracz może instalować kamery o sporym zasięgu widzenia lub ustawiać zamienionych (np. w drzewa) skautów, obserwujących ruchy przeciwnika.



Od strategii czasu realnego wymagam, aby zasady gry można było pojąć w jednej chwili. Dark Reign nie jest tak przejrzysta jak Dark Colony, ale daleko jej do skomplikowania Conquest Earth. Kolejne misje stopniowo wprowadzają nas w świat gry i pozwalają bez problemów opanować prawidła nim rządzące. Ogromnym atutem Dark Reign jest bardzo pieczołowicie przygotowany i, mimo wielu opcji, prosty w użyciu edytor map. Dzięki niemu możemy zaprojektować zarówno małe ćwiczebne pola bitwy, jak i olbrzymie areny dla ośmiu graczy. Oczywiście, dostępna jest również opcja multiplayer.

Dark Reign nie jest programem ani nowatorskim, ani przełomowym. Nie ma też tej mrocznej atmosfery, która cechowała Dark Colony. Nie zmienia to jednak faktu, że jest całkiem przyzwoicie wykonaną grą, którą miłośnicy strategii czasu realnego mogą kupić bez obaw, że się rozczarują.

JACEK PIEKARA

VS. DARK REIGN

Obie gry oceniam jednak nie za wysoko, chociaż muszę przyznać, że twórcy nie ograniczyli się do powielania pomysłów z C&C i wprowadzili nowe rozwiązania.





Activision 1997
Optimus Bis
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 76%
Dźwięk: 68%

Ogółem: 74%

Wymaganie sprzętowe:
Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

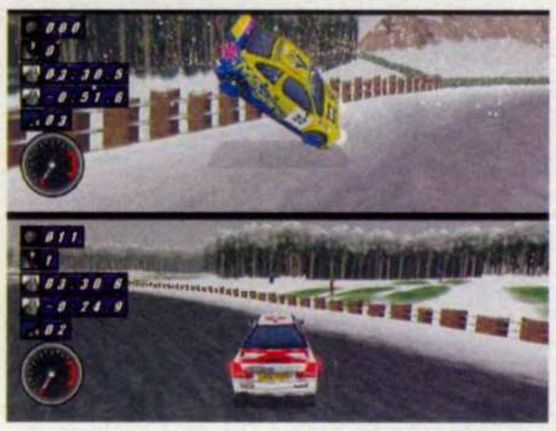


INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Pamiętacie chyba mój zachwyt nad grą Rally Championship (G 1/97 – recenzja, 3/97 – opis)? Doskonała grafika, spory realizm i ogromna dawka emocji. Na IV Gambleriadzie (maj 1997) odbył się nawet turniej (cóż, było, jak było, ale w końcu, po wielu przebojach wyłoniliśmy mistrza!). Potem pojawił się dodatek X-Miles. Byłem w niebie. Dobra gra i jeszcze dziesięć szałowych tras plus niewielkie ulepszenia.

Gdy więc, po dłuższej nieobecności w redakcji zajrzałem do Haszaka, a ten wyjął IRC z szuflady, byłem bliski ekstazy. Nowe trasy i samochody. To było to, co sobie wymarzyłem. Zabrałem grę do domu i... tu skończyły się marzenia.

Zacznijmy więc wybrzydzać. IRC jest jakoby drugą częścią Rally Championship i jako taka powinna być lepsza. Tymczasem większość zmian jest na gorsze...



Ale wróćmy do początku tej historii. Odpaliłem komputer, Windows 95 wczytał się normalnie. Rzut oka do instrukcji – właśnie pod tym systemem działa IRC. Pierwsza wątpliwa innowacja...

Samochody, którymi możemy jeździć to: Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer Evo (ale ile, nie wiadomo), Nissan Almera GTi, Proton Wira, Renault Megane Maxi, Skoda Felicja, Subaru Impreza WRC, Toyota Corolla WRC i VW Golf GTI 16V. Inna zmiana to sposób rozgrywania wyścigów. Tryby zręcznościowe: czasowy, Championship i Arcade. W trybie symulacyjnym można rozegrać mistrzostwa, jeżdżąc w miarę „normalnym" samochodem; jest dostęp do „Setupu" pojazdów i ich napraw, tak jak w pierwszej części. Wcześniej wspomniane tryby robią z samochodu coś dziwnego, niezniszczalnego. Te tryby należy stanowczo omijać z daleka...



Teraz o oprawie. Grafika – oceńcie sami. Ja wolę tę z pierwszej części – ta jest zbyt „rysunkowa". Spodziewałem się, że ewolucja będzie przebiegać w kierunku fotorealistycznym... Jednak pracę twórców nad odwzorowaniem warunków pogodowych trzeba uznać za udaną. Mgła w IRC jest najlepsza (ze znanych mi z innych gier), o różnej gęstości i widoczności. Opady też są całkiem niezłe, a do tego natężenie ich może się zmieniać. To mocna strona gry, wspierająca te resztki realizmu, jakie pozostały... Muzyka dobra, ale nie lepsza. Dźwięk taki sam jak był, z wyjątkiem okrzyku pilota, cytuję „Aaaa...!", gdy walisz dwie paki w dachującego przeciwnika lub Twój samochód wykonuje młyńca w powietrzu.





Grywalność? Ja wolę Rally Championship i nikt mnie nie przekona.

I na koniec pozostaje tylko jedno pytanie: PO JAKĄ CHOLERĘ DAWAĆ PRODUKT GORSZY OD ORYGINAŁU? Znacznie lepszym pomysłem byłoby wydanie dodatkowego krążka do RC, z nowymi samochodami i trasami, coś jak Super-X-Miles.

Niestety, srodze się zawiodłem.... A co grzebie IRC jako symulator? Twórcy zrezygnowali nawet z widoku z kokpitu – pozostaje tylko z godziny szóstej auta lub z przedniego zderzaka... To chyba wyjaśnia ostatecznie – o ile RC pretendowała do miana symulatora, o tyle IRC jest zręcznościówką jakich wiele, wypadającą blado przy pierwowzorze. Nieźle wykonana, owszem i pograć można, ale to nie to. Ja znów wracam na odcinek specjalny Tatton Park...



WIKTOR KOZŁOWSKI



Europress/Magnetic Fields 1997
L.E.M.
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 60%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95



Od 15 lat twórcy Flight Simulatorów pozostają wierni zasadzie „więcej, znaczy lepiej". Do testowania najnowszego ich dzieła zasiadałem z ciekawością, wstaję zaś – z ciężkim westchnieniem... Zaiste, powstał symulator na miarę roku 1998 i jest to zarówno komplement, jak i zarzut. Ale po kolei.

Zmiany ilościowe w stosunku do poprzedniej wersji imponują rozmachem. W grze (z wahaniem użyłem tego słowa) mamy dostęp do ponad 3000 lotnisk rozsianych po całym świecie. Możemy podziwiać kilkadziesiąt pieczołowicie odtworzonych miast, brać udział w licznych przygodach lotniczych (włączając w to regularne przeloty pasażerskie) i stawiać czoła wielu wyzwaniom. Szkolenie obejmuje zakres od szkoły naziemnej po złożone procedury startów i lądowań, także przy zerowej widoczności. Wszystkie stadia lotniczej edukacji zostały dokładnie opisane w pliku pomocy, korespondującym z serią ćwiczeń i lotów szkolnych. Do parku lotniczego doszły dwa nowe statki powietrzne: helikopter Bell 206B JetRanger III oraz Cessna Skylane 182S (ze stałym podwoziem).

Zmiany jakościowe odzwierciedlają postęp w dziedzinie sprzętu i łączności. Flight Simulator 98 wykorzystuje akceleratory Direct 3D, pozwala na grę w sieci (Internet, LAN, kabel), a starannie dobrane tekstury możemy teraz podziwiać w 65 tysiącach kolorów. Posiadacze joysticków typu force-feedback będą mogli wyczuwać drgania samolotu i zmianę sił na drążku sterowym. Jakby tego było mało, podczas korzystania z zaprogramowanych przygód i wyzwań



przestrzeń powietrzna ożywa głosami kontrolerów ruchu, kierujących pilota na ścieżkę podejścia do lądowania, udzielających zezwolenia na start itp.

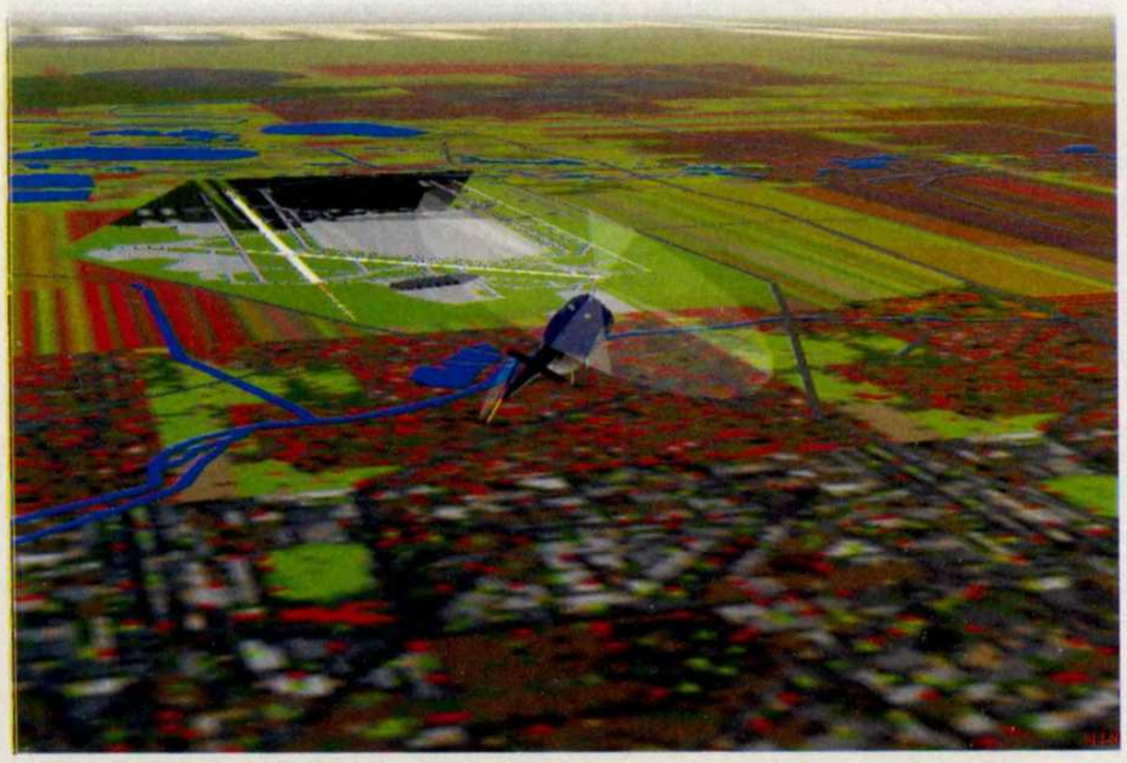
Niestety, wszystko ma swoją cenę. Rozbudowa Flight Simulatora odbyła się kosztem drastycznego zwiększenia wymagań sprzętowych. Miłośnicy symulatorów są przyzwyczajeni do regularnego ulepszania swoich komputerów, ale tym razem większość z nich pozostanie w tyle. Program testowany był na Pentium 166 MMX z 32 MB RAM, z kartą akceleratorową S3 ViRGE 2 MB. I działał znacznie wolniej niż jego starszy brat (wersja 95) na sprzęcie poprzedniej generacji (P100 16 MB S3 Trio 64V+)! Zakres konfiguracji grafiki jest duży, ale nie znalazłem takiego trybu, w którym Flight Simulator działałby płynnie i wyglądał przyzwoicie. Generowanie obrazu wielkich portów lotniczych (O'Hare Intl, Kennedy) odbywało się w tempie 1 klatka na sekundę! Fakt – użycie szybszego akceleratora pozwoliłoby cieszyć się w pełni tymi wszystkimi krajobrazami, bez poświęcania przy tym przyjemności z latania. Ale to nie koniec gorzkich żalów.

Jeśli nawet uda nam się osiągnąć płynną animację, wiele interesujących funkcji programu będzie rzadko wykorzystywanych. Dlaczego? Przełączenie dowolnej opcji w menu oznacza dłuższą przerwę w locie, poświęconą na rozpaczliwe szarpanie „pamięcią wirtualną", tak jakby użytkownik zdecydował się właśnie na fundamentalną zmianę sposobu prezentacji, a nie np. na regulację kąta widzenia zewnętrznej kamery. Tak dzieje się, kiedy symulator ma dla siebie pełnię mocy obliczeniowej komputera. Po uruchomieniu w tle programu do ściągania screenów, samo wejście do menu trwało kilkanaście sekund!

Wygląda na to, że program przeznaczony jest dla tzw. „ludzi sukcesu", których jedynie brak czasu zmusza do korzystania z symulatora, podczas gdy prywatny samolot stoi bezczynnie w hangarze. Takich pewnie stać już dziś na zakup sprzętu pozwalającego na komfortowe korzystanie z bogactwa Flight Simulatora 98. Pozostali będą musieli poczekać do następnego roku, który – miejmy nadzieję – przyniesie kolejną falę obniżek cen sprzętu.

Muszę jednak oddać sprawiedliwość twórcom Flight Simulatora. Pozostaje on w dalszym ciągu najbardziej realistycznym symulatorem cywilnym na rynku. Miłośnicy akrobacji mogą wybrać Flight Unlimited 2 (ciekawe też, co znajdziemy w Pro Pilocie Sierry), ale na razie jedynym konkurentem Flight Simulatora 98 pozostaje – Flight Simulator 95...

WOJCIECH SETLAK





Microsoft 1997
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 70%

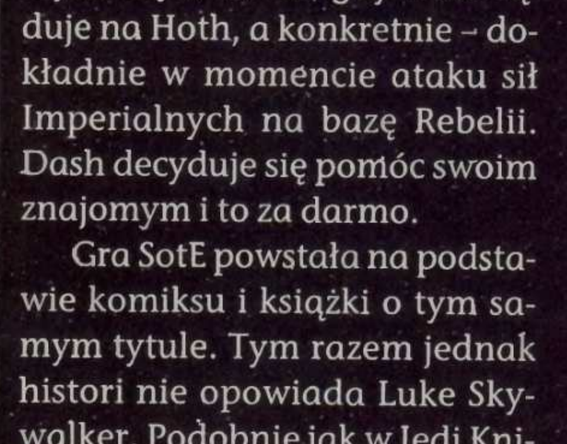
Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Po raz kolejny żółte literki uciekają w głąb ekranu. Po raz kolejny kamera powoli obniża się, ukazując jakąś nieznaną planetę. Tym razem jednak przez ekran nie przelatuje kilometrowy Star Destroyer. Tym razem przemyka przez niego Outrider, mały transporter należący do najemnika, Dasha Rendara. Jest on dość bliskim przyjacielem Hana Solo i z tego powodu czasem współpracuje z Rebelią. Gra zaczyna się w chwili, gdy Dash ląduje na Hoth, a konkretnie – dokładnie w momencie ataku sił Imperialnych na bazę Rebelii. Dash decyduje się pomóc swoim znajomym i to za darmo.

Gra SotE powstała na podstawie komiksu i książki o tym samym tytule. Tym razem jednak histori nie opowiada Luke Skywalker. Podobnie jak w Jedi Knight, głównym bohaterem jest najemnik. Wplątuje się on w niezwykłą intrygę, za którą stoi potężna organizacja przestępcza Black Sun, z księciem Xizorem na czele. Książę pragnie przejąć władzę w Imperium, ale najpierw musi usunąć pewien pro-



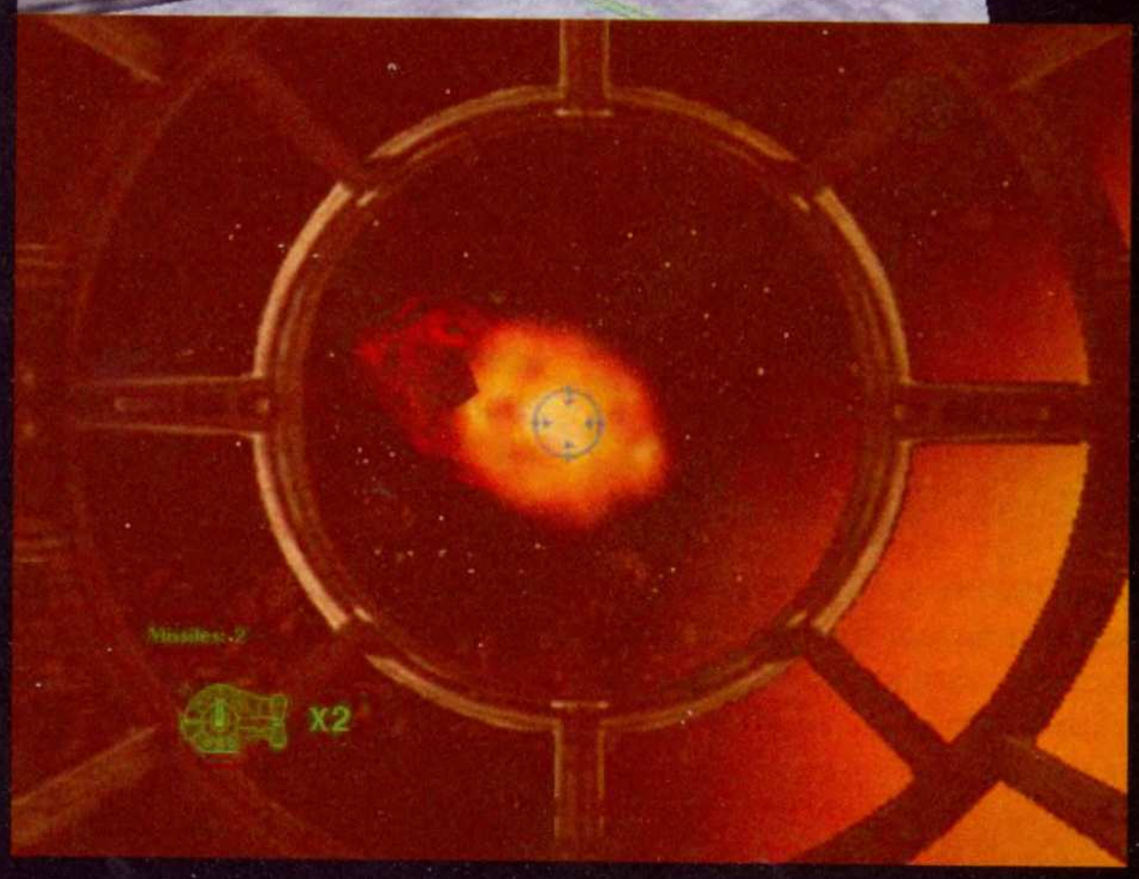
blem, który mu w tym przeszkadza. Tym problemem jest Darth Vader. Xizor chce zająć miejsce Lorda Sith u boku pomarszczonego staruszka ze spawarkami w rękawach. W tym celu lekko zmienia rozkazy wydane przed Vadera. Luke nie powinien być schwytany, ale... huh... zabity. Zadaniem Dasha jest więc także chronienie Luke'a przed siepaczami Imperium.

SotE jest drugą, obok Turoka, konwersją z Nintendo 64. W chwili, gdy akceleratory sprzętowe stały się już standardem, możliwe jest stosowanie efektów znanych z konsoli. I, moim zdaniem, konwersje biją oryginały na głowę. Wykorzystują wyższe rozdzielczości, a na naprawdę szybkich komputerach (P200 MMX i więcej) oferują znacznie większą płynność. Oprócz tego, bardzo mała pojemność cartridge'a nie pozwala na dołączenie do gry jakichkolwiek animacji. Ten problem nie istnieje dla płytki CD z 650 MB. I jest to kolejny powód, dzięki któremu pecetowa wersja SotE wygrywa z tą z N64. Animacje są rzeczywiście świetnej jakości. Co prawda, nie grają w nich żywi aktorzy (tak jak w Jedi Knight), ale doskonały motion capture nadrabia ewentualne braki realizmu.

SotE to najbardziej arcade'owa gra, jaką potrafię sobie wyobrazić. Właściwie, można by ją przenieść wprost do salonu







gier i doskonale by tam funcjonowała. Mamy więc pewną określoną liczbę żyć, które możemy zdobywać zbierając małe, czerwone znaczki Rebelii (to są życia) albo zbierając duże srebrne, zwane Challenge Points. Same z siebie, co prawda, nie dają żyć, alę po skończonym etapie, jeżeli mamy odpowiednią ich liczbę (najlepiej maxa) zostaniemy nagrodzeni dodatkowymi Dashami Rendarami.

Gra podzielona jest na cztery Rozdziały, w każdym wykonujemy po kolei rozmaite misje. I to właśnie jest najciekawsze w całej grze. W niektórych miejscach będziemy kierować poczynaniami samego bohatera (gra FPP albo TPP, w zależności od tego gdzie umieścimy kamerę), w innych przyjdzie nam sterować stanowiskiem ogniowym Outridera. Jest też etap, w którym walczymy z imperialnymi siłami dysponującymi AT – ST i AT – AT.

Jednak wszystko wymięka w momencie, kiedy posadzą nas przed sterami skimmera (podobny do skutera, jakim poruszali się Imperiale po Endorze). Musimy dogonić i zniszczyć skimmery gangu, wynajętego do zabicia Luke'a. Żeby było ciekawiej, wszystko dzieje się w Mos Eisley – powiadam Wam, przejechanie obok startującego statku kosmicznego to niezapomniane przeżycie.

Muzyka jest, oczywiście, doskonała i nie ma się czemu dziwić – jak zwykle wykorzystano dzieła Johna Williamsa. Oprócz tego do gry zostało skomponowanych kilka nowych kawałków – choć nie tak doskonałe, trzymają klimat.

Wersją konsolową byłem trochę rozczarowany. Zabrakło jakiegoś elementu, który pozwoliłby lepiej wczuć się w klimat gry. Wersja PC bardzo mile mnie zaskoczyła. Brakującym elementem okazały się po prostu animacje między misjami. Ludzie są jak psy – bardzo lubią być nagradzani.

GEN. ZOOLTAR LIGHT OF THE REBELION

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

LucasArts/Virgin 1997
IPS CG
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 84%
Dźwięk: 95%
Ogółem: 69%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, akcelerator 3D, Windows 95, CD-ROM 4×

TAKE NO PRISONERS

WYRÓŻNIENIE GAMBLER DLA DOBREJ GRY

Slade jest jednym z Twardzieli. Miał tyle szczęścia, że mózg nie zamienił mu się w gąbkę na skutek radiacji po wybuchu atomowym, który zmiótł z powierzchni ziemi San Antonio w Teksasie. Zarabia jako najemnik, służąc temu, kto zapłaci najwięcej. Teraz został wynajęty przez tajemniczą korporację i ma za zadanie zdobyć matrycę refrakcyjną, która znajduje się w wielkiej, niebieskiej Kopule. Jeżeli mu się uda, korporacja stworzy nową Kopułę, która ochroni Slade'a przed promieniowaniem. Jeżeli nie – zginie (podobnie jak wszystko, co żyje poza Kopułą) w ciągu sześciu miesięcy. Nie mając w danej chwili innych zleceń, Slade zgadza się na taki układ. I tak nie ma nic do stracenia...

W tym momencie zaczyna się jedna z najciekawszych gier 3D wydanych w tym roku. Można by napisać, że jest to typowa gra FPP (z bardzo rozbudowanym scenariuszem), gdyby nie jeden mały szczegół. Świat oglądany jest z góry. Widać czapeczkę Slade'a, jego karabin, bary, plecak i otoczenie dookoła. Można by nawet określić ją jako Third Person Perspective, ale najbardziej przywodzi na myśl starą, dobrą grę Alien Breed (albo Into a Eagle's Nest – ciekawe, czy ktoś jeszcze ją pamięta).



Intryga jest całkowicie nieliniowa. Misje nie układają się w jeden mniej lub bardziej logiczny ciąg (jak np. w Doom 2). Mamy tylko luźno określone cele, trochę podpowiedzi pochodzących z pamiętników znalezionych przy trupach oraz bardzo duży teren do zbadania. Przygotowanych jest 20 lokacji, między którymi można podróżować, korzystając z rozmaitych środków lokomocji. Będą to ciężarówki, metro, łodzie do przemierzania tuneli ściekowych, a czasem... helikopter. Po terenie lokacji też można się poruszać pojazdami trzech rodzajów.

Różne dzielnice miasta kontrolowane są przez różne „ugrupowania". Każde ma jakiegoś przywódcę, pełniącego rolę jakby bossa (takiego jak Cthon). Kiedy go pokonamy (najpierw trzeba się do niego dostać, co bywa trudne), dostajemy nową broń, informacje i przedmioty niezbędne do osiągnięcia końcowego celu. Dane, potrzebne do złamania kodów zabezpieczających Kopułę, znajdują się w kilku miejscach i jedynym problemem jest dotarcie do nich.

Wielka jest różnorodność i przeciwników, i broni. Do dyspozycji mamy 20 typów broni. Wśród nich znajduje się kilka rodzajów granatów (m.in. implozyjne i koktajle M.), tradycyjna broń kinetyczna, nowa energetyczna a nawet... miecz świetlny (czyżby mały plagiacik?). Jest więc czym zabijać.





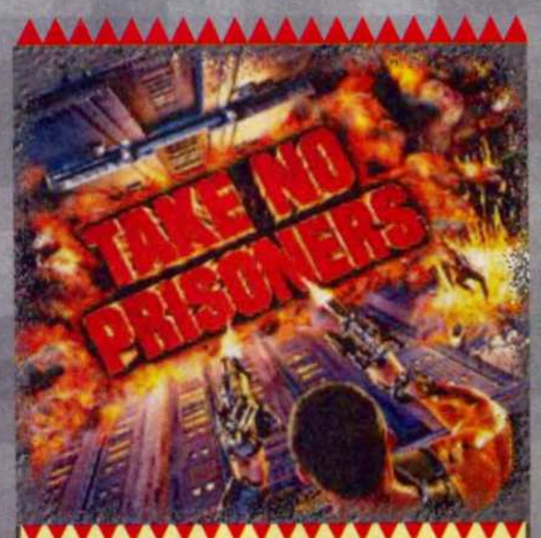


Gra jest bardzo krwawa. W sumie nie ma się czemu dziwić, bo akcja toczy się po całkowitej zagładzie człowieczeństwa (nie ludzkości). Życie innych nie stanowi żadnej wartości. Dlatego często znajdziecie np. zwłoki rozerwane na pół, a sama walka kończy się przeważnie tryskaniem na boki płynów ustrojowych. Jednak, po pierwsze – cała rzeź jest traktowana nieco z przymrużeniem oka, po drugie – nie jest to zabijanie niewinnych, a obrona wymuszona okolicznościami. Zaznaczam to w tym celu, aby ktoś, kto za miesiąc przeczyta moją recenzję gry Postal, nie zarzucał mi, że jestem hipokrytą.

Wykonanie jest na BARDZO wysokim poziomie. Świetne udźwiękowienie (eksplozje, strzały, odgłosy „biologiczne") dopełnione wspaniałą, klimatyczną muzyką (coś pomiędzy „The Rock" a „Parkiem Jurajskim"). No i, oczywiście, grafika. Co prawda, większość „ruchomości" w grze, czyli przeciwnicy, śmieci na ulicy, przedmioty i sam Slade to bitmapy, ale doskonałej jakości, bardzo starannie wykonane. Gra obsługuje 3Dfx i dopiero na nim naprawdę rozwija skrzydła. Pomijając płynne działanie w SVGA (chociaż czasem się rwie), dodaje genialne efekty w postaci kolorowych źródeł światła (takich jak w Quake'u 2 i Unreal). Co ciekawe, to właśnie one tworzą atmosferę gry, więc gracze pozbawieni dobrodziejstwa w postaci akceleratora naprawdę dużo stracą (chociaż tryby dla „nieomonsterowanych" też są niezłe). Radzę wszystkim miłośnikom gier tego typu jak najszybciej zaopatrzyć się w taką kartę.

Gorąco polecam Take No Prisoners. Jest to zdecydowanie jedna z najciekawszych pozycji 1997 roku. Dawno nie było tak wciągającej strzelanki.

RADIATED ZOOLTAR



Raven/Red Orb Entertainment
1997
Mirage
PC CD-ROM
3D
Grafika: 89%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD ROM 4×, Windows 95

LEGO ISLAND



Jak wieść niesie i doświadczenie uczy, z klocków LEGO da się zrobić wszystko, na przykład grę komputerową (na dodatek FPP). Gracz dostaje się na wyspę LEGO. Otoczenie – czyli drzewa, kwiaty, zwierzęta, budynki – jest wiernym odbiciem tego, co znamy z zestawów do składania.

Gracz ma okazję wcielić się w jedną z pięciu postaci i poznać bliżej ludziki LEGO. Pościgać się z nimi, potem pościgać się z innymi, ganiać za zbiegłym z więzienia Bricksterem, dowieźć pizzę, zanim całkiem wystygnie, czyli – dla urozmaicenia – pościgać się z czasem. Zapytacie pewnie, czy poza wyścigami jeszcze coś na wyspie można robić? Oczywiście, tak! Otoczenie wykonane jest z klocków, byłoby więc dziwne, gdyby nie dało się niczego zbudować. Przede wszystkim, można budować pojazdy, którymi się ścigamy (jaka miła odmiana, nie ścigamy się, lecz konstruujemy pojazdy). I to właściwie tyle, jeśli chodzi fabułę gry. Mało, prawda? No właśnie. Zdaję sobie sprawę, że gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 6–12 lat, ale czy to tłumaczy autorów?

Grafika jest ładna i równie kolorowa jak oryginalne zestawy klocków. Trójwymiarowe bryły postaci nie są teksturowane, a jedynie cieniowane (czyli wyglądają jak prawdziwe klocki), podobnie jest z innymi obiektami. Taka gra powinna działać całkiem płynnie, a jednak wymagania sprzętowe ma – jak na polski rynek – ogromne. Procesor zgodny z MMX i dobry akcelerator 3D. Bez tego ani rusz. Na moim Pentium 180 MHz i karcie ViRGE z 4 MB RAM gra działała z prędkością ok. 10 klatek na sekundę – koszmar. Producenci podają znacznie niższe wymagania sprzętowe, według nich wystarczy już procesor 120 MHz i zgodność z technologią MMX. Pomijając fakt, że MMX poniżej 166 MHz się nie produkuje, ciekaw jestem bardzo, jak LEGO Island działałaby na P120 (6–7 klatek na sekundę?!).

Gdy pierwszy raz usłyszałem o LEGO Island, intrygowało mnie, w jakim stopniu powiedzie się próba stworzenia wirtualnego zastawu klocków LEGO. Było dla mnie oczywiste, że to zadanie niewykonalne. Nie da się na płaskim ekranie monitora stworzyć symulacji zabawki, której głównym atutem jest „przestrzenność". Cecha ta, razem z możliwoscią dowolnego łączenia elementów, daje ludzkiemu mózgowi bardzo silny impuls do rozwijania wyobraźni przestrzennej (i zdolności manualnych, ale to już z innych, oczywistych powodów). Przeniesienie świata LEGO na ekran komputera pozbawia go tych właśnie najważniejszych, jak sądzę, cech.



Składać można tylko jeden model danego pojazdu (dobrze, że chociaż kolory da się wybrać). Budowanie polega na znalezieniu migającej części wśród pokazanych na monitorze elementów i przeciągnięciu jej myszką w miejsce, w którym powinna być umieszczona. Jak widać, ma to niewiele wspólnego z prawdziwymi klockami.

Największą atrakcją gry wydaje się ożywienie świata LEGO. Spacer po tętniącej życiem wyspie to ciekawe przeżycie. Jazda na rowerze, deskorolce, loty śmigłowcem to faktycznie pewna odmiana po nieruchomych zazwyczaj klockach. Efekt ten całkowicie niszczy beznadziejny engine gry. Dziesięć klatek na sekundę. To stanowczo za mało.

Muzyka i efekty dźwiękowe nie budzą żadnych zastrzeżeń. Natomiast wydawanie gry dla dzieci (przypominam 6–12 lat) z dialogami w języku angielskim uważam za wielką pomyłkę. Na szczęście, instrukcja gry jest po polsku. Na pewno w jakimś stopniu pomoże, tym bardziej że wydano ją w formie zabawnego komiksu.

Starałem się nie oceniać tych elementów LEGO Island, których ocenić nie byłbym w stanie – jest to produkt stworzony z myślą o odbiorcach sporo młodszych ode mnie. Cóż, stary jestem i już.

DZIADZIU TYMOTELLI



Mindscape 1997
Optimus Bis
Zręcznościowa
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 62%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

SID MEIER'S GETTYSBURG!

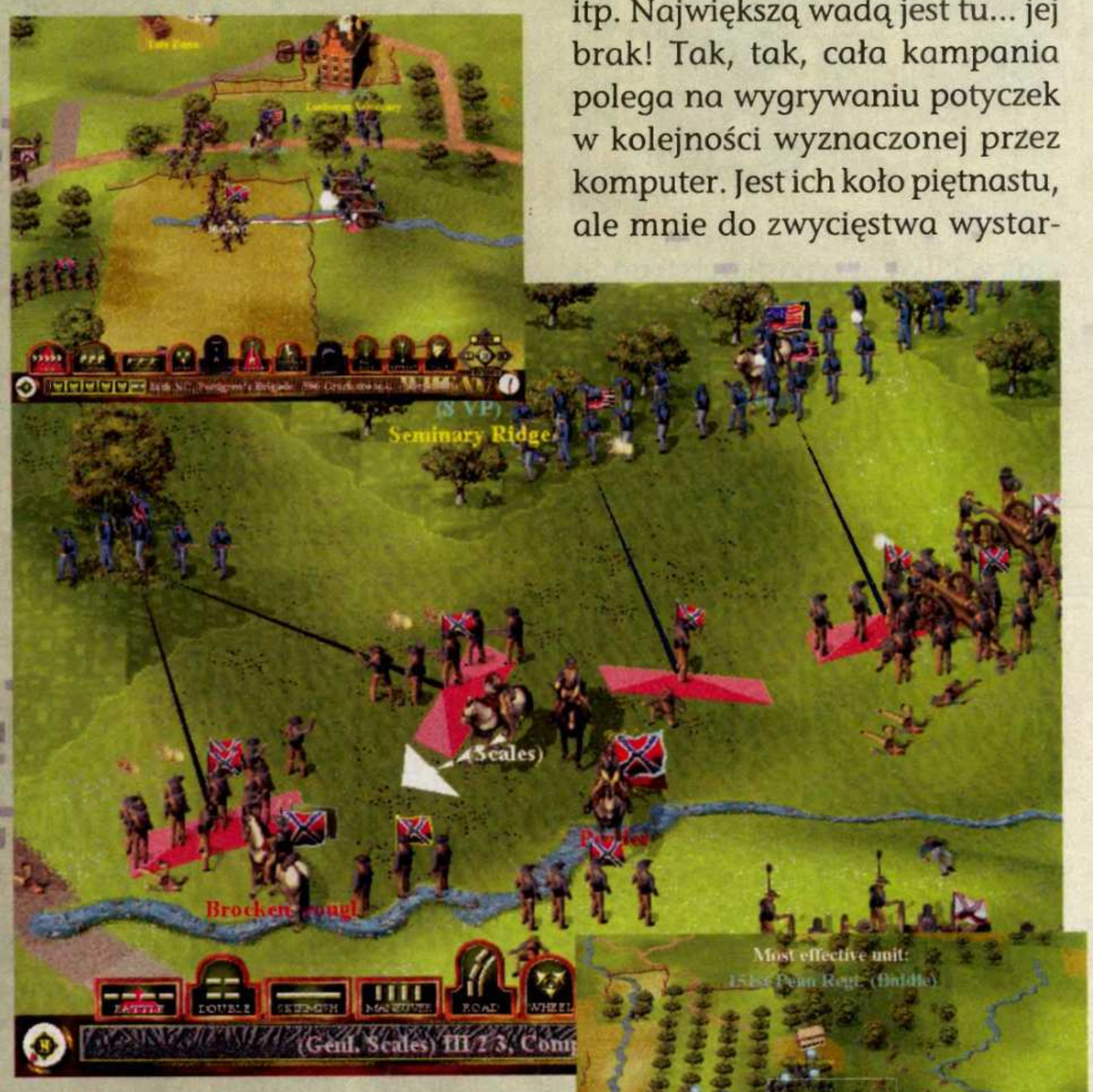
Sid Meier to człowiek-mit, twórca największego hitu w historii gier strategicznych – legendarnej Cywilizacji. I choć jego ostatnie dokonania budziły bardzo mieszane uczucia (kiepska, także moim zdaniem, Kolonizacja, i wtórna Civilization II), wszyscy z niecierpliwością czekaliśmy na pierwszy produkt własnej firmy Sida, Firaxis. No i doczekaliśmy się... przynajmniej dwóch niespodzianek.

Po pierwsze, Gettysburg! to strategia czasu rzeczywistego! Właściwie, był to fakt znany od dawna i z nim właśnie wiązały się moje największe obawy. Na szczęście, niepotrzebnie. Sid wiedział, co robi. Jego gra to pierwszy RTS, w którym zdolności taktyczne, a nie manualne, są NAPRAWDĘ podstawą gry, a czas rzeczywisty służy jedynie dodaniu realizmu, a nie zmianie koncepcji.

Po drugie, przyzwyczaił nas pan Meier, że jego gry zajmują się problemami globalnymi – od Karaibów (Pirates!), przez Amerykę i Stary Kontynent, aż po cały świat. A tu otrzymujemy tylko bitwę jednej wojny! Zgroza? Czytajcie dalej.

Przyjrzyjmy się teraz samej grze. Gdy ją zainstalujemy i odpalimy, naszym oczom ukazuje się estetyczne menu, pozwalające na wybór jednego z kilku wariantów rozgrywki. Możemy więc zapoznać się z panelem gry podczas tutorialu, rozegrać pojedynczą potyczkę bądź całą bitwę, a także zabawić się w trybie Multiplayer. Ujrzawszy to menu, niewiele się namyślając włączyłem kampanię (a więc pełną bitwę), wybrałem stronę (zgadnijcie którą i dlaczego właśnie Południe) i ruszyłem do walki. Rozpoczęło się pierwsze starcie.

Było miło. Śliczne, izometryczne pole walki (trzy stopnie zoomu), animowane jednostki i dowódcy, bardzo czytelne i proste w obsłudze menu rozkazów, w miarę inteligentny komputer (piszę w miarę, bo dał sobie nakopać), czego chcieć więcej?! Przed poszczególnymi potyczkami wyznaczone zostają miejsca, których mamy





bronić bądź je zdobywać; charakteryzują się pewną liczbą Victory Points, a ogólna liczba tych punktów na koniec potyczki – czas jest ograniczony – stanowi o zwycięstwie Unii bądź Konfederacji. Do „taktycznej" części gry naprawdę nie ma się jak przyczepić, jest doskonale rozwiązana i gwarantuje świetną rozrywkę.

Trochę gorzej jest z częścią „strategiczną", czyli: poruszaniem się wojsk, gdy nie ma walki, zajmowaniem konkretnych pozycji itp. Największą wadą jest tu... jej brak! Tak, tak, cała kampania polega na wygrywaniu potyczek w kolejności wyznaczonej przez komputer. Jest ich koło piętnastu, ale mnie do zwycięstwa wystarczyło sześć. Gdy więc wygramy odpowiednią liczbę walk – wygramy i bitwę, a w domyśle i wojnę. Das ist alles. Można też oczywiście zagrać potyczkę losową, ale w kampanii takie nie występują. Odrobinkę to przykre i ogranicza liczbę wariantów zabawy.

Gra ma też inne wady. Stanowczo za duże znaczenie ma szarża. Jeden szarżujący oddział piechoty może przepędzić drugi, jednakowo liczny, przy minimalnych stratach własnych! Nie został też odpowiednio wykorzystany inny patent. Otóż przy scrollowaniu mapy znikają z niej zabudowania i drzewa, a zostają tylko wojska. Czasami się to przydaje, czasami wręcz przeciwnie. Czemu jednak nie można wyłączyć tej opcji, ani sprawić, by działała bez przesuwania ekranu? Za to do zdecydowanych plusów Gettysburg! zalicza się tryb Multiplayer, doskonała oprawa graficzna, dokładnie odwzorowany teren starcia, prezentowane z umiarkowaniem sceny z filmu



„Gettysburg" (tego z Martinem Sheenem w roli gen. Lee) i dźwięk, na który składają się popularne melodie tamtych czasów oraz słynny południowy okrzyk.

Proszę mych „całościowych" intencji źle nie zrozumieć. Gettysburg! to doskonała gra strategiczna, z bardzo dobrym interfejsem, niezłą grywalnością i szczegółowo odwzorowanymi realiami historycznymi. Nie ma w niej jednak tej świeżości, która cechowała wcześniejsze produkcje Mistrza. Na dodatek, temat wojny secesyjnej w naszym kraju troszkę się już chyba przejadł, co może, niesłusznie, zaważyć na popularności gry w Polsce. Po prostu, rzeczywistość nie dorównała oczekiwaniom. Ja – szczerze polecam. God save the South!

JAKUB T. JANICKI





Firaxis/Electronic Arts 1997	
IPS CG	
Strategiczna	
PC CD-ROM	
Grafika: 82%	
Dźwięk: 78%	
Ogółem: 79%	

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

recenzje GAMBLER

PROFESOR HENRY SŁOWNICTWO

Programy do nauki języków obcych to chyba najpopularniejszy w Polsce gatunek produktów multimedialnych. Dzięki nim możemy uczyć się o wiele przyjemniej niż na nudnych zajęciach w szkole.

Najbardziej znanym programem do nauki języka angielskiego jest w Polsce Euro Plus+. Dzisiaj przedstawiamy jego konkurenta, prezentującego trochę inne podejście do nauczania – to Profesor Henry, wersja 2. Program, w porównaniu z wersją pierwszą, jest bardziej rozbudowany – dodano dwa tysiące nowych słówek (podtytuł programu brzmi Słownictwo, jest jeszcze oddzielny produkt – Gramatyka); ma też poprawioną obsługę.

Po uruchomieniu opcji nauki wybieramy jedną z 15 dziedzin, na które podzielone są słówka. Przedstawiono je za pomocą zabawnych i ładnie przygotowanych obrazków [ich autorem jest Adam Nakonieczny, którego prace prezentowaliśmy w Galerii – G 3/94 — red.]. Jest możliwość wysłuchania wszystkich słówek czytanych przez lektora, a następnie nagranie własnej wymowy i porównanie obu wersji. W ten sposób użytkownik sam dojdzie do tego, jakie błędy popełnia. Jakość nagrań jest zazwyczaj wysoka, choć w kilku przypadkach trudno rozpoznać wypowiadane słowa – może to trochę zakłócić tryb nauki, na szczęście zdarza się niezwykle rzadko.

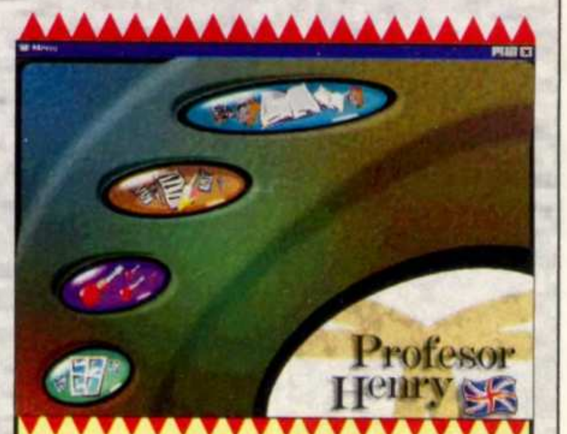


Opcja ćwiczeń jest bardzo zróżnicowana – tu grup tematycznych jest znacznie więcej, podobnie jak rodzajów zadań. Większość polega na słuchaniu, lecz wymagania są różne, od rozpoznawania wypowiadanych przez lektora słów, po (znacznie ważniejsze) kojarzenie słów oraz wskazywanie polskich tłumaczeń po usłyszeniu angielskich zwrotów. W opanowaniu prawidłowej pisowni może też pomóc „Dyktando", czyli wpisywanie usłyszanych słów.



Profesor Henry przyda się wszystkim, chcącym doskonalić język angielski.

YUYO



Edgard Multimedia 1997
Program językowy
PC CD-ROM
Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:
486, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95

JANA BRZECHWY MULTIMEDIALNY ŚWIAT

Tak się jakoś dziwnie składa, że co wyjdzie program dla dzieci, to okazuje się bardzo dobry albo nawet jeszcze lepszy. Czy przyczyną jest przyzwyczajenie do znakomicie wykonanych (wprawdzie zupełnie niezrozumiałych dla kilkulatków) wersji angielskich i próba dorównania im? Ważne jest, że maluchy (i ich rodzice) mają ostatnio szczęście do produktów dla nich przeznaczonych. Tezę tę potwierdza Multimedialny świat Jana Brzechwy, wydany przez Young Digital Poland.



Program zawiera 25 najpopularniejszych utworów poety w znakomitej interpretacji Joanny Trzepiecińskiej i Wojciecha Malajkata. Jednak wiersze są tylko pretekstem do nauki czytania i deklamacji oraz do bawienia się grafiką i muzyką. Każdemu wierszowi odpowiada jedna plansza, na której, zgodnie z modą panującą ostatnio w programach dla dzieci, gdy kliknie się myszką na aktywnym polu, dzieje się wiele śmiesznych rzeczy. Z każdym wierszem wiążą się również 3 zabawy: układanie z puzzli ilustracji wiersza, odnajdywanie szczegółów różniących 2 obrazki i kolorowanie rysunków dostępnymi w palecie barwami.

Multimedialny świat bawi, ale i uczy. Tekstu wiersza można wysłuchać, można też obejrzeć go na ekranie – to pomaga przy nauce czytania. Z kolei specjalne menu pozwala nagrać wiersz (lub jego fragmenty) deklamowany przez dziecko i porównać z interpretacją aktorów. Niby prosty element, zapożyczony z programów językowych serii Euro, ale dzięki niemu program jako pierwszy uczy deklamacji poezji. I to na jakich wzorcach!

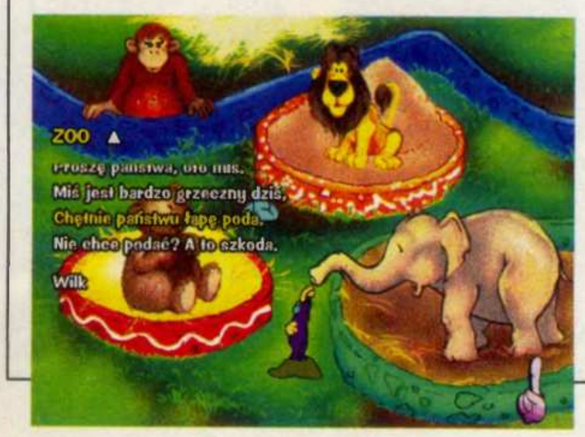
Multimedialny świat Jana Brzechwy adresowany jest do nieco starszych dzieci niż recenzowany niedawno program Baba Jaga (G 10/97); więcej w nim tekstu, mniej scenek ukrytych na ekranie, ale daje dodatkowe zabawy luźno powiązane z wierszem. Wraz z programami z serii Davidsona jest jednym z najlepszych prezentów choinkowych dla najmłodszych komputerowców.

PAŁCJUSZ



Young Digital Poland 1997
Edukacyjna
PC CD-ROM
Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/80, 8 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95



Encyklopedia Świata Ameryka Południowa

Encyklopedie multimedialne mają ogromne powodzenie, więc nasi rodzimi autorzy ocknęli się z letargu i zabrali za produkcję własnych słowników, leksykonów, encyklopedii... Co najważniejsze, programy te dorównują poziomem produktom zachodnim, a często nawet je przewyższają. No i mają jedną podstawową zaletę – są po polsku.

Do współpracy przy tworzeniu produktów multimedialnych często zapraszane są wybitne osobistości. Dużą część materiału do Encyklopedii Ameryki Południowej przygotował najsłynniejszy chyba polski podróżnik, Tony Halik. Encyklopedię tę warto kupić już choćby dla samych jego opowieści o zwyczajach mieszkańców tajemniczego kontynentu. Filmy mają identyczną formułę jak te znane ze znakomitego cyklu programów Telewizji Polskiej „Pieprz i wanilia" – są równie ciekawe i pouczające.

Poza filmami wideo i zdjęciami typowych dla Ameryki Południowej krajobrazów, przedstawicieli fauny i flory oraz mieszkańców, znajduje się tu wiele informacji czysto encyklopedycznych: mapy, dane statystyczne, informacje o przyrodzie, geografii i gospodarce każdego z prezentowanych krajów Ameryki Południowej.





Encyklopedia mieści się na dwóch kompaktach. Pierwszy z nich zawiera wymienione wyżej dane, zaś drugi przeznaczono na kilkanaście multimedialnych prezentacji oraz quiz, w którym może uczestniczyć od jednego do czterech graczy. Pytania dotyczą oczywiście poznawanych podczas przeglądania encyklopedii informacji.

Cały program ma bardzo efektowną szatę graficzną i jest przyjazny w obsłudze. I miło stwierdzić, że jakością nie odbiega od produktów zachodnich, zaś współpraca Tony'ego Halika oraz ekspertów z Uniwersytetu Jagiellońskiego gwarantuje rzetelność podawanych informacji.

YUYO



Optimus Nexus 1997
Encyklopedia
PC CD-ROM
Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM, Windows 95

PROGRAMY KOMPUTEROWE

Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców.
PPHU "AVAX" UL. ANGORSKA 15 A 03-913 WARSZAWA TEL./FAX (0-22) 617-14-78

SPRZEDAŻ HURTOWA, DETALICZNA I WYSYŁKOWA
ceny zawierają VAT
Wystarczy do nas zadzwonić:
(0-22) 617-14-78

GRY NA DYSKIETKACH:

BURNTIME	PC	70,50
DESERT WOLF	AM	42,00
DIGITAL WARRIOR	PC	36,00
DREAM WEB	PC	99,00
EPIC PINBALL	PC	28,50
FLIPER	PC	36,00
KINGMAKER	PC	24,50
KLIK AND PLAY PL	PC	49,00
LIGA POLSKA MANAGER 97	PC	49,00
OLIMPIADA 1996	AM	29,00
WESOŁA UKŁADANKA	PC	36,00
ZMIJA	PC	25,50

GRY NA CD-ROM:

688 HUNTER KILLER	150,00
7TH LEGION	160,00
A4 NETWORKS	128,00
ABRAMS IM1A2	147,00
ABSOLUTE ZERO	134,00
ACE VENTURA PL	129,00
ADMIRAL SEA BATTLES	139,00
A.D. 2044	122,00
AD COP	99,00
AFTERSHOCK-MISJE	110,00
ALEX DAMPIER HOCKEY	70,00
ALIEN BREED TOWER ASS.	100,00
AMOK	147,00
APOCALYPSE - X-COM 3	159,00
ARCADE AMERICA	147,00
ARCHIMEDEAN DYANSTY	155,00
ASSAULT RIGS	119,00
ATF GOLD	147,00
AVALON CLASSICS 1	69,00
AVALON CLASSICS 2	69,00
AWARD WINNERS	147,00
AXELERATOR	119,00
AZRAELS TEAR	145,00
BATTLECRUISER 3000	85,00
BATTLEGR. GETTYSBURG	122,00
BATTLEGR. SHILOH	122,00
BEASTS AND BUMPKINS	149,00
B.I.G.	89,00
BLAMI MACHINEHEAD	147,00
BLOOD	147,00
BRAIN DEAD 13	110,00
BRETT HULL HOCKEY	100,00
BROKEN SWORD 2	160,00
BUBBLE BOBBLE	105,00
BUD TUCKER PODWÓJNE...	105,00
CARMAGEDDON	169,00
CAVEWARS	119,00
CHAOS CONTROL	129,00
CHRONICLES OF THE SWORD	129,00
CIVILIZATION+COLONIZATION	80,00
CLANDESTINY	75,00
CLASH	147,00
COMANCHE 3	147,00
CONQUEROR A.D. 1086	134,00
CONQUEST EARTH	165,00
CONSTRUCTOR	155,00
CZARODZIEJSKIE OPOWIEŚ. D	100,00 155,00
DAGGERS RAGE	115,00
DARK COLONY	147,00
DARKLIGHT CONFLICT	147,00
DARK REIGN	169,00
D-DAY AMERICA INVADES	186,00
DEADLY TIDE	179,00
DEATHMATCH MAKER	125,00
DEATH RALLY	49,00
DEATH WARE	119,00
DECATHLON	110,00
DECATHLON 3D0	95,00
DESTINY	147,00
DEUS	134,00
DIE HARD TRILOGY	147,00
DUNGEON KEEPER PL	150,00
EARTH 2140	39,99
EARTHSIEGE 2	134,00
ELK MOON MURDER	119,00
ERASER TURNABOUT	155,00
EXCALIBUR	147,00
EXTREME ASSAULT	155,00
F-16 FIGHTING FALCON	147,00
F/A-18 HORNET	147,00
FABLE	134,00
FIRE WIND	65,00
FRAGILE ALLEGIANCE	147,00
GABRIEL KNIGHT	89,00
GENE MACHINE	75,00
G-NOME	139,00
GOOSEBUMPS	179,00
GREAT BATTLES OF ALEX.	147,00
GT RACING '97	119,00
GUTS'N'GARTERS	147,00
HARDLINE	159,00
HARVESTER	89,00
HELICOPS	99,00
HELLFIRE ZONE	99,00
HEXEN 2	165,00
HOMICIDE	215,00
HYPERBLADE	105,00
IF-22	155,00
IGNITION	147,00
IMPERIALISM	155,00
IMPERIUM GALACTICA	155,00
INCUBATION	159,00
INDEPENDENCE DAY	147,00
INFOGRAMES PACK	147,00
INSANE SPEEDWAY	70,00
INTERNATIONAL RALLY	147,00
INTERSTATE '76	147,00
INWESTOR	135,00
ISIS	134,00
J.B. JOHNNY BURGER	69,00
JEDI KNIGHT	199,00
JONNY BAZOOKATONE	120,00
KATHARSIS	125,00
KILLING TIME	134,00
KINGDOM'O'MAGIC	159,00
KING'S TABLE	63,00
KKND (KRUSH, KILL'N'DEST.)	147,00
KNIGHT'S CHASE	137,00
KONTROFENSYWA	147,00
KOSHAN CONSPIRACY	74,00
KRAZY IVAN	138,00
LANDS OF LORE 2	179,00
LAST RITES	95,00
LEGO ISLAND	159,00
LEW LEON	49,00
LIGHTHOUSE	134,00
LION	147,00
LITTLE BIG ADVENTURE 2	150,00
LORDS OF THE MIDNIGHT	145,00
LOMAX	99,00
LORDS OF MIDNIGHT	145,00
LORDS OF THE REALMS 2	147,00
LULU I JEJ KSIĄŻKA	100,00
MARCO POLO	137,00
MAX I TAJNY WZÓR	125,00
MEGA MORPH	65,00
MEGAPAK 6 (10 CD)	159,00
MEGAPAK 7 (11 CD)	199,00
MEGAPAK 8 (11 CD)	220,00
MEGASIXPACK (6 CD)	145,00
MONSTER TRUCKS	147,00
MORTAL COIL	134,00
MOTO RACER	147,00
MULTIMEDIALNY BRZECHWA	149,00
NBA LIVE '98	159,00
NEED FOR SPEED 2	147,00
NECRODOME	165,00
NHL '98	159,00
NORMALITY	134,00
OFFENSIVE	134,00
ORION BURGER	147,00
OUTLAWS	195,00
OVER THE REICH	119,00
PANZER DRAGOON	175,00
PANZER GENERAL 2	
PERFECT GENERAL	119,00
PERFECT WEAPON	147,00
PHANTASMAGORIA 2	89,00
PINBALL CONSTRUCTION	99,00
PIRANHA	65,00
POD	134,00
POLANIE CD	89,00
POSTAL	147,00
POWER HOUSE	79,50
PRIVATEER 2 DARKENING	160,00
PRO PINBALL TIMESHOCK	134,00
Q.A.D.	99,00
RACEMANIA	65,00
READY AND ALERT - MISJE	79,00
REALM OF THE HAUNTING	99,00
RED ALERT AFTERMATH	90,00
RED ALERT COUNTERSTR.	90,00
RE LOADED	134,00
RESIDENT EVIL	179,00
RETURN FIRE	110,00
RIOT	138,00
SANDWARRIORS PL	140,00
SACRED GROUND	95,00
SCARAB	147,00
SCORCHER	147,00
SETTLERS 2	138,00
SETTLERS 2 GOLD	175,00
SFINKS PL	69,00
SHADOW OF THE EMPIRE	199,00
SHADOW WARRIOR	160,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHELLSHOCK	120,00
SHERLOCK HOLMES 2	75,00
SIDELINE	65,00
SID MEIER GETTYSBURG	159,00
SHAUT KWATERMASTER PL	59,00
SKINS GAME AT BIGHORN	100,00
SKYNET TERMINATOR	49,00
SMURFY (PO POLSKU	119,00
SMURFS	89,00
SPEEDBOAT ATTACK	147,00
SPEED RAGE	134,00
SPEEDSTER	145,00
SPIROU	89,00
STARFIGHTER 3000	134,00
STAR GENERAL	129,00
STAR RANGERS	122,00
STAR TREK GENERATIONS	155,00
STEEL PANTHERS 2	155,00
STRIFE	134,00
TEMPEST 2000	128,00
THIRD REICH	147,00
TIMELAPSE	147,00
TIME PARADOX	65,00
TIME WARRIORS	147,00
TIMON & PUMBA	134,00
TINTIN IN TIBET	89,00
TITANIC	134,00
T-MEK	110,00
TOMB RAIDER	147,00
TOMB RAIDER 2	160,00
TOONSTRUCK	159,00
TORIN'S PASSAGE	134,00
TOTAL ANNIHILATION	155,00
TOTAL DISTORTION	130,00
TOTAL MANIA	139,00
TOY STORY	134,00
TUNNEL B1	147,00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	119,00
UFO + X-COM	80,00
UNDER A KILLING MOON	80,00
US NAVY FIGHTER '97	147,00
VIRUS	147,00
WAR COLLEGE	75,00
WARLORDS 3	159,00
WAR WIND	129,00
WATERWORLD STRATEGY	155,00
WIPEOUT	99,50
WIPEOUT 2097	175,00
WITCHAVEN 2	129,00
WOODEN SHIPS & IRON...	147,00
WORLD RALLY FEVER	129,00
X-WING VS TIE FIGHTER	195,00

EDUKACJA NA CD-ROM:

II WOJNA ŚWIATOWA 1939-41	89,00
HISTORIA EUROPY MIĘDZWOJ.	89,00
MÓWDO MNIE-TALK TO ME 1	155,00
MÓWDO MNIE-TALK TO ME 2	155,00
MÓWDO MNIE DWIE CZĘŚCI	280,00
ALMANACH SPÓŁEK GIEŁD.	122,00
ARKA NOEGO	89,00
ATLAS MIEJSCOWOŚCI PL	59,00
BATMAN I ROBIN STUDIO	134,00
CHATKA MAŁOLATKA	129,00
CHOPIN MULTIMEDIA	103,00
COMICS PLANET	155,00
DK VIRTUAL BIRD	119,00
DYKTANDO	97,00
DYSLEKTYK	65,00
ELEPHANT	89,00
ELLE SEKRETY URODY	169,00
ENC. AMERYKI POŁUDNIOW.	159,00
ENCYKLOPEDIA CZŁOWIEKA	179,00
ENCYKLOPEDIA KOTÓW	171,00
ENCYKL. POWSZ. FOGRA	230,00
ENCYKLOPEDIA PTAKÓW	171,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	171,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA SSAKÓW	139,00
ENCYKL. WSZECHŚWIATA	171,00
ENGLISH+ 3 (4 CD)	259,00
E-TEACHER 4.0	89,00
EURO PLUS+ BUSINESS	189,00
EURO PLUS+ HISZPAŃSKI	215,00
EURO PLUS+ NIEMIECKI	179,00
EURO PLUS+ PROF.PACK	376,00
HISTORIA ŚWIATA	171,00
INTERNET NOW	89,00
JAK TO DZIAŁA	171,00
KATALOG SAMOCHODÓW	49,00
KLIK	99,00
KOLĘDY	60,00
KOT W BUTACH	89,00
LEKSYKON FILMÓW POLSK.	139,00
LINGUA LAND WIELOJĘZYK.	250,00
LINGUA LAND ANGIELSKA	155,00
LINGUA LAND NIEMIECKA	155,00
LITERAT 2.0	99,00
ŁÓDŹ PLAN MIASTA	52,00
MEDIA FACTOR CARS	110,00
MEDIA FACTOR MAMMALS	110,00
MEDIA FACTOR SPACE	110,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00
MULTIMEDIA LANG. NIEMIEC.	100,00
MULTIMEDIALNE LALALA	69,00
MS CINEMANIA '96	155,00
MS ENC. '96 WORLD ATLAS	99,00
MS EXPLORAPEDIA	195,00
NEW BEAT 2000	129,00
OKSF. ENC. HISTORII	120,00
PROFESOR HENRY	79,00
PROF. HENRY GRAMATYKA	89,00
PTAKI POLSKI	120,00
SŁOWNIK COLLINSA	220,00
SŁOWN. JĘZ. POLSKIEGO PWN	139,00
TOON WORKS PL	119,00
UMLAUT - SŁOWNIK NIEM.	195,00
WORD TRANSLATOR	249,00
ZWIERZAKI	79,00
3D ATLAS PO POLSKU	49,00
3D GARDEN DESIGNER	99,00

EDUKACJA NA DYSKIETKACH:

BRZDĄC	PC	35,00
CHEMIA	PC	35,00
DIGI BOOSTER	AM	25,00
EDUKACJA	PC	60,00
ETACHER ANGIELSKI WIN.	PC	57,50
ETACHER NIEMIECKI WIN.	PC	57,50
FIZYKA BŁYSKAWICZNA	PC	65,00
GENFAST	PC	150,00
GEOGRAFIA	PC	35,00
GEOPHOBIA	PC	36,00
HISTORIA	PC	35,00
HISTORIA	AM	30,50
HISTORIA POLSKI 966-1795	PC	30,50
JĘZYK ANGIELSKI	PC	35,00
JĘZYK NIEMIECKI	PC	35,00
KURS PRAWA JAZDY	PC	44,00
LITERAT	PC	50,00
MAŁA ORTOGRAFIA	PC	30,00
MATEMATYKA 7-8	PC	38,00
MATMA KLASY I-IV	PC	80,00
MATMANIA	PC	38,00
MAT MIŚ	PC	30,00
MAT 123	PC	33,00
NARZ. MAT. WŁASN. FUNKCJI	PC	60,00
NARZ. MAT. MIARY, PRZEKSZ.	PC	60,00
NARZ. MAT. TRÓJMIAN. KW.	PC	60,00
ORTOMANIA	PC	35,00
PITAGORAS KL. 3+4 LO	AM	24,50
PITAGORAS DOS KL. 3+4 LO	PC	42,50
PITAGORAS DOS MATURA	PC	42,50
PITAGORAS WIN EGZAMIN	PC	49,00
PITAGORAS WIN KL. 3+4 LO	PC	49,00
PITAGORAS WIN MATURA	PC	49,00
POLONISTA (SZK. PODST.)	PC	35,00
POP ENGLISH	PC	49,00
POP FRANCAIS	PC	49,00
POP DEUTSCH	PC	49,00
SZKOLNY ATLAS POLSKI	PC	100,00
TESTY HISTORIA NAJNOWSZA	PC	50,00
TESTY MATEMAT. MATURA	PC	50,00
TESTY WIEDZA O SPOŁECZ.	PC	50,00
UKŁAD OKRES. PIERWIAST.	PC	100,00
WIELOŚCIANY	PC	100,00
WORD TRANSLATOR ANG.	PC	145,00
WORD TRANSLATOR NIEM.	PC	145,00
2 RAZY 2	PC	47,00

Oferta specjalna PC-CD oraz "Zielona Seria":

ASSASSIN 2015	36,00	NET ZONE	36,00
BIOFORGE	39,00	POPULOUS 2+POWERMON	19,99
BUREAU 13	36,00	PRIVATEER	19,99
CRUSADER NO REMORSE	19,99	PSYCHIC DETECTIVE	36,00
CYBERMAGE	36,00	RETRIBUTION	36,00
EYE OF BEHOLDER	37,00	RISE OF THE TRIAD	37,00
FADE TO BLACK	49,00	SABRE TEAM	37,00
FIFA '95 SOCCER	39,00	SCORCHED PLANET	36,00
FIRE FIGHT	39,00	STAR CRUSADER	36,00
GENE WARS	19,99	STRIKE COMMANDER	19,99
GRAND PRIX 2 MANAGER	49,00	SYNNERGIST	36,00
HELLBENDER MS	49,00	THEME PARK	39,00
INCA	36,00	WING COMMANDER 2	39,00
JUNGLE STRIKE	29,00	WING COMMANDER 3	50,00
LITTLE BIG ADVENTURE	19,99	WINGS OF GLORY	19,99
MAGIC CARPET	19,99	XS	36,00

Uwaga! Bardzo korzystne warunki dla odbiorców hurtowych:
Do 10% rabatu od tzw. cen zbytu!
(0-22) 617-14-78 od poniedziałku do piątku w godz. 9-17

Z okazji Nowego-1998-Roku, składamy wszystkim serdeczne życzenia zdrowia, szczęścia i pomyślności

Prezent noworoczny dla wszystkich naszych klientów! Każdy kto zamówi dowolny program z naszej oferty otrzyma płytę CD-ROM z zestawem wspaniałych gier - niespodzianek GRATIS!!

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT.
PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 100 zł NIE POBIERAMY OPŁATY ZA WYSYŁKĘ.
PREZENT NOWOROCZNY DOŁĄCZAMY TYLKO DO ZAMÓWIEŃ ZGŁOSZONYCH PRZED 31/01/1998!

Encyklopedia Gambleriady

Gambleriada rośnie z edycji na edycję. Wprawdzie daleko jej jeszcze (pod względem rozmiarów) do ECTS czy E³, ale już w tej chwili trudno być wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ciekawego. Trudno, ale dla redakcji Gamblera nie ma rzeczy niemożliwych.

American Computers & Games – obok klasycznych już tytułów na N64 takich, jak Mario 64, International Super Star Soccer czy Mario Karts pokazywano najnowsze produkty – Wayne Gretzky's 3D Hockey i War Gods. W sprzedaży były, od niedawna obecne na rynku, Shadow of the Empire i Blast Corps. Znalazło się też coś dla posiadaczy Game Boya – kilkanaście tytułów, których sprzedaż rozpoczęto najwyżej 2 tygodnie przed targami.

ArWal – firma oferowała sprzęt, m.in kartę muzyczną Gravis UltraSound Pro i klawiaturę multimedialną (obsługa kompaktu) w cenie 120 zł oraz oprogramowanie na CD – składanki programów na PC i... krążki z aktami.

CD Projekt – nie sposób było nie trafić na jedną z licznych odnóg stoiska tworzącego Strefę Niskich Cen. Premierę handlową miały gry: Waterworld, Monster Truck, Constructor, pokazywano także G-Police, Overboard!, Turok PC, Manx TT PC oraz Incubation. W kąciku dla dzieci prezentowano Chatkę Małolatka (balony zdobiące kącik pod koniec Gambleriady wylądowały w rękach małych gości targów). Każdy kupujący obdarowywany był płytą audio z muzyką z gier firmy Psygnosis i mógł uczestniczyć w losowaniu komputera z procesorem Pentium II, na którym podczas targów pokazywano grę Forsaken.



Computer Graphic Studio – można było pograć na PSX w wersje demonstracyjne umieszczone na krążku PlayStation Magazine: Bushido Blade, Net Yaroze, Abe's Odyssey. Otrzymywało się także archiwalne numery pism bez CD, zaś kupowało prenumeratę w promocji lub świeże numery Gier Komputerowych i PlayStation Magazine.

Comat – w efercie przede wszystkim gry na PSX: od nowości w cenie 179 zł (The Lost World, V-Rally, Croc, Trash It) po tańsze, ale wciąż dobre starocie za 99 zł (Casper).

Edgard Multimedia – można było kupić nową wersję Profesora Henry'ego – popularnego programu do nauki słówek angielskich, sprzedawaną wraz z nowym programem do nauki gramatyki angielskiej. Odbył się także przedpremierowy pokaz Profesora Klausa – program skonstruowany podobnie jak Profesor Henry, ale przeznaczony do nauki języka niemieckiego.

Escape – patron telewizyjny imprezy. Jak na patrona przystało, zaprezentował się godnie. Można było obejrzeć wszystkie programy Escape, pograć na N64 (w konkursie Super Mario Karts wygrywało się najnowszy model Game Boya oraz gustowne czapeczki i koszulki; w International Super Star Soccer prowadziło się drużynę złożoną ze współpracowników redakcji Escape) oraz kupić firmowe czapeczki i koszulki. W wirtualnym konkursie International Super Star Soccer nagrody, czyli firmowe koszulki, zgarnęli redaktorzy naszego pisma.

EXE – oferowała oprogramowanie na CD: Kredka – eksplozja clipartów do Corela, Język niemiecki i angielski (zestaw programów freeware, shareware i wersji demonstracyjnych do nauki wymienionych języków).

F/X – można tu było podziwiać The Need for Speed Special Edition na karcie Righteous 3D. Sprzedawano konsole PSX i N64 oraz komputer Pentium II 300 MHz w cenie 4999 zł.

Gambler – tradycyjnie działo się u nas wiele – pokazy Quake'a II, gier na N64 i PSX. Atrakcją był komputer z kartą graficzną Riva dostarczony przez firmę ELSA wraz z monitorem 24" – grało się na nim w Screamera 2, Need for Speed 2 i oglądało rewelacyjne demko gry Incoming, która ukaże się na początku następnego roku. Odbył się także turniej Screamera 2, w którym zawodnicy używali kierownicy Thrust Master (dziękujemy firmie TechniCo).

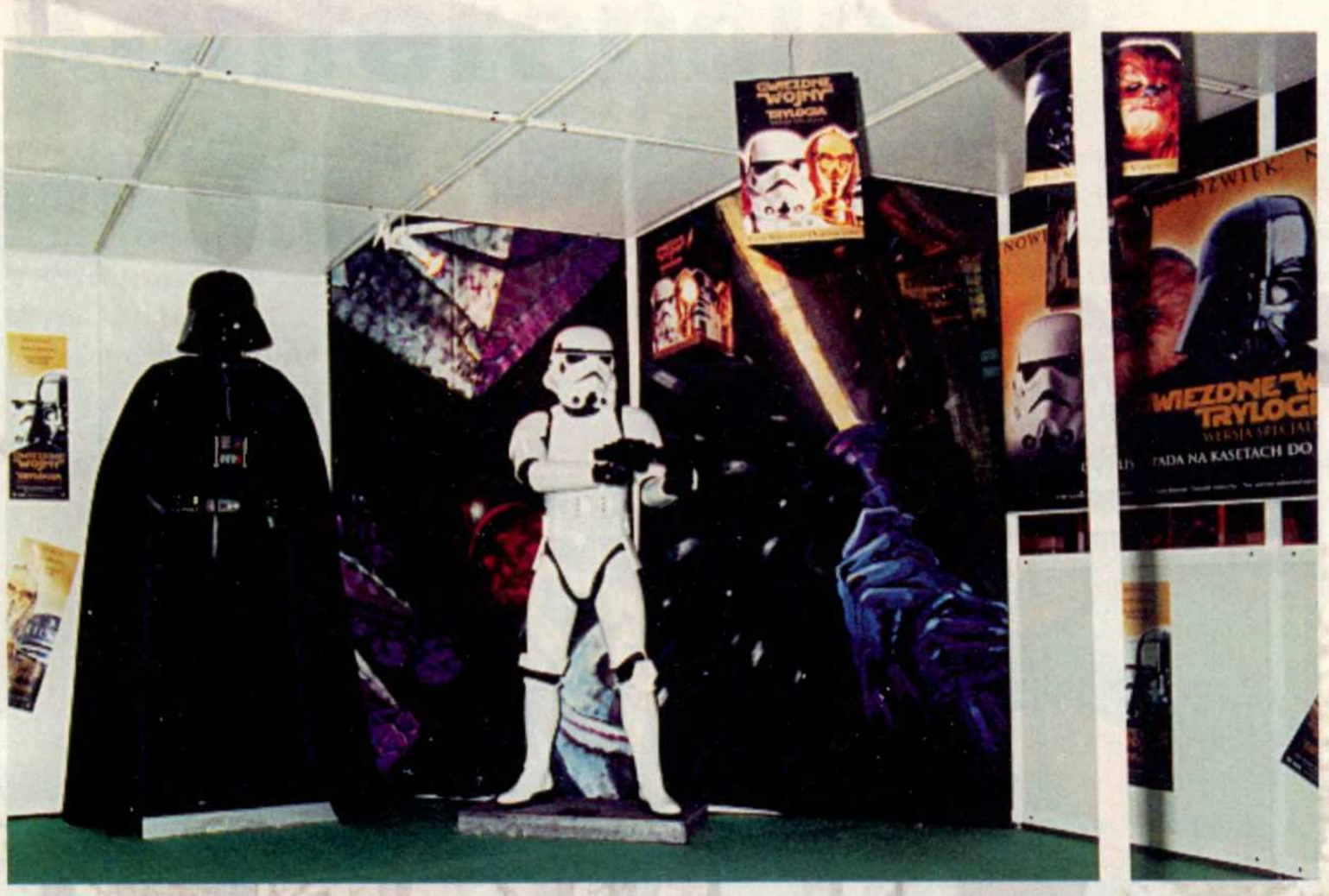
Ponadto można było kupić ciepły jeszcze numer 11 Gamblera (Gambler CD#11 został wykupiony już 2. dnia rano), brać udział w konkursach i porozmawiać z tymi przedstawicielami redakcji, którzy byli na stoisku (i nie grali na zapleczu w Magic: the Gathering).

Granet – firma nie była wystawcą, choć jej sprzęt stał na Arenie, gdzie toczyły się turniejowe zmagania. Dostarczone przez nią 8 komputerów Pentium 166 z kartami Monster 3D sprawowało się znakomicie przez 2 dni rywalizacji na pecetach – nie padały i bez problemów dały się konfigurować. Nawet wymagający GLQuake chodził płynnie.

Greit – na stoisku, oprócz fachowej informacji o targach, można było otrzymać darmowy katalog i ankietę do wypełnienia. Kupowało się też gustowne koszulki (10 zł).



Imprezy – spotkania, na które udawali się wystawcy i dziennikarze po targach w ramach integracji środowiska. Teoretycznie miały być wypoczynkiem po pracy, w rzeczywistości – na długo przed końcem niektórzy byli baaardzo



zmęczeni. Niewątpliwym sukcesem była czasowa rezygnacja z rozmów czysto branżowych.

IPS CG – na 15 komputerach odbyły się przedpremierowe pokazy gier strategicznych (Sid Meier's Gettysburg!, Populous: The Third Coming), serii sportowej Electronic Arts (NHL, FIFA, NBA), przygodówek (Broken Sword 2, Dreams i Atlantis), strzelanin (3D Jedi Knight i Shadows of the Empire), gry RPG Lands of Lore 2, wreszcie sympatycznej Worms 2. Osobny loch przeznaczono dla Dungeon Keepera. Prapremiery miały też polskie gry Reflux oraz Książę i Tchórz, których produkcję kończy właśnie Metropolis, a sprzedawać będzie w Polsce IPS. W sprzedaży pojawiły się dodatkowe scenariusze do C&C: Red Alert – Aftermath oraz gra NHL Hockey '98. Kto kupił jeden z programów na stoisku, uczestniczył w losowaniu komputera z procesorem Pentium II.

ISA – premiery dwóch kolejnych edycji Magic: the Gathering – Portal i Tempest oraz nowego dodatku do karcianki Middle Earth – Against the Shadow. Kupione talie można było natychmiast wypróbować na umieszczonych tam stolikach.

Konferencje – sala konferencyjna okazała się jedynym miejscem na targach, gdzie było ciepło; stąd zapewne liczny udział prasy.

Kowalski Nysa – prezentowano tu bardzo ciekawy dżojstik w formie nakładki na klawiaturę; cena promocyjna – 20 zł.

Lanser – stoisko podzielono na dwie części. W pierwszej sprzedawano konsole PSX, Saturn, N64, osprzęt do nich oraz gry (F1, G-Police, Vandal Hearts, Overboard! – to wszystko na PSX). W drugiej królowały mocno oblężone automaty SEGI: Virtua Striker 2, The Lost World – Jurassic Park, The House of the Dead.

L.E.M. – miała tu miejsce premiera handlowa gier Total Annihilation i Imperium Galactica oraz przedpremierowy pokaz tytułów na PSX: Final Fantasy VII, Crash Bandicoot 2, Nuclear Strike. Sporo było konkursów – kupując konsolę PSX brało się udział w losowaniu 3 gier z oferty Sony, kupując grę na PSX można było otrzymać długopisy, plakaty i kasety wideo. W kasynie, płacąc za rzut kośćmi 30 zł, można było wygrać (w zależności od wyniku rzutu) nawet tytuły premierowe warte 160 zł. Mocno promowano International Rally Championship – zorganizowano konkurs w tę grę po sieci. Główną nagrodą była pierwsza część wyścigów, Rally Championship. Miłośnicy samochodów, którym się nie powiodło, mogli obejrzeć stojący przy stoisku Golf IV z systemem nawigacji miejskiej.

MAG – można było dostać gratis numery Magii i Miecza, a kupić m.in. figurki do Warhammera 40000 i Epica 40000, karty do gier Kult, Inferno, Warzone, Inquisitor, Dark Eden oraz czasopisma fachowe (White Ork, odmiana White Dwarfa).

MarkSoft – premiera Insane Speedway, nowego menedżera żużlowego poparta pokazem motocykla, do którego można się było przymierzyć w trakcie testowania gry. Prezentowano także kilka programów, które mają się dopiero ukazać lub od niedawna są na rynku: symulatory lotu iF-16, iF-22 i F/A-18 Hornet 3.0, połączenie strategii ze strzelaniną 3D Virus, przygodówka Excalibur, strzelanina Speedboat.



MATT – obok dżojstików, game padów (serii Boomerang m.in. do PC i PSX) można było tu kupić jubileuszowe kubki, przypominające o 15 latach istnienia firmy.

Micronik – raj dla fanów Amigi. Komputery te można było kupić taniej (1200 w obudowie Classic z pełnym oprogramowaniem za 1099 zł, w obudowie Infinitive – 1399 zł), a zakup uzupełnić o akcesoria i płyty shareware.

Mirage – jej oferta to, przede wszystkim, raj dla oczu. Przedpremierowe pokazy gier, które na pewno będą hitami okresu przedświątecznego: Tomb Raider II, Fighting Force, Riven, Myth, TOCA Touring Car Champions i Take No Prisoners. Ponieważ stoisko nastawione było na promocję nowych tytułów, sprzedaży nowości – Warlords III: Reign of Heroes i Conquest Earth – specjalnie nie eksponowano. Dobrze sprzedawała się pierwsza część Tomb Raidera – pokaz drugiej najwyraźniej rozbudził apetyty.

Multi-Styk – przebojem były kierownice do PSX (299 zł), N64 i PC (309 zł).

Nocne życie wystawców

Targi (jak nigdy dotąd) obfitowały w wydarzenia towarzyszące, czyli imprezy oficjalne. Ponieważ były 4 przez 3 dni, niektórzy nie wytrzymali kondycyjnie (z czego jednak nie należy wyciągać wniosków o kondycji branży). Oto wykaz imprez (organizator, data i miejsce) z krótkim opisem.

CD-Projekt, piątek 24.10, godz. 19, pub „Zielona Gęś" – firma integrowała się sama ze sobą (44 pracowników + osoby towarzyszące) i z prasą. Przeważały rozmowy branżowe, czemu sprzyjała obecność wśród gości przedstawicieli firmy Psygnosis: Carolyn Seager i Steve'a Joinera.

L.E.M. + EMPiK, piątek 24.10, godz. 21, restauracja „Apollo" – szampańska zabawa (głównie taneczna, choć i kulinaria były niezgorsze); wzięli w niej udział niemal wszyscy dystrybutorzy i cała prasa, która przeniosła się z „Zielonej Gęsi". Znakomita muzyka i zbyt śliski parkiet, po którym nie można było nie sunąć (nawet wbrew własnej woli). Organizatorzy w zaproszeniach zagrozili, że impreza ma być cykliczna. Trzymamy za słowo!

Agencja Greit, sobota 25.10, godz. 20, pub „John Bull" – najbardziej oficjalne przyjęcie urządzone w polskim stylu (stoły uginały się pod ciężarem szynki, salcesonu, kaszanki, białej kiełbasy i pasztetu). Punktem kulminacyjnym było ogłoszenie wyników obrad Kapituły Targów i rozdanie nagród Gambleriady. Drugą, choć zupełnie nie zamierzoną kulminacją stało się demonstracyjne wyjście Adriana Chmielarza po scysji z obsługą pubu.

Escape, niedziela 26.10, godz. 21, pub „Elegancki Bolek" – nieoficjalne zakończenie targów, na które dotarli tylko najbardziej wytrwali (m.in. przedstawiciele firm Mirage, L.E.M. i redakcji Gamblera). Na początku odbyło się krótkie résumé targów, a potem tańce, hulanki, swawole (no, może trochę przesadziłem).

Przed zakupem można było wypróbować sprzęt na Rally Championship. Sprzedawano także dżojstik Phantom z wbudowaną manetką ciągu.

Nahlik Soft – premierę miał tu najnowszy e-Teacher dla Windows, program do nauki języka niemieckiego oraz Mistrz klawiatury, program uczący szybko pisać na komputerze (można było spróbować swych umiejętności na stoisku). Wszystkie programy łącznie z e-Teacherem v 4.0 sprzedawano po cenach promocyjnych.

Nalepki – przebój targów, każdy wchodzący miał urzędowo przybijaną naklejkę PlayStation i wręczaną nieco później naklejkę RMF FM, radiowego patrona imprezy. Z czasem pojawiła się naklejkowa partyzantka – działała znienacka, wbrew woli oklejanego i za jego plecami.

Nationale Nederlanden – największe zaskoczenie targów. NN postanowił zapolować na starszych gości targów, którzy przybyli na Gambleriadę towarzysząc pociechom i szybko znudzili się grami. Dodatkowym uzasadnieniem obecności NN na Gambleriadzie było posiadanie przez panią ze stoiska 13-letniego (13-dniowego) tama-pieska.

Optimus – dominowała strategia – można było spróbować sił w grach: Kontrofensywa, Clash, Panzer General II, Imperialism – choć stały także komputery z Hexen II i World League Basketball. Dzieci mogły się pobawić komputerową wersją klocków Lego (LEGO Island) i wziąć udział w konkursie na ulubioną figurkę Lego (nagrodami były zestawy klocków, na pocieszenie – plakaty i znaczki). Starsi też mieli szansę wyjść z pełnymi rękami – czekało na nich ponad 8 tys. plakatów Dark Reign oraz promocja procesorów AMD (do wygrania koszulki i kubki).

Planet Manga – dla fanów japońskiej grafiki filmy (Dragon Heart, Armitage III), maskotki Ryo-Ohki, komiksy (polska wersja „Czarodziejki z Księżyca"), koszulki z nadrukami reklamującymi filmy oraz karty do mangowej gry Ani-Mayhem.



Popowato – do stoiska wabiły pokazy Soul Blade'a na PSX i niemiecko-angielskiej wersji Jedi Knight. Obie gry można było kupić.

Reset – ciżba kłębiąca się wokół stoiska miała okazję pograć w Little Big Adventure 2, Tekken 2, POD. Gdy ktoś wypełnił ankietę, mógł wygrać gry komputerowe i koszulki, a jeśli nie miał szczęścia w losowaniu – kupić koszulkę za 12 zł. Numery archiwalne i kompakty sprzedawano taniej.

RMF FM – obecność patrona radiowego była adekwatna do reprezentowanego medium – eteryczna. Stacja nie miała swego stoiska, ale wszędzie widziało się ulotki, nalepki i cukierki w papierkach z logo firmy.

Świat Gier Komputerowych – fani gier 3D mogli spróbować tu pograć w Quake'a II, a pozostali wypełnić ankietę i wziąć udział w losowaniu 5 rocznych prenumerat pisma.

Tłum – zjawisko rzadkie podczas V edycji Gambleriady ze względu na zwiększenie powierzchni targów. Zdarzały się jednak wyjątki, które stawały się regułą – gdzie coś dawali, natychmiast zbierał się tłum. Losowanie przez agencję Greit nagród dla odwiedzających targi zgromadziło największe tłumy.

TopWare – za jedyne 39,95 zł można było nabyć polską strategię czasu rzeczywistego Earth 2140 (legendy głosiły, że sprzedano w trakcie targów od 800 do 2000 egzemplarzy). Można było też pograć w Jacka Orlando oraz wygrać w konkursie skórzaną kurtkę.

Turnieje – zmagania zawodników w Soul Blade'a, Quake'a i NBA Live '97 obserwował niemal komplet widzów (najmniej kibicowało zawodnikom w NBA Live '97, co świadczy o niskiej kulturze fizycznej młodzieży). Tradycyjnie, turniej Quake'a wymknął się poza ramy czasowe zakreślone przez organizatorów i zakończył dopiero po zamknięciu targów.

Windpol – dominowały polskie programy multimedialne. W sprzedaży dostępny był Leksykon Polskich Filmów Fabularnych zawierający 1316 tytułów (129 zł) oraz bajka dla dzieci Kot w butach. Zapowiadano także ukazanie się programu Władcy Polski.

Zimno – z pewnością nikt go nie zapraszał, nie płaciło za bilety, ale jego obecność odczuli wszyscy pomimo gorącej atmosfery Gambleriady. Oby do wiosny...

Sir Haszak



Konferencje

Sala konferencyjna była miejscem, w którym firmy zwracały uwagę na produkty prezentowane na swoich stoiskach lub takie, które pojawią się w sprzedaży dopiero w grudniu.

Intel – 24.10, godz. 11.00

Reprezentujący Intela Wolfgang Petersen stwierdził, że firma ściśle współpracuje z twórcami oprogramowania, dostarczając im dokumentacje nowych produktów (w tym procesorów) na długo przed ich pojawieniem się na rynku. Również przed premierą produktu producenci oprogramowania otrzymują systemy testowe np. z nowymi procesorami, mogą więc przetestować swoje programy. Warto chyba wspomnieć, że twórcy oprogramowania rozrywkowego to szczególny gatunek producentów software'u – są najbardziej elastyczni i wszelkie nowości, które mogłyby np. przyspieszyć działanie programów, chwytają w lot i najwcześniej ze wszystkich implementują. Intel wiele nadziei wiąże również z rozwojem multimedialnego Internetu, popularnego zwłaszcza wśród młodych użytkowników komputerów (w tej dziedzinie ma już również osiągnięcia, np. Intel ProShare – program telekonferencyjny).

IPS CG/Virgin – 24.10, godz. 12.00

Spotkanie z przedstawicielami prasy w całości było poświęcone prezentacji 3 tytułów firmy Virgin: Blade Runner, Screamer Rally i The Curse of Monkey Island. Gry przedstawiała przybyła z Londynu Carolyn Callahan, dyrektor handlowy



brytyjskiego oddziału Virgin. Największe zainteresowanie wzbudził Blade Runner, który zresztą dostał nagrodę Gambleriady w kategorii wydarzenie roku.

Optimus S.A. – 24.10, godz. 13.30

Po przypomnieniu osiągnięć Optimusa na polu komputerowej rozrywki, prowadzący konferencję Maciej Janiec przedstawił zamierzenia firmy Optimus Bis. Jak się okazało, firma chce się skoncentrować na Internecie. Uruchomiła już serwery internetowe do gry w Quake'a, Hexena II i Dark Reign. Planuje wydać grę działającą wyłącznie w Internecie – NetStorm. W ramach promocji Dark Reign, głośnej jeszcze przed premierą strategii czasu rzeczywistego, przybyłym na konferencję dziennikarzom rozdawano butelki ginu lubuskiego z okolicznościowymi etykietami.



Optimus Nexus prezentował dwie serie programów multimedialnych (Historia II wojny światowej; Geografia świata) oraz... kulisy współpracy programistów z gwiazdami – Bogusławem Wołoszańskim i Tonym Halikiem. Przy okazji ujawniono, że zwrot kosztów produkcji takiego programu uzyskuje się po sprzedaniu 2,5–3 tys. egzemplarzy.

Na zakończenie przedstawiono zamierzenia na rok przyszły firmy Leryx LongSoft, która podpisała umowę dystrybucyjną z Optimusem S.A. Clash Deluxe pod Windows 95, Clash II z grafiką 3D w systemie symultanicznym; seria bajek we współpracy z firmą Optimus Nexus; strategia Rok 1920 – moduł multimedialny opracuje Nexus wraz z Bogusławem Wołoszańskim.

IPS CG/Metropolis – 25.10, godz. 11.30

Jedna z konferencji budzących nadzieję na rozruszanie produkcji gier w Polsce. Reprezentujący firmę Metropolis Adrian Chmielarz przedstawiał projekty firmy na najbliższy rok. Przed targami firma podpisała z IPS CG umowę dystrybucyjną na Polskę. Prelegent z werwą omówił 4 gry znajdujące się w produkcji: Książę i Tchórz – przygodówka, która ukaże się jeszcze w tym roku, Reflux – strategia czasu rzeczywistego w świecie 3D (premiera na początku 1998), Gorki 17 – określana ambitnie jako coś w stylu Final Fantasy VII z 2 wielkimi zwrotami akcji i rozpoznawalnymi charakterami postaci oraz Wiedźmin – przygodówka na motywach prozy Sapkowskiego, zawierająca m.in. mapę świata Wiedźmina opracowaną przez autora.

CD Projekt/Psygnosis – 25.10, godz. 13.00

Carolyn Seager i Steve Joiner z brytyjskiego oddziału Psygnosis przedstawili zamierzenia firmy na kilka najbliższych miesięcy, prezentując tytuły znajdujące się w produkcji. Były to przede wszystkim gry na PSX: Overboard!, G-Police, Power Soccer 2, Colony Wars (dwie pierwsze ukażą się także w wersji na PC i będą wykorzystywały akceleratory 3D).

CD Projekt – 25.10, godz. 14.30

Na prowadzonej przez Dominika Centkę konferencji odbyła się prezentacja produktów nie pochodzących z firmy Psygnosis. Znalazły się wśród nich: Turok w wersji PC, Incubation, Warcraft Adventures. Poinformowano, że gry Starcraft oraz Fallout będą opóźnione (pierwsza



najprowdopodobniej ukaże się w styczniu, druga – dopiero w kwietniu). Pierwszą część zakończyła prezentacja kolejnych, w pełni zlokalizowanych bajek Davidsona: Imo, mój król i Mały samuraj.

W drugiej części pokazano Chatkę małolatka, program dla dzieci do nauki języka angielskiego. Zadający trochę napastliwe pytania dziennikarz został wywołany do tablicy i dostał pałę ze znajomości warzyw. Tłumaczył się potem, że ikony w programie były nieczytelne.

USER – 25.10, godz. 16.00

Jedyna firma organizująca konferencję, nie mająca stoiska na targach. Spotkanie prowadził Robert Cozaś, prezes firmy. Zaprezentowano produkty wydawane przez USER-a (jedynym wyjątkiem było przedstawienie Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej wydawnictwa Fogra). Na najbliższe miesiące przygotowywane są gry: strategia czasu rzeczywistego Studzianki 1944 z wiernie oddanym tłem historycznym, przygodówka Bragens Berry rozgrywająca się w świecie 3D oraz Target, strzelanina 3D z elementami RPG (kierowanie jedną z 3 postaci o różnych charakterystykach), której twórcami są autorzy m.in. gier Polanie i Earth 2140. Wspomniano też o pracach nad grą Desirae, ale nie podano żadnych szczegółów.

Mirage – 26.10, godz. 12.00

Tomasz Mazur, dyrektor handlowy firmy, zapowiedział ostrą selekcję tytułów wydawanych przez firmę. Na rynek polski nie trafi cała oferta zachodnich partnerów (na to jest za



mały), ale tylko te gry, które mają szansę zostać hitami. Zaliczono do nich oczywiście Tomb Raidera II, Mytha, F-22 pisane przez firmę DID (pracuje nad symulatorami dla wojska; znana z symulatorów lotu TFX i EF 2000), I-War, Might & Magic 6 oraz Riven. Wspomniano także o produktach polskich: engine'y 3D gier Insanity i Agent powstawały we współpracy z Intelem (daty premier jeszcze nie znane). Przygotowywana jest także przygodówka O dwóch takich... i gra strategiczna Terminius, w której Sztuczna Inteligencja opracowana została na sieciach neuronowych.

Leryx LongSoft – 26.10, godz. 13.30

Konferencja prowadzona przez Jarosława „Długiego" Modrzejewskiego (Leryx LongSoft) na początku przypominała talk show, a pod koniec przerodziła się w dyskusję. Przy wejściu wszyscy dostali po butelce piwa, co rozluźniło atmosferę. Tematem była sytuacja developerów na polskim rynku. Poruszano problemy: pieniędzy, perspektyw roz-



woju polskich developerów (polscy wydawcy inwestują w developerów, aby zarobili na Zachodzie), pieniędzy, dróg dotarcia na Zachód (developerzy byli za rozmowami z wieloma firmami, dystrybutorzy uważali, że rozpoczęcie interesów z jedną powinno wykluczać inne kontakty), pieniędzy, moralności w grach (głośno protestował prezes Turski z L.E.M.-a) oraz... pieniędzy, oczywiście. Trudno w jednym zdaniu podać wnioski, ale dyskusja była nad wyraz ciekawa, choć miejscami nieuporządkowana. Zakończyła się ogłoszeniem, że za 10 minut zamykają sklep, w którym zakupiono piwo, a przecież trzeba oddać butelki.

Sir Haszak

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http://www.mawix.com.pl

ADAP – Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Jagiellońska 70/3
85-027 Bydgoszcz

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista")
06-400 Ciechanów

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

COMPACT – komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

Service-Q
Plac Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

INFOLAND
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

BHU Share
ul. Zielona 14J/5
47-220 Kędzierzyn-Koźle

A.T.K. Mega Arts
ul. Stayera 1
07-412 Ostrołęka

DIGITEL
ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

Jeżeli jesteś członkiem GamblerClubu, uzyskasz w nich zniżkę 5%!

Twoje sklepy

Prezentujemy listę sklepów GamblerClubu, w których członkowie GC mogą dokonać zakupu dowolnego oprogramowania ze zniżką 5%! Wystarczy przy zakupie wylegitymować się ważną kartą GC oraz, jeśli poprosi o to obsługa sklepu, okazać dowód tożsamości. Członkiem naszego klubu zostaje każda osoba, która zaprenumeruje Gamblera.

Wszystkie firmy zainteresowane członkostwem w sieci GC prosimy o kontakt z redakcją.

Overboard!

Konkurs firmy Psygnosis

To jest bitwa! Może niekoniecznie morska, ale z pewnością prawdziwa. Stawką jest tym razem

5 gier Overboard!

5 odlotowych, specjalnie nawodnionych podkładek pod mysz

5 długopisów z okrętem w środku

ufundowanych przez firmę

Psygnosis, producenta gry.

Nagrody rozlosujemy wśród osób, które prawidłowo odpowiedzą na 5 podchwytliwych pytań. Oto one:

1. Psygnosis znany jest z wydawania gier na konsolę PlayStation, zatem Overboard!:
   a. została wydana na czarnej płytce, bowiem ten rodzaj nośnika Psygnosis kupuje po najniższych cenach jako stały odbiorca;
   b. obsługuje karty graficzne 3D, gdyż grafika jest wtedy równie doskonała (a może nawet lepsza) jak na konsoli;
   c. może być obsługiwana tylko game padem, gdyż jest to dokładna konwersja gry z PSX.

2. Overboard! jest jedną z gier Psygnosis należących do nowej generacji. Zapytany o znaczące tytuły Psygnosis na PC, które ukazały się przed Overboard! dyrektor tej firmy, Ian Hetherington powiedział:
   a. „Gry? Jakie gry? A owszem, wydaliśmy kilka, ale nic wielkiego. Działalność ta okazała się nieopłacalna i rozpoczynamy właśnie montaż podzespołów do konsoli PlayStation 2, która powinna się pojawić na rynku pod koniec 1999 r."
   b. „Nie było żadnych, naprawdę. Zdarzyło się kilka przeniesień z PlayStation, ale zostaną one wyparte przez produkty pisane specjalnie na PC, tyle że to kosztowny i czasochłonny proces."
   c. „Już dawno opracowaliśmy około 73 znakomitych gier. Niestety, nie mogły one zaprezentować wszystkich swych walorów na istniejących w owym czasie maszynach 386, a potem 486."

3. W Overboard! sterujesz:
   a. statkiem, który po otrzymaniu bonusa zamienia się balon;
   b. balonem, który po zestrzeleniu zamienia się w statek;
   c. statkiem, który wypuszcza balony meteorologiczne, żeby sprawdzać, z której strony nadciąga cyklon.

4. W Overboard! występuje OKRĄGŁA liczba rodzajów broni i wynosi ona:
   a. 8 - żadnych kłopotów z wyborem, wszak wszystko jest potrzebne;
   b. 0 - Overboard to przecież gra pacyfistyczna;
   c. 77 - niezbyt dużo, mogą być kłopoty ze znalezieniem czegoś dla siebie.

5. Celem gry Overboard! jest:
   a. ściganie łodzi podwodnych przeciwnika i otrzymywanie punktów za każdy bąbel powietrza, który wydostał się po ich zatopieniu;
   b. łowienie ryb i sprzedawanie ich na portowych targach, za co otrzymuje się rozmaite bonusy i pieniądze służące do zakupu broni i przerobienia kutra rybackiego na okręt piracki;
   c. tępienie piratów, poszukiwanie skarbów i unikanie potworów morskich mogących skomplikować naszą podróż.

CD PROJEKT

Odpowiedzi na kuponach konkursowych przyjmować będziemy do 30 stycznia 1998 r. (decyduje data stempla pocztowego). Wszyscy, którym się nie powiedzie, będą mieli dodatkową szansę - możliwość zakupu gry w CD Projekcie.

Kupon Overboard!

Konkurs

PSYGNOSIS

Imię i nazwisko .....

.....

.....

Dokładny adres .....

.....

.....

1. .....

2. .....

3. .....

4. .....

5. .....

Topware



EARTH 2140

Rok 2140 był przełomowy dla planety Ziemia.

Historia stała się teraźniejszością i nic nie może jej już zmienić ...

Masz jednak szansę wpłynąć na nieuchronnie zbliżającą się przyszłość i stanąć w szeregach walczących o dominację nad światem.

Earth 2140 to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym
- 50 niesamowitych misji o umiejętnie dobranym stopniu trudności.
- Możliwość gry w sieci dla sześciu graczy
- Rozdzielczość 640 x 480 lub 800 x 600 przy 65 000 kolorów
- Wspaniała ścieżka dźwiękowa
- Pełna wersja polska

50 misji rozgrywa się na pięciu kontynentach na lądzie, w powietrzu i na wodzie. Całość świata jest zbliżona do rzeczywistości nie tylko przez zastosowanie realistycznych kształtów i kolorów, ale również dzięki wspaniałej animacji obiektów i niesamowitym eksplozjom.

Do gry w sieci przy udziale nawet sześciu graczy istnieje 25 dodatkowych misji. Przy użyciu 70 pojazdów, robotów bojowych, obiektów latających oraz statków rozegra się ostateczna walka o Ziemię.

Nowatorskie elementy gry, takie jak przejecie budynków, swobodny dobór tras dla poszczególnych jednostek przy pomocy punktów nawigacyjnych, skuteczne systemy samozniszczenia stanowią przełom w grach komputerowych.









Inne wspaniałe produkty firmy Top Ware to przygotowywany symulator śmigłowca **THUNDERBIRD, ALIEN ASSAULT, JACK ORLANDO ...**

Firma Top Ware to nie tylko gry, ale również rewelacyjne programy użytkowe,jak np: program diagnostyczny **CONFIG** czy **NAVIGATOR**.

Więcej informacji na temat naszych produktów można znaleźć w internecie na stronie **WWW.TOPWARE.PL**

TOPWARE PROGRAMY *Sp z o.o. Ul.1 maja 18 a 43 - 300 Bielsko Biała tel. 033 123 001,123 002 fax 033 124 894*

Jack Orlando

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando opróżnia butelkę whiskey, rozmyślając o starych dobrych czasach, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu.
Jednak wszystko się zmienia...
Po kolejnej nocy spędzonej przy alkoholu, Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię ale wszystkie podejrzenia spadają na niego. Zważywszy jednak jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie prawdziwego mordercy.
I tylko Wy możecie mu pomóc oczyścić się z zarzutów. Przed Wami mroczny świat szalonej Ameryki, nocnego życia, gangsterskich porachunków i zawiłych, zapierających dech w piersiach zagadek. Przygoda się rozpoczyna!

JACK ORLANDO — wirtualna zabawa na najwyższym poziomie. Wspaniały obraz i dźwięk połączony w sposób znany dotychczas tylko z filmów. Stwarzające niepowtarzalny klimat efekty świetlne, realistycznie cieniowane obiekty i najnowsze techniki realizacji obrazu tworzą doskonałą iluzję rzeczywistości. Oto interaktywny film animowany o skomplikowanej, wielowątkowej fabule, stworzony przez profesjonalistów, którzy swoje doświadczenie zdobywali między innymi w studiach Hollywood. Całości dopełnia nastrojowa muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, uznanego na całym świecie kompozytora oraz twórcy muzyki filmowej. Największe sukcesy przyniosła mu muzyka stworzona do takich filmów jak: „Top Gun", „Tango & Cash", „Gliniarz z Beverly Hills", „Gliniarz z Beverly Hills 2". Natomiast do najbardziej znanych utworów jego autorstwa zaliczyć można „Shakedown" oraz „Axel F.".

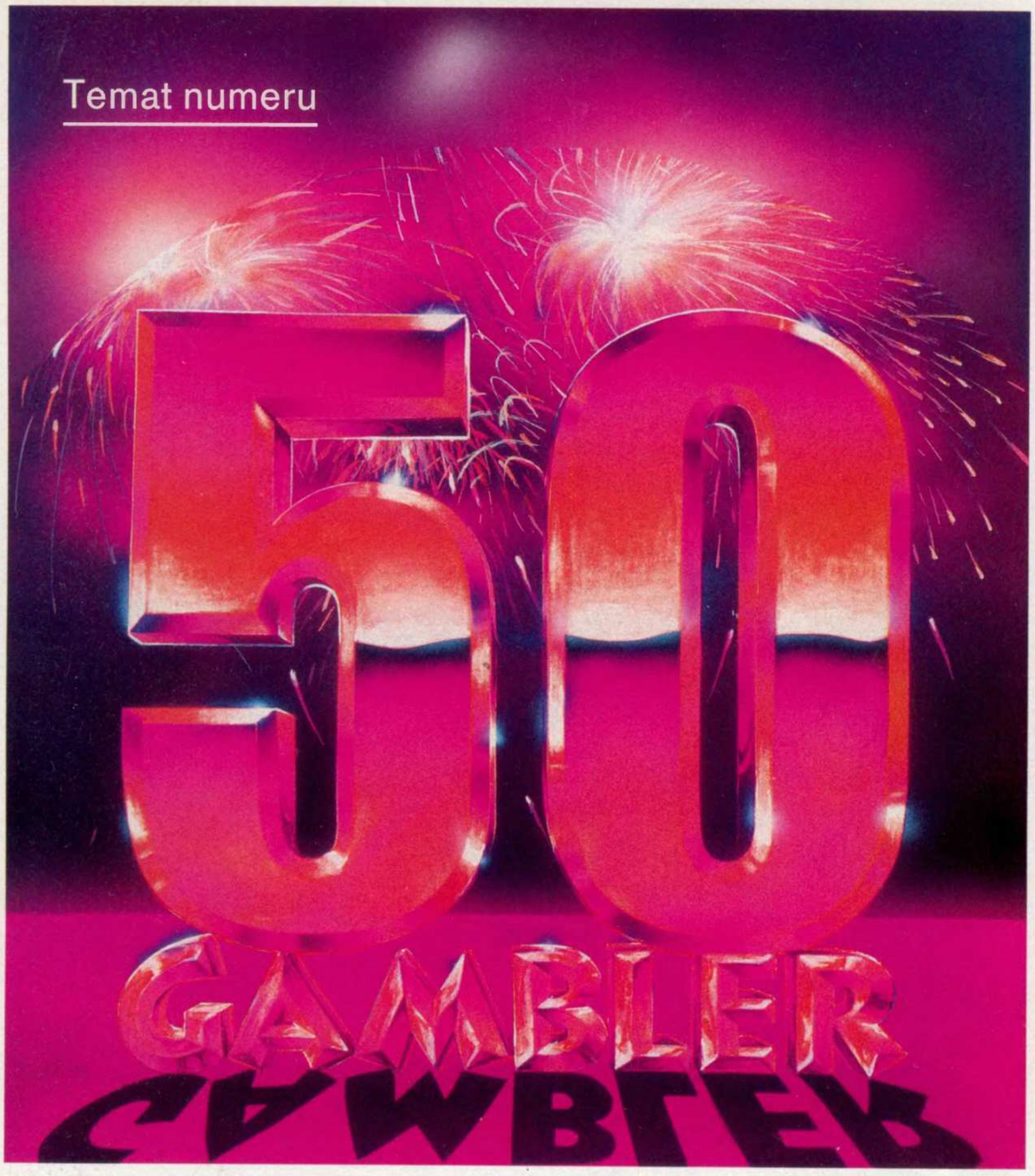
JACK ORLANDO — trzymająca w napięciu gra przygodowa zrealizowana w standardzie SVGA (rozdzielczość 640x480 punktów, 65000 kolorów). Dziesiątki tysięcy klatek animacji, dzięki którym ożyło ponad 100 postaci, setki przedmiotów i zagadek; ponad 200 scen w czterech epizodach, oprawa muzyczna w wersji audio, naturalne efekty dźwiękowe, tysiące rozbudowanych dialogów i profesjonalny dubbing polski.

Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!

39.95



TopWare.



50 numerów Gamblera

Witamy Was w nietypowym Temacie Numeru. Przyzwyczailiśmy się wszyscy, że artykuły w tej rubryce dotyczą pewnych gatunków gier, związków gier z innymi mediami czy mechanizmów rynkowych. Tym razem zajmujemy się sami sobą. Okazja jest nie byle jaka – już od 50 miesięcy bawimy Was/zanudzamy (niepotrzebne skreślić) swoją obecnością. Ze wspomnień Wojtka Setlaka oraz wywiadu z Grzegorzem Eiderem poznacie początki Gamblera; notatki Alexa pozwolą bliżej poznać pracowników i współpracowników naszej redakcji, a mój tekst o Aleksie ukaże Wam naszego naczelnego od strony prywatnej. Możecie też poznać opinie o nas największych polskich dystrybutorów gier, spisane specjalnie na 50-lecie (pardon, 50. numer). Serdecznie im dziękujemy za czynny udział w naszym jubileuszu.

W niektórych krajach panuje miły zwyczaj, że solenizant (czy jubilat) obdarowuje swych gości prezentami i składa im życzenia. Chcielibyśmy więc życzyć Wam i sobie, abyśmy wszyscy doczekali 50-lecia Gamblera w dobrym zdrowiu, w dostatku i nieustannie kochając gry komputerowe. Naszym polskim producentom i dystrybutorom życzymy ponadto, aby zarzucali nas, graczy, najprzedniejszej jakości programami po najniższych możliwych cenach oraz wypromowali polskie produkty na światowych rynkach.

Jacek Piekara

Jak się to wszystko zaczęło...

Jak na miesięcznik elektronicznych szulerów przystało, Gambler rozpoczął swą karierę od drobnego oszukaństwa, a nawet dwóch. Po pierwsze, w jednym z jesiennych numerów miesięcznika Enter rozpisany został konkurs na nazwę wkładki o grach komputerowych, która miałaby ukazywać się w Enterze. Tymczasem wydawca był już wtedy zdecydowany na publikację niezależnego pisma. Drugi szwindelek polegał na tym, że numer zerowy ukazał się w grudniu 1993 r. Dzięki temu już w numerze styczniowym z 1994 Gambler był pismem z tradycją sięgającą poprzedniego roku... Mam nadzieję, że elektroniczni szulerzy wybaczą nam te niewinne sztuczki.

Na konkurs nadeszło kilkaset propozycji, wśród których najczęściej przewijała się nazwa „Fire" (analogia do „Enter"). Ponieważ jednak nazwa ta za mocno kojarzyła się z grami zręcznościowymi, postanowiliśmy nazwać nasze pismo Gambler. Do dziś trwają dyskusje nad tożsamością autora tej nazwy. W każdym razie, tytuł był dobry – krótki, łatwy do zapamiętania, po angielsku (większość graczy kojarzy ten język z grami) i bez negatywnych konotacji.

Tytuł ten miał jeszcze jedną cechę: był niebanalny, inny niż pozostałe. Może to być wadą lub zaletą – chcieliśmy stworzyć pismo odróżniające się od obecnej na rynku konkurencji, więc pomysł chwycił. Podczas burzliwych dyskusji nad kształtem i nazwą nowej gazety padła nawet propozycja, aby pismo nazywało się Q i rozpoczęło swą karierę od numeru zerowego z jednolicie czarną okładką.

Kto wówczas wchodził w skład kolegium? Oczywiście, Grzegorz Eider – wydawca, ojciec chrzestny i pierwszy redaktor naczelny Gamblera. Mirek Domosud, który pojawił się w Lupusie z bagażem doświadczeń, zebranych przy pracy nad Światem Gier Komputerowych, i z determinacją stworzenia czegoś nowego. Jacek Grabowski, były kolejarz i gazownik, szef Shareware House Wydawnictwa Lupus, jedyny wówczas dziennikarz Entera i PCkuriera, który nie stronił od gier. Maksymilian „McSon" Wrzesiński, nieletni tajny współpracownik biuletynu dyskietkowego o groźnej nazwie PC Virus, niespokojny duch Gamblera i najbardziej odjazdowy z dziennikarzy. No i –

Chcieliśmy stworzyć pismo odróżniające się od obecnej na rynku konkurencji.

last but not least – Wojciech Setlak, czyli ja. Współpracownik Shareware House, nałogowy gracz, „mimochodny" student Wydziału Biologii UW i miłośnik STekowców. Młodym wyjaśniam: ST to taka wymarła odmiana Atari, brakujące ogniwo ewolucji między Spectrum a współczesnymi komputerami.

Stworzenie formuły graficznej pisma jest zasługą Piotra Kakieta, który do dziś decyduje o tym, w jakie szaty ubrać Gamblera, oraz Piotra Roszczyka, który wniósł do pierwszego layoutu burzliwy powiew anarchii rodem z artystycznych fanzinów. Piotr Kakiet, nasz obecny redaktor graficzny i jedyny autor dzisiejszego layoutu, to ten sam Kakiet, na którego rysunki z niecierpliwością czekają czytelnicy PCkuriera.

Powyższe kolegium wzięło na swe barki zadanie wypracowania formuły nowego pisma. Podstawowe założenie już podałem – pismo miało się różnić od konkurencji. Stąd 16-stronicowa wkładka TeTe ze sztuczkami nadsyłanymi przez Czytelników, stąd odjazdowa grafika, chwilami na granicy czytelności, stąd obecność działów luźno związanych z komputerami, bądź nie związanych z nimi w ogóle (VARIA'tkowo). Rzeczywiście, założenie „inności" udało nam się zrealizować i cel ten przyświeca Gamblerowi do dziś, choć kształt pisma pod naporem rynku został zmieniony. Założenia, którym pozostaliśmy wierni, to: jasne rozdzielenie recenzji od opisów, odcięcie się od komputerów 8-bitowych (nie uwierzycie, ale w 1993 r. była to decyzja śmiała i nowatorska!), duży, przeglądowy tekst w każdym wydaniu (Temat Numeru) i powiązanie z nim treści okładki. Poza tym obecność GamblerClubu, zrzeszającego prenumeratorów Gamblera, dającego członkom rabat przy zakupie gier, bezpłatny wstęp na jedyne w kraju targi gier komputerowych oraz naprawdę szpanerską (o, przepraszam – powinno być „cool") kartę członkowską.

Z niektórych projektów musieliśmy zrezygnować – przede wszystkim, z opisywania starszych gier. Początkowo sądziliśmy, że pokazanie Czytelnikom bogactwa gier komputerowych, najlepszych tytułów z przeszłości, które spoczywają zapomniane pod nawałą nowych, bardziej kolorowych zabawek, to dobry pomysł. Żelazna ręka rynku wymusiła na nas zmianę nastawienia, szkoda tylko, że tak długo się opieraliśmy. Okazało się, że w sytuacji, gdy rynek co miesiąc zasypywany jest nowymi produktami, w piśmie nie ma miejsca na nostalgiczne wspominki. Tylko w Tematach Numeru, np. przy okazji przeglądów gatunków, przewijają się gry sprzed lat.

Głos wydawcy

Grzegorz Eider – dyrektor Lupusa i wydawca Gamblera, był jednocześnie pierwszym redaktorem naczelnym naszego pisma. To zrozumiałe, że w jubileuszowym, 50. numerze nie mogło zabraknąć jego wypowiedzi.

Słyszałem, że powstanie Gamblera było niejako przypadkowe. Miała być wkładka o grach do Entera, która nagle przerodziła się w samodzielne pismo.

– Szczerze mówiąc, nie przypominam sobie tego. Po wprowadzeniu na rynek Entera zapadła decyzja, że robimy dwa następne czasopisma. Jedno poświęcone Amidze i drugie o grach komputerowych. Wydawnictwo było znacznie lepiej przygotowane do rozpoczęcia przygody z Amigą, ale nasza ocena rynku była taka, że musimy zająć się również rynkiem gier. Jednak wtedy Lupus nie był jeszcze przygotowany do tego, przede wszystkim pod względem kadrowym.

Jak pojawili się pierwsi redaktorzy i autorzy w Gamblerze?

– Zamieściliśmy ogłoszenie w Enterze i kilka osób zwróciło się do nas. Z tej grupy pamiętam Mirka Domosuda. Inni, jak Wojtek Setlak, już współpracowali z Lupusem.

Autorem tytułu Gambler i podtytułu Miesięcznik Elektronicznych Szulerów był właśnie Pan...

– Podtytułu na pewno, ale jeżeli chodzi o tytuł, to nie pamiętam, kto jest jego autorem. Zorganizowaliśmy akcję wśrod czytelników na wymyślenie tytułu nowego pisma, ale nie przyniosła ona rewelacyjnych rezultatów. Tytuł Gambler spełniał wszystkie warunki: zwarta nazwa, związana z tematem, brzmiąca po angielsku (co wtedy wydawało nam się ważne).

Dlaczego podtytuł Miesięcznik Elektronicznych Szulerów?

– Naszą ambicją było stworzenie pisma, które nie zajmowałoby się tylko grami, ale było przeznaczone dla osób, które grają. Chcieliśmy zrobić do nich oko, powołując np. takie działy jak VARIA'tkowo.

Na początku zapewne ścierały się różne koncepcje pisma?

– Pierwotnie Gambler bardzo różnił się od innych pism zarówno szatą graficzną, jak i poruszanymi tematami. Potem musieliśmy dostosować się do wymogów rynku. Pamiętam, że na początku trwała dyskusja, czy powinniśmy zajmować się tylko nowościami, czy też pisać o wszystkich produktach obecnych na rynku.

Kiedy myśli Pan o starym Gamblerze, to w jaki sposób: ze wstydem czy nostalgią?

– Nie wstydzę się naszych początków. Już na wejściu byliśmy lepsi od konkurencji. Gambler od początku był najlepszym i najciekawiej pomyślanym pismem na rynku. Lupus był wtedy jedynym, w pełni profesjonalnym wydawnictwem robiącym pismo o grach komputerowych. Zabrakło nam trochę serca i ducha. Chłodny profesjonalizm bez uczucia.

Dlaczego?

– Nie byliśmy przygotowani kadrowo. Skoro to ja musiałem zostać redaktorem naczelnym? Wiem, jak się robi gazetę, ale nigdy nie grałem w żadną grę.

Niektórzy Czytelnicy piszą, że kiedyś było lepiej. Większy luz. Nawet nasze stare pomyłki teraz ich bawią. Nawiasem mówiąc, wtedy za te pomyłki odsądzali nas od czci i wiary.

– Kiedyś wszystko było lepsze. Koledzy z wojska spotykają się i opowiadają sobie, jak to było zabawnie w wojsku. A na pewno nie było.

Założenia Gamblera były inne niż konkurencyjnych pism. Podział na recenzje i opisy, zastosowany przez nas po raz pierwszy, w tej chwili powielają inne pisma. Usiłowaliśmy też złamać obowiązującą na rynku estetykę, przyzwyczaić Czytelników do nieco odmiennych rozwiązań. Na przykład dział news był w Gamblerze na końcu, opisy na początku; ilustracja na okładce jest ręcznie malowana i nie jest to screen z gry; był też komiks na okładce.

Od części tych rozwiązań trzeba było jednak odejść.

– To wymusił na nas rynek.

Co by Pan powiedział, gdyby w tej chwili znów miał Pan zostać redaktorem naczelnym Gamblera?

– W samym Lupusie i redakcji Gamblera jest co najmniej kilka osób, które pełniłyby tę funkcję dużo lepiej ode mnie. I to też uważam za nasz sukces.

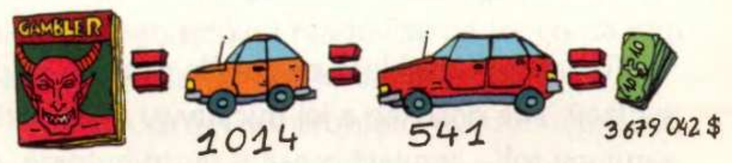
Rozmawiał

Jacek Piekara

Gambler w liczbach

Wartość Gamblera

Gdyby ktoś chciał kupić wszystkie wydane do tej pory egzemplarze Gamblera, musiałby zapłacić 12 876 650 zł (czyli ponad 120 miliardów starych złotych), w tym 5 935 050 zł za Gamblera zwykłego i 6 941 600 zł za Gamblera CD. Jest to równowartość np. 3 679 042 dolarów, 1014 małych fiatów czy 541 polonezów caro plus.



Założenia były wreszcie gotowe – pozostawało tylko ująć je w formę zerowego numeru nowego pisma. Czegóż tam nie było... Wywiad–rzeka z CSL-em, guru polskich hackerów, człowiekiem, który w pewnym okresie łamał 75% gier pojawiających się na giełdzie. Recenzje nowości, opisy staroci (z dwoma wyjątkami – Master of Orion i Stronghold). Komiks „Druga Strona Wolfenstein 3D", czyli historia upadku pewnego pruskiego barona – na rozkładówkę! Konkursy, galeria, 9 stron „sztuczków i kruczków". Ten numer miał tylko 68 kolumn, ale po jego przygotowaniu wszyscy byliśmy wykończeni, a najbardziej Grzegorz, który w numerze zerowym objął niewdzięczne stanowisko sekretarza redakcji i Mirek, osobiście przygotowujący TeTe (sam spis treści ledwie się mieścił na stronie). Gdyby nie pomoc autorów: Darka Bujalskiego, Bartka Eidera, Szymka Grabowskiego, Jacka Ilczuka, Piotra Jurkowskiego, Rafała Wiosny i McSona, z pewnością nie zdołalibyśmy pchnąć tej taczki z miejsca. A potem było już z górki...

„Firma id Software, znana fanom głównie dzięki przebojowej grze Wolfenstein 3D proponuje te-

Założenie „inności" udało nam się zrealizować i cel ten przyświeca Gamblerowi do dziś.

raz nową grę Doom, podobną do Wolfensteina, lecz której akcja rozgrywa się w scenerii science fiction. Doom jest w stosunku do Wolfensteina bardziej skomplikowany graficznie, wobec czego wymaga maszyny z procesorem 386." (In Nowator, News, Gambler 0/93)

Od numeru 1/94 Gamblerem zaopiekowała się Ela Jaworska – nasza pani sekretarz redakcji, jedyna osoba naprawdę systematyczna, która zawsze trzyma rękę na pulsie i pilnuje wszystkich terminów. Bez niej numer gwiazdkowy czytalibyście pewnie koło Wielkiej Nocy... Od tego numeru datuje się też dwuletnia obecność na naszych łamach Konferencji niezapomnianego doktora De Stroyera. W styczniu zmieniła się także okładka – zamiast kompozycji fragmentów screenów z gier, ukazał się klinicznie czysty obrazek rodem z 3D Studio (czy też pokrewnego programu). Dopiero w następnym numerze zdecydowaliśmy się na koncepcję, której trzymamy się do dziś – głównym elementem okładki jest ilustracja ręcznie malowana na zamówienie. Drobne odstępstwo od tej reguły miało miejsce w numerach 8-11/94, kiedy szukając nowego grafika korzystaliśmy z gotowych obrazków.

„Wciskam duży czerwony przycisk (NUKE). Podmuch wciska do płuc sprężone pod ciśnieniem powietrze i wyciska siódme poty. Ależ ścisk. Tłum zaciska mi graby na gardle. Zaraz dadzą mi wycisk. Ostatkiem sił uciskam tętnicę i przeciskam się w kierunku ciśnieniomierza. Jakiś zabłąkany pocisk gwiżdże mi koło ucha. Kładę nacisk na docisk i zaciskam oczy. Zapada cisa." (McSon, „Pfyt, pfyt" – recenzja gry Pea Shootin' Pete, Gambler 7/94)

Przez pierwsze osiem miesięcy Gambler szukał uparcie swojej formuły. Doświadczenia tego okresu zaowocowały zmianą layoutu pisma w numerze sierpniowym. Zmieniła się okładka, na której znalazło się miejsce na komiks i czytelne zapowiedzi gier i atrakcji. Zmienił się wygląd działu recenzji, który wzbogacił się w kolorowe podlewy. Gambler stał się bardziej czytelny, ale też – po raz pierwszy – „grzeczniejszy".

W numerze dziewiątym zadebiutował w naszym piśmie Jacek Piekara – autor powieści i opowiadań fantasy, miłośnik gier w ogóle, a „rolplejów" w szczególności. „Rękopis znaleziony na pustyni", czyli opis gry Dark Sun został oceniony na tyle wysoko, że już w następnym numerze powierzono Jackowi przygotowanie Tematu Numeru („Podróż do Never–Never Landu", oczywiście o grach RPG).

Wraz z rokiem 1995 De Stroyerowi przybyła konkurencja – tajemniczy felietonista, ukrywający się pod pseudonimem Randall (i duch Hopkirka). Jego konserwatywno–liberalno–rasistowskie teksty wzbudzały słuszne oburzenie różowych sił postępu w redakcji oraz żywiołowy entuzjazm Czytelników (bądź też wybuchy równie żywiołowej nienawiści). Obojętnych nie było.

„Czy więc ludzi warto lubić? Moim zdaniem, na lubienie to oni zupełnie nie zasługują. Jednemu śmierdzi z gęby, inny donosi, trzeci kłamie, a czwarty tylko patrzy, jak orżnąć nas na pieniądze. Skoro więc nie można ich lubić jako jednostek, to może w takim razie stwierdzić: ja, po prostu, kocham ludzkość. Ale co to jest ludzkość? No, ja jestem ludzkość i Ty jesteś ludzkość, ten Serb, który właśnie torturuje jakiegoś muzułmanina – to też jest ludzkość i człowiek z plemienia Hutu wyrzynający w pień misjonarzy – to też jest ludzkość. No więc jak tak, to ja taką ludzkość mam głęboko w dupie i kochać jej nie zamierzam." (Randall, „O ludzi lubieniu", Gambler 2/95).

Na szczęście już po roku siły postępu w redakcji dały odpór Ciemnogrodowi i felietony jako takie zostały zlikwidowane. A mówiąc poważnie – byłem wtedy redaktorem naczelnym Gamblera i w pewnym momencie uznałem, że dosyć już czekania do najostatniejszej chwili na tekst, który MUSI

Gambler w liczbach

Gdyby...

Gdyby usypać z Gamblerów górę, to sięgałaby ona 8028 metrów, a więc zaledwie o 820 m mniej niż najwyższy szczyt świata, Mt. Everest. Aby osiągnąć wysokość góry Gambler, wieża Eiffla musiałaby „podrosnąć" prawie 27 razy.



Gambler na cenzurowanym

IPS Computer Group

Redakcja Gamblera postawiła mnie w trudnej sytuacji. Nie dość, że z jej inicjatywy dochodzi do zamiany ról – zamiast prasa o dystrybutorze, dystrybutor pisze o prasie – to jeszcze, na dodatek, dzieje się tak z powodu jubileuszu. I jak tu pisać źle? Muszę jakoś wybrnąć, może tak jak za dawnych czasów? Wiecie, rozumiecie: krytycznie, ale konstruktywnie i w ogólnym wymiarze pozytywnie.

Wszystkie początkowe zastrzeżenia to tylko częściowo żart. Dystrybutorzy gier i odnośna prasa zawsze trochę się na siebie boczą. Jedni chcieliby, żeby właśnie ich (i tylko ich) produkty miały zawsze najobszerniejsze recenzje i najlepsze oceny, drudzy marzą ciągle o pierwszeństwie, a już najlepiej wyłączności na najlepsze materiały. O nieograniczonym dostępie do wersji testowych najnowszych gier, przy jednoczesnym prawie do ich niemiłosiernego chlastania na łamach. IPS i Gambler nie są tutaj wyjątkową parą.

Jednak z wieloma redaktorami tego właśnie periodyku łączy nas nić sympatii. Składa się na to, oczywiście, wiele powodów. Osobisty urok Sir Haszaka czy Jacka Piekary nie jest oczywiście bez znaczenia, szczególnie dla naszej szefowej PR – Ingi, ale są też i inne względy. Przede wszystkim doceniamy to, że Gambler, jako chyba jedyne polskie pismo, próbuje analizować ogólną sytuację rynku gier w Polsce. Analizy pióra Aleksego Naczelnego Uchańskiego czy Dariusza Michalskiego uważam za głębokie i trafne, chociaż nie ze wszystkimi ich tezami się zgadzam. Pismo nie próbuje także na siłę robić oka do czytelnika, nie sili się na pseudoluz, o co łatwo, kiedy pisze się o rozrywce z założenia młodzieżowej. Nie goni także Gambler na siłę za nowościami, przybliża Czytelnikom przede wszystkim te tytuły, które ukażą się (bądź już ukazały) – oczywiście legalnie – na polskim rynku.

Czy jest to także zaletą dla czytających? Uważam, że tak. Nie ma nic bardziej wkurzającego dla prawdziwego wielbiciela gier, jak czytanie peanów o czymś, czego nie może dostać w żadnym sklepie, chyba że na jakimś porysowanym i zawirusowanym CD. W nagminnym, chociaż – mamy nadzieję – nieświadomym wspieraniu piractwa, widocznym szczególnie w jednym konkurencyjnym piśmie, bohater dnia, na szczęście, nie bierze udziału. Nie znaczy to, że Gambler uchyla się od oceny naszej polityki wydawniczej, nie próbuje nam podpowiadać, co powinniśmy wydać, a od czego lepiej się trzymać z daleka. Za takie sugestie jesteśmy zawsze wdzięczni, chociaż często się z nimi nie zgadzamy.

Czego nam brakuje w Gamblerze? Przy jubileuszu wszak nie uchodzi pisać o wadach jubilata. Dlatego pozwolicie, że zrobię to nieco przewrotnie: życzę Ci Gamblerze, by Twój 100 numer był: obszerniejszy, pełen wdzięku, bardziej urozmaicony graficznie, stuprocentowo konsekwentny w krytyce i ocenach i, oczywiście, co najmniej w połowie poświęcony entuzjastycznie ocenionym produktom IPS.

Grzegorz Onichimowski

LiComp–EMPiK–Multimedia

Producent: Gambler
Wydawca: Lupus
Ocena: ?
Grafika: Kolorowa
Grywalność: Comiesięczna
Ogólnie: 50 numerów

Oszust 50

...Z ciemnych, mrocznych pomieszczeń niedaleko Stępińskiej równym (prawie równym) krokiem zmierza w świat gier, służąc tajnie (secret service) gracz komputerowy (pc gamer). Na przesiąkniętej dymem papierosowym koszulce ma wypisane jedno słowo: Oszust (Gambler)...

Spod ręki znanego teamu redaktorsko–reporterskiego Gambler ma się ukazać w grudniu lub ukaże się w lutym lub może wcale (ale raczej tak – nasi wysłannicy w sile 112 nie byli w stanie ustalić dokładnie) GAZETA '50. Jest to połączenie kolorowego magazynu dla graczy komputerowych z reklamą, humorem, poradą. Z pierwszych relacji wynika, że będzie to znowu bardzo dobry produkt, chociaż niedobry. Szata graficzna, znacznie lepsza niż w poprzednich wcieleniach, zadziwia ubóstwem kolorów. Teksty są ciekawe i dobrze zredagowane. Na tyle dobre, że nawet największy malkontent będzie z nich zadowolony. A więc nie warto ich czytać. Układ

się ukazać, bo to przecież felieton, forma cykliczna. Stało się tak po jednym ze słabszych, moim zdaniem, tekstów Randalla („Igraszki ich powszednie"). Zapowiedziałem PP felietonistom, że ich artykuły będą się ukazywać, jeśli: a. zostaną napisane na czas i b. będą na poziomie. Randall odczytał to jako zapowiedź cenzury i się obraził, a De Stroyer zawsze był leniuszkiem... Szkoda.

„Hoppke był w zasadzie typem cichego, skromnego onanisty o powierzchowności kretyna. W istocie, w jego przypadku fizjonomika okazała się nauką genialną, gdyż twarz Hoppkego wyrażała dokładnie to, co powinna." (De Stroyer, „Konferencja..." Gambler 12/95).

Czerwiec 1995 roku przyniósł zmianę na stanowisku redaktora naczelnego – został nim niżej podpisany. Jednocześnie w Gamblerze ukazały się pierwsze recenzje podpisane Alex & Gawron. Inaczej mówiąc, udało nam się podprowadzić z redakcji Top Secret jednego z czołowych autorów. Ha, ha! Spiliśmy go z McSonem i Jackiem Grabowskim w Baryle (czyli naszym ulubionym pubie „Pod Baryłką" na Mariensztacie) i zrobiliśmy parę kompromitujących zdjęć... Tak naprawdę, to Alex dał się skusić perspektywom otwierającym się przed nim w nowym piśmie. Jak się później okazało – słusznie. Alex zastąpił Mirka Domosuda na stanowisku zastępcy rednacza i prowadzącego dział opisów. Mam nadzieję, że jeśli Mirek nas czyta, dobrze wspomina pracę w Gamblerze.

Moje wspomnienia na temat początków Gamblera wypadnie mi zakończyć w niezbyt chlubnym dla mnie momencie – mianowicie na przekazaniu kontroli nad pismem Alexowi. Dlaczego postanowiłem zrezygnować? Może po prostu z lenistwa... Bycie naczelnym to wielka odpowiedzialność. Stanowisko to wymaga pewnych cech, które miałem nadzieję u siebie odkryć albo wyrobić. Po półtora roku kierowania Gamblerem uznałem (i nie tylko ja), że pismu grozi stagnacja, zatonięcie w ciepłej kałuży samozadowolenia, podczas gdy wiele rzeczy wymaga naprawy. Uznałem, że Alex poradzi sobie z tym lepiej ode mnie. I na szczęście miałem rację.

Przez łamy Gamblera przewinęła się plejada autorów – niektórzy pojawiali się, by zniknąć w następnym numerze, inni zostawali na dłużej, jeszcze inni – na stałe, jako współpracownicy redakcji. Wszyscy oni mieli wpływ na kształt dzisiejszego Gamblera. Chciałbym im dziś serdecznie podziękować. To były dobre lata. Mimo katastrofalnych niekiedy wpadek, jak z fatalnie opóźnionym numerem 5/94, ciągłej walki z oporem materii, czasem błądzenia po omacku... Czasy pionierów mają w sobie niepowtarzalny urok.

Wojciech Setlak

Gambler w liczbach

Liczba egzemplarzy

Do stycznia 1998 r. ukazało 3 211 200 egzemplarzy pisma, w tym 599 500 egzemplarzy z krążkiem CD.



Wszyscy ludzie Gamblera widziani oczami rednacza i jego piórem opisani

Są w Gamblerze rzeczy dobre i bardzo dobre, są i takie sobie. Takie, które chcę jak najszybciej zmienić (i zmienię!), oraz takie, z których jestem dumny. Wśrod tych ostatnich w najwyższe zadowolenie wprawia mnie ekipa redaktorsko–autorska, jaka dla Gamblera pracuje. Wokół pisma udało się zgromadzić osoby, które po pierwsze: znają się na grach komputerowych (co, wbrew pozorom, wcale nie jest takie powszechne w branży), po drugie zaś: znają się na profesjonalnym tworzeniu gazet, a nie fanzinów – co dopiero od niedawna przestaje być ewenementem.

Czytelnikom pozostawiam ocenę, które pismo o grach jest najlepsze. Natomiast jako redaktor naczelny, osoba, która zatrudnia pracowników i ściąga do pisma współpracowników, a także ocenia (i wycenia) ich pracę, czuję się na siłach wydać o nich osąd. Otóż uważam, że Gambler ma najlepszy graficzny gazety jest nowatorski, uwzględniający wszystkie nowinki sztuki DTP, nieodróżnialny więc od wszystkich innych gazet. Martwi bardzo duża liczba informacji o nowych produktach, w tym informacje na CD-ROM. I to w dodatku na 100 stronach. Kto by to wszystko przeczytał? Kończąc, zachęcam do kupienia. To nie zmarnowany grosz na jakąś tam gazetę.

Sir Martur (Marcin Turski, L.E.M.)

MarkSoft

Sto lat, sto lat. Gratulacje z okazji 50. numeru. Gratuluję też Wam wydawania CD-ROM, w dodatku w dobrej cenie. Obserwując Gamblera, zauważyłem, że staracie się być na bieżąco z rynkiem krajowym i zachodnim. Wasze oceny są najczęściej na tyle wiarygodne i wyważone, że mógłbym się pod nimi podpisać. Cieszy mnie, że nie zajmujecie się tylko recenzowaniem gier, ale starcie się publikować artykuły traktujące o problemach rynkowych, wyjaśniające mechanizmy działania rynku komputerowego w Polsce. Czasami tylko dziwią mnie, a nawet bulwersują niektóre listy napływające do redakcji. Na koniec chciałbym Wam życzyć sukcesów i, przede wszystkim, większej objętości.

Marek Niesiołkowski

Mirage Software & Media

Gratuluję pięknego jubileuszu. Pięćdziesiąt numerów to ponad 4 lata na rynku; 4 lata jako jeden z wiodących tytułów w branży. Choć należy zauważyć, że konkurencja nie śpi, bo podobny jubileusz obchodził inny prasowy (komputerowy) potentat zaledwie kilka miesięcy temu.

Bardzo mnie cieszy dobra kondycja naszej prasy, jednak chyba nie będę pisał o dokonaniach, zaletach i sukcesach naszego jubilata, gdyż to powinni ocenić przede wszystkim Czytelnicy. Natomiast chciałbym poświęcić kilka słów temu wszystkiemu, co wydarzyło się na naszym rynku komputerowym przez te ostatnie lata. Gambler miał w tym także spory udział.

Ponieważ Mirage jest jedną z najstarszych firm (obok Avalonu), które w Polsce zajmują się legalnym oprogramowaniem, więc chyba znamy dobrze rynek. Pierwsze kroki Gamblera to, o ile dobrze pamiętam, okolice początków ustawy o prawach autorskich, czyli pierwszych prób normalizacji rynku. Avalon i nasza firma już od dawna sprzedawały produkty polskich programistów. Powstało jeszcze kilka mniejszych firm walczących o niewielki rynek głównie 8-bitowych komputerów i Amigi. IPS już całkiem śmiało sprzedawał programy zachodnich producentów. Potem czas biegł, powstawało coraz więcej sklepów, firm zajmujących się produkcją oprogramowania czy komputerowych tytułów prasowych. Premiery gier w Polsce stawały się coraz bliższe światowym premierom, ba, zdarzało się, że je wyprzedzały. Zaczęły pojawiać się zachodnie programy po polsku.

Jednak przez cały czas branża software'u miała te same problemy. Piractwo, piractwo i jeszcze raz piractwo, prawdziwy gwóźdź do trumny czy też kamień u szyi. Zanikła radosna twórczość naszych rodzimych programistów, nieliczne obecnie zespoły developerskie twierdzą, że piszą gry „na Zachód", czemu trudno się dziwić. Problem piractwa to także problem prasy, nie tylko dystrybutorów, sklepów czy klientów. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta: silniejszy rynek to więcej klientów, bogatsi reklamodawcy itp. Gambler zawsze starał się być blisko naszego rynku i reagować na to, co na nim się dzieje. To się Wam chwali.

Problem drugi to problem dystrybucji, czyli sklepów z prawdziwego zdarzenia. I dystrybutorom, i klientom śnią się wspaniałe sklepy, gdzie można dostać każdy program, gdzie można zobaczyć i uruchomić każdą grę. Myślę, że polski klient, przepraszam – gracz, otrzymuje towar coraz szybciej i coraz lepiej podany. Myślę też, że ma w tym swój udział również nasz jubilat. Jednak najwięcej zależy od Was, Szanowni Klienci. To Wy wszyscy, którzy kupujecie wydawane przez nas programy, którzy czytacie teksty napisane w pismach komputerowych decydujecie o stanie, sile i prężności tego rynku. My tylko próbujemy Wam pomóc wybrać.

Gratuluję Gamblerowi 50. numeru, mam nadzieję, że będzie on wydarzeniem, które podniesie i tak już niemałą rangę tego pisma na naszym rynku prasy komputerowej. Mam także nieskromną nadzieję, że w kolejnych numerach coraz więcej miejsca będzie poświęcane naszym tytułom. Ze swojej strony obiecujemy, że postaramy się pomóc Gamblerowi w produkcji następnych 50 numerów, dostarczając jak najwięcej naprawdę ciekawych materiałów, gier, konkursów i innych atrakcji. Wszystkiego najlepszego.

Tomasz Mazur

szy zespół wśród polskich czasopism o grach. Patrząc (z szacunkiem) na konkurencyjne redakcje, dostrzegam tam łącznie może z 5 osób, które mogłyby znaleźć miejsce w Gamblerze. I to raczej jako uzupełnienie, a nie na miejsce już pracujących.

A oto lista pracowników i współpracowników redakcji, wraz z moimi krótkimi komentarzami na ich temat.

Ela Jaworska

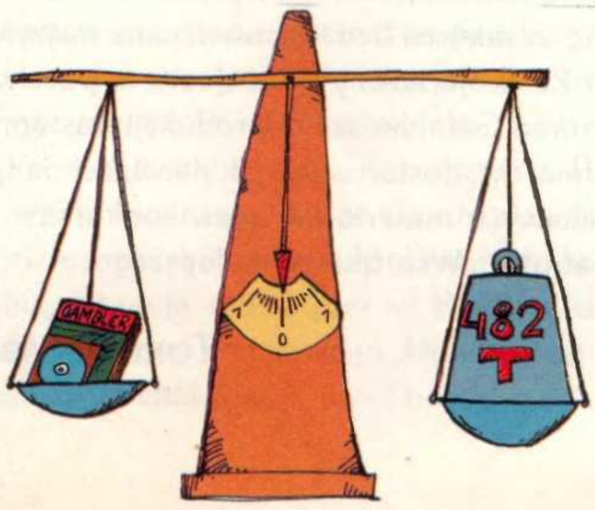
Sekretarz redakcji, z wykształcenia fizyk jądrowy. Mało kto z Czytelników rozpoznaje Elę, tymczasem ma ona duży wpływ na proces powstawania Gamblera. To właśnie Ela jest kierownikiem produkcji pisma, to ona zbiera teksty od wszystkich szefów działów, a następnie poprawia je i opracowuje, przekazuje do działu składu, a potem do korekty. To ona przygotowuje szpigel, czyli mapę całego numeru tak, aby zmieściły się w nim wszystkie działy i reklamy. Ela narzeka – słusznie – na nieterminowość innych członków redakcji. Nasze opóźnienia wielokrotnie musi nadrabiać zarwanymi nocami. Wszystko to ustawicznie psuje jej humor, jest to jednak osoba mająca dużo ciepła i życzliwości dla innych. Aby jej udowodnić, jak trudne jest życie szefa działu, powierzyłem jej funkcję prowadzącej VARIA'tkowo. Niestety, podstęp się nie udał, dział przygotowywany jest na czas.

Darek Michalski

Zastępca redaktora naczelnego, z wykształcenia dziennikarz. My to z Haszakiem ho, ho... Poznaliśmy się jeszcze za starych, dobrych, topsecretowych czasów. Wówczas to Darek był moim zwierzchnikiem, jako zastępca redaktora naczelnego. Niezależnie od konfiguracji, nasze relacje zawsze układały się bardzo dobrze. Gdy TS upadł, bez wahania zaproponowałem Haszakowi pracę w Gamblerze. Redakcja potrzebowała wówczas wsparcia, nowej siły – a lepszego niż nasz genialny strateg nie można sobie było wyobrazić. Darek zajmuje się w Gamblerze kontaktami zewnętrznymi, zarówno z krajowymi dystrybutorami, jak i zachodnimi producentami gier – a musicie wiedzieć, że jest osobą niezwykle lubianą i ustosunkowaną. Poza tym prowadzi dział recenzji i oczywiście recenzuje gry strategiczne, których jest uznanym i wybitnym znawcą. Drugi jego konik to gry sportowe, zarówno te menedżerskie, jak i symulacyjne. Darek znakomicie i bardzo dowcipnie pisze, jego wstęp do opisu History Line w jednym z TS-ów po dziś dzień uważam za najzabawniejszy (z tych zamierzonych...) kawałek, jaki przeczytałem w rodzimej prasie branżowej.

Gambler w liczbach

Gdyby zważyć wszystkie Gamblery, to...



Gambler w liczbach

Gdyby ułożyć z Gamblerów ścieżkę, to jej długość wyniosłaby 915 kilometrów. Krocząc po Gambler-drodze, spokojnie moglibyśmy przejść szlak np. z Warszawy do Stuttgartu lub prawie pod same Helsinki.



Wojtek Setlak

Zastępca redaktora naczelnego, z wykształcenia prawie biolog. Wojtek jest w Gamblerze od samego początku i od początku też jest jego podporą. Nie można nie docenić wpływu Wojtka na pismo. Jego ciepłym, intelektualnym, ironicznym poczuciem humoru przesiąknęliśmy chyba wszyscy w redakcji. Po moim przyjściu do Gamblera Wojtek przez 1,5 roku był redaktorem naczelnym pisma. We wrześniu 1996 r. zamieniliśmy się miejscami, co na szczęście ani na jotę nie wpłynęło na stosunki między nami. Wojtek ostatnio mało pisze, a szkoda, bo jest wielkim znawcą gier – zresztą trudno się dziwić, ma największy staż z nas wszystkich, bowiem już w 1990 r. zrecenzował pierwszą grę dla miesięcznika Komputer. Wojtek w Gamblerze prowadzi działy TeTe i Temat Numeru. Jest zapalonym graczem w internetowe Stars!, miał też długi okres fascynacji MUD-ami.

Rafał Orłow

CD-ROM Manager, z wykształcenia informatyk. Pojawił się w redakcji z tekstami do Gildii RPG (rozwiązanie do kultowej gry Wizardry 7). Nie pisał porywającym stylem, ale był bardzo precyzyjny i konkretny. Kiedy okazało się, że jest informatykiem, zamówiliśmy u niego kilka małych programików potrzebnych nam do pracy. Potem nadszedł czas na program instalacyjny kompaktu. Kiedy zaczęliśmy wydawać Gamblera CD co miesiąc, wymagało to zatrudnienia na stałe CD-ROM Managera. Rafał okazał się idealnym kandydatem na stanowisko, co zresztą widać po coraz ciekawszej zawartości Gamblera CD. Rafał to zamiłowany rolplejowiec, choć nie stroni też od strategii. W czasie wolnym komponuje (bardzo fajne!) utwory muzyczne – ukończył wszak podstawową szkołę muzyczną. Rafał jest zdecydowanie najweselszym człowiekiem w redakcji – życzliwy, uśmiechnęty, wręcz tryska energią i dobrym samopoczuciem.

Jacek Piekara

Redaktor, z wykształcenia prawie prawnik, z urodzenia pisarz. Jacka spotkałem w TS, ale znałem go już o wiele wcześniej: gdy przeczytałem (zdaje się, że w 1992 r.) na łamach Nowej Fantastyki opowiadanie „Kupujcie Holowizory", chyba najbardziej przejmujące i jedno z najciekawszych, jakie w życiu czytałem. Do tego, że to on je napisał, doszliśmy zresztą dopiero po chyba dwóch latach przyjaźni. Jacek prowadzi w Gamblerze działy Publicystyka i Reakcje Redakcji oraz kluby EKG i Gildię, jest wyrocznią w sprawie gier role-playing oraz RTS. Jego poglądy nt. gier komputerowych bywają kontrowersyjne czy nawet – moim zdaniem – błędne. Jednak jedno należy Jackowi przyznać: nie boi się powiedzieć źle o najgłośniejszych tytułach, nie lęka się świętości. Jeśli coś mu się w grze komputerowej nie spodoba, z pewnością tego nie przemilczy. Jacek do niedawna prowadził audycję „60 bajtów" w radiu WAWa, nie zaniechał też działalności pisarskiej. Jego nowa książka powstaje jeszcze dłużej niż moja.

Krzysztof Czulec

Prowadzący KS Gambler, student SGH. Nasz specjalista od gier sportowych, a zwłaszcza menedżerów, nad którymi spędza mnóstwo czasu. Fanatyczny kibic ligi angielskiej, a zwłaszcza Liverpoolu. Często spotykaliśmy się na meczach Legii. Kristoff jest kibicem i znawcą sportu, a dopiero w dalszej kolejności miłośnikiem sportu komputerowego. O wszelkich nowych tytułach sportowych pisze ciekawie, jego opinie, nawet dla mnie, są bezdyskusyjne.

Jacek Ilczuk

Stały współpracownik, z wykształcenia pedagog-polonista. W Gamblerze od dawien dawna, nasz wielki strateg. Utrzymuje się z pisania o grach i poświęca im większość swojego czasu. Jacek ma zamiłowanie do hardcorowych strategii, lubi też wszelkie symulatory fantastyczne – pisze o nich równie ciekawie i kompetentnie. Jego opisy nie mają sobie równych pod względem precyzji. Ile razy je czytam, wiem, że przegryzł się przez grę „do spodu" i nie ma ona dla niego żadnych tajemnic. Prawdziwy profesjonalista.

Przemek Jędrzejczyk

Webmaster Gamblera On-line, uczeń technikum. Najmłodszy spośród najważniejszych, Przemek skończy niebawem... 18 lat! A już jest naszym webmasterem, a także szefem działów Internet, Sega Saturn i Nintendo 64. Przemek jest bardzo pracowity, a przy tym w ekspresowym tempie zdobywa doświadczenie i dziennikarskie szlify. Ostatnio sprzedał Amigę i kupił „blaszaka", więc jego teksty trafią i do pecetowej publiczności. Podziwiamy go, do redakcji dojeżdża ponad godzinę z Żyrardowa.

Wiktor Kozłowski

Prowadzi Club Simulator, uczeń Studium Zarządzania i Marketingu. Nasz naczelny symulant nie ma jeszcze wprawdzie licencji pilota, ale swoim sportowym Peugeotem 205 GT codziennie próbuje przekroczyć barierę dźwięku. Wiktor zna się na symulatorach jak mało kto, co udowodnił podczas turniejów na Gambleriadzie. Wprawdzie został zestrzelony przez zwycięzcę turnieju Top Gun, ale za to nie dał szans mistrzowi Rally Championship. Wiktor bywa w redakcji rzadko, krótko i w ogóle chodzi własnymi drogami. Pisze doskonale, kompetentnie i dowcipnie, a swoich talentów jest w stanie dowieść w dogfighcie z każdym, kto zarzuci mu niefachowość.

Piotr Moskal

Szef działu News, student romanistyki. Frogger to kolejna osoba jeszcze z TS, choć karierę tak na-

prawdę zaczął dopiero w Gamblerze. Nasz znawca przygodówek i ekspert od kończenia ich w rekordowym tempie. Najciekawsze są jego zainteresowania pozakomputerowe: Frogger ma składającą się z blisko 800 figurek armię Warhammera, zaś ostatnio jego manią jest Magic: The Gathering. Jego kolekcja kart jest warta kilka tysięcy dolarów, zaś jej ozdobą jest legendarny Black Lotus, najdroższa karta w M:TG, warta 300 USD, ponoć jedna z 3, jakie są w Polsce.

Paweł Pilarczyk

Szef działu Hardware, student informatyki. PiŁA rzadko pisze o grach, choć robi to ciekawie i wyczerpująco. Interesuje się raczej poważniejszymi zastosowaniami komputerów, współpracuje z PCkurierem i Enterem. Do Gamblera pisze o sprzęcie, łącząc nienagannną znajomość komputerów i informatyki z rozumieniem prawdziwych potrzeb gracza. Gdy przychodzi do redakcji, wita się ze wszystkimi w sobie tylko właściwy sposób (podaje rękę, pstryka palcami... i tak przez 3 kwadranse).

Kamil Ruszkowski

Do niedawna nasz ekspert od Quake'a – od niedawna ekspert Resetu od gier 3D. Cóż, zdarza się. Będzie nam go brakowało. Najlepszy w Polsce gracz w sieciowego Quake'a, guru kwakowej braci. Wydrukowany kilka miesięcy temu w Playboyu artykuł o Quake'u w dużej części był poświęcony jemu. RooS zaczynał jeszcze w TS, któremu pozostał wierny do końca, a nawet chwilę dłużej. Pisze o grach niezbyt często, ale jak już napisze... Wielki znawca szeroko pojętych gier akcji, wyrocznia w grach 3D. Nie ma skłonności do gwiazdorstwa, ale cechuje go pewność siebie ludzi świadomych swej wiedzy i umiejętności. Bardzo go cenię i nawet – podziwiam. Poza tym łączy nas wspólne zamiłowanie do Beavisa & Butt-Heada.

Marcin Wichary

Prowadzi klub DDT, jest studentem informatyki. Marcin mieszka aż w Szczecinie, co nie przeszkadza mu być najsolidniejszym i najbardziej terminowym z naszych autorów. Tworzy DDT i TeTepack na krążku. Dla firmy Mirage Software opracowuje grę menedżerską Insert Coin, w której gracz prowadzi sieć salonów gier. Rzadko pisze o grach, a szkoda... Jego opis Worms po dziś dzień jest wspominany przez Czytelników i redakcję. Był to jeden z najzabawniejszych tekstów, jaki się kiedykolwiek ukazał w Gamblerze (z wyłączeniem VARIA'tkowa).

Tadeusz Zieliński

Szef działu PlayStation, prowadzi Klub 3D, student dziennikarstwa. Obecnie mój kolega ze szkolnej ławy, co dla nas obu jest (jak mniemam) wielką przyjemnością, zresztą już dawniej bardzo się lubiliśmy. ZooltaR jest najlepszym redakcyjnym znawcą kultury amerykańskiej w szerokim tego słowa znaczeniu. Jak nikt umie opowiadać o grach i lokować je w tym kulturowym galimatiasie. Jego domena to gry 3D, bijatyki i w ogóle gry akcji. Straszny warchoł i choleryk, ale szybko się uspokaja i wtedy jest sympatycznym i mądrym facetem. Jeden z naszych najlepszych autorów. Gwiazda.

Poza tym z redakcją współpracuje wiele osób, które możemy nazwać „rezerwowymi". Wśrod nich wyróżnia się **Tymoteoo** – czyni tak szybkie postępy, że (jeśli się nie zepsuje) wkrótce awansuje do „pierwszej drużyny". W rezerwie pozostają też **Lech Wiktor Piotrowski** (nasz pierwszy webmaster) i **Łukasz „Skawek" Skawiński**. Odwiecznym rezerwowym, jeszcze z TS-owych czasów, jest **Bryś**. Ostatnia osoba warta wspomnienia to **Jakub T. Janicki**, młody ultraliberał z Krakowa, który pisze świetnie – niestety, stanowczo za rzadko.

Alex

Gambler w liczbach

Najbardziej płodni autorzy

Najwięcej recenzji:	
Aleksy Uchański	86
Piotr Moskal	63
Jacek Piekara	56
Jacek Ilczuk	45
Maksymilian Wrzesiński	43
Najwięcej opisów:	
Jacek Ilczuk	88
Jacek Piekara	49
Piotr Moskal	44
Wiktor Kozłowski	37
Najwięcej artykułów ogółem:	
Jacek Piekara	221
Aleksy Uchański	153
Jacek Ilczuk	146
Piotr Moskal	130
Przemysław Jędrzejczyk	130

Najwierniejsi prenumeratorzy:

Mamy zaszczyt przedstawić Wam naszych najwierniejszych prenumeratorów. Oto Czytelnicy, którzy są z nami od numeru pierwszego (1/94) i już zamówili prenumeratę do grudnia 1998 roku! Niestety, zabrakło miejsca, aby przedstawić wszystkich, którzy prenumerują Gamblera od początku jego istnienia (jest ich tak wielu).

Rafał Chmara z Bydgoszczy
Maurycy Kostrowicki z Prudnika
Paweł Oleksiak z Warszawy
Aleksander Piela z Jaworza
Grzegorz Porowski z Warszawy
Sławomir Rubin z Legionowa
Adrian Werner z Polskiej Cerkwi

Aleksy Uchański

Alexa poznałem jeszcze w śp. Top Secrecie, gdzie ja bywałem sporadycznie, a on (jako pracownik) często. Alex miał wtedy długie włosy i był heavy metalowcem. Dzisiaj, jak wszyscy wiedzą, chodzi krótko ostrzyżony, w garniturze i słucha przebojów boys bandu Just 5.

Zapamiętałem go z tamtych czasów nie z tekstów, a – przede wszystkim – ze zjadania gazet. Do redakcji TS nie należało przynosić żadnych pism, gdyż istniała obawa, że Alex je pożre (odrywał po kawałeczku i żuł jak gumę). Jakoś przy okazji tego zjadania gazet (a konkretnie – Przeglądu Sportowego) zgadaliśmy się, że jesteśmy kibicami Legii. Nie dałem się co prawda skusić na przychodzenie na stadion (bo jestem stary i leniwy, a wyrywanie ławek oraz krzesełek przychodzi mi z coraz większym trudem), ale zaczęliśmy się umawiać na mecze telewizyjne, najczęściej w domu Aleza. Mecze połączone były ze spożywaniem soków zbożowo-chmielowych. Nawiasem mówiąc, Alex ma fantastyczną mamę, która potrafiła całej naszej zgrai kibiców przygotowywać kanapki... w barwach Legii (yes, yes, yes!).

Do redakcji Gamblera Alex przyszedł w miesiąc po tym, jak zacząłem tu pracować, ale od razu mnie przeskoczył, bo został zastępcą redaktora naczelnego. Potem wykonał skok jeszcze dłuższy i po sukcesie przedsięwzięcia pod nazwą Gambler CD (które to przedsięwzięcie prowadził) został redaktorem naczelnym (wówczas najmłodszym w Polsce). Kiedy zacząłem prowadzić magazyn radiowy „60 bajtów" na antenie radia WAWa, Alex prawie od początku stał się jego stałym gościem, a czasem nawet zastępował mnie w prowadzeniu programu (kiedy choroba zwalała mnie z nóg albo trafiał się jakiś wyjazd). Zarówno na łamach pisma, jak i na antenie udowadnia, że jest człowiekiem renesansu – zna się na każdym gatunku gier (w odróżnieniu od większości z nas, mających ścisłe specjalizacje). Dowodem na to powinna być jego zapowiadana od bez mała dwóch lat książka o grach komputerowych, której jakoś nie może skończyć.

Alex po długich latach studiowania na kierunku, którego nazwy nijak nie mogę zapamiętać, zaczął studiować na Wydziale Dziennikarstwa UW, co, między nami mówiąc, wcale nie wydaje się potrzebne mu do szczęścia (ale może przedłuży okres beztroskiej młodości?). Jednym z zabawniejszych gadżetów Alexa jest mercedes-beczka, chyba trochę starszy od niego samego, który to mercedes ma kłopoty z opuszczaniem rodzimego parkingu.

Jacek Piekara

Za kulisami

Tak to już jest na tym niesprawiedliwym świecie, że wszystkie zaszczyty (nagrody, pochwały) spływają na osoby znane szerokiej publiczności, a niewielu pamięta o tych innych, ukrytych w cieniu. O nich właśnie chcę wspomnieć.

Od początku składem Gamblera zajmuje się **Piotr Kakiet**; współautor starego layoutu, autor nowego. Trochę choleryk. Nie znosi sztampy, męczy się, gdy musi ciągle robić to samo (ale na każdym skrawku papieru wciąż rysuje ten sam samochód marzeń). Niepoprawny entuzjasta; jeśli się do czegoś zapali, potrafi godzinami cyzelować swój projekt lub wymyślać go od nowa. Nocny marek, czasem dopiero pierwsze promyki słońca odganiają go od komputera.

Od numeru 12/97 w uciążliwym łamaniu wyręcza go **Artur Gąsiorek**. Mam nadzieję, że wytrwa przynajmniej przez następnych 50 numerów.

Jola Jamiołkowska od września 1996 r. wyłapuje błędy, literówki, dostawia bądź usuwa przecinki (czasem na marginesie dopisuje celne, dowcipne uwagi o tekstach) i... chyba niedługo zepsuje sobie wzrok, czytając szaro-czarne teksty na podlewach we wszystkich odcieniach szarości (i pewnie zażąda podwyżki!).

Jola Balcer od początku pełni obowiązki redaktora technicznego. Jej rola jest najbardziej niewdzięczna. To ona musi w terminie wysłać numer do drukarni, a jeśli się nie uda – przepraszać za opóźnienia... A mimo to jest zawsze uśmiechnięta.

Ewa Wiewiórska zdobywa dla nas reklamy, usiłując przekonać wszystkich, że nasz miesięcznik jest najlepszy (i to, jak widać, z powodzeniem).

Jest jeszcze wielu niewidzialnych, mniej lub bardziej związanych z Gamblerem. Im wszystkim serdecznie dziękujemy.

Elżbieta Jaworska

Widziane z Zacisza

Pieniądze raz jeszcze

Ostatnio jakoś wszyscy piszą o pieniądzach. Najpierw Alex z Haszakiem, potem widziałem – zaglądając przez ramię naczelnemu jednego z pism o Internecie (nazwijmy je I) – tytuł „Internet i pieniądze" i aż się zacząłem zastanawiać, czy przypadkiem nie napisać tekstu „Seks i pieniądze". Niestety, jako osobnik przewlekle żonaty, mam uregulowane stosunki z seksem i służbą wojskową, toteż musiałbym zmyślać, bo ceny z miasta nie są mi znane. Tak więc seks sobie odpuściłem. To znaczy, pisanie o seksie.

Już się trochę zmartwiłem, że wszyscy piszą o pieniądzach a ja nic, ale zaraz do mnie dotarło, że też mam coś do napisania na ten temat. Chodzi o koszty wydawania programu w Polsce.

Jak co pilniejsi czytelnicy Gamblera wiedzą, właśnie coś wydaję, więc znam ceny i koszty takiego przedsięwzięcia od podszewki. Zacznę od założeń. Grę (program) wydajemy na CD. Przyjmujemy, że uda nam się sprzedać tysiąc sztuk (to jak na nasze warunki sporo, ale mniej nie opłaca się robić). Instrukcję przygotowujemy niewielką (czyli tanią) i wkładamy ją do pudełka na CD (45 groszy sztuka; na razie wszystkie ceny będą netto). Za instrukcję (dwanaście stron, w tym zewnętrzne kolorowe) i papierek na tył pudełka zapłacimy około 1,3 zł. Właściwie, można na tym skończyć, ale gra w tekturowym pudełku wygląda poważniej. Pudełko plus zafoliowanie i zapakowanie gry to około 1,5 zł, do tego trzeba doliczyć tzw. owijkę, czyli kolorową obwolutę na pudełko. Można ją mieć za 80 groszy. Zaczynamy tłoczyć płytki. Na początek 1450 zł za matrycę, potem jeszcze dwa złote za każdą płytkę. Wydajemy tysiąc sztuk – nasze wydatki osiągnęły właśnie wartość 7500 zł. Oczywiście, bez kosztów: naświetlania klisz (200–300 zł), składu instrukcji (sam łamałem, wyszło taniej), benzyny (800 kilometrów po mieście przez ostatni tydzień, wyłącznie w sprawie programu), płytek CD (poszło pięć, zanim byłem zadowolony z efektów) i miliona innych rzeczy.

Teraz przychodzi czas na podjęcie niezwykle istotnej decyzji – za ile będziemy się sprzedawać. Nie można przesadzić, nie można się oddać za darmo. Załóżmy: 60 złotych w sklepie. Dzielimy to na 1,22 (22% – VAT), 1,35 (35% – mniej więcej tyle weźmie sprzedawca w sklepie) i 1,1 (10% – dystrybutor też musi z czegoś żyć, sami do sklepów w całej Polsce nie dotrzemy, lepiej skorzystać z czyichś kontaktów). Zostają 33 złote. Minus 7,5 zł za sztukę, które włożyliśmy na samym początku – będzie 25,60 zł. Razy nakład (1000 sztuk) – wychodzi 25 600 zł. Po odjęciu podatku może wystarczy na Poloneza.

Tyle tylko, że po pierwsze – obliczenie jest dość optymistyczne (duża sprzedaż, zaniżone koszty), po drugie – program będzie się sprzedawać przez wiele miesięcy (a więc pieniądze będą kapać po trochu) i w końcu po trzecie – trochę trzeba się było przy tym narobić. Te 25 600 zł nie wystarczyłyby na zatrudnienie na rok jednego programisty (po odjęciu ZUS-u i podatku dostawałby na rękę 1140 złotych), a tu jeszcze potrzebny jest grafik, animator i muzyk, księgowa, zaopatrzeniowiec i składacz, że o wymianie twardego dysku (któremu się w międzyczasie padło) i dokupieniu pamięci nie wspomnę. Co ja tutaj robię...

Wychodzi z tych rachunków, że pisanie gier na polski rynek nie jest sposobem na robienie pieniędzy. W pojedynkę może się z tego da przeżyć, ale dość skromnie. Zwłaszcza że w pojedynkę można w najlepszym wypadku napisać produkt niszowy, niewielki i przeznaczony dla niewielkiego, specyficznego kręgu odbiorców. Porządna gra w ten sposób nie powstanie. Co zresztą napisali już Alex z Haszakiem, a skoro tak, to mój tekst – jako wtórny – jest właściwie niepotrzebny. No, może trochę. Jeśli go potraktować jako produkt niszowy, dla wąskiego, specyficznego kręgu moich miłośników.

Nacz. w st. spocz.

PS Pozdrowienia dla J.A.M-a, Daffiego, Wiko, M-Pik-a, Jezusa, Matiasa i Spidera z Łodzi. Polska jest małym krajem, epitafium dla TS z Waszej klatki schodowej leży u mnie na biurku :)

PlayStation

646,-

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

- GRY
- AKCESORIA

- SEGA SATURN
- NINTENDO 64

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER

Przykładowe ceny gier:

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

ARTEM

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

skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
g. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
Marcin Wichary (Klub DDT)
col. Zgred Killer (Club Simulator)
Zooltar (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

Za treść ogłoszeń
(zwłaszcza w Club Simulator)
redakcja nie odpowiada.
Redakcja zjada nie zamówione maszynopisy
(i nie zwraca) oraz zastrzega sobie prawo do
dokonywania adiustacji i skrótów
(również o głowę).



LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tete

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
7th Legion (PC) 44
Earth 2140 (PC) 45
Fallout (PC) 45
Incubation (PC) 45
Resident Evil (PC) 45
Uprising (PC) 45

KLUB 3D 46
GILDIA RPG 47
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 48
KS GAMBLER 50
CLUB SIMULATOR 51

ROZWIĄZANIA
Wersal 1685 (PC) 53
Worms 2 (PC) 52

T&T
Need For Speed 2 Special Edition (PC) 54
Pacific General (PC) 54
Pandemonium (PC) 54
Panzer Dragoon (PC) 54
POD (PC) 54
Take No Prisoners - wersja pełna (PC) 54
Test Drive 4 (PC) 54
Total Annihilation (PC) 54
Virus (PC) 54

Reakcje Redakcji 54

Zaprute karły z redakcji

Witam wszystkich Oszukiwaczy, Podglądaczy, Sztuczkowników i Kruczkowników. Nasza comiesięczna lektura codzienna przeżywa dziś niecodzienny najazd - na ostatnich stronach rozpanoszyła się rubryczka, znana jako Reakcje Redakcji. Ktoś mądry z Kierownictwa postanowił, że kolorowe strony znacznie lepiej nadają się do publikowania kolorowych obrazków - a dialog z Czytelnikami, jako żywo, w barwy nie obfituje. Nawet najbarwniejsze listy wychodzą nam czarno-białe. Zatem od dziś po wiek wieków (lub do odwołania) Reakcje Redakcji zajmować będą ostatnie dwie kolumny TeTe, zaś dla podkreślenia swej eksterytorialności od następnego numeru utracą żółty kolor, charakterystyczny dla TeTe.

A poza tym - wszystko po staremu.

Zgredaktor

Age Of Empires (PC)

Naciśnij Enter, aby otworzyć **Chatline**, i wstukaj:
MEDUSA - wieśniacy zmieniają się w Meduzy. Po śmierci stają się Black Riderami, a zabici powtórnie - zmieniają się w ciężkie katapulty.
REVEAL MAP - cała mapa.
PEPPERONI PIZZA - 1000 jedzenia.
COINAGE - 1000 złota.
WOODSTOCK - 1000 drewna.
QUARRY - 1000 kamienia.
NO FOG - usuwa „fog of war" (wszystkie jednostki stają się widoczne).
HARI KARI - samobójstwo.
PHOTON MAN - dostajesz żołnierza z laserem.
GAIA - tracisz kontrolę nad swoimi ludźmi - zyskujesz władzę nad zwierzętami.
FLYING DUTCHMAN - Juggernauty zmieniają się w Latające Holendry.
STEROIDS - ekspresowe budowanie.
HOME RUN - wygrywasz scenariusz.
KILLx - zabija gracza x (x od 1 do 8).
BIGDADDY - dostajesz samochód z wyrzutnią rakiet.

Dark Angael (PC)

Na screenie tytułowym (gdy słyszysz Azraela wypowiadającego słowa „Dark Angael") naciśnij:
SHIFT + G - God Mode, nieskończona amunicja i zdrowie.
SHIFT + I - wszystkie przedmioty.
SHIFT + P - wszystkie dopalacze.
UWAGA: powyższe kody nie działają w trybie multiplayer.

Imperialism (PC)

Trzymając klawisz Control kliknij na globusie, wstukaj **Pippin** i wybierz państwo w kolorze czerwonym. Masz teraz dostęp do wszystkich bogactw naturalnych.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

7th Legion (PC)

Aby zmienić parametry misji, dobieramy się do pliku **DATA\MISSIONS.INI.** Można go modyfikować zwykłym edytorem tekstowym, np. Notepadem.

Struktura pliku jest charakterystyczna dla wszystkich zbiorów konfiguracyjnych Windows. Dane dotyczące poszczególnych misji poprzedzone są identyfikatorami w formacie [XMission Y], gdzie X może być literą G (misje single player, 7th Legion), B (single player, The Chosen) lub M (Multiplayer). Y natomiast jest liczbą określającą numer misji (od 1 do 15 w przypadku misji dla jednego gracza).

Uwaga! Zmiany dadzą jakiś efekt dopiero, gdy zaczniemy daną misję od nowa. Modyfikacje nie wpływają na savegame'y!

Oto, jakie parametry opisują wybraną przez nas misję:

Map=

Numer mapy wczytywanej przez komputer. Nie radzę zmieniać.

Difficulty=

Poziom trudności (liczba od 0 do 10).

Terrain=

Rodzaj terenu. Może przyjąć wartość 0 (misja pustynna), 1 (zimowa), 2 (wiosenna) lub 3 (wewnątrz budynku). W ostatnim przypadku nie jest zalecane zmienianie parametru - gra lubi się wtedy zawieszać. Dla liczb od 0 do 2 możliwe jest swobodne wymienianie „krajobrazów", czasami tylko mogą pojawić się drobne problemy z grafiką, nie wpływające jednak zupełnie na przebieg gry.

StartCash=

Ilość pieniędzy, z jaką startują wszyscy uczestnicy gry (także sterowani przez komputer). Można wpisać do 999 999.

AIXtraCash=

Ilość pieniędzy, jaką dodatkowo dostanie komputer.

AICheatCount=

Czas (w sekundach, mierzony od rozpoczęcia misji), w którym komputer będzie mógł szybciej i taniej produkować budynki i jednostki.

Brief?=

Cztery linijki tekstu wyświetlanego przy wczytywaniu misji (briefing).

HowToWin=

Wartość określająca warunek zwycięstwa gracza. Może być równa: 1 - zniszczenie pojazdów przeciwnika, 2 - zburzenie budynków przeciwnika, 3 - zniszczenie pojazdów i budynków, 999 - brak warunku (wówczas zazwyczaj istnieją dodatkowe warunki - patrz opis TriggerXXX).

StartX?=

StartY?=

Cztery pozycje startowe dla gracza. Komputer losowo wybiera jedną z nich na początku misji. Zazwyczaj wszystkie cztery pary są takie same.

NumAIs=

Liczba komputerowych przeciwników (od 0 do 3). Wpisanie 0 powoduje natychmiastowe zakończenie większości misji. Większość misji single player ma już „zakodowane" pewne jednostki i budynki dla pierwszego komputerowego gracza (czerwonego), tak więc, aby inni byli również obecni, należy dodać im trochę jednostek (patrz dalej).

TechLevel=

Poziom zaawansowania technologii. Wartość od 0 do 9 (przy czym poziom 9. najprawdopodobniej nie różni się niczym od 8.). Z poniższych tabelek można dowiedzieć się, jakie nowe technologie wprowadza każdy poziom.

7th Legion:

0	- (dla misji bez rozbudowy bazy)
1	Power Plant, Barracks, Machine Gunner, Slaven Rider
2	Hospital, Vehicle Factory, Crusader, Crucifier
3	Wall, Repair Bay, Mortar Unit, Tormentor
4	Gun Emplacement, Hi Tech Lab, Commander, Faith Hammer, Power Upgrade
5	Robot Hanger, Inquisitor
6	Priest, Purifier, Revelator, Nova, Rifle Upgrade, Body Armour Upgrade, Stealth
7	Mine, Super Gun Emplacement, Redeemer, Shell Upgrade, Armour Plating Upgrade, Trueseeing
8	Bomb, Laser Upgrade

The Chosen:

0	- (dla misji bez rozbudowy bazy)
1	Power Plant, Barracks, Machine Gunner, Slaven Rider
2	Hospital, Vehicle Factory, Marauder, Oppressor
3	Wall, Repair Bay, Mortar Unit, Avenger
4	Gun Emplacement, Hi Tech Lab, Commander, Annihilator, Power Upgrade
5	Robot Hanger, Dominator
6	Priest, Avenger, Obliterator, Rifle Upgrade, Body Armour Upgrade, Stealth
7	Mine, Super Gun Emplacement, Pyroclast, Shell Upgrade, Armour Plating Upgrade, Trueseeing
8	Bomb, Laser Upgrade

PVStart=

PAStart=

Te parametry to ciągi cyfr, określające liczbę i rodzaj jednostek gracza (PVStart) i komputera/komputerów (PAStart). Poniższa tabelka informuje nas, za co odpowiada każda cyfra:

Nr cyfry	7th Legion	The Chosens
1	Ore Carrier	Ore Carrier
2	Ore Truck	Ore Truck
3	Crusader	Marauder
4	Oppressor	Oppressor
5	Crucifier	Oppressor
6	APC	APC
7	Tormentor	Tormentor
8	Avenger	Avenger
9	Faith Hammer	Annihilator
10	Annihilator	Annihilator
11	Purifier	Annihilator
14	Infantry	Machine Gunner
15	Machine Gunner	Machine Gunner
16	Machine Gunner	Machine Gunner
17	Mortar Unit	Mortar Unit
18	Priest	Priest
19	Medic	Medic
20	Slaven Rider	Slaven Rider
21	Marine	Marine
22	Commander	Commander
23	Air Transport	Air Transport
24	Sparrow	Sparrow
25	Eagle	Eagle
26	Hovercraft	Hovercraft
34	Inquisitor	Dominator
35	Revelator	Obliterator
36	Light M. Ch	Light M. Ch
37	Nova	Nova
38	Pyroclast	Pyroclast
39	Redeemer	Venom Typhoon
43	Mobile Base	Mobile Base

Zamiast cyfr można podawać także inne znaki, np. litery, gra po prostu odejmie od kodu ASCII liczbę 48. Wpisanie np. b da nam 50 jednostek danego typu. Jednak zalecany jest pewien umiar - dodanie za dużej liczby jednostek powoduje często zawieszenie gry.

Jak pewnie zauważyliście, da się dodać także jednostki, które formalnie w grze nie występują, np. Ore Carrier lub Air Transport. Często nie robią niczego pożytecznego, czasami nawet nie można nimi kierować (prawie wszystkie jednostki latające). Pozycje nie podane w tabelce nie dodają żadnych jednostek bądź też odznaczają się tylko efektownymi wybuchami na początku misji (np. 11, 12).

Dwie uwagi: nie polecam dodawania marines do misji w terenie (TerrainType różne od 3) lub wrzucania Pyroclastów dla misji 7th Legion.

TriggerType?=

TriggerVal?=

TriggerEffect?=

TriggerData?=

Przełączniki modyfikujące pewne parametry misji. Występują tylko przy niektórych misjach, mogą być maksymalnie 3. Rozróżnia się cztery rodzaje przełączników, w zależności od wartości TriggerType?:

TriggerType?=5

Wszystkie jednostki piechoty będą wyposażone w bomby (oznaczane malutką ikonką), detonowane w momencie ich zniszczenia. Oryginalnie przełącznik jest zastosowany tylko w 10. misji Siódmego Legionu.

TriggerType?=4

Rozpoczęcie misji z dwoma kartami wybranego typu (w zależności od wartości TriggerData?). Uwaga! Niemożliwe jest zastosowanie tego przełącznika dla misji w bazach (TerrainType=3). Możliwe wartości TriggerData?:

23	Armageddon	16	Infiltrate
32	Balance	52	Joker
6	Battle Rage	14	Life Syphon
27	Blast Fog	2	Machine Curse
49	Blast Fog II	24	Med Kit
25	Bless One Unit	0	One In a Million
47	Bless Production	1	(Battle) Psychosis
26	Chaos One Unit	30	Psychosis II
7	Chaos	31	Psychosis III
48	Curse Production	43	Re Deal
13	Damage Transfer	37	Reveal
15	Deception	42	Reveal Cards
40	Demolition	12	Skill Steal
9	Displacement Warp	11	Skill Strip
8	Domination	45	Steal Card
10	Doom Fist	38	Steal Credits
51	Doom Fist II	39	Steal Credits II
5	Equilibrium	34	Stealth
44	Fate	35	Stealth II
4	God Hammer	36	Stealth III
50	God Hammer II	21	Summon Apparition
20	Holy Blessing	19	Summon Blizzard
29	Holy Curse	22	Summon Dark Legion
46	Holy Curse II	18	Summon Darkness
3	Immolation	17	Surveilence Jam
28	Immolation II	41	System Disruption
		33	Teleport

TriggerType?=3

Określenie pewnego ważnego skrawka terenu na mapie, po wkroczeniu na który gra zareaguje w odpowiedni sposób.

Prostokąt ograniczający teren opisany jest liczbą zapisaną jako TriggerVal?=. Aby przeliczyć ją na właściwe współrzędne, należy postąpić następująco (podano dla przykładowej wartości 108204925):

1. Przeliczamy liczbę na system szesnastkowy: 673137Dh.
2. Uzupełniamy ją zerami do ośmiu cyfr, jeżeli to konieczne: 0673137Dh.
3. Dzielimy na cztery paczki po dwie cyfry: 06 73 13 7Dh.
4. Przeliczamy z powrotem na system dziesiątkowy: 6,115,19,125.

Nasz prostokąt zaczyna się od współrzędnych X:6 i Y:115, a kończy na X:19 i Y:125.

Oczywiście, przy wpisywaniu własnej wartości postępujemy dokładnie odwrotnie. Uwaga! Podawane współrzędne muszą się różnić chociaż o jeden (nie zadziała prostokąt o wierzchołkach np. 6, 115, 6, 115).

Pozostaje już tylko wybrać efekt, jaki nastąpi po wkroczeniu na podany teren. Możliwe są dwie wartości zapisane pod TriggerEffect?=. Wpisanie 7 spowoduje zakończenie misji, natomiast 4 - dodanie jednostek. Jakich? O tym decyduje parametr TriggerData?=. Możemy tam wpisać:

0 2x Revelator, 2x Inquisitor, 1x Redeemer, 1x Nova
1 jw. dla misji The Chosen (zamiast Novy dostajemy Pyroclasta)
2 2× Tormentor, 2× Faith Hammer, 2× Machine Gunner
3 jw. dla misji The Chosen (czołgi to Avenger i Annihilator)

TriggerType?=1

Przełącznik podobny w działaniu do poprzedniego wywołuje żądany efekt, gdy uratujemy własne jednostki. Wymaga odpowiednio przygotowanej misji, oryginalnie wykorzystany tylko w 4. misji Siódmego Legionu.

Marcin Wichary

Earth 2140 (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVE??.DAT** z podkatalogu **SAVE**. Pieniądze znajdują się pod offsetem A94h (dla ED) lub 13E8h (dla UCS).

Aby zmodyfikować energię jednostki, należy najpierw ją odnaleźć. Szukamy w pliku ciągu UNIT NR. Od tego miejsca w save'ie znajdują się informacje o kolejnych jednostkach. Pod offsetem +66h od litery U zapisana jest energia danej jednostki. Najpierw musimy znaleźć żądany oddział po jego energii. Jeśli jeszcze nie brał udziału w bitwie, można go „napocząć" innymi jednostkami (klawisz A), aby łatwiej było odnaleźć jego energię. Potem możemy tam wpisać nawet FF FF FF 7Fh, co uczyni go praktycznie nieśmiertelnym.

Zbigniew Zapieralski (Kraków)

Fallout (PC)

Modyfikujemy plik **.GCD**, który będzie wykorzystywany przy tworzeniu postaci.

07h Strength (od 0 do 10)
0Bh Perception (jw.)
0Fh Endurance (jw.)
13h Charisma (jw.)
17h Intelligence (jw.)
1Bh Agility (jw.)
1Fh Luck (jw.)
23h Hit Points (jw.)
8Bh Age
8Fh Płeć (00h - mężczyzna, 01h - kobieta)
170h Imię
1ABh Character Points (musi być równe 0, aby rozpocząć grę)

Speeder

Incubation (PC)

Po otworzeniu pliku z savegame'em pod następującymi offsetami znajdują się „talent points" każdego oddziału;

839h	Team 1	94Ah	Team 4
894h	Team 2	9A5h	Team 5
8EFh	Team 3	A00h	Team 6

Leonidas

Resident Evil (PC)

Otwórz plik **SAVEDAT1.DAT.** Przejdź do offsetu 320h. Teraz możesz wstawić tam jedną z podanych niżej wartości:

00 FFh nic
01 FFh Combat Knife
02 FFh Beretta (127 naboi)
03 FFh Shotgun (127 naboi)
04 FFh DumDum Colt
05 FFh Colt Python
06 FFh Flame Thrower
07 FFh Bazooka (127 naboi Acid)
08 FFh Bazooka (127 naboi Explosive)
09 FFh Bazooka (127 naboi Flame)
0A FFh Rocket Launcher
0B FFh Clip (255 naboi)
0C FFh Shells (×255)
0D FFh DumDum Rounds
0E FFh Magnum Rounds
0F FFh FlameThrower Fuel (×255)
10 FFh Explosive Rounds (×255)
11 FFh Acid Rounds (×255)
12 FFh Flame Rounds (×255)
13 FFh Empty Bottle
14 FFh Water
15 FFh Umb No. 2
16 FFh Umb No. 4
17 FFh Umb No. 7
18 FFh Umb No. 13
19 FFh Yellow 6
1A FFh NP-003
1B FFh V-Jolt
1C FFh Broken Shotgun
1D FFh Square Crank
1E FFh Hex Crank
1F FFh Wood Emblem
20 FFh Gold Emblem
21 FFh Blue Jewel
22 FFh Red Jewel
23 FFh Music Notes
24 FFh Wolf Medal
25 FFh Eagle Medal
26 FFh Chemical
27 FFh Battery
28 FFh MO Disk
29 FFh Wind Crest
2A FFh Flare
2B FFh Slides
2C FFh Moon Crest
2D FFh Star Crest
2E FFh Sun Crest
2F FFh Ink Ribbon (×255)
30 FFh Lighter
31 FFh Lock Pick
32 FFh Nameless (Can of Oil)
33 FFh Sword Key
34 FFh Armor Key
35 FFh Sheild Key
36 FFh Helmet Key
37 FFh Lab Key (1)
38 FFh Special Key
39 FFh Dorm Key (002)
3A FFh Dorm Key (003)
3B FFh C. Room Key
3C FFh Lab Key (2)
3D FFh Small Key
3E FFh Red Book
3F FFh Doom Book (2)
40 FFh Doom Book (1)
41 FFh F-Aid Spray
42 FFh Serum
43 FFh Red Herb
44 FFh Green Herb
45 FFh Blue Herb
46 FFh Mixed (Red + Green)
47 FFh Mixed (2 Green)
48 FFh Mixed (Blue + Green)
49 FFh Mixed (All)
4A FFh Mixed (Silver Color)
4B FFh Mixed (Bright Blue-Green)
6F FFh Uzi (niesk. ilość naboi)
70 FFh Mini Mi (niesk. ilość naboi)

Leonidas

Uprising (PC)

Grzebiemy w pliku **.SAV** z podkatalogu **SAVES.** Uwaga! Podane offsety są prawidłowe dla pliku o długości 52315 bajtów. Gdy plik będzie miał np. o 3 bajty więcej, wówczas należy do wszystkich offsetów dodać 3.

Wraith Technology:

C8DFh Wraith Chassis:
- 00 00 00 00h Standard Chassis
- 01 00 00 00h Reinforced Chassis
- 02 00 00 00h Advanced Chassis

C8E3h Laser:
- 00 00 00 00h 100 K-Cycle Gatling Laser
- 01 00 00 00h 109 K-Cycle Gatling Laser
- 02 00 00 00h 123 K-Cycle Gatling Laser

C8E7h Heat Seek Missile:
- 00 00 00 00h Alpha-Class, Limited HSM
- 01 00 00 00h Beta-Class, Limited HSM
- 02 00 00 00h Gamma-Class Limited HSM

C8F3h Cupid Missile:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Cupid Missile Rack
- 01 00 00 00h Cupid Missile Rack II
- 02 00 00 00h Cupid Missile Rack III

C903h Flame Gun:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Flame Gun Level I
- 01 00 00 00h Flame Gun Level II
- 02 00 00 00h Flame Gun Level III

C8DBh Land Mine:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Land Mine
- 01 00 00 00h Land Mine II
- 02 00 00 00h Land Mine III

C8EBh Remote Health:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Basic Remote Repair
- 01 00 00 00h Remote Repair
- 02 00 00 00h Advanced Remote Repair
- 03 00 00 00h Ultra Remote Repair

C8EFh Spline Gun:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Spline Weapon
- 01 00 00 00h Improved Spline Weapon
- 02 00 00 00h Ultra Spline Weapon

C907h Mine Layer:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Automatic Mine Layer I
- 01 00 00 00h Automatic Mine Layer II

C8F7h Helix Missile:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Helix Missile I
- 01 00 00 00h Helix Missile II
- 02 00 00 00h Helix Missile III

C8FFh Mole Torpedo:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Mole Torpedo
- 00 00 00 01h Mole Torpedo II
- 00 00 00 02h Mole Torpedo III

C8FBh Mortar:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Mortar
- 01 00 00 00h Mortar HE
- 02 00 00 00h Mortat HEAP

C90Fh Hive Missile:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Hive Missile

C913h BFM 9000:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h BFM 9000

C90Bh Anti-Matter Disk:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Antimatter Disk Lv 1
- 01 00 00 00h Antimatter Disk Lv 2
- 02 00 00 00h Antimatter Disk Lv 3

General Technology:

C89Bh Soldier:
- 00 00 00 00h Recruits
- 01 00 00 00h Green Units
- 02 00 00 00h General Infantry
- 03 00 00 00h Veterans
- 04 00 00 00h Elite Guard

C89Fh Tank:
- 00 00 00 00h Wildcat
- 01 00 00 00h Hyena
- 02 00 00 00h Cheetah
- 03 00 00 00h Leopard
- 04 00 00 00h Puma

C8A3h AAV:
- 00 00 00 00h Sparrow
- 01 00 00 00h Crow
- 02 00 00 00h Hawk
- 03 00 00 00h Condor
- 04 00 00 00h Eagle

C8AFh Bomber:
- 00 00 00 00h LR-12
- 01 00 00 00h LR-18
- 02 00 00 00h LR-23
- 03 00 00 00h LR-40
- 04 00 00 00h LR-51

C8CBh SAM Site:
- 00 00 00 00h Salvo
- 01 00 00 00h Barrage
- 02 00 00 00h Rake

C8BFh Turret:
- 00 00 00 00h Alpha Class
- 01 00 00 00h Beta Class
- 02 00 00 00h Gamma Class

C8CFh Citadel:
- 00 00 00 00h Spitter
- 01 00 00 00h Shrike
- 02 00 00 00h Saracen
- 03 00 00 00h Slammer
- 04 00 00 00h Slaughterhouse V

C8D7h Power Building:
- 00 00 00 00h 210 THz
- 01 00 00 00h 270 THz
- 02 00 00 00h 330 THz
- 03 00 00 00h 390 THz

C8D3h KSAT Building:
- FF FF FF FFh (technology not owned)
- 00 00 00 00h Peacekeeper
- 01 00 00 00h Warmonger
- 02 00 00 00h Punisher

Mission Support:

C91Fh Lives (4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)
C923h Soldiers (jw.)
C927h Tanks (jw.)
C92Bh AAVs (jw.)
C92Fh Bombers (jw.)

jiMidnite

LUDZIE E-MAILE PISZĄ

Szczególne podziękowania należą się **Fubrusowi** za program MSG oraz **Rincewindowi Barbarzyńcy** za niesamowitą bijatykę Street Combat (niesamowitą dlatego, że nigdy w nią nie przegrałem)...

Aha, jeszcze jedno. Od pierwszego wydania DDT (maj '95) minęły już ponad dwa lata. Zapewne mamy już wielu nowych Czytelników, tak więc jedno pytanie: czy nie należałoby powtórzyć kursu dla początkujących (oczywiście z uwzględnieniem nowych metod, programów itd.)? Napiszcie, co o tym myślicie...

Marcin Wichary

mwichary@polbox.com, mwichary@friko2.onet.pl

Cześć...

Dziś będzie trochę nietypowo. Reaktywuję chwilowo rubrykę User Guide i poświęcam ją w całości Jedi Knight. Po prostu, w dziale opisów zabrakło mi miejsca na wszystkie szczegóły. Zanim jednak przejdę do sedna sprawy, muszę poczynić pewne spostrzeżenie.

Nie da się ukryć, że akcelerator 3D Voodoo stał się standardem. Jeżeli więc jesteście fanami gier 3D (mam na myśli nie tylko FPP), nie zwlekajcie... Biegnijcie do sklepu, na giełdę czy gdziekolwiek i kupujcie. Nie wyobrażacie sobie, jak wspaniale dopala nawet słabsze komputery.

W końcu otworzył się róg obfitości z grami 3D. Posypało się ich mnóstwo. Od dłuższego czasu na rynku są: Hexen II, Jedi Knight, Take No Prisoners. Kiedy czytacie te słowa, jest już na pewno Quake 2 i może Tomb Raider 2 (nigdy nic nie wiadomo). Oprócz tego, podobnie jak za czasów Wolfa i Dooma, zaczęło się pojawiać wiele kloników Quake'a. Z jednej strony - przeważnie są potwornie niskiej jakości, ale z drugiej - niektóre starają się wnieść coś nowego. Na przykład Chasm. Pomijając ewidentne wady, gra ma bardzo dużo naprawdę fajnych pomysłów, np. po raz pierwszy pojawiła się możliwość odstrzelenia członka :) przeciwnikowi. W innych grach to tylko namiastka, zawsze odpada ta sama ręka :). Jedno jest pewne - wkroczyliśmy w nową erę 3D. Grafika będzie się poprawiała z gry na grę. Już i tak niektóre programy są tak piękne, że nie można powstrzymać westchnienia.

Jedi Knight - uzupełnienie

Zaczniemy od omówienia walki z Ciemnymi Jedi. Spotkasz ich siedmiu, w tym dwóch jednocześnie (Gorc i Pic). Każdy z nich prezentuje inny styl walki; każdy jest też bardziej wymagający od poprzedniego. Zasady nakazują walkę taką samą bronią - kto mieczem świetlnym wojuje, od miecza ginie. Nie polecam używania innych typów broni, bo po pierwsze - Jedi wyrywają sobie nawzajem blastery, wyrzutnie i takie tam; po drugie - jeżeli spróbujesz ustrzelić na przykład Jereca z normalnego blastera, to równie dobrze możesz strzelać do ściany. Jedi i tak wyblokuje wszystkie pociski. Walka „bezmieczowa" jest po prostu niesportowa. Jedynym dopuszczalnym wyjątkiem jest Moc. Nikt Ci nie zabroni używać jej w najbardziej nawet perfidny sposób. Zacznijmy więc omawianie pojedynków z kolejnymi Jedi.

Yun - bardzo młody i niedoświadczony przeciwnik. Porusza się powoli i łatwo go trafić. Mimo że jest Ciemnym Jedi, używa Mocy z Jasnej Strony. Potrafi znikać (Perswazja) i oślepiać. W trakcie walki z nim umiesz już skakać, więc gdy dostaniesz „po oczach", wykonaj szybki skok na z góry upatrzone pozycje (czyt. jak najdalej od Yuna). Sama walka nie powinna Ci sprawić wiele kłopotu. Radzę stosować się do moich porad dotyczących używania miecza. Skończyłem JK cztery razy i prawie zawsze moim głównym orężem był miecz. Na ogół najskuteczniejsze jest uderzanie z uniku.

Gorc i Pic - bracia Sith. Ponieważ jest ich dwóch, stanowią podwójny kłopot. Pic (ten mniejszy) jest bardzo zwinny i szybki. Posługuje się Perswazją i atakuje, kiedy Gorc próbuje Cię udusić Gripem. W tej misji powinieneś już mieć Force Sight - jeżeli Pic znika, natychmiast go użyj. Oszczędzi Ci to bardzo nieprzyjemnych niespodzianek. Najlepszą taktyką jest załatwienie najpierw tego większego. Jest powolny i bardzo łatwo go trafić (znowu uderzenia z uniku oraz szybkie cięcia znad głowy). Uważaj, żeby się od niego zbyt nie oddalić, bo wtedy zastosuje Gripa, a unieruchomiona postać narażona jest na ataki Pica. Kiedy uporasz się z Gorkiem, czas skasować konusa. Zresztą, jego wzrost nie jest wadą, ale największą zaletą. Bardzo trudno go trafić, zwłaszcza że często skacze i jest bardzo wkurzony śmiercią brata. Nieźle sprawdzają się ciosy od dołu.

Maw - niezbyt groźny przeciwnik. Znacznie groźniejsza jest arena, na której walczycie. Bardzo łatwo z niej spaść. Z drugiej strony, to chyba najfajniejsze miejsce do pojedynków na miecze. Maw rzuca przedmiotami i używa Gripa. Innych mocy nie zaobserwowano. Ponieważ lata, radzę go wywabić na lądowisko shuttle'a. Tam najłatwiej z nim walczyć. Jest dość szybki i dobrze blokuje. Uważaj na jego atak obrotowy (zaczyna się kręcić wokół własnej osi). Gdy jest bliski śmierci, rzuca się do ucieczki. Ale uważaj - jeszcze nie umarł. Jeżeli wybrałeś Ciemną Stronę, polecam rzucanie przedmiotami. Jest to (po Destrukcji) najskuteczniejsza sztuczka przeciwko Ciemnym Jedi.

Sariss - do walki z nią stają tylko wyznawcy Jasnej Strony. W tym momencie masz już pewien zestaw Mocy znacznie ułatwiających zabawę. Na początku należy szybko zabrać miecz Yuna (leży obok). Moim zdaniem, Sariss jest bardzo łatwym przeciwnikiem. Kiedy toczyłem z nią walkę, trafiła mnie 2 (słownie dwa) razy. Zasiekłem ją jak... Nieważne. Mimo wszystko, potrafi czasem nieprzyjemnie zaskoczyć. Używa Wzroku Zła - nie wiadomo dlaczego nie działa on, kiedy Ty próbujesz go użyć.

Yun - tę walkę stoczą tylko Ciemni Jedi. Yun tym razem jest nieco bardziej doświadczony, jednak używa wciąż tych samych Mocy. Jak zwykle, kiedy zniknie - Force Sight. Yun jest bardzo powolny i łatwo go trafić. Doskonale sprawdza się podwójny cios (Fire 2). Prawie zawsze udaje się trafić dwa razy. Na tym poziomie znajduje się Dark Surge - możesz go wykorzystać do skuteczniejszego rzucania przedmiotami. Możesz też zaciągnąć Yuna do wnętrza rozbitego statku - są tam kamienie, którymi można ciskać.

Boc - moim zdaniem, to najbardziej upierdliwy przeciwnik. Cały czas skacze dookoła i bardzo trudno go trafić. Dlatego dobrze jest walczyć z nim w jednym z małych pomieszczeń koło areny - będzie miał mniej miejsca do biegania. Jasna Strona ma już Protekcję, więc radzę jej używać. Ciemna - ha! Wystarczy zwabić Boca do pomieszczenia, w którym znajdują się kamienie i rzucać, rzucać, rzucać... Jest to zdecydowanie najskuteczniejszy sposób.

Boc prawie nie używa Mocy, jest jednak doskonały w walce na miecze. Radzę wyprowadzać szybkie ataki w momencie, kiedy się zmęczy i nie będzie akurat skakał. Uwaga na kontry. Doskonale blokuje i paruje uderzenia. Dlatego warto odskoczyć po każdej szarży.

Jerec - ostateczna rozgrywka, dosłownie i w przenośni. Jerec jest bardzo trudnym i wymagającym przeciwnikiem. Bardzo często używa błyskawic i Destrukcji, którą często stosuje z wyskoku. Jest dość powolny, co trochę ułatwia ataki z boku. Jeśli zostanie mocno pobity, ucieka do wieży na środku placu, aby odzyskać utracone zdrowie w strumieniu Mocy. Jednocześnie dwie wielkie figury Jedi przysuwają się z dwóch stron, aby zablokować wejścia do wieży. Można je zatrzymać, naciskając przyciski ukryte za każdą z nich. Jeżeli tego nie zrobisz - przegrałeś. Jeśli się uda, należy pędem pobiec do wieży i obudzić Jereca z transu ciosem miecza. Jeżeli choćby jedna statua jest w ruchu, Jedi otacza się czymś w rodzaju Protekcji i jest całkowicie nietykalny.

Aby zapobiec powtarzaniu się takiej sytuacji, należy zabić Jereca, zanim wejdzie do wieży. Można to zrobić, stając w wejściu i waląc w niego tak długo, aż padnie. Niezłym pomysłem jest wywabienie go na jedną z płaszczyzn po bokach wieży. Będzie miał dalej do wejścia i łatwiej zastąpić mu drogę.

Grając Jasną Stroną, radzę cały czas używać Protekcji. Moc odnawia się na tym etapie z taką prędkością, że zanim skończy się jedna osłona, będziesz miał już dość sił na następną. Zauważyłem, że na Jereca bardzo dobrze działa kombinacja: atak znad głowy, cięcie.

Ciemna Strona pozbawiona jest dobrodziejstwa Protekcji, ale za to może wykonać coup de grace za pomocą Destrukcji. Dlatego dobrze jest rozwinąć tę zdolność do maksimum. Niestety, jeden strzał to trochę za mało, żeby zabić Jereca. Trzeba go wykończyć ręcznie.

Co ciekawe, przedmioty na tym poziomie różnią się w zależności od strony, którą wybrałeś. Dla Ciemnej umieszczono dwa Revive (200 - zbroi, 100 - zdrowia). Znajdują się na półkach nad wejściami do wieży. Kiedy tylko poczujesz się źle, wystarczy po nie skoczyć.

Multiżuer

Czyli Multiplayer. Dostępne są dwa tryby: Jedi Training (klasyczny deathmatch, ale granie w więcej niż cztery osoby na gotowych mapach jest ciężkim przeżyciem) oraz Capture The Flag. Pozornie bez sensu - po mapie biega ośmiu Jedi Masterów i bez przerwy walą Destrukcją. Jednak ta gra ma pewien potencjał, trzeba go tylko umiejętnie wykorzystać. Oczywiście w trybie CTF, bo tylko w nim można sensownie pograć w kilka osób.

Przede wszystkim, zabanujcie bardzo rozwiniętych Jedi - w opcjach trzeba ustawić poziom Mocy, jaki uprawnia do wejścia do gry. Po drugie, na każdy zespół wybierzcie TYLKO jednego Jedi (jeżeli gracie w 8). Niech będzie nim ktoś, kto rzeczywiście nieźle posługuje się mieczem. A teraz najważniejsza akcja. Jedni z Was niech grają rolę Rebeliantów, a drudzy Imperialów. Można użyć do gry modelu Szturmowca. Po prostu wyobraźcie sobie, że walczycie w kolejnym starciu dwóch stron konfliktu. Taka zabawa może być naprawdę niezła.

Aha... No i, oczywiście, zwyczajni żołnierze nie mogą używać miecza świelnego. Wyglądałoby to nieco głupio i całkowicie zabiłoby pomysł. Sens leży tylko w umiejętnym dobraniu graczy.

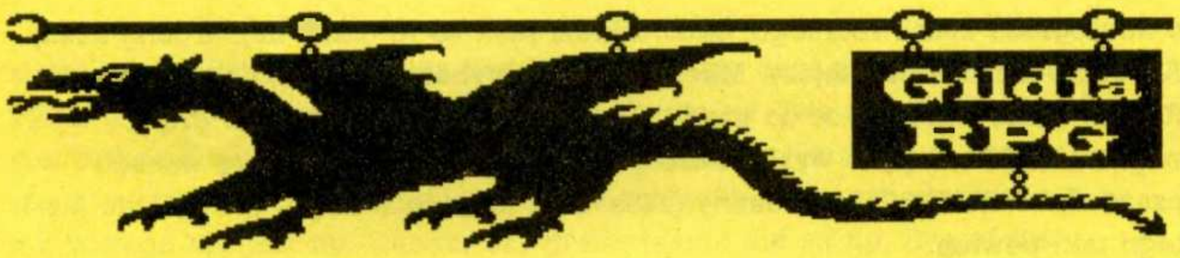
Mam nadzieję, że powyższe informacje przydadzą się zarówno w grze samotnej, jak i z kolegami.

ZooltaR the Jedi

zooltar@lupus.waw.pl
roos@quake.org.pl

PS Aha... Liczba punktów Mocy, jakie dostajecie po każdej misji zależy od ilości odnalezionych ukrytych miejsc. Maksymalnie można dostać trzy punkty.

PSS Jeżeli ktoś chciałby zagrać w Granecie w JK na zaproponowanych przeze mnie warunkach - proszę o kontakt przez e-mail.



Z okazji Świąt Bożego Narodzenia (Chodzi o Croma, Thora czy Odyna? Nigdy nie pamiętam.) oraz Nowego Roku, Jego Arcymagiczność życzy Wam, abyście: zawsze zdrowi byli i nie musieli korzystać z Heal Potions, w podręcznej Księdze Czarów zawsze mieli gotowy do rzucenia czar Charm Person (najlepiej rzucać go na osoby płci odmiennej), Wasz mieszek zawsze był po brzegi wypełniony złotem. Erectus Magnificus zawiadamia również, że dzięki jego staraniom na świat rzucone zostały potężne czary. Każdy, kto zimą uda się w Alpy, będzie mógł tam zakosztować śnieżnych rozrywek.

Witam w kolejnej Gildii i z przyjemnością zawiadamiam, że wreszcie dostałem jakiś odzew na pomysł założenia Diablo Cave. Przypominam, że w tej rubryce będziemy prezentować prowadzone w Diablo postacie i zebrane przez nie przedmioty oraz pisać o najciekawszych znalezionych artefaktach.

Diablo Cave

I.

Ponieważ nikt jakoś nie kwapi się, aby przedstawić swojego bohatera z DIABLO w Diablo Cave, to pomyślałem: co się będę łamał, napiszę o swoim. Mój bohater nosi imię **Undertaker**. Poziom doświadczenia - 40. Jest dobrze zbudowany (ok. 195 cm wzrostu), oczy piwne, włosy łyse, znaków szczególnych brak (może z wyjątkiem tej małej blizny od prawego oka do lewej strony podbródka). Jego charakterystyka jest następująca:

Strength: 250 (318) - dlatego tak dużo, bo specjalnie, aby mieć więcej siły, bez przerwy chodziłem do miasta i kupowałem Elixir of Strength. Magic: 50 (118), Dexterity: 60 (128), Vitality: 100 (168), Armor Class: 304, To Hit: 239%, Damage: 152-190, Resist all: MAX, Life: 571, Mana: 192.

Undertaker jest przyodziany w: Lightforge, Godly Plate of the Whale (A74, +197%, +100HP), King's Sword of Haste (Dam 6-15, +174% Dam, +100% To Hit), Awesome Shield of the Wolf (A19, +141% AC, +36HP), Drake's Ring of the Zodiac (+20 to all attributes, +45 mana), Obsidian Ring of the Zodiac (+20 to all attributes, resist all: 37%), Obsidian Amulet of the Zodiac (+20 to all attributes, resist all: 38%).

Under1@polbox.com

II.

Witam wszystkich wielbicieli Diablo. Od ponad trzech miesięcy pogrywam warriorem 35. poziomu o imieniu **Asmodeusz**. Jego statystyki przedstawiają się następująco: Siła: 250 (330), Magia: 50 (130), Zręczność: 60 (140), Żywotność: 100 (180), Armor Class: 151, To Hit: 140%, Damage: 132-149. Odporność na ogień, magię i błyskawice: po 18%.

Asmodeusz nosi: Amulet of the Zodiac (+19 to all), Ring of the Zodiac (+20 to all), Dragon's Ring of the Heavens (+60 mana, +15 to all). Odziany jest w Royal Circlet (+10 to all, +40 mana, AC 40, +10 light radius, Dur 140), jest to unikalna korona (unique item). Jego ciało okrywa Plate of the Stars (AC 68, Dur 90, +11 to all). Walczy także unikalnym mieczem The Grandfather (normalnie dwuręczny, tu jednoręczny) - Dur 110, +5 to all, chance to hit 20%, +70% Damage, +20 HP, w drugim ręku trzyma Amber Shield of the Tiger (AC 15, Dur 50, resist all - 18%, +48 HP).

Chciałbym przy okazji opisać trzy najcenniejsze unikaty, jakie udało mi się odnaleźć w ciągu nieustannej (prawie) gry w Diablo. Oto one:

The Protector - laska magiczna, na pierwszy rzut oka przypominająca maczugę. +5 Vitality, -5 damage from enemies, AC 40, 86 healing charges, attacker takes 1-3 damage.

Winforce - łuk, +5 Strength, +200% Damage, knocks target back.

Naj's Light Plate - zbroja. No strength requirement, +5 Magic, +20 mana, resist all - 20%, spells are increased 1 level.

Jarek

Czekam na następne listy do Diablo Cave. Undertakerowi trzeba pogratulować rewelacyjnej zbroi i amuletów. Z kolei Asmodeusz Jarka znalazł kapitalną koronę, ale wydaje się zbyt mało odporny na czary i trochę za słabo opancerzony - 151 AC to jednak zbyt mało, aby bezpiecznie przemierzać poziom Hell, a nawet na Nightmare mogą być kłopoty. Protectora udało mi się kiedyś znaleźć, ale - ponieważ grałem wojownikiem - musiałem go sprzedać. Dla czarodzieja jednak to sprzęt jak znalazł.

III.

Diablo! Gierko moja! Ty jesteś jak rzeźnia;
Ile cię trzeba cenić, ten tylko się dowie,
Kto w ciebie grał. Dziś krwistość twą w całej ozdobie
Widzę i chłonę, kiedy gram na tobie.
Butcherze zły, co w Dungeonie mieszkasz
I groty skrywasz wraz z ich ciemnym ludem. Ja,
Flaszką z Healem do gry przywrócony cudem,
(Gdy z daleka przybywszy pod topora opiekę
Ofiarowany, martwą podniosłem powiekę
I zaraz mogłem do twej celi progu
Iść, zabić ciebie oraz wszystkich wrogów).
Town Portal nas przywróci wprost na wioski łono,
Tymczasem przenoś moją duszę utęsknioną
Po tych murach obwieszonych ludem rozmaitem,
Obryzganych szczątkami, w męczarniach zabitem;
Gdzie krwista posoka na ścianach zasycha,
Gdzie w strasznych torturach wielu ludzi zdycha,
A wszystko opasane murem, jakby miedzą
Śmierci, pod nią z cicha szkielety siedzą.

Napisał Adam Mickiewicz, przejrzał i poprawił

Paweł Pabian

Wiersz ten został napisany na konkurs Diablo Writer (rozwiązanie w numerze lutowym), ale w konkurencji nie mógł wziąć udziału. Uznałem jednak, że warto pokazać, jak można przerobić Wieszcza. Gdyby Mickiewicz miał komputer i zainstalowane Diablo, to dałby sobie spokój z całym tym pisaniem i zająłby się giercowaniem. Przyniosłoby to pożytek uczniom, którzy muszą czytać np. „Dziady" (bo „Ballady i Romanse" są cool, czysta, żywa fantastyka, a może nawet horror).

IV.

1.

Pewien Diablo, co mieszkał w jaskini
(Wiele osób ponoć tak czyni)
Chciał wyjść, porządzić tym światem,
Lecz nie wiedział, nieszczęsny,
Że czekam nań z Butchera tasakiem.

2.

Wojownik rodem z Powiśla
Nad zabiciem Diablo rozmyślał
Powiedział: załatwimy go chłopaki
Mieczem, łukiem lub z armaty.
Teraz jedzą go robaki.

Chrom

Nie mam pewności, czy w powyższych wierszykach zachowane są normy limeryka, ale w końcu... nie jestem purystą.

LISTY

Po przeczytaniu listu Dwukwiata z Gildii 4/97 oraz listów Barta i Scottiego z 8/97 postanowiłem wyrazić swoją opinię na temat MUD-ów. Scottie twierdzi, że MUD-ami rządzą niesprawiedliwi bogowie, którzy pomagają w oszustwach nie korygując błędów w kodzie, pomagają kolegom podwyższając ich poziom, a innym nie pomagają, a nawet przeszkadzają. Jest to całkowita bzdura. W ciągu dotychczasowego, jednorocznego okresu mojej choroby MUD-owej stwierdziłem, że: bogowie nie podwyższają poziomów, często pomagają, np. rzucając czary w walce, niedociągnięcia techniczne z czasem są niwelowane (obecnie prawie ich nie ma).

Przez rok mojego grania plik z graczem nie skasował się ani razu. Co do zabijania niewinnych stworzeń, to w każdej grze role-playing chociaż w części chodzi o zabijanie, a przynajmniej jest to skutek uboczny. Większość RPG ma określony cel, osiągnięcie którego powoduje zakończenie zabawy. W takim wypadku gra może się po jakimś czasie znudzić. MUD-y nie mają takiego ograniczenia. Mogłoby się wydawać, że w MUD-ach chodzi tylko i wyłącznie o zabijanie. W części jest to prawda, ponieważ celem rozgrywki jest zdobywanie doświadczenia przez zabijanie różnych stworzeń. Lecz nie tylko - można wykonywać misje polegające np. na przyniesieniu określonego przedmiotu (funkcja niedawno wprowadzona na moim ulubionym Cygnusie, można mnie tam często spotkać).

Stonekeep w sieci zbliża się dużymi krokami. Pierwszym tego zwiastunem jest wielokrotnie wspominany Meridian 59, a pośrednio - ostatnio popularny... Quake przez sieć. Gdyby zmniejszyć liczbę elementów zręcznościowych i zastąpić je rozgrywkami typowymi dla MUD-ów (np. kupowanie lub rzucanie czarów), można by się nieźle zabawić (nędzną namiastką tego pomysłu jest wspomniany przez gen. Grzecha Ultimate Quake - rozszerzenie do Quake'a, pozwalające na rzucanie czarów i wybór klasy postaci).

Porównywanie trójwymiarowych MUD-ów do Diablo jest bezsensowne - Diablo jest bardziej zręcznościowy niż role-playing (co nie przeszkadza mu być grą ciekawą i wciagającą).

Polskie MUD-y są coraz lepsze i każdy może znaleźć coś interesującego dla siebie. Proponuję wspomnianego Cygnusa: helios.et.put.poznan.pl 4000, home page muda: helios.et.put.poznan.pl/~mud/

Profesor (profesor@polbox.com)

Jak widać, odczucia osób grających w MUD-y mogą być zupełnie różne. Przyznam zresztą, że z taką opinią, jaką wygłaszał Dwukwiat, również spotkałem się po raz pierwszy. Zwykle gracze wpadają w MUD-y jak śliwka w kompot. Wyobrażam sobie, co będzie się działo, kiedy MUD-y dostaną naprawdę ekstragrafikę. Wszyscy chyba czekają na Ultimę Online. [Wiadomość z ostatniej chwili: na Zachodzie sprzedaje się jak ciepłe bułeczki - red.]

Dostaję od Was listy z narzekaniami, że zostały zlikwidowane konkursy. Cóż, jak już pisałem, cierpimy na rolplejową posuchę, ale mam nadzieję, że to się szybko skończy. Gram właśnie w Lands of Lore 2 (recenzja na str. 16), a czeka nas jeszcze sporo atrakcji związanych z grami Fallout i Betrayal. Być może konkursy powrócą (i to być może już od następnego numeru), ale raczej nie będą się odbywały co miesiąc, a okazjonalne.

st. arcymag szt. Erectus Magnificus, Ulubieniec Elfek o Wielkich, Niebieskich Oczach, Władca Serc Leśnych i Rzecznych Nimf, Jedyna i Prawdziwa Miłość Rusałek
jacekpie@lupus.waw.pl

Motto:

Ja was uczę nadczłowieka.
Człowiek jest czymś, co pokonanym być powinno.

Friedrich Nietzsche

Kolejny odcinek Klubu Generałów (Elitarnych!) zaprasza w gorącym, przedświąteczno-noworocznym czasie. Mam przyjemność powiadomić Was, że wreszcie zakończyliśmy plebiscyt na Strategiczną Grę Wszech Czasów, a jego wyniki i opinie na temat zwycięskiej gry zamieszczone są w dziale Publicystyka. Tam również znajdziecie listę osób, które (celnie typując zwycięzcę) otrzymają nagrody.

KONKURSY

Rozwiązanie konkursu z numeru 11/97:

1. Tytuł gry przygotowywanej przez Sida Meiera brzmi Gettysburg.
2. Jednostki Stone Golem, Sonic Tank i Sy Demon pochodzą (kolejno) z: Blood & Magic, Dune 2, Dark Colony.
3. Gry według kolejności pojawienia się na rynku: Dune 2, Warcraft, KK'N'D, Dark Colony.
4. W grze Dune 2 naszym harvesterom zagrażają, oprócz wroga, czerwie.
5. Jednostki pływające możemy budować w: Warcraft 2 i C&C: Red Alert. W C&C i Blood & Magic co prawda spotykamy takie jednostki, ale nie możemy ich tworzyć.

Ze smutkiem stwierdzam, że nie wpłynęła ANI JEDNA poprawna odpowiedź na konkurs z numeru 10/97. Cóż, jedno pytanie rzeczywiście było „zabójcze" (wiele listów zawierało wszystkie poprawne odpowiedzi oprócz tej jednej). W związku z tym nagród nie będzie (cóż, „życie to nie je bajka").

Z przyjemnością mogę Was poinformować, że stopień generała i zwycięstwo w trwającym od kilku miesięcy konkursie EKG przypadło Arkowi Kriszpinowi. Generał Kriszpin jako jedyny odpowiedział poprawnie na WSZYSTKIE konkursowe pytania (z wyjątkiem konkursu 10/97). Wypada tylko pogratulować tak ogromnej wiedzy na temat strategii. Zgodnie więc z zasadami konkursu, generał Kriszpin otrzymuje prawo do przygotowania jednego odcinka EKG (jeżeli zechce), a także dostaje w uznaniu swych zasług następujące gry:

1. **Clash**
2. **Earth 2140**
3. **7th Legion**
4. **Star General**
5. **Conquest Earth**

LISTY

I.

Mam kilka propozycji dotyczących klubu. Dlaczego tak mało miejsca poświęca się World Builderom? Czy jego Wysokość, Słońce Wszystkich Żołnierzy, Dyżurny Strateg Kraju nigdy nie grał np. w Cywilizację albo SimCity? Czyż nie są to wspaniałe, mądre gry? Zaraz odezwą się miłośnicy RTS: „gry turowe są sztywniackie!". No dobrze, ale czy SimCity albo Destiny są podzielone na tury? NIE! A może chodzi o to, że pojawia się mało tytułów z tego gatunku? Po raz kolejny NIE! Przykłady: Civ2 PL , Destiny, SimCity 3000. A więc w czym jest problem? Może w tym, że nasi stratedzy to byli mistrzowie Mortal Kombat, Galaxian i innych im podobnych, co „przesiedli" się na PC i zaczęli „rżnąć" w strategie zręcznościowe takie, jak Conquest Earth czy Myth. Bez obrazy. Nie mówię, że wszystkie RTS-y to zręcznościówki. O, nie! Sam lubię zagrać w Warcrafta i C&C oraz Red Alert, co więcej - tworzę mapki do Warcrafta 2, które powinny do Was dojść niebawem.

Bardzo się cieszę, że na kompakcie pojawiły się mapki do różnych gier. Szczególnie dziękuję za te do WC2, zwłaszcza Nerwy i Mortal (pozdrówcie ode mnie autora!). Jednak mapki to nie wszystko. Dlaczego na płytce nie ma tekstów w formacie html? Gdyby tak zrobić, EKG mogłoby mieć rozmiary całego Gamblera. I wilk byłby syty, i owca cała.

Kolejna sprawa: do EKG przychodzi wiele listow z poradami strategicznymi do różnych gier. Można by je zamieścić w TeTepacku. Nie musiałbym (i wielu innych strategów) wertować wtedy kilkudziesięciu Gamblerów w poszukiwaniu odpowiednich porad. To by było na tyle. Dziękuję za uwagę. Dziękuję za wszystko, dziękuję za to, że zawsze byliście przy mnie. Howgh.

Delwin

Problem obecności innych gier niż RTS w EKG przewija się już od dawna. I po raz kolejny mówię: to nieprawda, że publikujemy tylko materiały o strategiach czasu realnego, choć faktem jest, że to temat najbardziej nośny. A będzie jeszcze nośniejszy. Macie teraz do wyboru kilkanaście nowych RTS-ów (i nie wiadomo w co grać). Cywilizacja jest rzeczywiście grą wspaniałą (pokazują to wyniki naszej ankiety na strategiczną grę wszech czasów), co do SimCity i Destiny (zwłaszcza tego ostatniego) nie byłbym już tego taki pewien.

Z kolei nazwanie Conquest Earth grą zręcznościową jest bardzo dużą przesadą (przypominam, że gra ma dwie opcje: arcade i tactical). Pomysł zamieszczania na krążku, w TeTepacku porad z EKG jest bardzo zacny i trzeba się tylko zastanowić, kogo z członków redakcji dałoby się obarczyć odpowiedzialną misją przeniesienia na krążek tej kopalni wiedzy, fontanny mądrości i zdroju zrozumienia. EKG o rozmiarach całego Gamblera, to pomysł olśniewający swą odwagą! Jeśli wejdzie w życie, natychmiast udam się na urlop, po czym po miesiącu przyjdę na grób mojego następcy z pięknym bukietem chryzantem.

II.

Wczoraj dorwałem w swe ręce listopadowy numer Gamblera i, przeczytawszy kilka słów listu w EKG, zdziwiłem się. Jakbym to już gdzieś czytał. Ach, no tak, mój własny list. Heh... Ale zaraz na moją rozpaloną głowę spadł kubeł zimnej wody. Tak więc chcę RIPOSTOWAĆ! Jednak najpierw odpowiem na pytanie: czemu w WC2 nie miałoby być dyplomacji? Hmmm (mruknięcie w stylu Gloina). Fajny pomysł, ale nie na to stulecie. Choć w jednej z misji BtDP walczymy jednostkami strony przeciwnej („Do not be suprised, human..."). Jednak to nie to samo.

Teraz: RIPOSTA. [List Krzysztofa Pietronia zarzucał Allatarowi, że niesłusznie uważa WC2 za grę realistyczną, przeciwstawiał mu Warhammera i Close Combat - gen. Bócevau.] Jakie szczęście, że jestem przezorny i napisałem „...w miarę duży realizm." O co mi chodziło? O kilka rzeczy. Po pierwsze - nie ma tak, jak w C&C, że żołnierzyk dwadzieścia razy dostaje z czołgu i nadal hasa sobie po łące. Po drugie - brak losowości (jak w większości RTS). Po trzecie - logika. Nie można nadać niewidzialności lub nieśmiertelności saperom, a jeden żołnierz nie może roznieść w pył stu smoków (maximum 7 - sprawdziłem!). Po czwarte - w średniowieczu rycerz MÓWIŁ: „for the king!" i RUSZAŁ na tabun wrogów, choćby 10 razy silniejszych od niego. Trudno, taka jest prawda. Ale ludzie! Nie napisałem, że WC2 jest BARDZO realistyczny. Oczywiście, że budowanie i trenowanie jest, hmmm, niedopracowane (a w ogóle to da się to zrobić?). Oczywiście, że bzdurą jest amunicja topornika [niewyczerpywalna - gen. Bócevau]. Trzeba tylko coś zauważyć. Nie ma co marzyć o PEŁNYM realizmie w RTS. No bo, jak upchnąć gospodarkę, militaria, fizykę, chemię i psychologię w jednej grze? Nie ta epoka. Warhammer jest bardziej realistyczny. Ale nie C&C czy Civ.

Allatar Ailaos

WC 2 jest na pewno bardziej realistyczny niż C&C, natomiast - jak każdy RTS - przedstawia jedynie umowną koncepcję prowadzenia wojny. Albo się z taką umową i zasadami narzuconymi przez twórców zgadzamy, albo nie. A teraz o zapale średniowiecznych rycerzy - nie byli oni pozbawieni instynktu samozachowawczego. Znamy przykłady zwycięstw odniesionych przez garstkę rycerstwa nad liczebnym wrogiem (np. z wojen krzyżowych), ale większość osób nawet nie wyobraża sobie, kim był średniowieczny rycerz. To kilkaset kilogramów (licząc konia) żelastwa trudnego do zgniecenia czy przedziurawienia, na dodatek najczęściej pędzącego w tumanach pyłu z prędkością kilkudziesięciu kilometrów na godzinę. Wyobraźcie sobie teraz szarżę choćby trzydziestu takich rycerzy na szeregi lekkozbrojnego wroga (np. zbuntowanych chłopów). W Braveheart jest piękna scena pokazująca, jaka była rola ciężkozbrojnej jazdy. Na wieść o jej przybyciu na pole bitwy o mało co nie upadło całe powstanie, bo rycerstwa nie pokonano w otwartym polu od iluś tam dziesiątek lat i powstańcy o tym wiedzą.

III.

Sprawdziłem jakość mapek do WC2 z EKG na płytce i, niestety, muszę przyznać, że nie należą do pierwszej kategorii. Takie misje jestem w stanie stworzyć w kilkanaście minut. Może by spróbować inaczej? Coś w rodzaju kampanii. Kilka, kilkanaście misji (niekoniecznie do WC2) związanych fabułą. W coś takiego, wykonanego sensownie, z przyjemnością bym zagrał. Prosiłeś nas, Generalissimusie, abyśmy twórczo pomyśleli nad ważnym problemem: jak opisać RTS. Moje przemyślenia nad „definicją" nie są wesołe... Otóż: można powiedzieć, że RTS to gry, rozgrywające się w czasie rzeczywistym (czyli bez tur), w których zadaniem gracza jest osiągnięcie celu militarnego lub gospodarczego. Definicja nie jest najlepsza, ale też nie najgorsza. No, tak, ale zaraz pojawiają się schody: co to są tury? Jaki jest cel? Co to znaczy: dotarcie do celu? Laikowi na to pytanie odpowiedziałbym tak: WYKOMBINUJ TO W SWOJEJ PUSTEJ ŁEPETYNIE. Ale tak nie można. Dlatego więc na tym kończę moje „wywody". Może któryś z czytelników je rozwinie, może ktoś w Gamblerze zaproponuje coś łatwego i oczywistego.

Allatar Ailaos

Nie, nie. W definicji nie możemy zastanawiać się nad sensem każdego słowa, bo wyjdzie nam totalna bzdura. Zaczniemy dochodzić do filozoficznych pytań typu: co to jest wojna i dlaczego? Natomiast Twoja definicja jest rzeczywiście bardzo niekompletna. Czy grą rozgrywającą się w czasie rzeczywistym, w której zadaniem jest osiągnięcie celu gospodarczego lub militarnego nie jest np. Quake, czy grami takimi nie są np. Eye of the Beholder i Sim City? W definicji musimy zawrzeć coś więcej, musi być bardziej szczegółowa, a jednocześnie nie przegadana (czego zrobić chyba się nie da). Na pocieszenie mogę tylko dodać, że do marcowego numeru Gamblera ja muszę takową definicję wymyśleć, gdyż Temat Numeru będzie poświęcony RTS-om. Oops!

IV.

Chciałbym poruszyć kilka spraw. Po pierwsze, rzecz najważniejsza. Ludzie! Jakim prawem ten Dominik W. się mądrzy? To skandal! Tak oskarżać genialną grę Dungeon Keeper. Jestem fanem RTS-ów, a DK to coś nowego wśród klonów C&C czy Warcrafta. Nareszcie coś naprawdę super, a nie jakieś bum, ciach i inne takie. Tu też jest bum itd., ale jakie. To gra naprawdę w czasie rzeczywistym. Tu trzeba się spieszyć. Czegoś nie zdążysz wybudować, np. ścian, a wróg spokojnie kopie sobie dziurę tuż przy Sercu Lochu i dup! Game Over. Tylko w tej grze czasu realnego (nie licząc Warhammera, mniej więcej też RTS-a) zastosowano oryginalne potwory (wiem, że w Warhammerze były potwory z systemu bitewnego, ale fajne). Na przykład, taka sobie mucha. Widzi to dziwnie (niezły patent na różne punkty widzenia poszczególnych potworów), jest dziwne i rzadko występuje w grach.

Sprawa numer 2. Red Alert. Jest to gra świetna (choć nie tak jak część pierwsza, która jest dla mnie wzorem), ale nie pozbawiona wad. Ale jakim prawem można mówić, że Red Alert nie wnosi niczego nowego do gatunku? Mnóstwo nowej broni (plus jeszcze te nowsze z dodatkowych misji, czyli Counterstrike i Aftermath), znakomita fabuła i filmy (co prawda z przeplotem). I kto mi powie, że nie ma nowych jednostek? Wiem, prawda, że ściągnęli Mamuta, Abramsa i inne mniejsze tałatajstwo, ale czy ktoś widział piechociarza z minicewką Tesli albo wrogiego cywila-fanatyka z bombą atomową na klatce piersiowej (vide Aftermath).

Trzecia sprawa: nareszcie poparcie dla Warhammera! Tyle gadano, że to gra z samymi wadami itd., aż tu nagle... jej popularność wzrosła. Oby tak było z drugą cześcią Warhammera.

P. Hunter

Jeżeli chodzi o opinię o Dungeon Keeperze, to moja jest podobna do tej negatywnej, sformułowanej przez Dominika Wojnarowskiego (11/97). Natomiast C&C: Red Alert jednak jest grą niespecjalnie oryginalną. Nawet Westwood celowo nie nazwał tej gry C&C 2: Red Alert, jakby pokazując, że zdaje sobie sprawę z powtórki większości rozwiązań. W expansion packach Westwood stara się rzeczywiście wprowadzić pewne innowacje, choćby bohaterów takich, jak Tanya, czołgi z cewkami Tesli, łodzie podwodne mogące bombardować cele naziemne itp. Jednak przyznam, że czekam na naprawdę oryginalny produkt Westwoodu, a nie tylko odcinane kupony od sukcesu C&C. Podobno Tiberian Sun ma być produktem absolutnie nowatorskim. Zobaczymy.

V.

Na Gambleriadzie kupiłem grę Earth 2140. Cud to to nie jest, ale da się od biedy pograć. Może nawet trochę bardziej niż od biedy. I ta gra na pewno nie jest tym, co nazywa się low budget. Więc chciałbym, drogi generalissimusie, abyś wytłumaczył nam wszystkim, jak to możliwe, że ta nowa, niezła gra kosztuje 39 złotych i groszaki, podczas gdy cena innych grubo przekracza milion. Słusznie węszę w tym jakiś kant czy niesłusznie?

Canibal

Earth 2140 rzeczywiście nie jest grą, którą można określić mianem low budget (low budget to program wykonany za małe pieniądze i za takie też sprzedawany). Firma TopWare postanowiła zrobić na rynku coś nowego. Otóż do tej pory najczęściej dobre gry sprzedawano za duże pieniądze, a słabe - za małe pieniądze. TopWare postanowił zaryzykować i sprzedawać dobre gry za niewielkie pieniądze. Myślę, że już ogromne powodzenie Earth 2140 na Gambleriadzie (mówi się o 2000 sprzedanych egzemplarzy w ciągu tylko 3 dni targów) pokazało, że w tym szaleństwie jest metoda. Kto kupi płytkę z tą grą u piratów, skoro oryginał (z instrukcją) jest taki tani?

Myślę, że firma TopWare nastawiła się na duży obrót, a nie interesuje jej duży zarobek na jednej sztuce sprzedanego programu. Ciekawe, czy firma ujawni dane o sprzedaży Earth 2140, bo prawdopodobnie ta gra może być absolutnym hitem w historii polskiego rynku. Do tej pory prym na nim wiedzie Red Alert (ponad 10 tys. sprzedanych egzemplarzy), ale jeżeli Earth 2140 nadal sprzedaje się tak dobrze jak na targach, to rekord pewnie już został pobity.

Zastanawia mnie tu jedna rzecz: dlaczego polscy autorzy, wydając grę z polskim menu (i polskimi głosami), pozostali przy nazwie Earth 2140. Jak zapewne wiecie, słowa „earth" w polskim języku nie ma, za to jest słowo Ziemia. Czy w Polsce gra nie mogłaby się nazywać Ziemia 2140?

CONSTRUCTOR

Grę Constructor kupiłem sobie na Gambleriadzie. Wspaniale tę grę reklamowano, a poza tym pomysł na takiego nietypowego sima wydawał mi się zabawny. Chciałbym udzielić kilku rad osobom, które zaczynają grę. Od razu mówię, że niektóre pokrywają się trochę z instrukcją (ale tam są rozrzucone na kilkudziesięciu stronach, a ja daję Wam gotowy bryk). Na razie grałem tylko kilka wieczorów, więc jeszcze pewnie sporo można by do nich dodać.

1. Jeżeli chcesz w miarę spokojnie nauczyć się zasad gry, wybierz najniższy poziom trudności oraz zażycz sobie, aby nie było konkurencji. Na początek to jest najlepsze.
2. Przeczytaj uważnie instrukcję. Bez dobrej jej znajomości nie masz co podchodzić do gry.
3. Zaczynając budowę pamiętaj, że każdy najmniejszy fragmencik terenu ma być zagospodarowany. Jeżeli zostawisz wolne miejsce, Rada nie pozwoli kupować dalszych terenów. Musisz zbudować po jednym domu każdego rodzaju, żeby przejść na następny etap.
4. Jak zbudujesz fabrykę gadżetów, od razu przygotuj sobie sporo drzewek oraz specjalnych okien i komputerów. Będą potrzebne prawie od razu, bo lokatorzy zażyczą sobie drzew i specjalnych okien (zwłaszcza gdy obok mają tartak czy cegielnię).
5. Hipisi prawie zawsze chcą mieć żywopłoty, a nie mury. Możesz im od razu budować żywopłoty, żeby potem nie zmieniać.
6. Patrz, którzy lokatorzy dają więcej pieniędzy, a którzy dobrze się rozmnażają. Tym drugim od razu zrób sypialnię Deluxe. Szybciej będą dzieci. Jak chcesz, żeby dzieciaki były na wyższym poziomie rozwoju, kup rodzicom komputery.
7. Szkoła i posterunek policji to budowle, które trzeba szybko zbudować. Szkoła oznacza inteligentniejsze dzieciaki, czyli lepszych lokatorów. Posterunek da Ci ochronę przed różnymi „przeszkadzajami".
8. Gdy masz już trochę nowo urodzonych dzieciaków, rób z nich nowe brygady robotników. Robotnicy nie dość, że budują, to jeszcze są w stanie pomóc Ci w walce z rywalami albo sami im przeszkadzają.
9. Nie bój się pożyczać pieniędzy w banku. W końcu, gdy się rozwiniesz, bez trudu spłacisz pożyczki.
10. Facetów reperujących domy nastaw na automatyczne chodzenie po budynkach. Będą sobie radzić np. z karaluchami czy ogniem. Jeśli masz już sporo działek i domów, to i „reperowaczy" przyda się więcej.
11. Jeśli nie wypełnisz polecenia Rady Miejskiej (np. budowa parku i drzewek z fontanną) na określonej działce, to wypadasz z gry.
12. Pamiętaj, że lokatorzy wyższych poziomów nie zechcą mieszkać w gorszych domach, a lokatorzy z niskich poziomów, mieszkający w eleganckich domach, będą tylko płacić czynsz, ale nie będą mogli się rozmnażać.
13. Rób upgrade fabryk, wtedy zmieści się w nich więcej cegieł czy stali.
14. Nie pozwól przeciwnikowi za bardzo przeszkadzać w rozbudowie Twoich osiedli. Policjanci, mafia, a nawet zwykli robotnicy mogą sobie poradzić z przeciwnikami.
15. Kupuj działki graniczące ze sobą. Jeśli są rozrzucone po całym terenie, trudno zarządzać całością.
16. Lokator mówi, żeby mu obniżyć czynsz - dostaniesz za to premię w Radzie Miejskiej. Robisz tak: obniżasz, on się cieszy, podwyższasz na maxa, znowu żąda obniżki - więc obniżasz i tak w kółko. W ten sposób możesz szybko nazbierać sporo plusów u Rady.

Skubi

CLASH

22 września został uruchomiony serwer wirtualny poświęcony grze Clash: http://www.clash.onet.pl. Na stronach tych można znaleźć informacje o grze, jej producencie - wrocławskiej firmie Leryx LongSoft oraz dystrybutorze w Polsce - nowosądeckim Optimusie S.A. Znajdziecie też konkursy, miejsce na uwagi graczy, przegląd recenzji prasowych, możliwość zamówienia gry przez Internet i wiele, wiele innych atrakcji. Jest to pierwszy tego typu przypadek, że na potrzeby polskiej gry przygotowano wirtualny serwer! Informacje o grze można znaleźć również m.in. na Stronach Informacji Prasowej Pionu Multimedialnego Optimusa: http://www.optimus.com.pl/multimedia.

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacekpie@lupus.waw.pl

Witam bardzo świątecznie!

Zanim złożę Wam życzenia noworoczne, najpierw kilka słów o tym, co wydarzyło się na „sportowej" październikowej Gambleriadzie '97 oraz przegląd Waszej korespondencji.

Sportowa Gambleriada

Najwięcej sportowych nowości na jesiennych targach gier komputerowych przedstawiła firma IPS Computer Group (jak co roku, zresztą). Komputery, na których prezentowała najnowszą serię gier EA Sports (NHL '98, FIFA Road to World Cup '98 i NBA Live '98) przeżywały zmasowane oblężenie przez cały czas trwania Gambleriady. W żadną nie udało mi się zagrać, ale chyba główny atut produktów Electronic Arts zauważyłem: wspaniała, dopracowana grafika 3D i animacje napędzane mocą akceleratorów graficznych. Jeżeli już udało się Wam „dotknąć" tych gier, jak najszybciej o tym do mnie napiszcie. CZEKAM!

Również firmy MarkSoft i Optimus Bis pokazały nowe gry sportowe. Optimus Bis udostępnił zwiedzającym grę World League Basketball, bardzo ciekawie prezentującą się koszykówkę, w której można prowadzić polską reprezentację. Natomiast pracownicy MarkSoftu z rozmachem promowali nowy menedżer żużlowy o nazwie Insane Speedway. Co jakiś czas odpalali znajdujący się na ich stoisku motocykl, podkręcając obroty. Grzmiące porykiwania troszeczkę irytowały sąsiadów. Nie wiem, czy ten marketingowy zabieg przyniósł planowany skutek, bo w niedzielę o godzinie 11 jedną ze ścian stoiska zdobiło około dwieście pudełek z IS. Całe zapasy czy ostatki z magazynu?

Tyle widziały moje oczy. Uszy natomiast słyszały wielce interesujące informacje na temat programu Championship Manager 2 Season 97/98. Oficjalny dystrybutor tego menedżera piłkarskiego, Mirage Software & Media, dogadał się wreszcie z Polskim Związkiem Piłki Nożnej, dzięki czemu polska wersja gry ukaże się na licencji PZPN. Zapewnił sobie też pomoc redakcji tygodnika Piłka Nożna, a Eidos Interactive zobowiązał się nadesłać wszystkie potrzebne dane na temat programowania CM2 97/98 (czyli kod źródłowy). Jak szybko uda się stworzyć menedżer dostosowany do polskiego rynku, nie wiadomo. Sądząc po gigantycznej liczbie charakterystyk i innych danych, praca powinna trwać co najmniej trzy miesiące. Miejmy nadzieję, że nie skończy się na dobrych chęciach i obietnicach i w najbliższym czasie ujrzymy grę Championship w polskich sklepach.

Oprócz wystawców również i my, czyli redakcja Gamblera, zadbaliśmy o miłośników wirtualnego sportu. W ostatnim dniu Gambleriady na arenie odbył się turniej NBA Live '97. Ogólną relację z tej imprezy przedstawiliśmy w poprzednim numerze Gamblera, dziś trochę więcej szczegółów.

Największą rewelacją turnieju był jego zwycięzca, **Artur Fuglewicz**. Ten 15-letni chłopak z Krakowa od pierwszej do ostatniej fazy turnieju wykazywał się stalowymi, chyba specjalnie na ten turniej hartowanymi, nerwami. Prawie wszystkie mecze rozstrzygał na swoją korzyść w ostatnich 120 sekundach regulaminowego czasu. W sumie, w pięciu 12-minutowych pojedynkach zdobył 191 pkt., wygrywając z przeciwnikami średnio różnicą 6 punktów.

W półfinale poradził sobie z nietypowo grającym Hubertem Habierą (Pruszków). Hubert obserwował boisko z kamery EA CAM (może przyzwyczaił się do niej z TV Sports Basketball), co ułatwiało mu stosowanie taktyk defensywnych i ofensywnych, które wybierał za pomocą klawiszy funkcyjnych. Przez pierwsze trzy kwarty pojedynku obaj zawodnicy szli łeb w łeb, każda kończyła się remisem 12:12! Ostatecznie Artur pokonał przeciwnika 5 punktami, zdobywając ostatni kosz zza linii 6,71 m równo z końcową syreną.

W finale Artur pokazał chyba szczyt swoich umiejętności, a raczej szczyt odporności psychicznej. Najpierw po fenomenalnym finiszu doprowadził do dogrywki (rozpoczynał ostatnią kwartę z dziesięciopunktową stratą!), a potem rozstrzygnął ją na swoją korzyść, chociaż na początku przegrywał 0:4.

Tej tak ważnej odporności na stres zabrakło jego rywalowi, Wojtkowi Rosińskiemu z Torunia. Wojtek łatwo pokonał w półfinale Pawła Kołodziejskiego (Szczecin) 52:41, natomiast w finale nie udało mu się zachować podobnej przewagi. Jeszcze na kilkanaście sekund przed końcem dogrywki prowadził 52:51. Wtedy właśnie dwa razy z rzędu dał sobie ukraść piłkę i stracił prowadzenie na korzyść Artura (52:55). W ostatniej akcji meczu musiał ryzykować rzut za trzy... Nie trafił, ale wcześniej został sfaulowany i sędzia odgwizdał osobiste. 0,7 sekundy do końca dogrywki, pierwszy osobisty... pudło. Drugi... celny! 53:55. Trzeciego specjalnie nie trafił, licząc na zbiórkę swojego najlepszego zbierającego, Dennisa Rodmana. Dennis zbiera piłkę, wyskakuje w powietrze, ale nie udaje mu się oderwać palców od piłki przed końcowym gwizdkiem sędziego. Zwycięża Artur!

Jak widać, na turnieju NBA Live '97 emocji nie brakowało. Nie zabraknie ich również na turniejach następnej Gambleriady.

Ludzie listy piszą

I. Cześć!

Mam komputer od 1987 roku. Zaczynałem od Atari 65 XE, później była Amiga 500 i 1200 z HD!!! Następny sprzęt to PlayStation i wreszcie upragniony pecet.

Chcę krótko „opowiedzieć" o gierkach sportowych, w jakie pogrywałem przez te dziesięć lat. A raczej oddać głos w wyimaginowanym plebiscycie na najlepsze gierki sportowe na daną platformę.

Atari 65 XE - Kick Off i równie rewelacyjny kosz One on One
Amiga 500 - Kick Off 2 (+ nakładki, np. Final Whistle)
Amiga 1200 - Championship Manager
Sony PlayStation - Striker '96
PC - Championship Manager 2

Którą z tych znakomitych pozycji uznaję za najlepszą z najlepszych? Bez wątpienia **Kick Off 2**. Ciągle mam w pamięci ten wspaniały okres, gdy uzbrojony w joya i złodziejkę na 4 temu podobne urządzenia „kopałem się" z kumplami do białego rana. O rany, to dopiero była REWELACJA!!! Żadne Duke'i, Quake'i czy X-Wingi. Jeśli ktoś lubi piłkę, to ta gra jest i zawsze będzie NAJLEPSZA. A tak przy okazji, czy ktoś ma tę grę na PC? [Nie miał, nie ma i nie będzie miał, bo Kick Off 2 był jedynie na Amigę - Kristoff.]

Na zakończenie zdanie o tym, co chciałbym znaleźć w KSG. Przede wszystkim, więcej zapowiedzi (ciekawostki o Championship 3, co będzie nowego w FIFA '98 itp.) i może jakieś małe internetowe turnieje, np. w Moto Racer (speedbay - najszybsze okrążenie 30,26!).

I to chyba wszystko, co miałem dziś do napisania.

Cheers

Paweł Haddad

Paweł nie jest pierwszym, który nadesłał do KSG swoją sportową listę przebojów. Ponieważ wielu z Was również to czyni, **ogłaszam wszem i wobec, że od 1 stycznia roku pańskiego 1998 zaczynam liczyć głosy w plebiscycie KSG na najlepszą komputerową grę sportową**. Każda osoba ma do swojej dyspozycji dokładnie 5 punktów. Może je rozdzielić na kilka sposobów: wszystkie na jeden tytuł lub obdzielić nimi kilka gier w proporcji 4:1 lub 3:2 albo 3:1:1 itd. Oczywiście, punktów nie można dzielić na ułamki.

Ziarnko do ziarnka, a uzbiera się miarka i powstanie Pierwsza Klubowa Lista Komputerowych Hitów Sportowych. Pamiętajcie, aby zaznaczyć, na jaką platformę są te gry.

II. To, co innych wkurza w piłkach nożnych

Jako nałogowemu miłośnikowi komputerowego sportu wszelkiego rodzaju zdarza mi się buszować w newsgroupie comp.sys.ibm.pc.games.sports. Znalazłem tam ostatnio bardzo interesujący list niejakiego Richa.

Rich uważa, że główny problem z „obiecującymi" piłkami nożnymi (promising soccer games) to brak możliwości zmiany charakterystyk występujących w nich piłkarzy. Bardzo często jest tak, że twórcy gry nie trafiają z oceną umiejętności wszystkich zawodników (przecież nie są wszechwiedzący, a baza danych zawiera tysiące nazwisk i miliony charakterystyk) lub ocena ta się dezaktualizuje, a Ty nie masz jej jak zmienić. Jako przykład Rich wskazuję tu produkty EA Sports. To właśnie ta firma koduje swoje bazy danych, aby przypadkiem żaden wścibski konsument nie mógł stworzyć własnego edytora, by urealnić występujące w grze statystyki. Woli sama wprowadzać na rynek update'y (nawet nie edytory) i wyciągać od nas, maniaków gier sportowych, dodatkowe pieniądze za poprawę błędów, które sama przecież popełniła. Strasznie wkurza to Richa, więc postanowił nigdy więcej nie kupować gier EA Sports. Namawia również innych, aby bojkotowali firmę, która w podły sposób próbuje sprzedawać swoje kolejne produkty, okaleczając ich wersje podstawowe.

Trudno się z tym poglądem nie zgodzić. EA Sports stosuje bardzo podłe sztuczki, podczas gdy inne firmy potrafią zachować się inaczej. Eidos w ogóle nie próbował i nie próbuje powstrzymywać lojalnych fanów przed tworzeniem edytorów do Championship Managera 2 (jest ich kilka w Internecie). Według mnie, nie tylko nie zaszkodziło to Eidosowi, ale wręcz pomogło. Świadczy o tym wielka popularność CM2 na całym świecie.

Tak czy owak, jeżeli chodzi o sportowe gry zręcznościowe, to jesteśmy skazani na EA Sports. Ich produkty są znakomitej jakości, a „zawodnicza" baza danych nie odgrywa w nich roli podstawowej. Jedynie ich menedżer piłkarski FIFA Soccer Manager ma na rynku poważną konkurencję.

Belzebiusz Chorowity

I to tyle na dzisiaj. Pozostało mi życzyć Wam wszystkiego najlepszego w Nowym Roku 1998. Do zobaczenia za miesiąc.

Kristoff '97



Święta, święta i po świętach. Nowy, 1998 rok. Z tej okazji życzę Czytelnikom nowych, rewelacyjnych symulacji i mocniejszych procesorów pod maskami, a także, aby wreszcie udało się zmusić niektóre czynniki wyższe do powiększenia objętości Klubu Symulatorów...

A teraz comiesięczna porcyjka symulatorowego mięsa i inne, takie tam...

Ogłoszenie

Dnia 28 lipca bieżącego roku skradziono serce wraz z uczuciami. Uczciwa znalazczyni proszona o kontakt.

Pilot Nightman

Ciemna strona Mocy

Witam wszystkich symulujących! Tak, symulować można wszystko... Samolot, samochód, łódź podwodną, okręt, myśliwiec gwiezdny, ból głowy przed sprawdzianem, idiotę przed komisją wojskową...

W tym liście zajmę się niby typowym symulatorem, bo statków kosmicznych. Nie będą to jednak żadne X-Wingi czy Dralthi, które znamy i często lubimy. Chodzi o statki, które istnieją teraz, w XX wieku, i jakie być może ludzkość zbuduje w XXI wieku. Maksimum realizmu, zachowanie wszystkich praw fizyki i jak najwierniejsza symulacja lotu w próżni, przy zerowej grawitacji. Mamy więc przed sobą Microsoft Space Simulator - nie ulega wątpliwości, że tylko w nim możemy naprawdę polatać w próżni i ucząc się trudnych manewrów dowiedzieć się, jak pilotować statek kosmiczny. W MSS możemy prowadzić: wahadłowiec, moduł misji Apollo i lądownik księżycowy (to były prawdziwe statki), a także wszechstronny lądownik, F-79 Galactic Fighter, Callisto Galactic Explorer, wielki frachtowiec międzyukładowy i również międzyukładową stację kosmiczną (fikcyjne). No i jeszcze „latające krzesło".

Twórcy oferują nam możliwość latania w trybie PRACTICE, gdzie prawa fizyki możemy potraktować z przymrużeniem oka, w trybie INTERMEDIATE, w którym prawa fizyki obowiązują z jednym „ale" (o tym później), a gdy poczujemy się pewnie, możemy grać jako ZAAWANSOWANI. Ja wciąż nie czuję się nawet zorientowany. PRACTICE to bierki, więc od razu polecam zacząć od INTERMEDIATE.

Ekran podzielony jest standardowo na dwie części, na górze widok z kabiny, na dole przyrządy. Jak na produkt Microsoftu przystało, można operować okienkami, ile chcemy. Tablica przyrządów - od lewej:

- **Reference (Obiekt Docelowy)** - podaje nazwę OD oraz odległość od niego (Distance). Gdy jesteśmy w pobliżu danego obiektu, możemy zmienić tryb wyświetlania odległości. Wówczas RADIUS będzie odległością od celu wyznaczoną w jednostce równej jego promieniowi, a ALTITUDE wysokością nad jego powierzchnią. Wszystko to odnosi się idealnie do planet, w stacjach kosmicznych istnieją najprzeróżniejsze odchyły od normy.
- **Time (czas)** - można przyspieszać i zwalniać symulację.
- **Velocity (prędkość)** - podaje prędkość statku: Radial - kątowa, Tangent - prędkość poruszania się po wektorze, mającym inny kierunek niż statek-cel. Opcjonalnie przy lądowaniu/dokowaniu można włączyć osobny wskaźnik prędkości opadania.
- **Accel** - przyspieszenie, jakie można nadać danemu statkowi. W większości maszyn jest to 4g.
- **Altitude (współrzędne)** - te cyferki to nasze oczy i uszy. YAW - poziome odchylenie od celu (prawie analogiczne do azymutu) w stopniach; PITCH - pionowe nachylenie względem obiektu (prawie analogiczne do wysokości kątowej) w stopniach; ROLL - przechylenie względem powierzchni obiektu w stopniach.
- **Thrust (ciąg)** - procent wykorzystywanej mocy silnika głównego.
- **Fuel** - paliwo.
- **Rotation (obrót)** - kierunek i prędkość obracania się maszyny.
- **Autopilot** - wiadomo.
- **FineThrust** - silniczki korekcyjne i manewrowe. Za ich pomocą dokonujemy manewrów i korygujemy kierunek w lotach długodystansowych. Mają raczej znikomą moc i dają niewielkie przyspieszenia. Jednak to właśnie dzięki nim możemy się w ogóle sprawnie poruszać w próżni. Przyspieszenia i wektory prędkości nadane przez silniczki korekcyjne są niwelowane przez silniki o przeciwnym wektorze ciągu, ale w trybach PRACTICE i INTERMEDIATE mamy klawisz F4, który zeruje wartości wektorów prędkości.
- **Control (tryb kontroli)** - tu znajdujemy informację, czy nasz statek obraca się (ROTATION), czy jesteśmy w trybie operowania ciągiem korekcyjnym (THRUST), czy rozglądania się (PANNING).

A teraz mój sposób na dokowanie do stacji kosmicznych, bo tylko tego zdołałem się porządnie nauczyć. Obecnie trenuję dokowanie do ruchomych obiektów i loty międzyplanetarne ze szczególnym uwzględnieniem hamowania (za pomocą silników, grawitacji ciała niebieskiego i atmosfery), bo głównie o to w tym interesie chodzi. Ale o tym w następnym liście...

Dokowanie:

1. Podleć do stacji, zatrzymując się ok. 3 km od niej. Jeśli sam nie umiesz (bo ja na przykład nie umiem), to „poproś" o to autopilota (RANDEZ-VOUS).
2. Obierz odchylenie/azymut 0. Spróbuj okrążyć stację po jej „równiku" i odszukaj zaczep (taki pomarańczowy sześcian).
3. Używając napędu manewrowego, podleć dokładnie pod zaczep:
   a. kieruj się wyczuciem i tym, co widzisz na ekranie;
   b. kieruj się też przyrządami, jeśli wskaźnik odchylenia zaczyna szaleć, to znaczy, że jesteś dokładnie nad/pod stacją.

Pamiętaj. Aby się zatrzymać, potrzebujesz trochę więcej czasu, niż do rozpędzenia się. Wsteczny ciąg nadaje opóźnienie trochę mniejsze od przyspieszenia.

4. Ustaw się równolegle do zaczepu, nachylenie +90 lub -90, w zależności od tego, czy zaczep jest na dole czy na górze. Na HUD-zie optymalne nachylenie wskazuje krzyżyk.
5. Zmień tryb sterowania na THRUST.
6. Rozpocznij zbliżanie się do zaczepu (joy do lub od siebie). Teraz kontroluj stale swą szybkość zbliżania się do zaczepu (RADIAL lub wciśnij ALT+V). Nie powinna przekroczyć 1 m/s. Uważaj, by TANGENT był równy 0 m/s.
7. Gdy będziesz już blisko, około 3-5 m przed zaczepem, zwolnij do 0,20 m/s.
8. Teraz już tylko poczekaj, aż cuma chwyci.

Ten opis dotyczy trybu INTERMEDIATE. Chwała symulacji jako takiej.

Hunter

Listy

Pilot Nightman, donoszę uprzejmie, broni się przed zarzutami i przysłał niedawno kolejny list, w którym podał swój nowy czas na Monzie - 1 min 26,444 s. Był to nieco dłuższy list, ale nie będę cytował. Tłumaczą się tylko winni... Tak na dobrą sprawę, dwie sekundy w tę czy w tamtą nie mają znaczenia. Prawdziwym kierowcą jest ten, kto dojedzie do mety w pełnometrażowym wyścigu na punktowanym miejscu, nieważne, na którym.

Za fajerą

Ostatnio miałem okazję znów pograć w Grand Prix 2. I mam dla Was jedną, ważną wskazówkę. Nikt jakoś nie zwrócił uwagi na to, że wyłączenie wspomagania kierowania (chodzi o „łatwiejsze" utrzymanie się na torze) zmienia zupełnie sposób pokonywania ciasnych i powoli przejeżdżanych szykan. Ba! To niemal inny samochód! Nie zapomnijcie więc o wyłączeniu tej opcji przy konfigurowniu joya - trzeba użyć własnej konfiguracji, bo „defaultowo" nie da się tego wyłączyć.

A teraz zadanie dla ambitnych. Kto przejedzie „X-Miles add-on" w trybie Arcade, może się uważać za mistrza kierownicy. Dla mnie nie-do-pokonania jest ostatni oes. Brakuje mi dosłownie 2-3 sekund do ukończenia. FAK!

Konkurs „Kit Car"

Tym razem coś z gier. Nagrodą będzie International Rally Championship, ufundowana przez L.E.M. Pytań jest pięć:

1. Jakimi samochodami można jeździć w grze International Rally Championship?
2. Ile odcinków specjalnych zawiera dodatek „X-Miles add-on"?
3. Kto występuje w roli pilota w grze Rally Championship?
4. Kim jest Mistrzem Europy sezonu 1997 i jakim samochodem jeździ?
5. Jakim samochodem jeżdżę ja?

Pytanie piąte jest trudniejsze i przeznaczone dla bardzo wnikliwych czytelników Gamblera.

Podsumowanie

I na tym kończymy styczniowo-noworoczny odcinek Klubu. Jak mówią słowa piosenki, „Nie muszę dbać o bilet, mam wszystko w tyle, są czasem takie chwile, że się nie mylę, choć wcale nie wiem ile...". Tym obszernym cycatem wieszczę Wam upadek Klubu. Przy takiej ilości listów?! Czy ja to robię dla siebie? Chcecie wielkiego Klubu na pół Gamblera, tylko z czego mam go zrobić? Z tych kilku listów?!

col. Zgred Killer, członek nadzwyczajny, wysunięty z ramienia na czoło Ogólnopolskiej Rady Gwarancji Abstynencji ZMotoryzowanych (w skrócie ORGAZM)

rozwiązania

WORMS 2 (PC)

Spis broni spotykanej w grze Worms 2

Wszystkie rodzaje broni podzielone są na trzy kategorie. Broń zwykła to wyposażenie dostępne dla graczy od początku rozgrywki, nawet bez zmian w konfiguracji. Broń specjalna standardowo jest niedostępna (chyba że w postaci spadających skrzynek), ale zmieniając ustawienia w konfiguracji można ją udostępnić w normalnej rozgrywce. Broń tajną można zdobyć tylko ze zrzutów.

Broń artyleryjska

Bazooka - dość mały zasięg rażenia. Określa się kierunek i prędkość wylotową strzału. Wrażliwa na wiatr. Broń zwykła.

Pocisk Kierowany (Homing Missile) - nakierowujący się na cel odpowiednik Bazooki. Nie omija przeszkód, lecz nie jest wrażliwy na podmuchy wiatru. Broń zwykła.

Mortar - broń o jeszcze mniejszej sile rażenia niż bazooka, lecz niewrażliwa na wiatr. Nie określa się prędkości wylotowej. Po trafieniu w cel rozdziela się na kilka osobno wybuchających pocisków. Broń zwykła.

Gołąb Kierowany (Homing Pigeon) - określa się tylko kierunek, w jakim zostaje wystrzelony. Sam omija przeszkody (do czasu) i daje wybuch większy niż Bazooka. Broń specjalna.

Magiczny Pocisk Patsy (Patsy's Magic Bullet) - broń kierowaną, potężny pocisk ciągnący za sobą smugę gwiazd. Ma największą siłę ognia z przedstawionych broni. Broń tajna.

Broń palna

Strzelba (Shotgun) - strzały oddaje się dwukrotnie. Po wystrzeleniu pierwszy raz, można zmienić ustawienie strzelby. Duża siła ognia. Broń zwykła.

Pistolet (Handgun) - sześć strzałów, efekt dość mierny. Rzadko używana broń zwykła.

Uzi - broń o wiele bardziej efektywna niż pistolet. Strzela szybką serią, powodując duże straty. Broń zwykła.

Minigun - najlepsza i najsilniejsza broń palna. Efektem jej działania są ogromne zniszczenia wśród wrogów (odbiera ponad 100 punktów energii) i w terenie. Broń specjalna.

Broń na krótkie dystanse

Ogniste Uderzenie (Fire Punch) - umożliwia zadanie ciosu kilku robakom stojącym blisko. Spisuje się najlepiej przy zrzucaniu wrogów do wody. Samo uderzenie nie daje zbyt dobrych efektów. Broń zwykła.

Smocza Kula (Dragon Ball) - daje możliwość kopnięcia oddalonego trochę przeciwnika. Siła ciosu oraz najlepsze zastosowanie podobnie jak w Ognistym Uderzeniu. Broń zwykła.

Kij Baseballowy (Baseball Bat) - daje trochę lepsze efekty niż dwa poprzednie typy broni. Idealny do zrzucania ze skał robaków stojących daleko od krawędzi (duża siła uderzenia). Broń zwykła.

Zepchnięcie (Prod) - delikatne popchnięcie robala stojącego na krawędzi. Trochę ryzykowne w użyciu, bowiem poza popchnięciem nie przynosi absolutnie żadnych innych efektów. Broń zwykła.

Broń wybuchająca

Dynamit - podstawowa broń do zabijania robaków stojących blisko siebie. Bardzo duża siła wybuchu, więc należy uważać przy jego podkładaniu. Broń zwykła.

Mina - do wysadzania konkretnych robaków najlepiej wykorzystywać ją dopiero, gdy brakuje dynamitu. Najlepsze zastosowanie to odgradzanie przeciwników od własnych jednostek, np. przy zmianie lokacji. Broń zwykła.

Waza z Epoki Ming (Ming Vase) - wybucha jeszcze silniej niż dynamit. Po pierwszej eksplozji rozpada się na kilka kawałków, które dodatkowo wybuchają, powodując ogromne zniszczenia. Używać tylko wtedy, gdy w okolicy nie ma własnych robaków. Broń specjalna.

Granat - podstawowa broń do rzucania. Można określić (w sekundach) czas, po jakim wybuchnie, oraz wysokość, na jaką odbije się od ziemi. Niewielka siła wybuchu, porównywalna do dawanej przez Bazookę. Broń zwykła.

Granat Rozpryskowy (Cluster Bomb) - odpowiednik zwykłego granatu. Rozpada się na kilka części, z których każda eksploduje z siłą trochę mniejszą niż granat. Broń zwykła.

Granat Bananowy (Banana Bomb) - broń zastępująca granat rozpryskowy. Działa na identycznej zasadzie, tylko elementami wybuchającymi są banany. Daje znacznie większą siłę wybuchu niż granat. Broń specjalna.

Naprowadzany Granat Rozpryskowy (Homing Cluster) - może być równie dobrze zakwalifikowany do broni artyleryjskiej. Po wybuchu zmienia się w kilka rakiet, zmierzających do wyznaczonego przez gracza celu. Jedna z najbardziej skutecznych broni w grze. Broń specjalna.

Owca (Sheep) - radośnie biegająca owieczka, którą w każdej chwili można detonować. Nieduża siła wybuchu (odpowiadająca mniej więcej wybuchowi granatu). Broń zwykła.

Super Banan - jedna z najpotężniejszych broni w Worms 2. Wymaga trzykrotnego naciśnięcia spacji - aby wyrzucić (przy okazji ustalając siłę), aby zdetonować po raz pierwszy (wtedy banan rozdziela się na kilka mniejszych) i aby zdetonować mniejsze banany. Broń specjalna.

Koktajl Mołotowa (Petrol Bomb) - bomba zapalająca, broń dość groźna. Po trafieniu w cel butelka rozbija się, wywołując niewielki pożar dookoła. W małym stopniu niszczy teren, za to robaki dostają znacznie mocniej. Broń zwykła.

Wściekłe Krowy (Mad Cows) - trzy muczące krowy, które wybuchają w zetknięciu z przeszkodą nie do przebycia albo po ręcznym zdetonowaniu przez gracza. Broń specjalna.

Stara Kobieta (Old Woman) - broń bardzo ciekawa i bardzo skuteczna. Ma postać idącej... babci, która po pięciu sekundach wybucha z ogromną siłą. Broń specjalna.

Armia Zbawienia (Salvation Army) - ruchomy odpowiednik Wazy z Epoki Ming. Poruszający się i grający na tamburynie pajacyk, którego gracz własnoręcznie detonuje. Po wybuchu pozostaje kilka tamburynów, które wybuchają oddzielnie, z dużą siłą. Broń tajna.

Sklonowana Owca (Cloned Sheep) - odpowiednik Wściekłych Krów, obsługiwany w identyczny sposób. Podobna siła wybuchu i skuteczność w zabijaniu robaków. Broń tajna.

Naloty

Zwykły Nalot (Air Strike) - dobrze znany z pierwszej części gry. Samoloty bombardują wyznaczone przez gracza pozycje. Można określić (kursorami) kierunek, z którego będą zrzucane pociski. Broń zwykła.

Zrzut Napalmu (Napalm Strike) - najlepszy w miejscach, gdzie robaki stoją na dość dużej przestrzeni. Wywołuje duże szkody, utrzymuje się bowiem na powierzchni ziemi przez kilka sekund, równomiernie przypiekając robaki. Broń zwykła.

Nalot Pocztowy (Postal Strike) - zrzut... wybuchających listów! Wybuchy są znacznie potężniejsze niż w nalocie zwykłym, jednak ... wiatr może znieść listy. Broń specjalna.

Nalot Kierowany (Homing Strike) - najlepszy na pojedyncze jednostki wroga. Po wskazaniu miejsca ataku, wysyłany jest na nie samolot z rakietami kierowanymi. Bardzo duża siła uderzenia. Broń specjalna.

Super Owca (Super Sheep) - owca-Superman. Po wypuszczeniu jej należy ponownie wcisnąć spację, a wtedy owca wzbije się w powietrze. Można swobodnie kierować jej lotem, aż do wyczerpania się paliwa lub trafienia w cel. Broń specjalna.

Dywanowa Bomba Mike'a (Mike's Carpet Bomb) - bardzo silna broń. Po nakierowaniu jej na cel spadają... dywany, odbijające się po kilka razy od podłoża, po czym wybuchające. Broń tajna.

Ośli Stempel (Concrete Donkey) - najdziwniejsza chyba broń w Worms 2. Ogromny stempel w kształcie osła, który przebija się na sam dół planszy, usuwając wszystko ze swojej drogi, po czym tonie. Totalna destrukcja. Broń tajna.

Wyposażenie specjalne

Kamikaze - ostateczność, jednak lepiej ją wykorzystać, niż zginąć z ręki wroga. Robak-kamikaze przebija się przez skały, uderzając w mijane robaki, po czym wybucha. Broń zwykła.

Palnik (Blow Torch) - urządzenie do przekopywania się przez skały pod różnymi kątami. Przydaje się przy konieczności szybkiej zmiany lokacji, szczególnie na planszach typu Cavern. Broń zwykła.

Młot Pneumatyczny (Pneumatic Drill) - podobnie jak Palnik, służy do przekopywania się przez teren, jednak... pionowo w dół. Znakomity sposób na uchronienie ostatniego ocalałego robaka przed pociskami wroga. Broń zwykła.

Most (Girder) - mostek budowany zwykle w celu przedostania się przez przeszkody terenowe. Średnio przydatny, wykorzystywany raczej w sytuacjach, kiedy nic innego nie pomoże. Broń zwykła.

Lina (Ninja Rope) - najlepsze narzędzie do przemieszczania się po planszy. Liny można używać kilka razy, jednak potrzebny jest trening, aby w miarę sprawnie się nią posługiwać. Broń zwykła.

Bungee - broń dobra w sytuacjach, gdy robal stoi na samej krawędzi - pomaga mu w miarę bezpiecznie zejść na niższy poziom. Dość niepewna w użyciu, łatwo popełnić błąd i skazać robaka na kąpiel w wodzie. Broń zwykła.

Spadochron (Parachute) - zabezpiecza przed upadkami z dużych wysokości. Należy wybrać go, po czym spokojnie zejść z urwiska (oczywiście, nie chroni przed wodą). Znosi go wiatr. Broń zwykła.

Teleport - najbezpieczniejszy sposób przemieszczania się robaków z miejsca na miejsce. Niestety, marnuje się wtedy cała kolejka ruchu; mniej uniwersalny np. od Liny. Broń zwykła.

Przeskoczenie Rundy (Skip Go) - oddanie własnego ruchu. Najlepiej nie stosować, niemal w każdej sytuacji można znaleźć jakieś wyjście. Broń zwykła.

Poddanie się (Surrender) - najgorsze z możliwych zakończenie rozgrywki. Przejaw braku umiejętności i tchórzostwa. Broń zwykła.

Bomba Atomowa - narzędzie służące przede wszystkim do... zrzucania do wody robaków stojących zbyt blisko krawędzi. Broń tajna.

YuYo

rozwiązania

Wersal 1685 (PC)

Epizod 1

Zaczynasz w Sypialni Królewskiej. Idź do Przedpokoju Bossano. Obejrzyj obraz nad kominkiem. W 3. wazie od lewej strony znajdziesz kluczyk nr 1. Zabierz go i idź do Pierwszego Przedpokoju. Stoi tam Le Brun, porozmawiaj z nim, opowie o kradzieży jego szkiców. Z Pierwszego Przedpokoju wyjdź lewymi drzwiami, znajdującymi się po przeciwnej stronie kominka. Trafisz do ciemnego pokoju. Odsłoń bordową kotarę, otwórz drugą szafę od lewej. Zabierz z szuflady pamflet ośmieszający sztukę, potem otwórz piątą szafę od lewej i z szuflady zabierz nożyczki. Wróć do Przedpokoju Bossano. Wejdź w drzwi po lewej stronie kominka. Nożyczkami otwórz stojącą w rogu szkatułę, wyjmij z niej papier. Popatrz na biurko. Papier ze szkatuły przytrzymaj nad świecą - pokaże się wskazówka. Teraz idź do Sypialni Królewskiej. Podejdź do odźwiernego. Powiedz, że Bontemps czeka na Twoją relację.

Epizod 2

Zaczynasz w Salonie Króla. Idź do Sypialni Królewskiej. Przy łożu stoi Bontemps - porozmawiaj z nim. Powie Ci, żebyś przekazał wiadomość markizie de Maintenon. Dojdziesz do niej przez Przedpokój Bossano, Pierwszy Przedpokój (wyjdź drzwiami po prawej stronie), Pokój Straży. Przed jej pokojem stoi odźwierny. Zostaw u niego wiadomość dla markizy, a potem pokaż mu pamflet na sztukę. Da Ci pamflet na rodzinę królewską. Idź do Sypialni Królewskiej. Pokaż Bontempsowi pamflet i wskazówkę otrzymaną w 1. Epizodzie. Bontemps powie Ci o kluczu, który znajdziesz w szafie obok niego. Weź też świecę. Wejdź do Przedpokoju Bossano. Otwórz szafki przy wejściu. W jednej z nich znajdziesz szkice Le Bruna. Idź do Salonu Króla. Daj szkice Ludwikowi Francuskiemu - pomoże Ci wybrać te należące do Le Bruna. Idź do Salonu Wojny i daj Le Brunowi jego szkice. Odda Ci jeden z nich. Połóż szkic na stoliku obok Le Bruna. Weź pędzel, zamocz go w żółtej farbie i użyj na szkicu. Otrzymasz drugą wskazówkę. Idź do Bontempsa (stoi w Galerii Zwierciadlanej przy wejściu do Salonu Wojny). Pokaż mu sfałszowany szkic ze wskazówką.

Epizod 3

Zaczynasz w Salonie Obfitości. Są tu drzwi do Gabinetu Cudów Króla. Możesz tam wejść, okazując pisemne zezwolenie od Bontempsa. Idź na Schody Ambasadorów. Stojący tam Szwajcar ma klucz do ukrytych drzwi w Salonie Apollina. Po krótkiej rozmowie odda Ci go. Idź do Salonu Apollina i wejdź w ukryte drzwi (po lewej stronie). Idąc korytarzem w lewo, dojdziesz do Galerii Muzyków. Obejrzyj nuty. Znajdziesz wyrwaną kartkę. Weź ją i pokaż nuty stojącemu dalej de Lully. Powie Ci, że kartka zawiera szyfr i poprosi, abyś udał się do Racina i wyjaśnił tekst „Idylli Pokoju". Racin znajduje się na schodach Ambasadorów.

W drodze do Racina otwórz prawy sekretarzyk (klucz nr 1), w dużej szufladzie znajdziesz klucz nr 2. Po drodze zabierz ze stołu bilardowego kij. Po wyjaśnieniu tekstu z Racinem wróć do Lully. Powiedz mu, co załatwiłeś. Lully znów wyśle Cię do Racina - powtórz operację. Otrzymasz w ten sposób rozszyfrowaną trzecią wskazówkę. Idź na Dziedziniec Królewski do Bontempsa. Pokaż mu nuty, poproś o zezwolenie na wejście do Gabinetu Cudów. Idź do Salonu Wojny, zabierz węgiel rysunkowy i papier. Idź do Salonu Obfitości i wręcz zezwolenie Szwajcarowi przy drzwiach. W Gabinecie Cudów znajdziesz stolik z szufladą, a w niej medaliony. Połóż na nich czysty papier i użyj węgla rysunkowego. Uzyskasz papier z wizerunkami medalionów.

Idź do Salonu Diany i daj go Filipowi Francuskiemu. Powie, że wszystkie oprócz jednego prezentują dynastię Bourbonów. Zaznaczy krzyżykiem medalion tego, który nie jest Bourbonem. Z tym papierem udaj się do Salonu Apollina, do markiza de Croissy. Pokaż mu papier z medalionami. Odpowie, że pomoże Ci, ale potrzebuje kilku dokumentów i lekkiego posiłku. Idź teraz do Salonu Obfitości i porozmawiaj z drugim Szwajcarem.

Epizod 4

Zaczynasz w Pokoju Straży. Idź na Schody Królowej, od stojącego tam Błękitnego Chłopca weź trochę jedzenia. Wyjdź na Dziedziniec Królewski i idź za bramę. Po prawej stronie bramy znajduje się wejście do Skrzydła Ministerialnego. Udaj się tam i wejdź w otwarte drzwi. Znajdziesz markiza de Croissy (miał obejrzeć papier z medalionami). Przekaż mu jedzenie, a on da Ci tłumaczenie medalionów (zostawi je na stole). Między książkami z prawej strony pokoju znajdziesz pamflet na rząd. Spójrz na biurko. Weź z kałamarza pióro i potraktuj nim kartkę leżącą po lewej stronie biurka. Pokaże się napis po łacinie. Przyjrzyj się pamfletowi na rodzinę królewską - na końcu jest szyfr, dzięki któremu odszyfrujesz z napisu po łacinie czwartą wskazówkę (ponumeruj litery). Idź do Bontempsa, pokaż mu pamflet na rząd i rozszyfrowaną wskazówkę. Pomoże Ci dostać się do gabinetu de Louvoisa w Skrzydle Ministerialnym (drzwi do tej pory zamknięte). Idź tam, weź lunetę, podejdź do biurka, z szuflady wyjmij notkę po francusku. Na kartce są wymienione trzy wydarzenia z historii Francji. Musisz poznać ich daty.

Pierwsza data - w pokoju straży rozmawiają książę Duras i Kondeusz; podsłuchaj ich i zapisz rok.

Druga i trzecia data - w Galerii Zwierciadlanej popatrz na sufit (są dwa obrazy, które można oglądać przez lunetę) i zapisz dwie kolejne daty.

Teraz wróć do pokoju de Louvoisa. W biblioteczce naprzeciw wejścia, w dolnej części jest szafka z sejfem. Ustaw zebrane daty w kolejności podanej w notatce. Z sejfu zabierz plany Vaubana. Idź do pokoju markiza de Croissy, na biurku leży trzeci plan. Połóż na nim dwa pozostałe (kolejność jest istotna, więc próbuj do skutku). Powinieneś uzyskać piątą wskazówkę. Idź do Pokoju Straży. Po drodze powinieneś dostać od markizy de Montespan następny pamflet (na religię). W Pokoju Straży pogadaj z Bontempsem i pokaż mu pamflet.

Epizod 5

Zaczynasz w Salonie Marsa. Idź do zakrystii. Dojdziesz tam, przechodząc przez: Salon Diany (lub Wenus), Schody Ambasadorów, przy wyjściu na dziedziniec w lewo, drzwi po prawej stronie kaplicy. Na wprost wejścia są małe szufladki. Zajrzyj do nich, weź klucz nr 3 i grawerunek. Przyjrzyj się podłodze, zabierz kawałek sznurka i idź do Salonu Diany. Na stole bilardowym leżą plany Wersalu. Obejrzyj je i przejdź do Salonu Wenus. Tam znajdziesz Bontempsa, który powie Ci, gdzie jest Salon Jowisza (z planów). Teraz wróć do zakrystii. W rogu stoi ojciec de La Chaize. Pokaż mu pamflet na religię. Powie Ci trzecie słowo pamfletu i wyśle do kardynała de Bouillon (stoi w Salonie Marsa). Powiedz kardynałowi, że przysłał Cię de La Chaize. Kardynał wypowie drugie słowo pamfletu i każe iść z powrotem do de La Chaize.

Wróć do zakrystii, pogadaj z de La Chaize, usłyszysz pierwsze słowo pamfletu. Daj mu pamflet na religię. Powinien uzupełnić puste miejsca. Idź do Bontempsa (w Salonie Wenus), pokaż mu pamflet, otrzymasz szóstą wskazówkę. Idź do Salonu Wojny. Szwajcar zniknął, weź sznur i użyj go w prawym dolnym rogu zasłony (powinna się odsłonić). Weź drabinę i przystaw ją do rusztowania po drugiej stronie pokoju. Wejdź na drabinę, znajdziesz się na rusztowaniu. Popatrz na kandelabr. Jest tam ukryty zwój papieru. Idź do Bontempsa, dostaniesz od niego klucz do attyki, skąd będziesz mógł opuścić kandelabr. Idź do Salonu Apollina, ukrytym wejściem (prawy róg pokoju), po schodach - znajdziesz wejście na attykę. Użyj klucza od Bontempsa. Po prawej stronie od wejścia jest pokój z zębatym kołem. Opuść kandelabr i idź do Salonu Wojny. Zabierz z kandelabru Memorandum. Pokaż Memorandum Bontempsowi, powinieneś dostać od niego 8 wypisanych sentencji.

Epizod 6

Zaczynasz w Oranżerii. Idź w lewo, później prosto do ostatniego kwietnika; znajdziesz grabki (do przeszukiwania drzewek pomarańczowych). Po lewej stronie Oranżerii jest wejście do Apteki, idź tam. Zabierz lekarstwo - jest po lewej stronie od wejścia. Wróć do Oranżerii. Po prawej stronie stoi Le Norte, powie Ci, gdzie jeszcze są drzewka pomarańczy. Wejdź do Labiryntu (wejście obok Le Norte'a). Krążąc po Labiryncie, spotkasz w altanie człowieka. Powie Ci, że pomieszczenia Labiryntu trzeba zwiedzać w określonej kolejności. Odejdź od niego i wróć po chwili. Będzie narzekał, że boli go brzuch. Daj mu lekarstwo. Odchodząc zostawi plan Labiryntu z kolejnością zwiedzania. Korzystając z Bajek (listy od Bontempsa), idź zgodnie z kolejnością zwiedzania. Gdy znajdziesz figurę, której nazwa występuje na liście otrzymanej od Bontempsa, obejrzyj bajkę przy figurze i używając Memorandum wypisz potrzebne Ci litery. Dla ułatwienia podaję kolejność odwiedzania potrzebnych figur:

1. kogut i diament,
2. kot i szczur,
3. smok i pilnik,
4. lis i żuraw,
5. jastrząb i małe ptaszki,
6. żaby i Jowisz,
7. mysz, kot i kogut,
8. kaczki i spaniel.

W efekcie otrzymasz zdanie potrzebne w Epizodzie 7. Teraz idź do wyjścia z Labiryntu. Stoi tam Bontemps - pogadaj z nim.

Epizod 7

W Epizodzie 7 masz niecałe 5 minut na rozwiązanie zagadki. Idź do Galerii Zwierciadlanej (przez Przedpokój Bossano). Czwarty klucz znajdziesz w pierwszym drzewku po lewej stronie (szukaj, używając grabek). Idź prosto przez Galerię i wejdź w drzwi po prawej stronie. Trafisz do ciemnego pokoju. Stąd zabierz knot ze świecy i idź do Przedpokoju Bossano. Odpal świecę od kominka i użyj na drzwiach koło kominka. Trafisz na attykę - idź w prawo, a gdy się zatrzymasz, zajrzyj w świetlik po prawej stronie. Znajdziesz bombę.

Użyj knota ze świecy, żeby ją zdjąć. Gdy już to zrobisz, użyj wszystkich kluczy po kolei od 1 do 4, potem popatrz na podświetloną tablicę. Rozbroisz bombę, wpisując hasło odczytane w labiryncie. Gdy to zrobisz, gra się skończy.
UWAGA: brak polskich liter, a w haśle na bombie jest pewien błąd, więc podaję, jakie hasło należy wpisać: „DOSKONALOUC NIE JEST DOMENA KROLOW".

Jacek Urbaniak

Need For Speed 2 Special Edition (PC)

Wstukaj:
tombstone - dodatkowy samochód,
bomber - dodatkowy samochód,
fzr2000 - dodatkowy SAMOCHÓD!
slip - wszystko zwalnia,
pioneer - turbo!
hollywood - dodatkowy tor.

Pacific General (PC)

Uruchom grę w trybie MS-DOS, wstukując w katalogu z Pacific General **pacgen /hondarules**. Gdy gra się uruchomi, na ekranie tytułowym po lewej stronie pojawi się edytor jednostek.

Pandemonium (PC)

Kody do poziomów:

1. OMAAEBIA	10. AHICBAJE
2. NAABEBAI	11. LOCACMGI
3. ENAIAKBI	12. KACACIIM
4. PEIAIBBA	13. OAIAIDLB
5. KFCACICE	14. ELIIAODC
6. AFICBAIM	15. OEIAIELJ
7. NGIAIBJJ	16. OGIAJEEB
8. EHIIAKAC	17. AHMCBCMD
9. NIIAIBKB	18. AJECBDEF

OTTOFIRE - gdy znajdziesz broń (Fire, Ice lub Shrink), dostajesz ją na zawsze.
VITAMINS - 31 żyć.
Następujące kody dają Ci 14 żyć, 8 serc, dostęp do wszystkich poziomów i broń:
AOIMFPIJ (Fire) AOMMHPIJ (Shrink)
AOEMDPIJ (Ice)

Panzer Dragoon (PC)

Wszystkie podane tu kody należy wstukiwać w menu, w którym ustawia się poziom trudności. Uwaga: które klawisze trzeba nacisnąć, zależy od ustawienia klawiatury - naciśnij F6, aby to sprawdzić.
Nieskończona ilość kontynuacji:
Góra, Zoom1, Prawo, Zoom2, Dół, Zoom3, Lewo, Zoom2, Góra, Zoom1
Wybór poziomu:
Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Zoom1, Zoom2, Zoom3
Nieśmiertelność:
Obrót w lewo, Obrót w lewo, Obrót w prawo, Obrót w prawo, Góra, Dół, Lewo, Prawo
Powinien pojawić się napis „Invincible Mode". Uwaga: „Obrót w lewo" nie jest tym samym co „Lewo" (ruch w lewo). Jeśli masz kłopoty, skonfiguruj klawiaturę tak, aby pod Q mieć obrót w lewo, a pod E - obrót w prawo i wstukaj: Q, Q, E, E, Góra, Dół, Lewo, Prawo.

POD (PC)

Wstukaj:
holigan - (nie „hooligan") - uszkadza wóz.
VALAY (w menu opcji) - możesz zmienić poziom trudności i uszkodzeń.
CRASH (w czasie wyścigu) - wyłącza zderzenia.
Map - pokazuje całą mapę.
LABEL - pokazuje nazwy pozostałych wozów.
RETRO - lusterko wsteczne.
Po wstukaniu Map i naciśnięciu F9 na mapie można zobaczyć wszystkie samochody wraz z numerami.
Garag - naprawa uszkodzeń.
HOULIGAN - niespodzianka!
W menu ustawień (szybkość wozu, hamulce itp.) wstukaj ROCKET. Wyjdź z tego menu i wejdź do niego ponownie - masz do rozdania 400 punktów zamiast 300.
W tym samym menu wstukaj DURAL - właśnie rozdałeś 400 punktów.

Take No Prisoners - wersja pełna (PC)

Juggernaut - God Mode.
Wraith - przechodzenie przez ściany.
Pozostałe kody - patrz Gambler 12/97.

Test Drive 4 (PC)

Wejdź do menu zapisu gry, wybierz 10. slot i wstukaj:
NOAICARS - wyłącza samochody sterowane przez komputer podczas gry w sieci.
STICKIER - samochody nie odrywają się od podłoża.
AARDVARK - wyłącza zderzenia.
ITSLATE - wyłącza efekty (tylko w wersji 3Dfx).
SRACLLA - wszystkie pojazdy.
LEVELLLA - wszystkie trasy.
SPAZZY - niespodzianka.
BANDW - tryb mono.
MIKTROUT - powiększa samochody.
MPALMER - zmniejsza samochody.
BIRDVIEW - widok z lotu ptaka.

Total Annihilation (PC)

Naciśnij **Enter** - możesz teraz wstukać następujące kody (działają tylko w trybie multiplayer i skirmish):
+CDSTART - odtwarza muzykę z CD.
+HALFSHOT - zmniejsza siłę ognia o połowę.
+IWIN - wygrywasz.
+NOENERGY - energia spada do 0.
+NOMETAL - zapas metalu spada do 0.
+NOSHAKE - wyłącza wstrząsy podczas eksplozji.
+ALT, +DOUBLESHOT, +NOWISEE , +RADAR - patrz Gambler 12/97.
+SWITCHALT - można przełączać się pomiędzy oddziałami, naciskając Alt-(cyfra).
+VIEWx - pokazuje zapasy gracza x.

Virus (PC)

Trzymając wciśnięty klawisz **Enter** na klawiaturze numerycznej naciśnij **P**, a potem **O**. Od tej pory:
F - uzupełnia paliwo.
L - życie.
C - włącza i wyłącza efekty.
N - restartuje grę.

Reakcje Redakcji

Po raz pierwszy (i, mam nadzieję, ostatni) spotykamy się na żółtych stronach. Myślę, że - pomimo tej nieoczekiwanej zmiany miejsc - poradziliście sobie z odnalezieniem Reakcji Redakcji, było nie było, najważniejszego działu w Gamblerze :). Wchodzimy w piękny rok 1998 i na początek podzielę się z Wami wieścią, która mnie samego wprowadziła w głębokie zdumienie. Otóż w połowie 1998 r. firmy komputerowe będą się wycofywać z produkcji procesorów słabszych niż P266, a standardem stanie się już Pentium II, najlepiej z zegarem co najmniej 300 MHz. Trzeba przyznać, że tempo zmian jest iście zabójcze. Tylko skąd na te wszystkie zmiany brać pieniądze? Dlatego, jeżeli zastanawiacie się nad kupnem nowego komputera, to lepiej pomyślcie dwa razy (albo i trzy), żebyście w lecie nie płakali.

W związku z felietonami Borka, byłego naczelnego byłego Top Secret, znowu w swoich listach pytacie: dlaczego TS upadł? Dlaczego redaktorzy TS pracują teraz w innych redakcjach? Postanowiłem spróbować zaspokoić Waszą ciekawość. Może już niedługo w dziale Publicystyka pojawi się artykuł na ten temat.

Przemoc raz jeszcze

Temat przemocy w grach komputerowych i jej negatywnego wpływu na młode umysły jest ostatnio bardzo popularny, szczególnie w kręgach uczonych socjologów i psychologów. Wszyscy oni zgodnym chórem orzekli, że komputerowa zabawa ma destrukcyjny wpływ. Przemoc była, jest i (niestety) będzie zawsze. Faktem jest, że ostatnio coraz bardziej się nasila. Lecz czy dobrze została określona tego przyczyna? Jeszcze kilka lat temu wywoływanie agresji u młodych ludzi zarzucano przemysłowi filmowemu. Obecnie większość oskarżycieli „przerzuciła się" na gry komputerowe. Wszyscy oni jednak jakoś dziwnie zapominają, że prawdziwa przemoc nie rodzi się przed ekranem telewizora czy komputera, lecz na ulicy. To tam można znaleźć źródło prawdziwej agresji - w ulicznych bandach, narkotykach, gangach. Osoba

biegająca z kijem baseballowym i katująca przechodniów to nie człowiek, który po dniu pracy czy nauki zasiada przed ekranem komputera, lecz taki, który większość czasu spędza na ulicy, z piwem, wśród członków swej bandy.

Pojawia się zatem pytanie, dlaczego tak liczna rzesza młodzieży wybiera taki właśnie styl życia? I tu żaden psycholog, aby nie skłamać, nie odpowie inaczej niż, że głównym źródłem takiego stanu rzeczy jest zła sytuacja w domu. I nie chodzi tylko o tak drastyczne przypadki, jak alkoholizm czy maltretowanie dziecka. Wystarczy zwykły brak czasu i zainteresowania dla dorastającego człowieka - młoda osoba szybko znajduje je u kolegów z ulicznego gangu. Dla takiego człowieka autorytetem wcale nie jest Steven Seagal z dużego ekranu czy Doom z ekranu komputera, lecz kumpel, który „miał odwagę" zepchnąć staruszkę ze schodów, aby ukraść jej 400 złotych emerytury.

Przemoc wirtulna nie jest więc prawdziwą przyczyną agresji, lecz rzeczywista przemoc spotykana na ulicach przez młodych ludzi, nie znajdujących zrozumienia we własnym domu. Jednak, o ileż łatwiej, zamiast zapomnieć na chwilę o ciężkim życiu i zająć się dorastającym w domu dzieckiem, zwalić całą winę na „propagujące przemoc" filmy oraz gry komputerowe.

Kitana

Nie wszyscy psychiatrzy czy psychologowie uważają, że komputerowa zabawa ma destrukcyjny wpływ na umysł młodego człowieka (patrz wywiad z dr Lubą Szawdyn w Gamblerze 11/97). Pod pozostałą częścią tego listu spokojnie mogę się podpisać.

Wzwód i wytrysk De Stroyera

Oczywiście, będzie o De Stroyerze. Że wrócił - bomba, że tak późno - porażka. Ale wrócił!!! Hurrraaaa!!! Niech żyje! Niech nam wita i nam truje. Moje pragnienie genialności prostackiego bluzgu przemieniającego się w wzwód poetycznej elokwencji [ho, ho - don Pedro] w wykonaniu De Stroyera dostarczyło mi niezapomnianych wrażeń głodowo-odwykowych, porównywalnych z tymi przeżywanymi przez narkomana w ciągu. Geniusz zła wraca! Klękajcie chamy i podziwiajcie wytrysk czystej, niezmąconej Twórczości, posmakujcie solidnie zasadzonej kupy Stworzenia. Uczestniczycie bowiem w Akcie, o czym będą śpiewać te dzieci naszych dzieci, które będą miały dzieci (jestem stanowczo za aborcją). De Stroyerze - twórz i Bóg z Tobą. Amen.

Kostas „CoSTa" Brzeziński

To tylko część listu od naszego stałego Czytelnika. Ciąg dalszy dotyczył m.in. porównań pierwszych numerów Gamblera z teraźniejszymi. A co do De Stroyera, to zajrzyjcie na stronę 68, do VARIA'tkowa. I mamy nadzieję, że jego teksty będą się ukazywać jak najczęściej. W końcu wszyscy wiemy, że facet ma niezły wzwód i wytrysk (wzwód elokwencji i wytrysk twórczości, oczywiście).

Czarni są fajni

Jestem zwykłym nastolatkiem (mam 17 lat, więc chyba łapię się na młodzież), mam kolegów, przyjaciół i dziewczynę, chętnie chodzę na dyskoteki, do kina czy na mecze. Tego, że jestem praktykującym katolikiem, chodzącym co niedziela (a nawet częściej) do kościoła nie uważam za jakieś dziwactwo czy nawet zboczenie - tak, jak podejrzewam, nazwałby to Kage (Gambler 10/97, list „Czarni atakują").

Piszę te słowa, gdyż moja cierpliwość - choć ogromna - wyczerpuje się, kiedy ktoś mówi, że Kościół wszędzie się wtrąca. Żałuję, że tak nie jest, gdyż tak powinno być. W końcu należę do tego Kościoła i chcę znać Jego pogląd na różne sprawy (również na gry komputerowe, mimo że sam jestem zapalonym graczem). Jezus, czyniąc świętego Piotra Swoim namiestnikiem, trzykrotnie mówi mu „Paś owce moje" (J21, 15-18), dlatego uważam, że Kościół ma nie tylko prawo, ale i obowiązek pouczać nas. Ten, kto tak naprawdę należy do tego Kościoła, posłucha i będzie stosował Jego rady w życiu. Tak, tak, są to tylko i wyłącznie rady, a nie rozkazy, jak to widzi Kage (i don Pedro również). Chcesz - słuchasz, nie chcesz - nie słuchasz.

Jeśli się mylę, to proszę don Pedra o podanie chociaż jednego przykładu, kiedy Kościół „wszedł mu z buciorami w życie". Kage, jak rozumiem z jego listu, odcina się od Kościoła. Jeżeli wie, co robi, to wszystko w porządku. Jego sprawa. Ale w takim razie to, co mówi ksiądz czy biskup, czy papież nie jest skierowane do niego, więc nie powinien się denerwować, że On mówi do mnie, bo ja chcę tego słuchać. Jeżeli Kage'owi nie podoba się to, co słyszy w Credo, to zamiast wymyślać głupoty i niepotrzebnie się denerwować, lepiej niech zmieni kanał. Przypadkowo oglądałem wtedy ten program (zazwyczaj nie oglądam telewizji) i z czystym sumieniem mogę napisać, że Kage wyolbrzymił całą sprawę. A o tym, jak gry działają na małe dzieci przekonuję się w każde wakacje, kiedy przyjeżdża mój brat cioteczny i po prostu nie mam życia we własnym domu. Czy myślicie, że dzieciak grający w Quake'a czy Carmaggedona nie będzie później nadal „grał" w piaskownicy? A to już z pewnością nie spodoba się jego kolegom. Poza tym protestuję przeciwko obraźliwym określeniom typu „ciołek" [Kage w swoim liście nazwał tak prowadzących program - don Pedro].

Przy okazji mam uwagę do Redakcji, bo o ile to, że takie brutalne słowa pisze czytelnik, od biedy mogę jeszcze zrozumieć, ale aby w podobny sposób odpowiadał redaktor? Panowie, trochę kultury, a przynajmniej dobrego smaku.

Jacek Niewęgłowski (JaN)

Cóż, przede wszystkim muszę się ustosunkować (co za słowo!) do części listu, która mówi o odpowiedzi, jakiej udzieliłem na list Kage'a. Otóż w odpowiedzi tej nie było ani jednego ostrzejszego słowa (oprócz sformułowania „wchodzenie z buciorami", które chyba nie jest aż tak straszne), a wręcz stwierdziłem: „mimo całej retoryki i niestrawnej formy przedstawiania argumentów - czasem będą mieli rację" i „wierzę, że pragną oni naszego dobra, a że ich argumenty i sposób myślenia nie przemawiają do młodych ludzi, to już inna historia". Być może należało dodać „do części młodych ludzi", gdyż, jak widać z listu Jacka, mając lat 17 można żyć w pełnej zgodzie z Kościołem. Co zresztą podziwiam i od kiedy Marek Citko opowiedział (zresztą też w TV) o sile swojej wiary, to polubiłem faceta, chociaż gra w Widzewie Łódź.

List Jacka, w zasadzie, wymagałby dłuższej i głębszej refleksji, ale postaram się odpowiedzieć jak najkrócej (najchętniej zresztą zobaczyłbym Twój list, Kage, w którym odpowiadasz na zarzuty). Otóż zawsze ceniłem zdanie fachowców. Jeżeli na temat gier komputerowych, karcianych czy fabularnych wypowiada się gość, który nie za bardzo wie, o co w tym wszystkim chodzi, to jego zdanie jest dla mnie bezwartościowe, kimkolwiek by był. Księża mogą być wyroczniami w sprawach teologii, ale nikt mi nie wmówi, że założenie sutanny czyni kogokolwiek specjalistą w każdej dziedzinie i daje mu prawo do zabierania głosu na każdy, dowolny temat. Bo ważne jest nie to, jaką pełnimy funkcję w życiu społecznym, tylko co mamy w głowach.

[Tu się wtrącę: autor listu imponuje mi rozwagą i mądrością. Z większością tez zgadzam się w zupełności. Gratuluję, panie Jacku! - Alx]

Wszystko, co macie

Drogi Gamblerku, proszę, abyście przysłali mi wszystko, co macie.

P.R.

Na początek postanowiliśmy wysłać Ci Alexa (zwrotów nie przyjmujemy). Ale ponieważ mieszkasz w Łodzi, przestraszyliśmy się o jego zdrowie i życie, więc zdecydowaliśmy się pozostawić go w Warszawie. Na razie trwa inwentaryzacja naszego majątku. Kiedy jej dokonamy, nie zapomnimy wysłać Ci wszystkiego, co mamy. [Jeśli ktoś z Szanownych Czytelników mieszka w miejscowości Zielona Trawka to niech napisze, przyślemy mu don Pedrosa - Alx].

Konsolom - nie!

Po przeczytaniu listu Janusza B. z numeru 10/97 [„PlayStation górą!" - don Pedro] omal nie pobiegłem do sklepu i nie kupiłem konsoli. Lecz na szczęście, w porę się połapałem. Janusz wymienia wspaniałe gierki na Sony PlayStation, zalety jednorazowego wydatku (nie trzeba dokupywać pamięci i innych głupot), zgoda. Lecz, ile jest na konsole przygodówek i strategii? Niewiele, jeden człowiek może je policzyć na palcach. Czy gościu ten widział Phantasmagorię 2, Gabriela Knighta 2, Zork Nemesis, KKND itd. na PSX? Wątpię, czy kiedykolwiek zobaczy. To jest właśnie ogromny minus.

Killer

PSX zdobyła rynek w nieprawdopodobnym stylu i tempie, ale faktycznie, nadal możemy czuć pewien niedosyt strategii i przygodówek. Wiadomo, że nie wszystkie gry mają szansę ukazać się na konsole, np. ze względu na rozbudowany interfejs użytkownika (nie mówiąc o brakach pamięci). Jednak mamy przykłady, że twórcy gier zmuszeni do zrobienia wersji konsolowej mogą wykonać produkt lepszy i wygodniejszy w obsłudze. Tak było np. z Warhammerem - sami jego autorzy twierdzą, że w wersji konsolowej jest dużo ciekawszy. Pamiętajmy, że PSX to wydatek zaledwie rzędu 600 złotych! Za dobry komputer musimy dać co najmniej pięć razy więcej. A oferta gier będzie z pewnością coraz bogatsza, chociaż rzeczywiście - na pojawienie się pewnych tytułów nie ma co liczyć.

Gamblerowi - nie!

Od czterech lat czytam Was i, niestety, numer 10/97 będzie chyba ostatnim numerem, który kupiłem. Staliście się (od chyba trzech miesięcy) nietolerancyjni i według Was jedynym komputerem na świecie jest wyłącznie PC. Innych nie ma, nie istnieją i tu nasuwa się propozycja, abyście zmienili nazwę na Gambler: Miesięcznik PC Szulerów, wtedy będzie wiadomo, dla kogo pismo jest przeznaczone.

Zbigniew Tolwejsz

Nietrudno chyba zauważyć, że Gambler sporo miejsca poświęca konsolom. Znajdziecie tu artykuły dotyczące PSX, Saturna i Nintendo 64. Do niedawna można było przeczytać o Amidze. Dział amigowy został zawieszony m.in. z powodu presji, jaką wywierali na naszą redakcję Czytelnicy żądający zlikwidowania stron amigowych. Amiga, pomimo pojawiających się (choć już niezwykle rzadko) głosów w jej obronie, jest komputerem, którego czas minął. Gambler będzie zajmował się głównie PC, ale nie zapomnimy o konsolach (przynajmniej, póki żyją YuYo i ZooltaR).

Niech żyje Zło!

[Poniższy list nawiązuje do listu z numeru 11/97 „Zabijcie Rebeliantów, zabijcie ich wszystkich" Michała Orsicza - don Pedro.]

Wreszcie poparcie dla złych. Ciemny Mistrzu Orsiczu! Niech wszyscy dobrzy się schowają! Niedługo wszyscy nasi utworzą jedną partię. Proponuję nazwę PPDPZCh (trochę długa), czyli Partia Pomocy Dla Poszkodowanych Złych Charakterów. Niech nasze siły zgniotą przebrzydłych ludzi, elfy, wstrętnych rebeliantów, Skywalkera, krasnoludki, św. Mikołaja, królika wielkanocnego, aliantów, Stavrosa, generała von Estlinga, GDI itd. Niech żyje Imperium, NOD, Rosjanie, czołg Mamut, orki, skaveni, po prostu wszyscy. Aha, byłbym zapomniał. ZooltaR, strzeż się! W końcu i ciebie dosięgną łapy naszych. Hail Orsicz!

P. Hunter

Wykorzystamy Dobrą Wróżkę, Kota w Butach puścimy w skarpetkach, elfom obetniemy uszy, hobbitom ogolimy stopy, głupiemu Jasiowi zrobimy lobotomię. Do boju, dzieci spaczenia!

Niech żyje Gambler!

Jestem Waszym czytelnikiem od dwóch lat. Od tego czasu w Gamblerze zaszło wiele zmian. Długo żyję na tym świecie (aż 16 lat), ale tak dobrego pisma komputerowego jak wasze to jeszcze nie widziałem. Jesteście po prostu Super, Hiper, Ekstraodlotowym zespołem. Co tu dużo mówić, konkurencja jest w tyle o jakieś 20 000 000 kilometrów. Koledzy przynoszą inne czasopisma komputerowe, ale one nie umywają się wam nawet do stóp [czytelnik chciał pewnie napisać, że nie umywają się do naszej gazety, a ci, co je robią, nie sięgają nam nawet do pięt i nie są godni myć naszych stóp - przyp. red.] (odpowiadam im nie, nie!, kręcąc głową). Na koniec chciałbym poruszyć temat, który przewija się w waszym piśmie od dawien dawna, a chodzi tu o Mangę (blee!) i Anime (tfu!). Gambler powinien być czasopismem komputerowym, a nie beznadziejną gazetą, w której widać tylko duże oczy i długie nogi (do tego krzywe!).

Manga - won, Anime - won. Gambler to komputerowych gier dom!

Marek K.

Gambler to jest potęga, Gambler najlepszy jest, Gambler to jest potęga, Gambler eMEeS. Też mi się ładnie zrymowało, prawda? Chociaż jakbym skądś to znał.

Czas na zrzutę

Nie mam komputera. Ciekawy gość, nie? Nie ma komputera, a kupuje prawie wszystkie tytuły o grach komputerowych. Dzieje się tak, bo aż raz na dwa, trzy tygodnie mam okazję wpaść do któregoś kumpla i pogierccować dwie, trzy godziny. Śmieszne? Ani trochę. Komputera nie posiadam, bo mnie nie stać. Zarabiam niecałe 600 złotych i muszę z tego wyżywić siebie, dwuletniego synka i żonę. W bardziej cywilizowanym kraju w rodzinie, w której pracuje jeden członek (tylko bez skojarzeń, jestem magazynierem w hurtowni), nie trzeba martwić się o pieniądze. Polska jeszcze nie osiągnęła niestety takiego poziomu. Miałem A1200, ale musiałem ją sprzedać, żeby kupić kilka rzeczy na ślub. Ekstra, prawda? A teraz część skierowana do tych wszystkich, którzy pieprzą, że gracze to jedna, wielka rodzina. Jeżeli naprawdę tak uważacie, wy wierni czytelnicy Gamblera, to przyślijcie mi po 2 złote, a już sobie kupię odpowiedni sprzęt.

Madman

Gdyby to było takie proste! Czy dla kogokolwiek w Polsce miałaby znaczenie dziura w budżecie wynosząca 50 groszy? Z całą pewnością nie. Więc, gdyby każdy pracujący Polak wysyłał mi te 50 groszy co miesiąc (liczmy dla ułatwienia 20 milionów osób), to miałbym 100 miliardów starych złotych miesięcznie! Czy komuś z tego powodu by ubyło? Nie. A czy ja miałbym niezłe życie? Miałbym. I wierz mi, że wtedy na pewno mógłbym sprezentować Ci najlepszy komputer osobisty na świecie. I regularny upgrade.

Reklamy, reklamy, reklamy

Jestem Waszym czytelnikiem od 2,5 roku. Przez ten czas Wasze pismo z mało znanego stało się pismem wiodącym na rynku. Zawsze szanowałem Was za to, że nie dawaliście się ponieść szalejącym trendom. Między innymi, gdy w innych pismach na co czwartej stronie migały reklamy, Wasz miesięcznik był od nich wolny. I właśnie o reklamach traktuje mój list. Ostatnio stało się to, czego się obawiałem. Liczba reklam rośnie w zastraszającym tempie. Oto zestawienie reklam w Gamblerze: [tu autor podał tabelkę obrazującą wzrost liczby reklam w poszczególnych numerach - don Pedro]. Wszyscy wiedzą, że liczby nie kłamią. Niestety, Gambler ma, co prawda, 100 stron, ale prawie 20% tego to reklamy. Rozumiem, że takie są prawa rynku, ale jeśli będę chciał obejrzeć 20 stron reklam, to wezmę jedną z bezpłatnych gazetek [czyli co?! - don Pedro]. Chciałbym też zauważyć, że regularnie maleje liczba i długość dużych opisów. Mam nadzieję, że coś z tym zrobicie. A tak w ogóle, to jest w porządku. Z niecierpliwością (kupując kolejne numery) będę czekał na poprawę sytuacji.

Krytyk

Pozyskiwanie reklam jest jednym z podstawowych zadań każdego medium (a właściwie jego wydawcy) - pisma, stacji telewizyjnej czy radiowej. No, chyba że wydaje się tygodnik Fakty czy Wiadomości Kulturalne i dostało się na prowadzenie działalności ciężkie miliardy z budżetu państwa. My nie mamy dobrych wujków, a musimy z czegoś żyć. Poza tym, od liczby stron reklamowych zależy objętość Gamblera. Jeżeli więc zdobędziemy jeszcze więcej, to Gambler niedługo będzie grubszy i grubszy... (co chyba wszystkim, oprócz konkurencji, powinno się spodobać).

Zajrzałem do kilku pism zachodnich i zadałem sobie trud policzenia kolumn reklamowych. A oto wyniki (liczba stron reklamowych/liczba wszystkich stron): Strategy Plus nr 6/97: 82/140, PC Gamer nr 6/97 (wersja amerykańska): 124/220, PC Zone nr 6/97: 58/148, PSX nr 6/97: 20/84. Jak widać, współczynnik reklama/tekst jest w tych pismach o wiele wyższy niż w Polsce (za wyjątkiem PSX, gdzie jest zbliżony). Zresztą, gdy kupuję amerykańskie czy angielskie pisma, to na początku zawsze najpierw przeglądam reklamy, a dopiero potem zabieram się za czytanie konkretnych artykułów. Przecież liczba reklam jest jedną z tych rzeczy, które świadczą o popularności pisma na rynku. O zaufaniu reklamodawców, którzy wiedzą, że pismo czyta mnóstwo osób, a to znaczy, że zauważą reklamę.

Kret w bamboszach

Jedynym dla was ratunkiem jest całkowita zmiana stylu pisma. Początek już jest: wróciło VARIA'tkowo, teraz powinna wrócić Galeria itd. Bez tego zginiecie jak kret, któremu założono bambosze, co by nie mógł tupać. Wasze pismo przestaje być pismem elektronicznych szulerów. Stajecie się pismem graczy!

W czym tkwi problem? Ano w tym, że typowy elektroniczny szuler - oprócz grania - elektronicznie szuleruje ;>. Bo cała dusza waszego pisma tkwi w bajerzastych opisach, świetnych felietonach (aktualnie tylko archiwalnych) i w tematach numeru. W tych ostatnio zauważam pewien zastój. Poza tym mam pytanie: KTO DO JASNEJ CHOLERY ZLIKWIDOWAŁ KOMIKS NA OKŁADCE?!?!?! Ten komiks to był chyba jeden z waszych lepszych pomysłów. Gambler przestaje być konkurencyjny. To tyle, mam nadzieję, że się poprawicie.

HooDerLak

Nie chcemy bamboszy! Chcemy tupać! A komiks został zlikwidowany z kilku ważnych powodów. Po pierwsze – niełatwo wymyślić coś śmiesznego co miesiąc, opierając się tylko na screenach z jednej gry. Po drugie – co miesiąc odbywały się polowania na potencjalnego autora komiksu, automatycznie winnego opóźnienia, po czym niewinni dostawali w d..., a winni podwyżkę. Taka sytuacja na dłuższą metę była denerwująca.

Trzy Prima

Co powinni zrobić redaktorzy Gamblera, aby czytelnicy rośli w siłę i czytało im się przyjemniej?

Po Pierwsze Primo - wszelkimi sposobami, wliczając w to kij, marchewkę, przekupstwo, bicze wodne, rwanie paznokci oraz wykupienie biletu powrotnego w miejsce, w które ludzie chodzą Po Rozum Do Głowy, zmusić Randalla (z Hopkirkiem) i De Stroyera do chwycenia za pióro. Lub klawiaturę. Lub jedno i drugie - do wyboru.

Po Drugie Primo - za pomocą ww. metod, ewentualnie jeszcze łagodnej perswazji, zmusić (poprosić? namówić?) p. Piotra Kakieta, by do każdego numeru Gamblera raczył dorzucić chociaż jeden, dwa rysunki. Takie, jakie były w Komputerze. Zakładając oczywiście, że jest to ten sam Piotr Kakiet...

Po Trzecie Primo - odrobina chaosu, a nawet Chaosu jeszcze nikomu nie zaszkodziła. Jak będę czuł potrzebę poczytania czegoś napisanego z pedanterią i sterylnym brakiem fantazji, to wezmę encyklopedię.

Sławek

Po Pierwsze Primo: na zapomnianym przez redakcję Gamblera Randallu poznał się telewizyjny magazyn Escape i tam będą się ukazywać jego felietony (być może, gdy czytacie te słowa, już się ukazują). De Stroyer został zaproszony do współpracy i co pewien czas prezentujemy jego twórczość na łamach.

Po Drugie Primo: Gambler-Kakiet, to ten sam facet, co Komputer-Kakiet. Jego rysunki ukazują się czasem w Gamblerze, choć niestety rzadko.

Po Trzecie Primo: wszyscy jesteśmy dziećmi spaczenia (kto nie wie, co to spaczeń, niech przeczyta Warhammera), ale są pewne granice. Pismo jest do czytania, a nie obracania na wszystkie strony i szukania, gdzie zaczyna się artykuł (a jak to wpieniało autorów tychże artykułów!).

W tym miesiącu nagrodę za List Miesiąca zdecydowałem się przyznać Kitanie za mądry i ciekawy list „Przemoc raz jeszcze". Mam też nadzieję, że Jacek Niewęglowski napisze jeszcze do nas nie raz. Nagrodą dla Kitany jest gra Clash ufundowana przez Optimus S.A.

don Pedro z Krainy Dryfujących Diamentów

ŚWIĄTECZNA OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS . . .

Prenumerata o 40% taniej

PCkurier - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.

ENTER - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc wersja z krążkiem CD-ROM zawierającym poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.

GAMBLER - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych i konsolowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają recenzje produktów przeznaczonych na Amigę i konsole Sony, Playstation, Sega Saturn i Nintendo 64; co miesiąc wydawana jest wersja z płytą CD zawierającą najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y oraz programy użytkowe.

CADCAM FORUM - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAMforum złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych, leżących w kręgu zainteresowań czasopisma.

TELECOMforum - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki; Przedstawia problemy związane z funkcjonującymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej;

NETforum - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

Wszystkim Czytelnikom

życzymy

WESOŁYCH ŚWIĄT!

Pokwitowanie dla wpłacającego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Odcinek dla poczty / banku

Odcinek dla banku

ZŁ . . . . . GR . . . . .

słownie . . . . . .

. . . . . Wpłacający

. . . . . Adres Wpłacającego

. . . . . Odbiorca Prenumeraty

. . . . . Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: **PKO BP IX O/Warszawa**

Nr r-ku: **10201097-318121-270-1-111**

stempel

. . . . . podpis przyjmującego

Pobrano opłatę

zł . . . . .

ŚWIĄTECZNA OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS

Prenumerata o 40% taniej

Dajemy Ci gwarancję:

- **Regularnej i terminowej dostawy** każdego zamówionego i opłaconego numeru
- **Doręczenia czasopisma** pod wskazany adres
- **Stabilności ceny** dokonanej przedpłaty
- **Pokrycia kosztów wysyłki**

Zasady prenumeraty

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

Szczegółowych informacji udziela Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax (0-22) 415121, 410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — I-sza pren. wstaw X

Kupon ważny do 31.01.98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	
PCkurier		13 wydań 24 zł 26 wydań 47 zł		
ENTER		12 wydań 30 zł		
ENTER CD		12 wydań 72 zł		
GAMBLER		12 wydań 28 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 72 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 32 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 32 zł		
NET FORUM		12 wydań 32 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — I-sza pren. wstaw X

Kupon ważny do 31.01.98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	
PCkurier		13 wydań 24 zł 26 wydań 47 zł		
ENTER		12 wydań 30 zł		
ENTER CD		12 wydań 72 zł		
GAMBLER		12 wydań 28 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 72 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 32 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 32 zł		
NET FORUM		12 wydań 32 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — I-sza pren. wstaw X

Kupon ważny do 31.01.98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	
PCkurier		13 wydań 24 zł 26 wydań 47 zł		
ENTER		12 wydań 30 zł		
ENTER CD		12 wydań 72 zł		
GAMBLER		12 wydań 28 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 72 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 32 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 32 zł		
NET FORUM		12 wydań 32 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — I-sza pren. wstaw X

Kupon ważny do 31.01.98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	
PCkurier		13 wydań 24 zł 26 wydań 47 zł		
ENTER		12 wydań 30 zł		
ENTER CD		12 wydań 72 zł		
GAMBLER		12 wydań 28 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 72 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 32 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 32 zł		
NET FORUM		12 wydań 32 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Dystrybutorzy gier z numeru 1/98

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Lylat Wars (N64) + Rumble Pak – bd
War Gods (N64) – bd

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Incubation – 155 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel. (0-22) 630 29 73
Multi Racing Championship (N64) – 299 zł
Duke Nukem 3D (Saturn) – 239 zł

Edgard Multimedia
02-685 Warszawa
ul. O. Langego 8/21
tel. (022) 857 44 32, 0601 33 18 50
Profesor Henry, Słownictwo – 79 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Jedi Knight – 205 zł
Lands of Lore 2 – 179 zł
Shadows of the Empire – 205 zł
Sid Meier's Gettysburg! – 160 zł
Worms 2 – bd

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
International Rally Championship – 145 zł
Total Annihilation – 155 zł

Media Soft
00-576 Warszawa
Marszałkowska 28
tel. (022) 628 52 69
Kurushi (PSX) – 195 zł
War Gods (PSX) – 195 zł

Microsoft Polska
ul. Grzybowska 80/82
Warszawa
tel. (0-22) 651 54 05
Microsoft Flight Simulator '98 – 244 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Take No Prisoners – 155 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Dark Reign – 159 zł
Imperialism – 139 zł
LEGO Island – 139 zł

Optimus Nexus
80-336 Gdańsk – Oliwa
ul. Bobrowa 12
tel. (058) 559 85 94
Encyklopedia świata: Ameryka Południowa – bd

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Polanki 124
tel. (058) 552 66 90
Multimedialny świat Jana Brzechwy – 149 zł
(129 zł w promocji przedświątecznej)

bd – brak danych

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu ..... Strona
Dark Reign	Recenzja ..... str. 19
Duke Nukem 3D	Saturn ..... str. 76
Encyklopedia świata:	
Ameryka Południowa	Recenzja ..... str. 27
Imperializm	Opis ..... str. 90
Incubation	Opis ..... str. 86
International Rally Championship	Recenzja ..... str. 20
Jedi Knight	Opis ..... str. 82
Kurushi	PSX ..... str. 72
Lands of Lore 2	Recenzja ..... str. 16
LEGO Island	Recenzja ..... str. 24
Lylat Wars	Nintendo 64 ..... str. 78
Microsoft Flight Simulator '98	Recenzja ..... str. 21
Multi Racing Championship	Nintendo 64 ..... str. 80
Multimedialny świat Jana Brzechwy	Recenzja ..... str. 26
Profesor Henry, Słownictwo	Recenzja ..... str. 26
Shadows of the Empire	Recenzja ..... str. 22
Sid Meier's Gettysburg!	Recenzja ..... str. 25
Take No Prisoners	Recenzja ..... str. 23
Tecmo's Deception	PSX ..... str. 74
Total Annihilation	Recenzja ..... str. 18
War Gods	PSX ..... str. 73
War Gods	Nintendo 64 ..... str. 80
Wersal 1685	str. 53
Worms 2	Opis ..... str. 94
	Rozwiązanie ..... str. 52



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 5/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



- Przyślij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS
  7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup Gamblera CD 5/97 za 7 zł – 2,99 zł taniej niż w kiosku!

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111
przesłać do sekcji sprzedaży.
Cena numeru 3/96 – 3 zł,
cena numerów 4/96 – 7/97 – 3 zł 30 gr,
cena następnych – 3 zł 90 gr.
Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

.....

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

.....

.....

.....

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

KUPON WAŻNY DO 31 stycznia '98

hardware GAMBLER

Karty graficzne 3D

Pogromca Voodoo!

Gry komputerowe mają coraz większe wymagania sprzętowe. Dzisiejsze tytuły, aby jako tako działały, musimy uruchamiać na komputerach z procesorem Pentium 200, 32 MB RAM oraz akceleratorem 3D z chipsetem Voodoo...

Zaraz, zaraz! Ale czy na pewno Voodoo? Sytuacja wcale nie jest tak jednoznaczna. Pojawił się bowiem pierwszy prawdziwy pogromca układów firmy 3Dfx – chip **Riva 128** firmy **nVidia**.

nVidia ma jeszcze niewiele osiągnięć na swoim koncie. Jest producentem jednego z pierwszych układów dopalających grafikę przestrzenną – nV1. Chip ten został zastosowany dwa lata temu, m.in. w karcie Diamond Edge.

Druga kość nVidii została ochrzczona jako Riva. Jest to skrót od: **Realtime Interactive Video and Animation**, czyli dosłownie „Interaktywne Wideo i Animacja w Czasie Rzeczywistym".

Nowa kość nVidii to akcelerator zarówno grafiki przestrzennej (3D), jak i płaskiej (2D) – w przeciwieństwie do Voodoo, który zajmuje się tylko grafiką trójwymiarową.

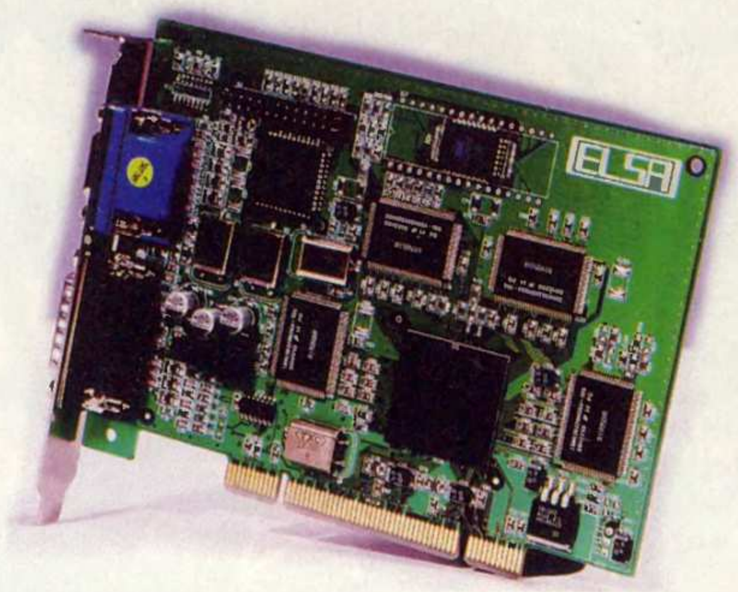
Riva jest układem 128-bitowym; zbudowana jest z 3,5 mln tranzystorów (jak procesor Pentium!) i ma moc 5 GFlops. Oprócz tego, że pełni rolę kontrolera VGA, szybszego np. od Tsenga ET-6000 czy Matroxa Mystique, ma również zintegrowany akcelerator grafiki trójwymiarowej!

Riva oferuje standardowy już zestaw funkcji 3D, czyli: nakładanie tekstur, korekcja perspektywy, dwu- i trzyliniowe filtrowanie tekstur z LOD–MIP–mappingiem, efekty atmosferyczne (mgła, dym), cieniowanie metodą Gourauda itd. Kość przy usuwaniu obiektów zasłoniętych innymi pomaga sobie 16-bitowym buforem Z.

Innowacją w Rivie jest fakt, że tekstury może przechowywać w pamięci głównej komputera. Jeśli więc nie wystarczy miejsca na karcie graficznej, dane ładowane są do naszego głównego RAM i stamtąd pobierane podczas gry. Oznacza to praktycznie nielimitowaną wielkość tekstur i koniec problemów, z którymi borykają się posiadacze czteromegowych Voodoo (na marginesie: zaczynają się pojawiać sześciomegowe Voodoo, np. miro HiScore 3D czy Canopus Pure 3D). Oznacza to też, że pamięć ramki (frame buffer) na karcie z chipsetem Riva wynosi 4 MB, a nie jak na Voodoo 2 MB (nawet te sześciomegowe mają dwumegowy bufor ramki i czteromegowy bufor tekstur). Zalety są oczywiste – wyższa rozdzielczość w trybie 3D. Dla Rivy wynosi ona maksymalnie 1024×768 z Z-buforem. Pełnię swoich możliwości 3D chip Voodoo oferuje jedynie w trybie 640×480.

Obecnie dostępne są cztery karty wykonane na bazie kości nVidia: STB Velocity 128, Diamond Viper V330, Elsa Victory Erazor oraz Canopus Total3D V128. W tej chwili wszystkie powinny być już dostępne w Polsce, jednak ja miałem do czynienia tylko z kartami firm STB oraz Elsa, przy czym ciekawsza wydaje mi się ta druga.

Victory Erazor to jeszcze ciepły produkt niemieckiego producenta kart graficznych, firmy **Elsa**. Victory to rodzina kart przeznaczonych dla graczy – niektórzy zapewne pamiętają Victory 3D, czyli akcelerator z chipem ViRGE. Co odróżnia Victory Erazor od kart STB Velocity 128 oraz Diamond Viper V330? Wyjście i wejście wideo. Dzięki wyjściu możemy podłączyć do Erazora telewizor, zwiększamy wtedy swoje wrażenia wizualne. Z kolei do wejścia wideo możemy podczepić magnetowid czy telewizor i nagrać własny filmik AVI czy złapać pojedyncze klatki wideoklipu.



Erazor to znakomity akcelerator środowisk GUI (Graphical User Interface), czyli Windows i wszystkich systemów im podobnych. Karta ma na pokładzie 4 MB szybkiej pamięci SGRAM (transfer 1,6 GB na sekundę!). Chip Riva ma zintegrowany układ RAMDAC 230 MHz, co pozwala karcie Elsy osiągnąć maksymalną rozdzielczość 1600×1200 przy 65 tys. kolorów i bardzo ergonomicznym odświeżaniu 85 Hz (niewiele monitorów to wytrzyma) lub pokazać 16,7 mln kolorów przy odświeżaniu 120 Hz (!) w rozdzielczości 1152×864. Osiągami w Windows Erazor bije większość innych kart graficznych.

Imponująca jest też prędkość karty w trybie trójwymiarowym – w PC Player Direct3D Benchmark Erazor renderował grafikę z prędkością 18,2 fps (klatek na sekundę); dla porównania Voodoo robił to z szybkością 15,7 fps; Mystique 220 – 8 fps, zaś ViRGE – zaledwie 7 fps. Tunnel w trybie pełnoekranowym wykazał 107,52 fps na Erazorze, zaś „tylko" 60,60 fps na Voodoo.

Erazor góruje nad Voodoo również pod tym względem, że aplikacje 3D (w tym gry) przyspiesza także w okienku – da się go zatem wykorzystać np. w przeglądarkach VRML, które będą tworzyły swoje okna w Internet Explorerze.

Riva to kość dedykowana dla Windows 95, dlatego nie wspomaga gier 3D w DOS. Swoje możliwości pokazuje dopiero w Windows, w grach wykorzystujących Direct3D. Obecnie prawie każda gra 3D korzysta z tego standardu, nie ma więc obawy, że nowe produkcje nie będą działały na Erazorze. Bez problemu udało mi się uruchomić z akceleracją (i filtrowaniem tekstur) takie gry, jak HellBender, Shadows of the Empire czy MotoRacer. Po prostych zabiegach, za pomocą programiku D3D Wrapper, na Rivie można też odpalić GLQuake'a czy GLHexena 2!

Elsa dodaje do Victory Erazora sterowniki dla wszystkich dominujących systemów operacyjnych (z Win95 i WinNT4 na czele), odgrywarkę MPEG oraz krążek z demkami gier: **Incoming** (zanosi się, że będzie to hit 1998 r.), **MotoRacer**, **X**, **Shadows of The Empire**, **Terracide** i kilkoma innymi.

PiŁA (pila@pol.pl)

Kartę do testów dostarczyła firma: **Servodata Elektronik**, 20-718 Lublin, ul. Kraśnicka 35, tel./fax (0-81) 525 43 19. Cena detaliczna – ok. 700 zł + VAT.



Gra Incoming z Rage Software. W trakcie Gambleriady prezentowaliśmy rolling demo tej gry na komputerze wyposażonym w kartę Victory Erazor, wykorzystującą kość Riva. Efekt – wszystkim opadały szczęki...

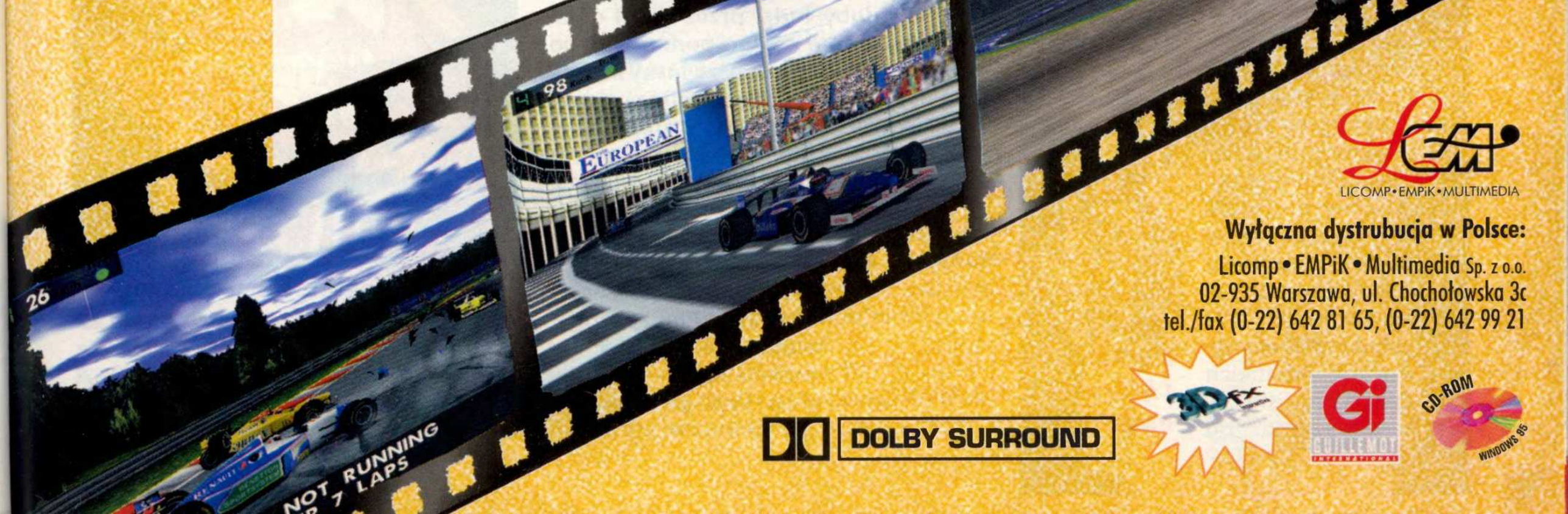
Ubi Soft przedstawia ...

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

CJA SYMULACJA

F1 Racing SIMULATION





FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrubucja w Polsce:

Licomp • EMPiK • Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

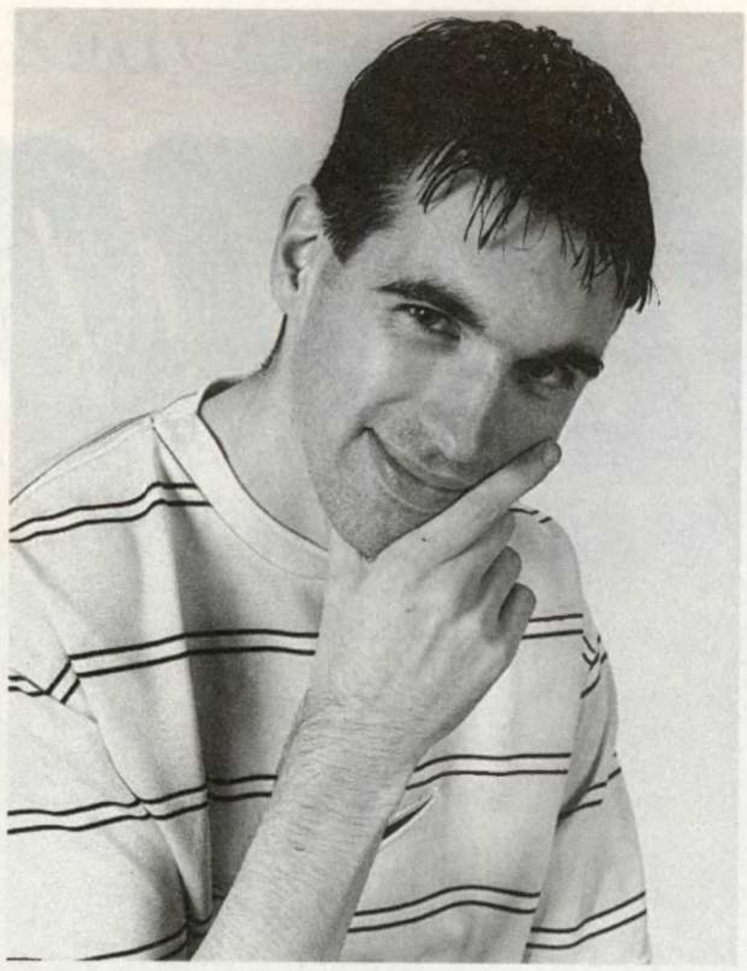
DOLBY SURROUND

3Dfx

Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL

CD-ROM WINDOWS 95

Robaczywe szaleństwo



Andy Davidson specjalnie dla Gamblera

Andy Davidson to w tej chwili jeden z najpopularniejszych twórców gier komputerowych, wymieniany obok takich sław, jak Sid Meier czy John Romero. Zasłynął w branży jako autor jednego z największych hitów roku 1995, gry Worms. Teraz pojawiła się kontynuacja przeboju – Worms 2. Chociaż promocja nowego produktu pochłania Andy'emu mnóstwo czasu, udało nam się przeprowadzić z nim wywiad.



Zaczniemy oczywiście od Twojego największego hitu, czyli Worms. Skąd wziął się pomysł na tę grę? Gdy zaczynałeś ją pisać, czy miałeś już gotowy projekt i bohaterów, czy też wszystko rodziło się spontanicznie, w trakcie tworzenia?

– Worms powstały jako gra, w którą ja i moi przyjaciele mogliśmy się bawić, zamiast w tym samym czasie pracować! Na początku była to prosta zabawa „w czołgi", ale szybko nam się znudziła. Gdy powstało więcej interesujących pomysłów, postanowiłem napisać grę zupełnie od początku. Zdecydowałem się na umieszczenie w niej robaków, ponieważ żołnierze i czołgi stały się już zbyt pospolite, a w 1993 robaki były jedynymi stworzeniami, jakich nie spotykało się w grach. Napisana od nowa gra narodziła się w sierpniu 1993 r. pod nazwą Total Wormage.

Ile osób pracowało nad grą Worms?

– Zanim zaprezentowałem grę firmie Team 17 we wrześniu 1994 r., tworzyłem ją sam. Trzy osoby pracowały nad konwersjami Worms z Amigi na inne platformy; Rico Holmes stworzył nowe tła, a Bjorn Lynne pracował nad ścieżką dźwiękową. Wersje amigowe dalej pisałem sam.

Czy łatwo było znaleźć wydawcę?

– Aby Total Wormage zostało zauważone, wystartowałem w konkursie zorganizowanym przez Amiga Format. Nikt jednak nie zwrócił na grę szczególnej uwagi – prawdopodobnie wydawała się zbyt dziwaczna. W końcu zdecydowałem się pojechać na targi ECTS we wrześniu 1994 r. i tam poszukać wydawcy. Team 17, wówczas główny wydawca gier dla Amigi, to pierwsza firma, której pokazałem Total Wormage. Po pięciu minutach prezentacji usłyszałem pytanie: „Czy chcesz tę grę wydać?".

Żeby gra Total Wormage została zauważona, wystartowałem w konkursie zorganizowanym przez Amiga Format. Nikt jednak nie zwrócił na grę szczególnej uwagi – prawdopodobnie wydawała się zbyt dziwaczna.

Ile kopii Worms zostało sprzedanych?

– W samej Europie ponad milion. Najlepiej sprzedawały się wersje na PC CD-ROM i PlayStation.

W pewnym momencie graczy ogarnęło istne szaleństwo na punkcie „Robaków". Jak myślisz, co w tej grze było takiego szczególnego?

– Sądzę, że liczył się fakt, iż nie była to gra „komercyjna". Po prostu stworzyłem grę, przy której mogliśmy się z przyjaciółmi pośmiać i która nam się nie nudziła. Chciałem napisać grę, która byłaby za każdym razem inna (dlatego są tam możliwe 4 miliardy poziomów!) – dobrą grę, którą można się bawić przez miesiące, a nie przez kilka dni. Bardzo ważny był też aspekt „społeczny" Worms – były śmieszne i prowokowały ludzi do obrażania się nawzajem. Chyba pomogło w tym moje wypaczone poczucie humoru!

Czy spodziewałeś się, że gra odniesie taki sukces?

– Zawsze chciałem stworzyć grę, która fascynowałaby ludzi przez długi czas. Dlatego właśnie można ponazywać po swojemu robaki, stworzyć własny zestaw sampli, rysować własnoręcznie poziomy itd. W chwili, gdy Worms trafiły na rynek, wszyscy byli poruszeni grami 3D, więc nie byłem pewien, jak ludzie zareagują na coś, co było przeciw panującej „modzie" (szczególnie na PlayStation). Najmilsze są dla mnie reakcje ludzi – nawet w dwa lata po wydaniu gry Worms wciąż istnieje wiele stron WWW jej poświęconych. „Tablica ogłoszeń" Worms2Worm na serwerze Team 17 dalej otrzymuje wiele wiadomości każdego dnia, od ludzi z całego świata.

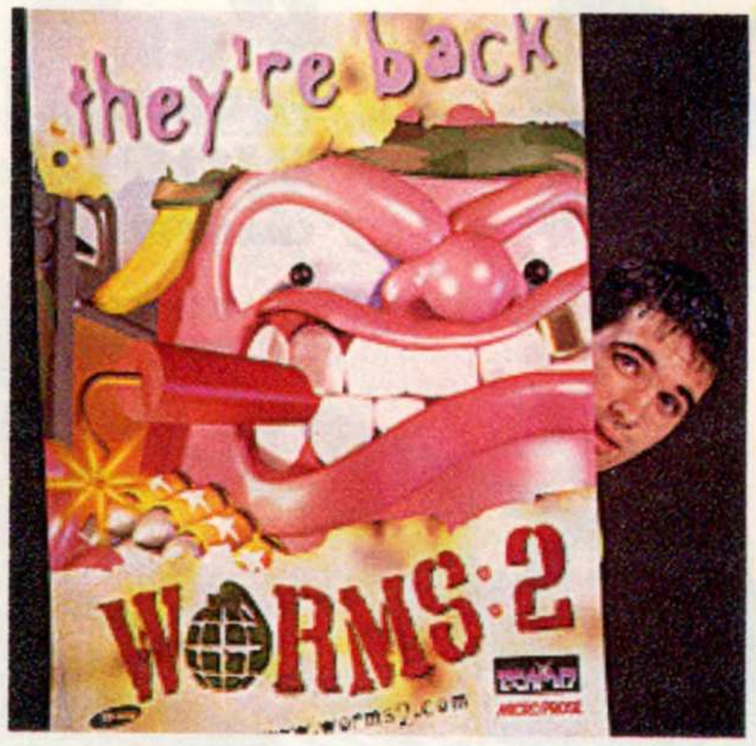
...Nie chciałem napisać gry „komercyjnej". Po prostu stworzyłem grę, przy której mogliśmy się z przyjaciółmi pośmiać, i która nam się nie nudziła.

Najnowszym hitem Team 17 jest Worms 2. Jak przebiegała praca nad częścią drugą i czym różniła się od pracy z czasów pionierskich?

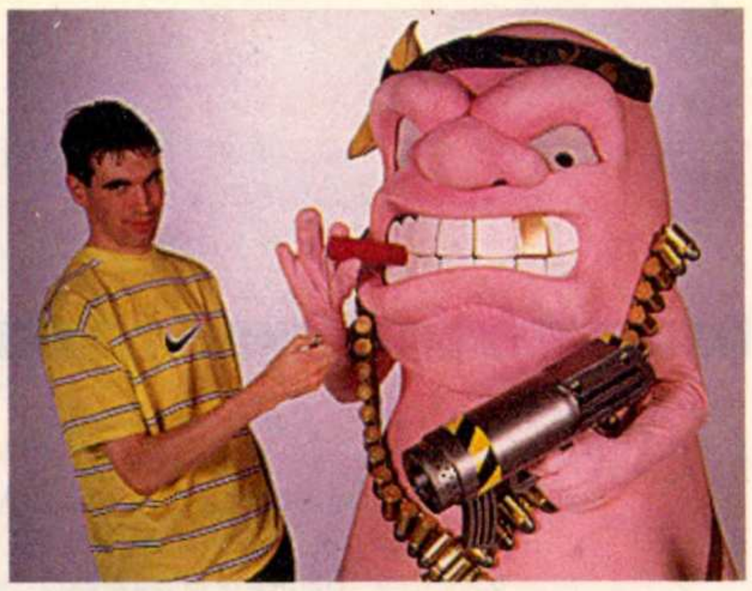
– Amigowe wersje Worms programowałem samodzielnie, zaś tym razem mogłem skoncentrować się głównie na projektowaniu. Chcieliśmy poprawić wygląd gry, ponieważ wielu ludzi nie lubiło pierwszej części z powodu prostej grafiki. Mnóstwo czasu zajęło samo decydowanie o tym, co dodać do Worms. Cały 1996 rok i początek 1997 spędziłem myśląc, jak ulepszyć grę. Kiedy Karl pracował nad zupełnie nowym engine'em, a Dan projektował nowy wygląd gry, ja wypróbowywałem swoje pomysły w grze Worms: The Director's Cut dla Amigi. Jedynym sposobem na to, by się przekonać, co uda się zrealizować, a czego nie, było wrzucenie wszystkiego do gry.

Co najtrudniej było zaimplementować w Worms 2?

– Większe rozmiary robaków oznaczały konieczność tworzenia wielu rzeczy inaczej niż w pierwszej części Worms. Wiele czasu zajęło stworzenie interakcji robaków z otoczeniem. Równie ważne było przeniesienie do drugiej części atmosfery gry i sposobu prowadzenia walki. A z pozostałych pracochłonnych rzeczy trzeba wymienić opcję rozgrywki w Internecie i przez sieć oraz lokalizację gry w ponad dwudziestu językach! W grze jest również zestaw polskich sampli, dzięki czemu wszystkie robaki mówią po polsku!



Polscy gracze na pewno są z tego zadowoleni! Jednak do tej pory chcieliście, aby gracze dodawali coś od siebie, np. tworząc własne zestawy dźwięków. Czyżby ten pomysł nie znalazł uznania?



– W Sieci można znaleźć mnóstwo zestawów sampli – od Simpsonów po Gwiezdne Wojny. My jednak chcieliśmy dać graczom z każdego kraju ich „narodową" kolekcję dźwięków – jest to szczególne ważne, gdy w Internecie gra się przeciwko osobom z całego świata.

A czy jakichś pomysłów nie udało się zrealizować?

– Jedynym prawdziwym problemem był brak wolnego miejsca na kompakcie... Część już wykonanych usprawnień gry musiało być z niej usuniętych, bowiem powodowały problemy z grywalnością.

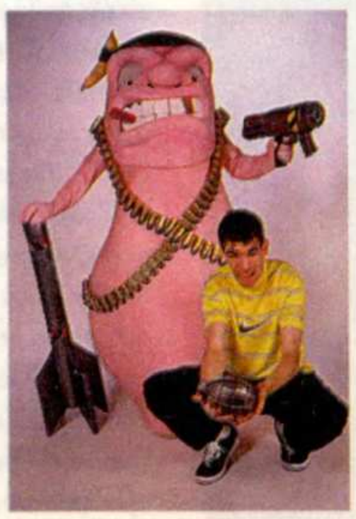
Jestem znany w Team 17 z tego, że ciągle, nawet w ostatniej chwili, dodaję coś do gry. Zmiany do pierwszej części Worms wprowadziłem jeszcze na godzinę przed rozpoczęciem kopiowania wersji, która – powielona – wędrowała do klientów! Miałem więc pewne pomysły, których nie udało nam się wprowadzić z braku czasu – jak nowa gra jednoosobowa czy dodatki w rodzaju robaczych dziur. Prawdopodobnie w przyszłym roku wprowadzimy na rynek zestaw dodatków do Worms 2, w których zrealizujemy wszystkie te pomysły.

Jestem znany w Team 17 z tego, że ciągle, nawet w ostatniej chwili, dodaję coś do gry.

Wspomniałeś wcześniej o grach trójwymiarowych. Środowisko 3D i duża dawka brutalności spotykane są dziś w każdej niemal grze. Obie części Worms są praktycznie wolne od brutalności, nie ma w nich grafiki 3D. Czy to przepis na popularność gry?

– Dzisiejsze gry stają się coraz nudniejsze – wszystko w nich jest takie samo. Większość producentów oprogramowania woli robić własne wersje cudzych gier niż wypróbowywać nowe pomysły. Krew i sceny śmierci są popularne, ale – według mnie – humor znacznie bardziej pomaga grze.

Grafika 3D to kolejny problem – to, że coś dobrze się spisuje w dwóch wymiarach nie oznacza, że będzie dobre w trzech. Grafika 2D ma swoje plusy, podobnie jak grafika 3D – trzeba po prostu napisać dobrą grę, która te plusy pokaże.



Ile wyniósł budżet Worms 2 i co okazało się najdroższe w całym procesie tworzenia gry?

– Mając większy budżet, mogliśmy sobie pozwolić na profesjonalny zestaw do animacji (zwykle używany przy produkcji kreskówek), aby stworzyć obiekty do gry; pakiet kosztował około 10 tys. funtów. Kupiliśmy również osprzęt, który pomógł Crisowi w zrobieniu renderowanych przerywników filmowych.

Bomba Atomowa i Stara Kobieta to przykłady humorystycznej broni w Worms 2. Zdarzyło Ci się spotkać kogoś, komu nie podobało się umieszczenie takich rzeczy w grze?

– Tylko kilka osób miało coś przeciwko niektórym rodzajom broni – większość graczy dostrzega ich śmieszną stronę. Co ciekawe, przeciwko umieszczeniu Bomby Atomowej protestowało kilku Francuzów.

Pomówmy chwilę o Tobie. Odkąd gra Worms stała się wielkim hitem, jesteś jednym z najpopularniejszych twórców w branży. Czy pozycja „gwiazdy" mobilizuje Cię do pracy?

– Nie wiem, czy jestem gwiazdą czy nie! Zawsze jednak uważałem, że ludzie powinni więcej wiedzieć o autorach gier. Do tej pory znanych było tylko kilka osób z branży.

Jesteś autorem gier, ale również graczem. Wygrałeś turniej Worms 2 na targach ECTS. Grasz w Worms dla przyjemności czy też dlatego, że jako jej twórca powinieneś być w niej najlepszy?

– Jedna z głównych zasad projektowania gier brzmi: jeżeli Ty sam lub ludzie wokół Ciebie nie lubią grać w Twój produkt, to dlaczego miałby w niego grać ktokolwiek inny? Ja wciąż dobrze się bawię przy Worms, podobnie jak inni z Team 17 – to jedna z najprzyjemniejszych rzeczy.

Czasem jednak włączasz chyba inne gry niż Worms? Czy mógłbyś wymienić kilka tytułów?

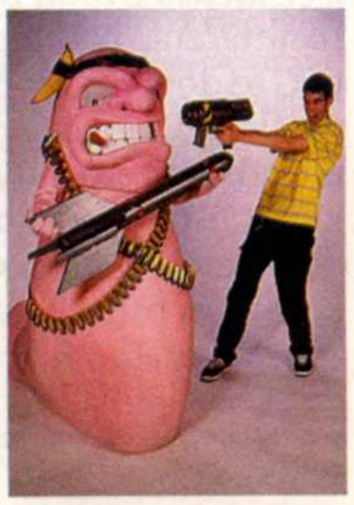
– Bomberman (Saturn), Dracula – Nocturne in the Moonlight (PlayStation), Alundra (PlayStation), Grand Theft Auto (PC). Zawsze sądziłem, że Bomberman to jedna z najlepszych gier wszech czasów, począwszy od najstarszej wersji na PC. Moje ulubione gry to produkty przeznaczone dla wielu graczy.

Jaką cechę przemysłu gier (z punktu widzenia osoby tkwiącej we wnętrzu tej machiny) uważasz za najbardziej negatywną, a jaką za pozytywną?

– Najbardziej negatywny obecnie jest brak oryginalnych pomysłów. W czasach Amigi, jeżeli miałeś jakiś pomysł, mogłeś go wypróbować. Obecnie liczba osób i sprzętu potrzebnego do stworzenia gry znacznie wzrosła i jeden człowiek nie ma już szansy na stworzenie hitu. Natomiast duże firmy nie są przygotowane na podjęcie ryzyka, większość z nich trzyma się sprawdzonych przepisów.

Jeden człowiek nie ma już szansy na stworzenie hitu. Natomiast duże firmy nie są przygotowane na podjęcie ryzyka, większość trzyma się sprawdzonych przepisów.

Z drugiej strony, postęp techniki umożliwił stworzenie wielu nowych rzeczy. W wypadku Worms 2 wysoka rozdzielczość unicestwiłaby zupełnie grywalność, gdybyśmy nie potrafili stworzyć płynnej animacji.



Zdradź nam swoje najbliższe plany. Czy możemy spodziewać się Worms 3?

– Jest jeszcze sporo do zrobienia w już wydanej grze, więc przez następny rok będziemy tworzyć zestaw dodatków do Worms 2. Po ich ukończeniu gra będzie tak dopracowana, jak to tylko możliwe. Wtedy zaczniemy pracę nad czymś nowym. Jeżeli pojawią się Worms 3, będzie to całkiem nowy produkt, lecz zgodny z tą samą filozofią – „społeczny" aspekt gry, humor, niepowtarzalność itp.

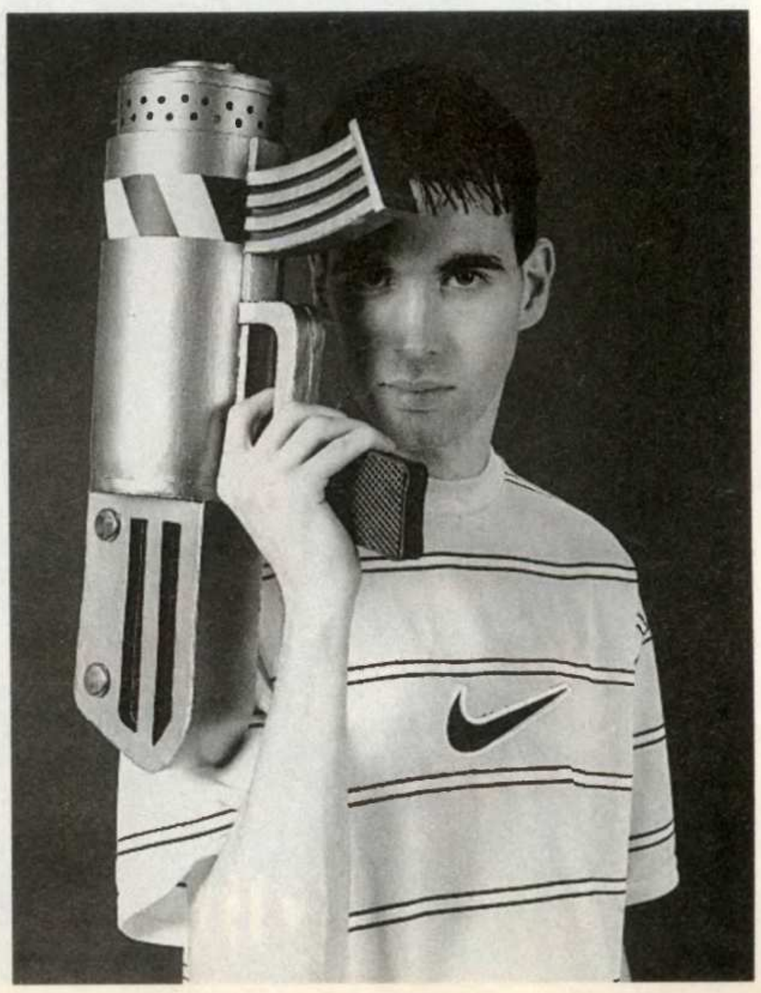
Ostatnie pytanie: czy seria Worms to Twój jedyny projekt, czy masz może pomysł na inne gry?

– W mojej następnej grze będą prawdopodobnie występowały robaki, ale będzie to coś zupełnie innego niż Worms i Worms 2. Nie chcę, żeby ludzie kiedykolwiek pomyśleli: „O Boże, tylko nie kolejne Worms!"

Dziękuję za rozmowę.

Przemysław „YuYo" Jędrzejczyk

PS Opis gry Worms 2 przedstawiamy na stronie 94.



Strategia wszech czasów

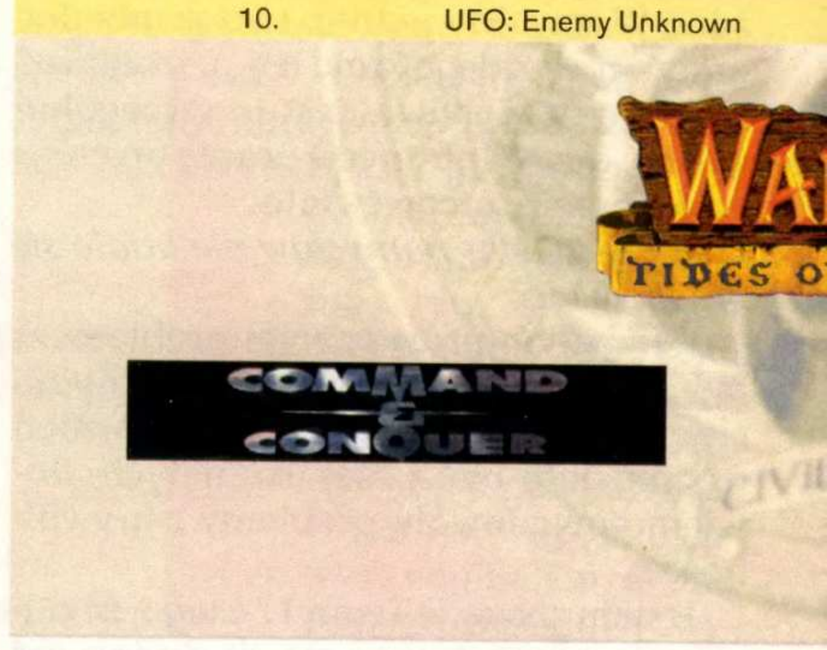
Na wstępie muszę bardzo wyraźnie podkreślić: jest koniec grudnia a wyniki ankiety obejmują okres od stworzenia świata (przynajmniej naszego, growo-komputerowego) do początku jesieni 1997 r. Dlatego Dungeon Keeper, Total Annihilation, Dark Reign, Dark Colony czy Constructor (i wiele innych) nie miały szans na wystartowanie w konkursie. Oczywiście, ktoś może nam zarzucać, że wyniki nie są wiarygodne. Jednak przecież kiedyś trzeba było przerwać konkurs i ostatecznie podliczyć głosy! A zawsze jest tak, że dopiero spodziewamy się jakiegoś wielkiego hitu i w danej chwili nie można go brać pod uwagę. I jeszcze jedna kwestia techniczna: jeżeli głosowaliście na Beyond the Dark Portal, głos trafiał do puli Warcrafta 2, jeżeli na Counterstrike – zyskiwał Red Alert.

Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim, którzy wzięli udział w naszej zabawie. Do redakcji Gamblera co miesiąc przychodziły stosy żółtych kuponów, na których wypisywaliście swoje typy. Ze względu na ogromną popularność ankiety postanowiliśmy jej rozstrzygnięcie umieścić na stronach kolorowych, a nie w klubie EKG. Macie też okazję poznać opinie na temat ankiety dwóch wybitnych strategów – Jacka Ilczuka i Darka Michalskiego, a także naszego omnibusa – Alexa Uchańskiego. Ja również nie odmówiłem sobie przyjemności napisania komentarza. Każdy z nas zaprezentował też własny Top Five (nie mylić z Just 5) gier strategicznych.

Jacek Piekara

Wyniki

Miejsce	Tytuł gry
1.	Warcraft 2
2.	Command & Conquer
3.	Civilization II
4.	Command & Conquer: Red Alert
5.	Civilization
6.	Heroes of Might & Magic II
7.	Panzer General
8.	Settlers II
9.	Dune 2
10.	UFO: Enemy Unknown



Siła wtórności



Zestawienie mówi samo za siebie. Chociaż znalazło się w nim po pięciu przedstawicieli strategii czasu rzeczywistego i turowych, to jednak w pierwszej piątce większość stanowią RTS-y (Real Time Strategies). To oznacza pojawienie się nowego pokolenia graczy, wychowanego na C&C i Warcrafcie, a nie na Warlords czy Master of Orion. Z jednej strony szkoda, bo czasem machanie myszką przesłania w tych grach myślenie i ze strategii robi się zręcznościówka. Z drugiej strony, dążenie do maksymalnego realizmu wymusza rozgrywanie akcji w czasie rzeczywistym. W każdym razie, dopóki „zręcznościowość" tych gier nie osiągnie takiego poziomu jak w Z, mogę się zgodzić, że są to interesujące tytuły.

Miejsce Civilization (choć, moim skromnym zdaniem, za niskie) świadczy o jej stałej popularności. Jest ona niedoścignionа, ze wszech miar oryginalna, jej część druga stanowi „twórcze rozwinięcie" (dlatego, o ile krew się we mnie burzy, gdy widzę epigony Dune 2 – tytułu rewolucyjnego – umieszczone wyżej od niej samej, o tyle Civ2 nad Civ przełykam dość gładko). Symptomatyczny jest brak chociażby jednej gry z serii V4V, będącej nowoczesną wersją planszówki (a przy tym pierwszą grą strategiczną z grafiką SVGA) oraz jakiejkolwiek gry ekonomicznej (nie wierzę, że nie istnieją takie gry). Najwyraźniej budowanie nie leży w naszej naturze. Już lepiej wziąć dywizję pancerną i wykosić wszystko, co się rusza.

Nie mogę jednak powiedzieć, by wynik głosowania mnie zaskoczył. Takie jest prawo dżungli – oryginalne pomysły stają się zamierzchłą historią, więc przestają się liczyć. Nowych jakoś nie widać, czym, jak się wydaje, nikt się nie przejmuje.

Przyznam, że ciekawsze są dla mnie gry z mniej lub bardziej symulowaną rzeczywistością niż luźne fantazje do-



Pobić idiotę



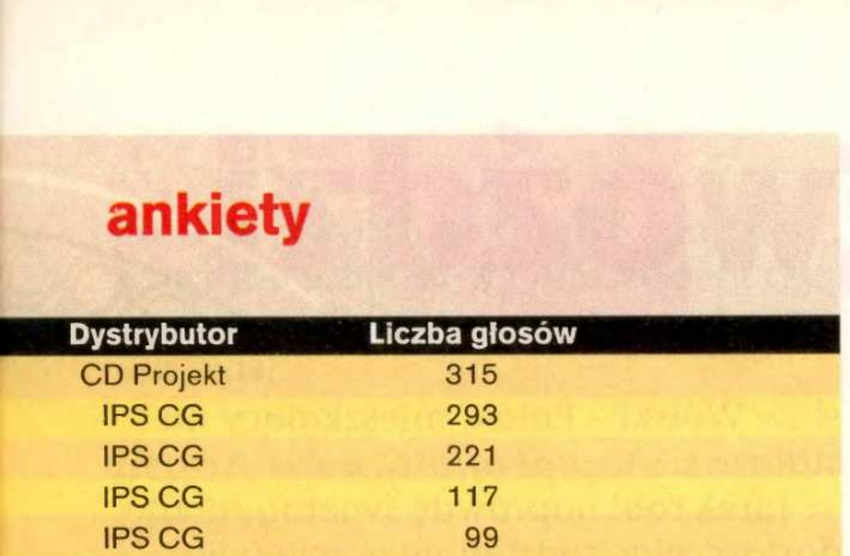
Charakterystyczne dla tej listy przebojów jest to, że można w niej znaleźć 5 gier w czasie rzeczywistym i 5 z podziałem na tury. Jak widać, nie jest tak źle, jak twierdzą niektórzy pesymiści – w przeciwieństwie do dinozaurów, klasyczna strategia i lubiący ją gracze nie wymarli... Jednak nie da się ukryć faktu, że pierwsze dwa miejsca zajęły sztandarowe tytuły należące do „podgatunku" strategii czasu rzeczywistego. Ciekawe jest też to, że na liście znalazła się Dune 2 – gra, od której „wszystko się zaczęło", choć korzeni RTS-ów można się doszukiwać w takich grach, jak Realms, Populous czy Powermonger.

Nie będę ukrywał, że za strategiami w czasie rzeczywistym nie przepadam. Owszem gram, ale wyłącznie z obowiązku – po to, by dysponować możliwie aktualną wiedzą o rynku strategii komputerowych. Nie jestem zwolennikiem takich gier, ponieważ poziom umiejętności komputera oscyluje w nich gdzieś pomiędzy debilem a idiotą. Cóż to za przyjemność pobić upośledzonego przeciwnika?

Podobnie jak Czytelnicy, uważam Warcraft 2 za grę najlepszą ze wszystkich RTS-ów. Natomiast wysokie miejsce Command & Conquer umiarkowanie mnie dziwi. Ktoś kiedyś słusznie powiedział, że sukces tej gry odzwierciedla poziom inteligencji przeciętnego Amerykanina. Cóż, widać Polska szybko nadrabia zaległości i dogania Zachód – przynajmniej pod tym względem. C&C pobił chyba wszelkie rekordy Sztucznej Inteligencji – jest ona wręcz żenująca. Podstawowa taktyka walki

ankiety

Dystrybutor	Liczba głosów
CD Projekt	315
IPS CG	293
IPS CG	221
IPS CG	117
IPS CG	99
Mirage Software	61
Optimus Bis	60
CD Projekt	43
–	41
IPS CG	39



stosowywane do ziemskich realiów. Stąd taki a nie inny skład mojej listy – choć jest ona jedynie wypadkową mojej sklerozy i nastroju (lista byłaby pełna przy 20 tytułach; wybrać 5 to loteria).

sir Haszak

Top Five według sir Haszaka:

1. Civilization
2. Dune 2
3. Transport Tycoon
4. Settlers
5. Warlords

z komputerem to budowanie murków – ani to obejść, ani przeskoczyć... Cóż za poważny dylemat dla SI! Red Alert jest tylko trochę lepszy. Pojawienie się Dune 2 to pewna niespodzianka: kto pamięta grę z 1992 roku? Oceniam ją wyżej niż serię C&C, bo była pierwsza, oryginalna... Pewnym plusem Settlers II jest poczucie humoru, jednak gra nie wnosi wiele nowego w stosunku do pierwowzoru i momentami jest po prostu zbyt wolna i nudna.

Niezrozumiały jest dla mnie brak serii Battleground wśród strategii klasycznych. Możliwe, że zadecydowała duża liczba gier, które pojawiły się na rynku, co spowodowało rozbicie głosów wywołane różnorodnością zainteresowań historycznych Czytelników. Z wysoką oceną Civilization I i II zgadzam się całkowicie. Uważam, że scenariusz, na podstawie którego zostały zrealizowane, jest bliski doskonałości – nieco gorzej z wykonaniem... Heroes of Might & Magic II to jedna z lepszych gier strategicznych, chyba najlepsza gra fantasy. Panzer General zapoczątkował bardzo dobrą serię gier. Ja bardziej lubię Allied Generala, ale PG (szczególnie w specjalnej wersji pod Windows 95) oceniam bardzo wysoko. UFO: Enemy Unknown... Cóż, muszę przyznać, że gra ta nie przypadła mi do gustu.

Jacek Ilczuk

Top Five według Jacka Ilczuka

1. Civilization I i II
2. Battleground: Ardennes
3. Master of Orion
4. Allied General
5. V for Victory (seria)

Fenomen i strategie „dla ludzi"



Prawdziwym zwycięzcą w głosowaniu nie jest wcale Warcraft 2. Prawdziwym zwycięzcą okaże się Civilization – gdy zsumuje się głosy oddane na obie części tej gry. Wszak Civ2 nie jest sequelem sensu stricte, to raczej przeróbka, może wręcz wersja deluxe (choć to może za dużo) – co, moim zdaniem, wcale nie deprecjonuje tego tytułu. Wszak Civilization wielu już próbowało powielić, a nie udało się nikomu – przypomnijmy Destiny z Interactive Magic czy nawet Kolonizację. Nie będę zbyt odkrywczy: Civilization to w grach komputerowych fenomen porównywalny bodaj jedynie z Doomem, a jednocześnie gra o wiele szlachetniejsza. Skąd się ten fenomen wziął? Ano z zachowania idealnych proporcji między opcjami gospodarczymi i wojennymi, przy jednoczesnym stworzeniu świata gry, w którym gracz może się dobrze zaaklimatyzować, w który łatwo wniknąć.

Dalsze pozycje wskazują, że Czytelnicy Gamblera głosują głównie na „strategie rozrywkowe". Znamienny jest brak na liście „ojca" hardcorowych gier wojennych, V for Victory. Nie widzę też przedstawicieli tak chwalonej serii Battleground... Nurt „twardych" strategii reprezentuje Panzer General, gra w gruncie rzeczy nie tak klasyczna... HOM&M2 to gra szczególna, nietypowa. UFO – również. A poza tym – same RTS-y. Znak czasów. Dziwi mnie brak na liście Warlords, może ukazanie się 3. części tej gry przywróci jej dawną popularność. Natomiast spośród tytułów, które ukazały się niedawno i nie miały szans na wysoką notę w plebiscycie, wybrałbym Dungeon Keepera. Dzieło Petera Molyneux przejdzie do historii gier komputerowych, czy to się komu podoba czy nie.

Na temat WC2 i C&C wypowiem się krótko: wydaje mi się, że ta pierwsza gra jest lepsza (i to zdecydowanie), zaś nad drugą spędziłem pewnie 10 razy więcej czasu... Po prostu ogry i rycerze to dla mnie niezbyt poważny temat – wolę grenadierów i czołgi. Przy okazji C&C – cieszy obecność na liście antenata tej gry, Dune 2. Było tam wiele ciekawych i do dziś oryginalnych rozwiązań (np. oddział piechoty po ostrzale zredukowany do jednego żołnierza czy przyprawa wysypująca się z rozbitych Harvesterów), interesująca fabuła. Dobrze, że nasi Czytelnicy nie zapominają o historycznych tytułach.

Z dzisiejszego punktu widzenia D2 się zupełnie zdezaktualizowała zarówno pod względem wykonania, jak i interfejsu, a więc głosowaliście z sentymentu.

Na koniec uwaga dotycząca mojej prywatnej listy. Ponieważ nie uważam się za znawcę gier strategicznych, raczej za ich miłośnika, nie będzie to lista tytułów, które według mnie są najlepsze, ale tych, nad którymi spędziłem najwięcej czasu i które najmilej wspominam.

Alex

Top Five według Alexa

1. Civilization I i II
2. The Ancient Art of War i The Ancient Art of War at Sea
3. Command & Conquer z Red Alertem i dodatkami
4. Defender of the Crown
5. Defend the Alamo!

Klasyka nie umiera



Z pewną przykrością – nie ukrywam – odnotowałem fakt, że wygrał Warcraft 2, a nie Command & Conquer. Do końca konkursu kibicowałem tej drugiej grze i miałem nadzieję, że rzutem na taśmę wyprzedzi jednak Warcrafta. Nie znaczy to, oczywiście, że program firmy Blizzard uważam za nieudany. Warcraft 2 jest przepiękną grą (grafiką bije Command na głowę), o doskonałym interfejsie użytkownika, interesującą i wciągającą. Poza tym, twórcy z Blizzarda stworzyli na tyle ciekawy i oryginalny świat, że nie zawahali się przed osadzeniem w nim akcji przygotowywanej właśnie gry przygodowej.



Jako pomysłodawca konkursu i osoba zliczająca głosy, miałem okazję poznać Wasze preferencje strategiczne. Jak widać z tabeli, trzy gry zdobyły zdecydowaną przewagę nad resztą konkurencji. Ale interesowały mnie też miejsca dalsze. Z ogromną radością zauważyłem, że nie zapomnieliście o pierwszej Civilization, że nie zapomnieliście również o Dune 2, która zapewniła mi kiedyś długie tygodnie wspaniałej rozrywki. Moim zdaniem, są trzy gry, które zasługują na miano rewolucyjnych i bez których rynek gier wyglądałby zupełnie inaczej niż dzisiaj: Dune 2, Civilization i Wolfenstein 3D. Dwie z nich znalazły się w pierwszej dziesiątce naszej ankiety (trzecia nie mogła tam trafić z powodów oczywistych). Poza pierwszą dziesiątką znalazła się seria Warlords, którą uważam za jedną z najciekawszych na rynku strategii, ale warto odnotować fakt, że padło na nią kilkanaście głosów.

Wiele osób z pewnością będzie rozczarowanych kolejnością zwycięzców, a zwłaszcza faktem, że tak ogromną przewagę uzyskały strategie czasu realnego. Moim zdaniem, trochę za niską pozycję zajęła gra Heroes of Might & Magic II. Z „generałów" do czołówki „załapał" się tylko Panzer General, Battlegroundy wylądowały poza pierwszą dziesiątką, a seria UFO czy Master of Orion zajęły miejsca daleko za liderami. Odnotować też trzeba spektakularną klęskę gier ekonomicznych: SimCity (i inne gry z tej serii), Theme Park itp., jak również brak w czołówce gry Steel Panthers, uważanej za bardzo dobrą.

Chciałbym uzasadnić kolejność mojej listy. Heroes of Might & Magic II to gra porywająca, banalnie prosta w obsłudze, a jednocześnie wymagająca wysilenia szarych komórek. Do tego dochodzi przepiękna grafika i bliskie mi elementy role-playing. Z kolei Command & Conquer to RTS, nad którym spędziłem najwięcej czasu. Wiem, że komputer nie grzeszy tam mądrością, ale jednak... Warlords 2 Deluxe uważam za kapitalną grę turową. Ogromne, zróżnicowane światy, setki jednostek, bohaterowie podlegający rolplejowym przemianom, agresywna postawa komputera. Natomiast Civilization jest nie tylko grą historyczną i przełomową. To gra naprawdę dobra, dużo ciekawsza od swojej następczyni (Civ2) – tak ciekawa, że wybaczało się jej nawet „bzdurność" w warstwie militarnej. Myślę, że podając swój Top Five nie okazałem się specjalnie oryginalny, zdziwienie może budzić jedynie piąte miejsce dla Cyberstorm. Tymczasem ta niezbyt popularna gra turowa, której akcja toczy się w świecie znanym z EarthSiege, wprowadza mnóstwo nowych i ciekawych pomysłów do rozgrywania walk na planetach futurystycznego świata.

Jacek Piekara

Top Five według Jacka Piekary

1. Heroes of Might & Magic 2
2. Command & Conquer
3. Warlords 2 Deluxe
4. Civilization
5. Mission Force: Cyberstorm

internet GAMBLER

Quake w sieci

Dwanaście gwoździ

Styczniowy dział internetowy poświęcamy w całości na zaprezentowanie zjawiska, obecnego w sieci już od ponad dwóch lat. Quake – stron o tej świetnej grze powstało kilka tysięcy, ale, jak to zwykle bywa, tylko część z nich jest warta uwagi. Ze względu na niewielką objętość działu musiałem ograniczyć prezentowany materiał. W sieci jednak nic nie ginie – na każdej dużej stronie, o której piszę znajdziecie sekcję LINKS, a w niej odnośniki do stron zawierających interesujące Was materiały.

http://www.bluesnews.com



Najważniejsza i najstarsza (z ważnych) Quake'owa strona w Internecie.

Od początku działalności (sierpień 1996) odwiedziło ją ponad sześć milionów osób. Znajdziecie tu najświeższe wiadomości, podawane z regularnością szwajcarskiego zegarka. Blue, autor strony, traktuje prowadzenie jej jak pracę zawodową – szczególnie ważne informacje potrafi podać kwadrans po ich opublikowaniu. Ciekawy jest dział MAILBAG, czyli reakcje czytelników na poruszane problemy. Jeżeli chcecie przeczytać, co nowego dzieje się w świecie Quake'a, zajrzyjcie tu w pierwszej kolejności.

http://www.ritual.com/news.shtml



„Scary's Sugar Shack", czyli dawne „Quakeholio", to strona Steve'a Gibsona vel sCary.

Prowadzący jest jednym z najlepszych graczy na świecie, co daje się zauważyć po „deathmatchowej orientacji" strony. Rzetelnie prowadzona sekcja NEWS, zaprawiona szczyptą specyficznego humoru, jest miłą odmianą po chłodnym profesjonalizmie Blue. Warte uwagi są działy przypisane poszczególnym dniom tygodnia – „Stuff That Sucks", „Weekly Demos" itd. sCary jest webmasterem w firmie Ritual (autorzy SiN), więc jeśli interesują Was postępy w pracach nad ich nowymi grami, nie wahajcie się tu zajrzeć.

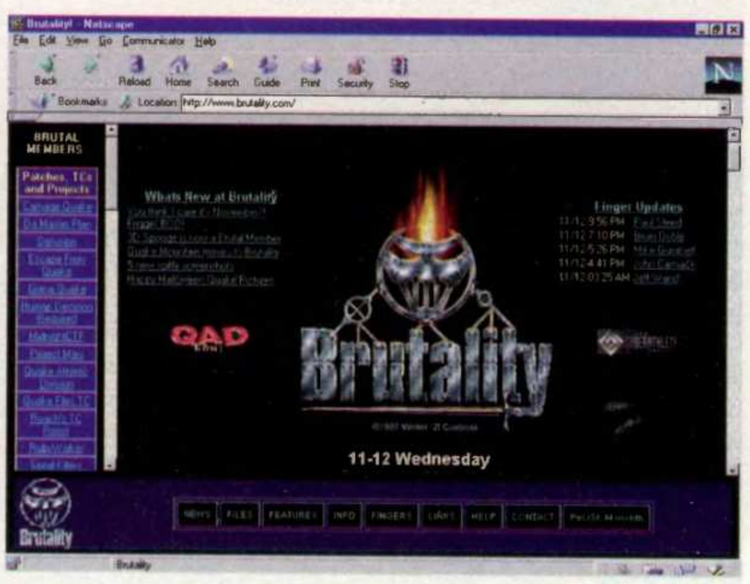
http://www.planetquake.com



Planet Quake to nie jest zwykły internetowy site – to potężna organizacja, mająca do swojej dyspozycji serwery Quake'a, IRC, WWW, FTP itd.

Ogromna przepustowość ich łączy pozwala gościć dziesiątki najpopularniejszych stron. Właśnie to wyróżnia PQ spośród innych i czyni ją lepszą (moim zdaniem) od słynnej Stomped (http://www.stomped.com). Planet Quake to miejsce, w którym znajdziecie naprawdę NAJLEPSZE konwersje, dodatki, modyfikacje, a nawet Quake'owy humor. PQ to chyba najbardziej kompletna strona internetowa poświęcona naszej ulubionej grze.

http://www.brutality.com



Stosunkowo młoda strona, wspominam ją głównie dlatego, że jej założycielem i głównym autorem jest Jarosław Wolski – Polak, mieszkający na stałe w USA.

Jarek robi naprawdę świetną robotę, dostarczając codziennie porcje świeżych news. W założeniu konkurencja dla Planet Quake, na razie jeszcze nie jest na tyle silna, by wygrać. Autorzy są również organizatorami największych quake'owych turniejów na świecie – Quakecon i The Frag. Na Brutality można te wydarzenia poznać z pierwszej ręki.

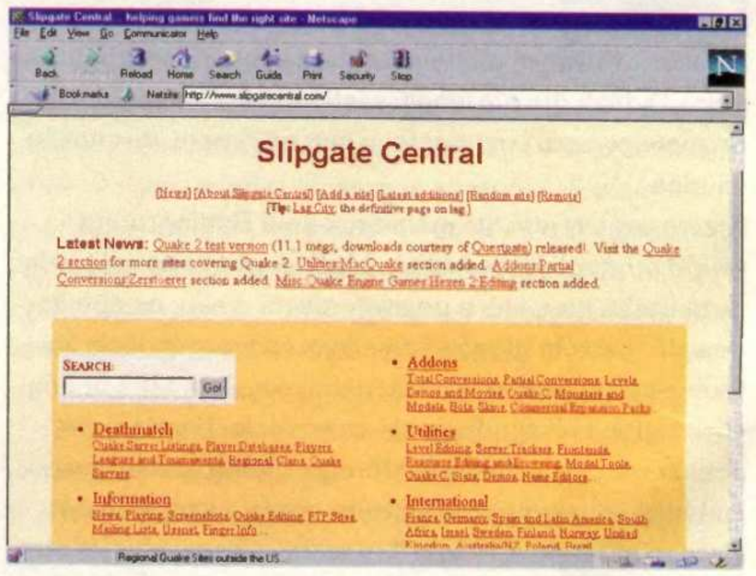
http://redwood.stomped.com



Strona Redwooda to ostatnie z typowo „newsowych" miejsc w sieci.

Polecam ją ze względu na profesjonalne prowadzenie. Autor jest przyjacielem firmy id Software i dane mu było testować Quake'a oraz Quake'a 2, zanim zostały wydane. Redwood's to jedno z niewielu miejsc, gdzie znajdziecie rzetelne informacje na temat Quake'a 2.

http://www.slipgatecentral.com

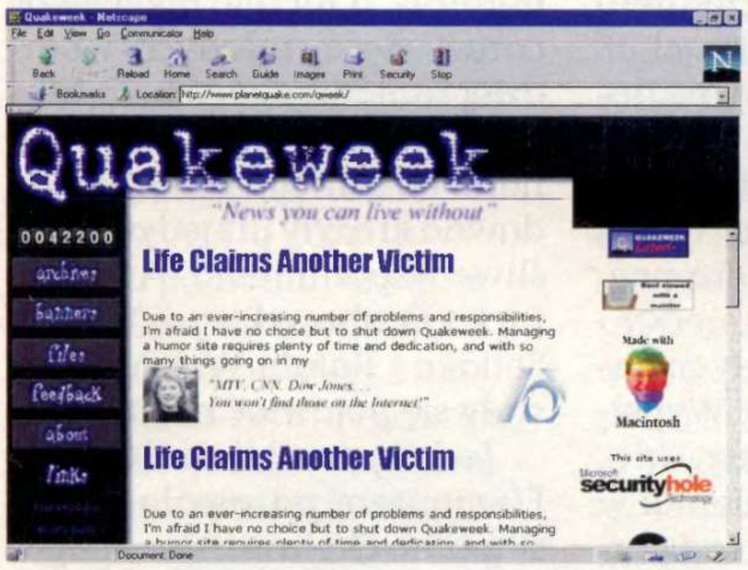


Joost Schur, autor sławnego Aftershock, postanowił stworzyć centralny rejestr zasobów Quake'owych. Swój pomysł zrealizował perfekcyjnie – nikt nawet nie próbuje zrobić tego lepiej.

W Slipgatecentral znajdziecie mnóstwo linków do wszystkiego, co się kiedykolwiek ukazało i ma jakikolwiek związek z grą. Na bieżąco uaktualniane recenzje stron WWW (są też i polskie, a jakże), przydatny skrypt CGI do przeszukiwania bazy danych zasobów, jednym słowem – bomba! Gdy szukacie

nowego dodatku do Quake'a, nie zawracajcie sobie głowy Infoseekiem czy Altavistą – Slipgatecentral jest właśnie dla Was!

http://www.planetquake.com/qweek/

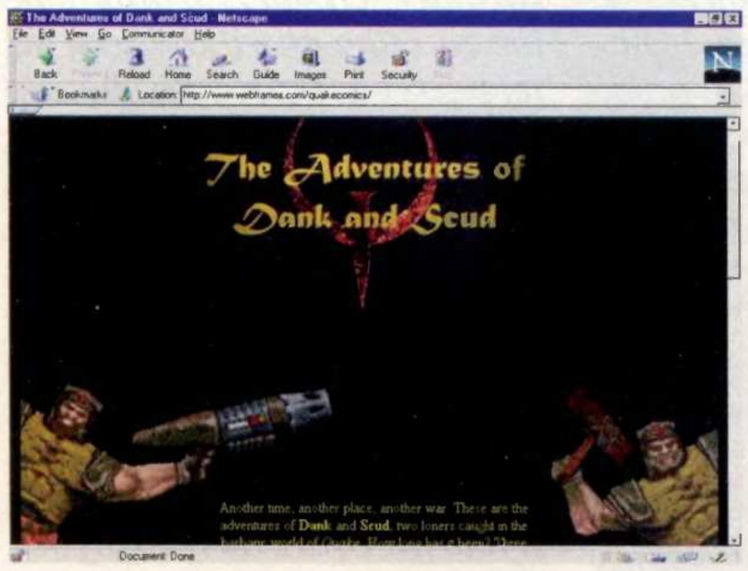


Quakeweek to parodia news.

Już pierwszy rzut oka na stronę pozwala się zorientować, że autorzy mają niesamowite poczucie humoru – banner „This product uses Microsoft SecurityHole Technology" mówi sam za siebie. Żarty, w formie pseudooświadczeń prasowych, są na najwyższym poziomie, choć zdarzają się też słabsze dni. Prawidłowe odczytanie wielu dowcipów wymaga bieżącej znajomości Quake'owej sceny, nie polecam więc tej strony żółtodziobom. Starym wyjadaczom za to często łezka zakręci się w oku. Ze śmiechu oczywiście :)

Wiadomość z ostatniej chwili – strona przestała być uaktualniana. Radzę szybko udać się pod wskazany adres i przeczytać archiwa. Świetna zabawa gwarantowana.

http://www.webframes.com/quakecomics/



Wspaniały komiks pod tytułem „Dank and Scud".

Historia dwóch przyjaciół z Quake'owego świata, samotnie przemierzających kolejne levele. Autorzy włożyli w swe dzieło mnóstwo pracy, co widać, słychać i czuć (jak zdechłego Ogra). Ostrzegam przed długim czasem ładowania – strony zawierają wyłącznie grafikę...

http://www.quake2.com/



Półoficjalna strona poświęcona najróżniejszym aspektom nadchodzącego hitu.

Znajdziecie tutaj nawet mikroskopijne strzępki informacji, które John Carmack wybąkał przez sen. Co ciekawe, przed ukazaniem się pełnej wersji gry są już projekty TC's (Total Conversions), szczegóły tworzenia modeli i map, programowania QuakeC itd. Na razie najlepsza strona w swojej kategorii.

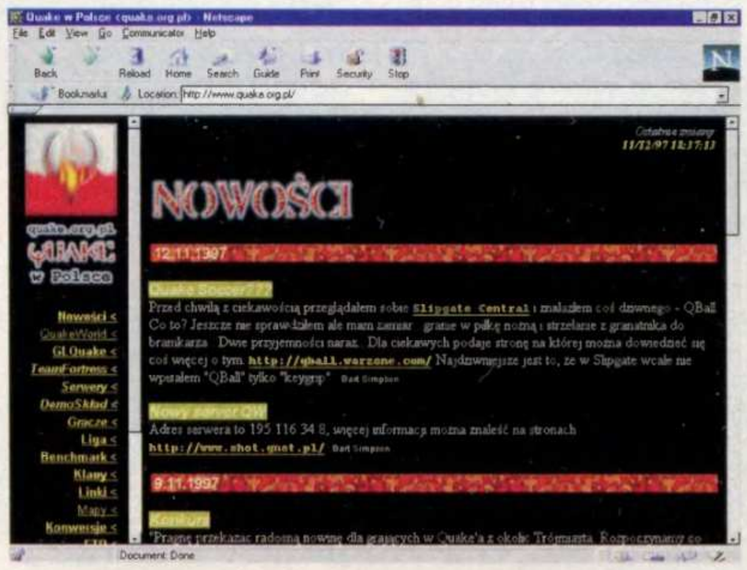
http://www.quakeworld.net



Inspirowana przez id Software, strona poświęcona Quakeworld. Co to takiego, wiedzą chyba wszyscy – wersja gry, służąca do zabawy w Internecie.

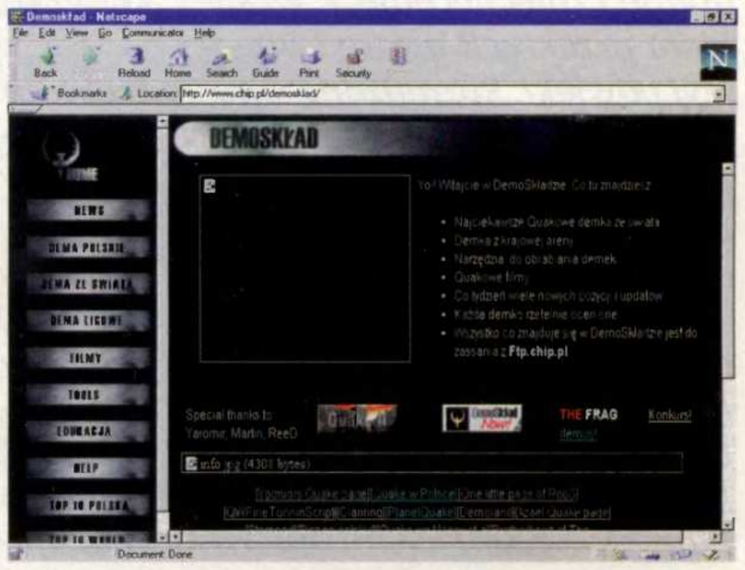
Stąd ściągniecie najnowsze wersje klienta i serwera na najróżniejsze platformy systemowe i sprzętowe, pakiety skór itp. Tutaj też znajdziecie wszelkie informacje, które pomogą w konfigurowaniu programu (nie jest to banalne).

http://www.quake.org.pl



Najważniejsza polska strona Quake'owa. W miarę regularnie uaktualniane news

http://www.chip.pl/demosklad/



Niedawno powstała strona, gromadząca najciekawsze Quake'owe dema (zapisy walk).

Znajdziecie tu osobne kategorie – dema polskie oraz ze świata, filmy, narzędzia do obróbki, dema edukacyjne (pokazujące niestandardowe zagrania). Za kilka dni ma ruszyć skrypt pozwalający głosować na demka, a zaraz potem powstanie ranking. Na razie jest jeszcze kilka problemów z pustymi linkami, ale autorzy obiecują naprawić to w najbliższej przyszłości.

Dwanaście adresów to naprawdę niewiele. Przedstawiony tu wybór nie jest jednak przypadkowy – to właśnie te strony cieszą się w sieci największym powodzeniem. Być może, po rozkręceniu się sceny Quake'a 2, wrócę do tematu – chociaż trudno tu przewidywać rewolucję na miarę już rozpętanej.

Miłej wędrówki życzy

RooS



Bajka inna niż wszystkie

„...Rozszalały tłum szarpał jego zmęczone ciało. Oczyma duszy rozpaczliwie pożerał górskie szczyty, z których po raz ostatni wczoraj spoglądał na miasto. Pomyślał o kolacji. Pedantycznie nakryty stół, karafka z wodą, srebrne sztućce i świeca. Napęczniałe żyły wychynęły mu z czoła, jak dwa czerwie przegryzające się przez apatię i zniechęcenie. Z wysiłkiem przekręcił głowę i otworzył powieki. Rozmazana smuga wielobarwnych strojów prześladowców okręciła mu mózg niczym śmierdzący, indiański pled z sierści bizona.

Owszem, miał sobie wiele do zarzucenia. Zaistniała sytuacja, choć nie w pełni kontrolowana, była mimo wszystko owocem jego inicjatywy. Plan nie okazał się tak doskonały jak zakładano..."

Pierwsze kroki stawiałem w redakcji PC Virusa. Patrząc z perspektywy minionego czasu, mogę stwierdzić, że pełniłem tam zaszczytną funkcję sekretarza redakcji. Moja początkowa niechęć do odwiedzin siedziby wydawnictwa szybko przekształciła się w więcej niż żywe zainteresowanie. Stało się to za sprawą Jacka Grabowskiego. Pełnił on wówczas zaszczytną funkcję kierownika Shareware House. Moje wizyty najczęściej kończyły się grupową wędrówką do pobliskiej pizzerii (nie ma jej już, niestety, od bardzo dawna) w celu dokonania zakupu na wynos. Mając 15–16 lat, nie przewidywałem, że moje żarliwe przywiązanie do sałatki z tuńczyka, którą spożywało się za pomocą naprędce organizowanych utensyliów, z czasem przerodzi się w obsesję.

Obowiązkowym dodatkiem do posiłku była woda mineralna, którą Jacek spożywał w dużych ilościach. Wtedy to po raz pierwszy miałem sposobność słyszeć jego wspaniałe opowieści kolejarskie. Gdy dwutlenek węgla z Nałęczowianki uderzał wyżej wymienionemu do głowy, potrafił snuć nie kończące się historie – a wierzcie mi – robił to w sposób mistrzowski, jakiego nie powstydziłby się żaden bard, na czele z Homerem.

W Shareware House poznałem również Wojtka Setlaka. Siedział cicho pochłonięty swoim AtariST i podniecał się cyfrowo generowanym krajobrazem, który na jego supersprzęcie tworzył się co najmniej godzinę. Prawdę mówiąc, efekt końcowy nie był wart nawet połowy tego oczekiwania. Polubiłem Wojtka od razu.

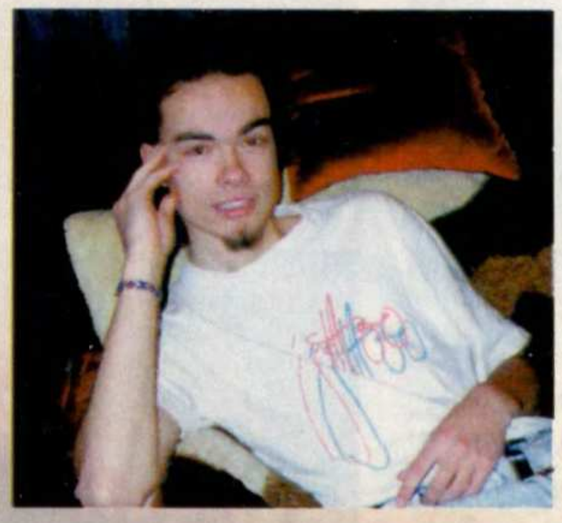
„...Światło lampy jarzeniowej kłuło boleśnie. Zamknął oczy i opuścił rękę na dźwignię. W przelocie popatrzył na wytartą drewnianą rękojeść z wypolerowanym do połysku przyciskiem zabezpieczającym przed przypadkowym uruchomieniem mechanizmu. Miała być uruchomiona tylko raz. Dzisiaj mijał już rok od momentu, kiedy skonstruowana nadludzkim wysiłkiem maszyna została puszczona w ruch..."

Jako najmłodszy współpracownik wydawnictwa, za namową Jacka Grabowskiego wziąłem udział w tworzeniu projektu miesięcznika o grach. O ile dobrze pamiętam, problem z wyborem tytułu pisma nie był strasznie męczący, długotrwały czy przerażający. W każdym razie Bergman na pewno nie uznałby tego procesu za godny uwiecznienia na celuloidzie. Stanęło na Gamblerze, choć chyba ciekawszą propozycją wydawał się „Numer 1". Nikt jednak nie był w stanie odpowiedzieć na pytanie, co stałoby się w dniu wydania drugiego numeru „Numeru 1"...

Na swą siedzibę redakcja dostała ogromny pokój naprzeciwko... Shareware House. Wtedy zaczął się jeden z najwspanialszych okresów w moim życiu – wyłączając oczywiście kobiety, wino i śpiew, które są ponadczasowe i niezależne od innych czynników. Rozpoczęliśmy pionierską podróż w nieznane, która dla mnie trwała ponad dwa lata.

O ile moi szkolni koledzy mieli zawsze dylemat dotyczący wagarownia, o tyle ja takowego nie miałem. Nie to, żebym był szczególnie pozbawiony rozsądku czy jakiejś cząstki humanitetu, odpowiadającej za chęć posiadania wiedzy. Bynajmniej. Różnica tkwiła w metodzie. Nigdy mnie specjalnie nie ciągnęło do picia jaboli w parku, choć z czasem zaliczyłem i to doświadczenie.

Kiedy po drodze dotknęła mnie matura, byłem już chyba trochę zmęczony karierą poety. W tym czasie pionierka i zwiad taktyczny zostały zastąpione pracą biurową. Wypełnianie kolumn, terminy, urlopy w dziale składu. Niemal w ogóle zrezygnowałem z twórczości poświęconej grom komputerowym i zabrałem się za wchłanianie resztek przeszłości. Nie pozostało ich wiele.



„...Wszedł już niestety w wiek, w którym entuzjazm nie wystarczał. Do poprawnego funkcjonowania organizmu potrzebne były wizyty w gabinetach odnowy i znajomości w aptekach homeopatycznych. Szybkie samochody, które wspominał wieczorami, były już tylko spuścizną XX wieku. Od kiedy reakcje chemiczne w nich zachodzące zostały uznane za Morderstwo II stopnia, nieliczni tylko, i to na najbardziej wyludnionych terenach, mieli odwagę poruszać się za ich pomocą. Era komunikacji naturalnej wytworzyła ogromną podaż produktów z koncernów szewskich i hodowli czworonogów..."

Kluczowym momentem w życiu redakcji była noc spiskowców. Wtedy to grupa redaktorów Gamblera, na czele z wydawcą, spotkała się potajemnie w pubie „Pod Baryłką" z przedstawicielem konkurencji. Kilka miesięcy później Alex już oficjalnie pojawił się w stopce redakcyjnej naszego pisma.

Nowy nabytek redakcji ostatecznie zamknął epokę romantyzmu. Rozpoczął się skrajny pozytywizm. Powoli zaczęły topnieć szeregi starych autorów, a zaczęło przybywać coraz więcej młodych i bardziej utalentowanych. O Mirku Domosudzie, który był z nami od samego początku, od dawna krążyły już jedynie złośliwe wspomnienia. Artykuły Jacka Grabowskiego, Wojtka Setlaka i Rafała Wiosny przestały się pojawiać na łamach.

Jedynym Niezmiennym Elementem pozostała niezastąpiona Ela Jaworska – poganiacz niewolników, wybijający rytm na bębnie z koźlej skóry – bez której cała podróż w górę rzeki nie byłaby możliwa. Sternicy się zmieniali, załoganci również, ale tempo pracy zawsze wyznaczane było z takim samym zaangażowaniem i poświęceniem.

„...Struchlał na środku ulicy. Przytknął rękę do czoła i jednocześnie z aniołami uniósł głowę do góry. Między monstrualnymi budynkami ze szkła i betonu utworzył się nieskończonej długości wąwóz wypełniony niespiesznie przemieszczającymi się duszami. Było ich tyle, że więzień jeszcze bardziej skurczył się i osunął na kolana. Szklane tafle zboczy, odlane jakby z jednego, wielkiego kawałka nieprzejrzystego materiału, obsiane były miriadami maleńkich światełek. W jednej przerażającej chwili zrozumiał, że już za kilka chwil dołączy do tej bezkresnej procesji i będzie w niej maszerował aż do końca świata.

Eskortujący aniołowie zamknęli swe błoniaste skrzydła i podkurczyli pomarszczone ogony. Widzieli już tę scenę wiele razy. Sam Wielki Przewodnik widział o jeden raz za dużo. Uniósł dumnie głowę, wystawił twarz na mroźny wicher i krzyknął. Drapieżne echo poniosło Imię Jego Pana w bezkresną biel. Gdy dźwięk przeminął, cisza stała się jeszcze głębsza..."

Maksymilian McSon
Wrzesiński
TeRRoRGaRDeN Inc.
1997
http://terrorgarden.waw.pl

Konferencja dr. De Stroyera

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Fifty–fifty
Hi there!

Nie ma to jak zdrowa, pełna pięćdziesiątka. Numerek to ci akuratny, okrąglutki i zgrabny. Ani to jakaś dwudziestka podlotna, ani dorosła–niedorosła trzydziestka. Może konkurować by z nią mogła jakaś rycząca czterdziestka, ale – przede wszystkim – proszę nie ryczeć! Dlatego też wielu spogląda na pięćdziesiątki: poważne takie i już po iluś tam kłopotach, spokojne i stateczne. A przy tym wcale nie od rzeczy, zwłaszcza gdy człowiek szuka zacisznej przystani.

Przyznam, nie powiem, że pięćdziesiąty numerek może człowieka zwalić z nóg, ale cóż za rozkosz z, a może nawet – w PIĘĆDZIESIĄTCE! Słodkie, okrąglutkie cyferki: piąteczka (jak staniczek; marzenie De Stroyera – oczywiście nie, żeby zakładać na siebie...) i zerko („Mniej niż zero" to był Panasewicz), gdy stoją obok siebie, robią wrażenie.

No cóż, okazałem się chyba nieskromny, bowiem tak naprawdę nie udało mi się w Gamblerze odwalić pięćdziesięciu numerów raz za razem. Było ich tam z piętnaście, może więcej – nie wiem, dokładnie nie liczyłem. Za to chłopaki z redakcji starają się jak mogą – przychodzą, odchodzą, stoją, leżą, piją, trzeźwieją i znowu piją – a tutaj niepostrzeżenie z tego leżenia, stania, picia i trzeźwienia stuknęło im... No właśnie. Co im w sumie stuknęło? Kolejna okazja do picia chyba... Tylko że oni okazji nie potrzebują. Ale i tak się upiją, jak ich znam.

* * *

Wspomnienia... Refleksje... Retrospekcje... Jeszcze dwa lata temu umiałem i chciało mi się coś pisać. Wypłakiwałem swoje – jak już teraz wiem – idiotyczne i szczeniackie żale, które ubierałem czasem w rymowaną formę. Kłóciłem się – jak też już teraz wiem – bez żadnego sensu z amigowcami. Oczywiście, miałem rację. Ale co z tego? Kiedy oni wszyscy zdechną lub przesiądą się na pecety, skąd weźmiemy takich kretynów? Popełniłem też kilka dzieł paraliterackich, za które nie dostałem nawet nagrody Kibla, nie mówiąc o Noblu. Mówiąc szczerze – nawet kopa w tyłek nie dostałem. Więc – czy to było komuś potrzebne?

No tak. Ale – w sumie – co mnie to obchodzi? Przecież, zgodnie z pierwszym prawem De Stroyera, wszyscy ludzie nie są warci nawet jednej perły z mojej... muszli. Toteż wszystkie moje kwasy były idealnym spełnieniem tego prawa, bowiem – gdybyście je przeczytali jeszcze raz (do czego zachęcam, bo są genialne) — doszlibyście łacno do wniosku, że udowadniają moją bezideowość, bezproduktywność i chęć naplucia Wam wszystkim między oczy. Miały prowokować, a co najwyżej śmieszyły. Miały pobudzać do myślenia, a ogłupiały...

* * *

Tak siedzę i kombinuję, niczym koń pod górę, co by tu jeszcze napisać. Wcale nie chce mi się pisać pamiętników, bo jeszcze nie umieram. Prawdę mówiąc, gdzieś mam również ten ich pięćdziesiąty numer, ale chciałem się podlizać. Powiem więcej – nienawidzę wszelkich okazji, uroczystości, rocznic, urodzin i innych pieprzonych imprez, których treścią zazwyczaj są nadęte komentarze jakichś półgłówków, spicze panów derechtorów, podlizki włazidupów i życzenia nieszczere jak stara prostytutka opowiadająca historię swego życia. Do tego przesłodzone i przelukrowane torty, szampan, po którym chce mi się jeszcze bardziej rzygać i obrzydliwe stare baby („pięćdziesiątki") zataczające się po łyku wódki, której w okolicy jak na lekarstwo.

W stałym repertuarze jubileuszy są jeszcze tzw. poważni faceci, kontrolujący, czy aby wszyscy zachowują się kulturalnie. Sami, świnie, się nie napiją, ale Tobie podliczą wszystkie kieliszki. Kiedy się nawalisz – powiedzą, żeś bydlak i cham. Kiedy się nie nawalisz – jak potem spojrzysz w lustro? I tak źle, i tak niedobrze. Sztywno, jak na pogrzebie kija od szczotki, nudno, jak podczas jazdy rowerem przez Saharę i rozpaczliwie pusto, jak pomiędzy Marsem a Bolesławcem. Nie, chłopaki (to do redakcji G), nie róbcie żadnej imprezy! Jeśli już, to przynajmniej nie każcie na nią przychodzić w garniturach, nie zapraszajcie rozlazłych bab i tych–co–to–trzeba–zaprosić i – błagam, tylko nie to! – nie dawajcie szampana.

A poza tym, w zasadzie możecie postawić mi jakąś wódę, jak za dawnych czasów. Wcale nie mam nic przeciwko, bo dawno razem nie bawiliśmy się kulturalnie i w kulturalnym towarzystwie. Trudno przecież nie nazwać „kulturalnym" kogoś takiego, jak na przykład niejaki McSon. Kiedy się trochę napiję, to może nawet jakieś życzenia złożę. Tylko, że wtedy będę szczery – in vino przecież veritas – i nie wiem, czy Wam w smak pójdzie. Lepiej może mnie do tego nie prowokować; przecież dobrze wiecie, że zawsze wszystkim życzyłem jak NAJGORZEJ!

* * *

Czytelnikom zaś doradzę, i to równie szczerze, choć na trzeźwo, żeby przestali wreszcie grać w te ogłupiające kicze o ludzikach z kosmosu i paranoicznych cywilizacjach z Pragi Południe. Żeby zauważyli, że poza ekranem monitora jest jakiś świat realny i że tak naprawdę – czytając Gamblera i masując joystick – znajdują się pod stałym wpływem masonerii (to od masowania), światowego żydostwa i innych tajnych związków wyznaniowych oraz bezwyznaniowych, czyhających na serca i dusze młodego prężnego pokolenia Polaków.

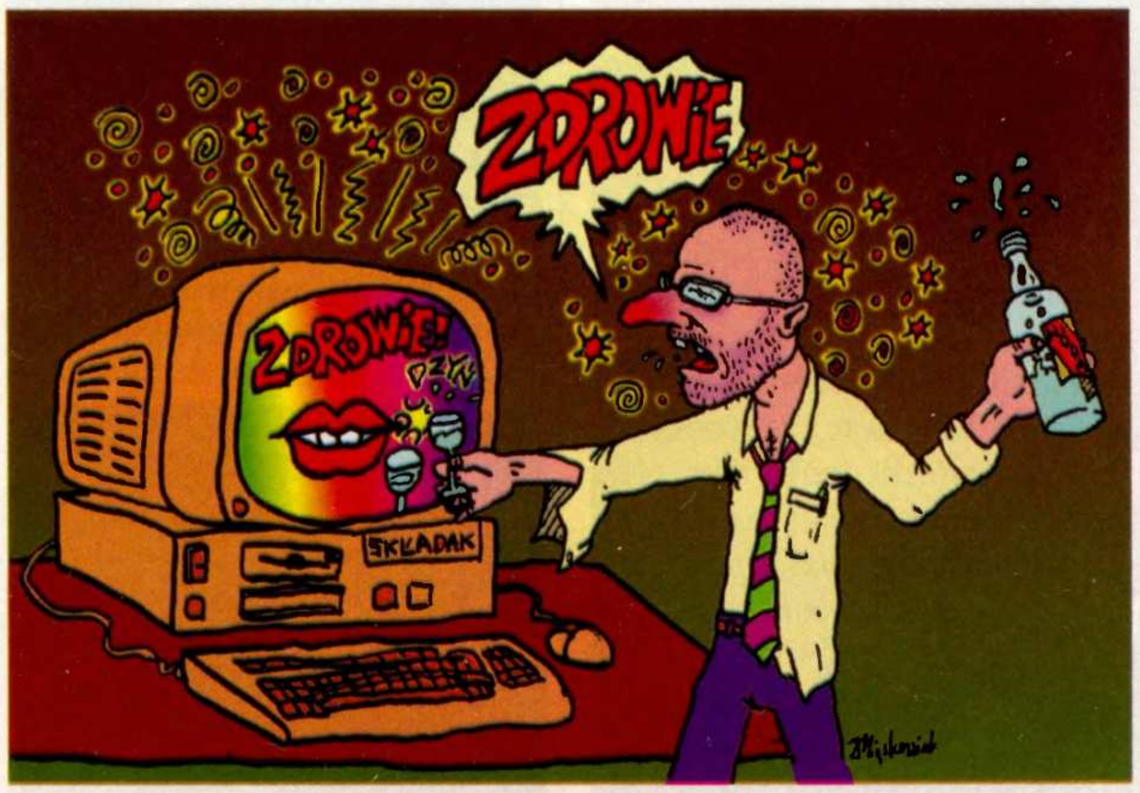
Tylko w organizacjach paramilitarnych, zajmujących się ćwiczeniem karate oraz strzelaniem do rzutków (rzytków?), znajdziecie prawdziwe ukojenie i szlachetną rozrywkę. Tylko w fundamentalistycznych, katolickich stowarzyszeniach narodowych będziecie mogli wyżyć swój instynkt stadny i wykształcić wspaniałe cechy osobowościowe, które w krótkim czasie pozwolą zdobyć władzę nad światem. A co tam – gry? Przecież to na niby...

Powiedział

DeStroyer,

z oczami czerwonymi
od wpatrywania się
w monitor i palcem
spuchniętym od strzelania
do kolejnych smoków

See Ya!
PS Może spotkamy się w Sieci, bo w Niebie to na pewno nie ze mną...



Nowa konsola!

Wydawać by się mogło, że rynek konsolowy jest już ustabilizowany i nie będzie żadnych większych niespodzianek. Tymczasem firmom Sony, Sega i Nintendo dojdzie poważny konkurent. VM Labs przygotowuje Project X (taka jest kodowa nazwa nowego systemu), już teraz nazywany „Mario-killerem"...

Jeśli chodzi o możliwości sprzętu to Project X ma zagwarantowany sukces – jego projektantami są m.in. Bill Rehbock (były szef działu projektowania firmy Sony, teraz szef produkcji oprogramowania w VM Labs), znakomity programista Jeff Minter (przygotowujący ponoć kilka tytułów i mający sporo do powiedzenia w kwestii sprzętu), a także byli pracownicy firmy Atari – Jon Mathison (zwany „ojcem Jaguara") oraz Richard Miller, prawdopodobnie mózg całej operacji. Konsola nie będzie wykorzystywać żadnego z istniejących standardów graficznych (3Dfx, PowerVR). Na razie nie ma informacji na temat mocy obliczeniowej sprzętu.

Firma VM Labs rozmawia z kilkoma wielkimi kompaniami na temat produkcji nowego sprzętu. Przygotowywane są narzędzia dla twórców gier i prowadzone rozmowy ze znanymi wydawcami. Ludzie z VM Labs już teraz są niezwykle pewni siebie – zapowiadają złamanie dominacji Sony i Nintendo na rynku. Project X powinien się pojawić na rynku dopiero pod koniec 1998 roku. (YuYo)

Einhander (PSX)

Einhander to znakomita strzelanina 2D (szybka akcja, dużo przeciwników, wielu znakomitych bossów) z trójwymiarową grafiką. Mimo że Einhander pozostaje scrollowaną strzelaniną, obraz wciąż tworzony jest w trzech wymiarach.



Fabuła, niestety, banalna – ale w strzelaninach nie odgrywa to zbyt wielkiej roli. Kierując pojazdem powietrznym o nazwie Endymion (są trzy do wyboru, każdy ma różną szybkość, zasięg strzału itp.), atakujemy Ziemię. Standard, choć tym razem oglądany z perspektywy najeźdźcy. Gracz musi strzelać do ścigających go pojazdów wojskowych i policyjnych... Zapowiada się nieźle.

Producent: Square. Termin: początek 1998. (YuYo)

Adidas Power Soccer 2 (PSX)

Pierwsza część APS była jedną z najciekawszych gier piłkarskich na rynku (i jednocześnie jedną z najlepiej się sprzedających na PSX), toteż Psygnosis postanowiło wyprodukować część drugą.

Ponad 210 różnych drużyn piłkarskich; ciekawa opcja gry w aż cztery osoby. Jednak największą atrakcją będzie z pewnością możliwość wyboru warunków rozgrywanego spotkania. Poza standardowymi – pogoda i rodzaj nawierzchni – będzie można wybrać również styl sędziowania



gry: od przestrzegania wszystkich przepisów do niemal zupełnej dowolności. APS 2 ma lepszą grafikę niż część pierwsza; rozgrywki można obserwować z pięciu różnych ujęć kamery.

Producent: Psygnosis. Termin: luty 1998. (YuYo)

Tekken 3 (PSX)

Naciskana przez przedstawicieli zachodniej prasy konsolowej firma Namco przyznała, że wyda Tekkena 3 w wersji na PSX. Zdementowała zarazem wszystkie pogłoski na temat dodatkowych rozszerzeń do PSX (karty akceleratora lub karty pamięci, która miałaby umożliwić konwersję Tekkena 3), krążące od dłuższego czasu w Internecie.

Chociaż Namco pracuje już nad Tekkenem 3 na PSX, nie są znane żadne szczegóły dotyczące konwersji ani data wydania gry (prawdopodobnie nie wcześniej niż w II połowie roku 1998).

Producent: Namco. Termin: nie znany. (YuYo)

Vigilante 8 (PSX)

Uwaga fani masowej destrukcji – to będzie gra właśnie dla Was. Można ją określić jako znacznie nowocześniejszą we-



rsję znanego tytułu, Twisted Metal 2. Prowadzimy pojazd i walczymy, likwidując bolidy przeciwnika. Dostępnych będzie aż dwanaście różnych pojazdów, głównie z lat 70., wśród nich jest ulubiony pojazd wszystkich graczy – szkolny autobus.

Jak zwykle, pełno tu będzie dodatkowych typów broni i gadżetów usprawniających pojazd gracza. Teren powinien ulegać deformacjom na skutek strzałów, wybuchów itp. Najwięcej akcji jest w trybie „2-player", który zapowiada się znacznie ciekawiej niż gra w jedną osobę. Vigilante 8 będzie z pewnością godnym następcą Twisted Metal 2.

Wydawca: Activision. Termin: I kwartał 1998. (YuYo)

The Divide (PSX)

The Divide: Enemies Within, to nowa zręcznościówka – stworzona przez autorów gry Independence Day – w klimacie science fiction. Główny bohater, naukowiec i jego przyjaciel lądują na prymitywnej planecie (obaj w strojach Me-



chów, wielkich robotów). Zostają tam zaatakowani, a przyjaciel naukowca – porwany.

Jest to gra z elementami przygodowymi (sporo tu myślenia, zagadek i ukrytych lokacji), zrealizowana w trzech wymiarach. Swoim Teragatorem należy przemierzyć różne tereny w różnych strefach klimatycznych, zabijając wszystko, co się rusza.

Wydawca: Virgin. Termin: nie znany. (YuYo)

Rascal (PSX)

Ostatnie miesiące upłynęły pod znakiem strategii czasu rzeczywistego i... trójwymiarowych platformówek. Szaleństwo, rozpoczęte przez Super Mario 64, trwa nadal, również na PSX. Do istniejących już gier niedługo dołączy nowy produkt firmy Psygnosis, Rascal.

Gra będzie mieć bardzo płynną animację – 60 klatek na sekundę zadowoli najbardziej wybrednych. Należy odnaleźć i uwolnić ojca głównej postaci, twórcę maszyny do podróży w czasie. Czekają nas podróże w przeszłość i daleką przyszłość. Grafika z interesującymi elementami otoczenia, np. zatopiony statek piracki, pustynia czy średniowieczny



zamek. Postać głównego bohatera stworzyli znakomici fachowcy z Jim Henson's Creature Workshop.

Wydawca: Psygnosis. Termin: marzec 1998. (YuYo)

ReBoot (PSX)

Różne legendy przedstawiano w grach, ale ta bije wszystkie. Gracz występuje jako Bob, strażnik Mainframe City. Zły Megabyte zsyła na miasto złośliwe wirusy, które mają je przejąć. Zadaniem gracza jest nie dopuścić do tego.

Megabyte będzie próbował pokonać gracza podczas jego wędrówki, wysyłając przeciw niemu roboty, latające czołgi i



inne ciekawe rodzaje broni. Bob, wyposażony jedynie w zipboarda (latającą deskorolkę), będzie musiał pokonać siedem różnych stref miasta (czyli 21 różnych poziomów).

Atuty gry? Przede wszystkim znakomita, kolorowa grafika i bardzo szybka akcja.

Wydawca: Electronic Arts. Termin: początek 1998.

(YuYo)

G.A.S.P. (N64)

Tytułem International Superstar Soccer 64 firma Konami znakomicie trafiła w gusty posiadaczy N64. Teraz próbuje



szczęścia w zupełnie innym gatunku, w bijatykach. G.A.S.P. jest w pełni trójwymiarową grą walki i wygląda jak skrzyżowanie popularnych tytułów – serii Street Fighter i Virtua Fightera. Widać to przede wszystkim w wyglądzie postaci; niektóre są niemal żywcem ściągnięte z nich. Na szczęście, wiele jest pomysłów zupełnie nowych: gracz może wpływać na „warunki fizyczne" swoich zawodników (wygląd, wagę, wzrost itp.), oryginalne mają być także ciosy specjalne i kombosy.

Wydawca: Konami. Termin: marzec 1998.

(YuYo)

Earthworm Jim 3 (N64)

Posiadacz Nintendo 64 na brak platformówek narzekać nie powinien. Earthworm Jim 3 to kontynuacja znakomitego hitu, tym razem w pełnych trzech wymiarach. Autorzy EJ 3 przygotowali pięć różnych światów do przejścia – po sześć poziomów w każdym. Ciekawostka: poziomy przypominają czasem plansze z gier Mario 64 i Crash Bandicoot.

Zachowany zostanie znakomity klimat serii – tytułowa dżdżownica dalej będzie postacią humorystyczną, na dodatek pięknie animowaną. Najtrudniejsze zadanie, czyli „transformacja" Earthworm Jim w trzeci wymiar, udała się bez najmniejszych potknięć – już niedługo otrzymamy wspaniałą rozrywkę.



Wydawca: Interplay. Termin: połowa 1998. (YuYo)

Kirby's Air Ride (N64)

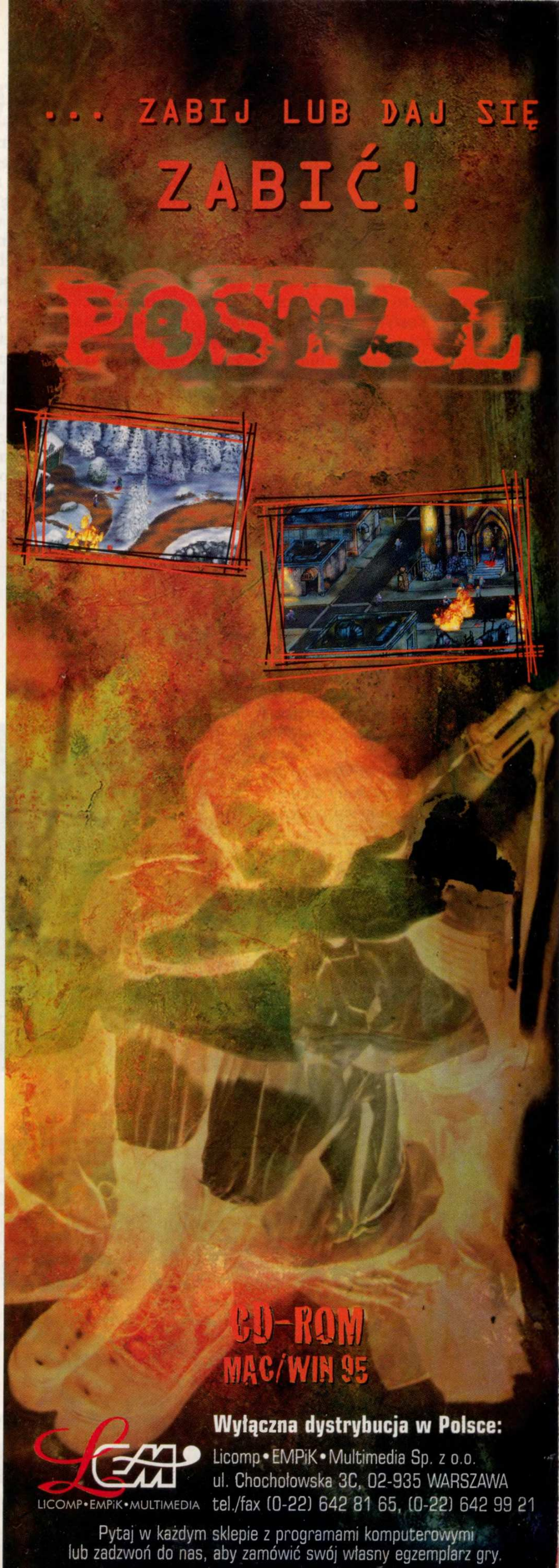
Seria gier Kirby o różowym duszku jest w Polsce zupełnie nie znana, podczas gdy w Japonii i USA każda nowa gra z tej serii wywołuje masowe szaleństwo. Kirby's Air Ride to pierwsze wcielenie sympatycznego duszka na Nintendo 64, wcześniejsze gry były tworzone jedynie na SuperNES oraz Game Boya. Przeniesienie na nową platformę zaowocowało oczywiście przejściem w trzy wymiary, co dało efekt równie dobry jak w grze Super Mario 64.



KAR to dość specyficzne połączenie elementów gry platformowej i wyścigów. I chociaż z początku wydaje się produktem bardziej dla dzieci, niż dla doświadczonych graczy, może stać się poważnym konkurentem dla gier w rodzaju Mario Kart 64.

Wydawca: Nintendo. Termin: 1998.

(YuYo)



PSX GAMBLER

TRYBUCIK

Aż strach pomyśleć, Gambler ma już **50 numerów**. Taka liczba może się wydawać mała, aż do chwili, kiedy uświadomicie sobie, że czytacie nasz miesięcznik już **od 4 lat**. Wielu obecnych autorów było kiedyś czytelnikami (w tym moja skromna osoba). Gambler od tego czasu zmienił się bardzo. Tak naprawdę to zmiany zaczęły się w momencie, kiedy **Alex** objął dowództwo. Szybko dał się poznać jako despota, sadysta i, ogólnie rzecz biorąc, bydlę :)))), ale nie da się zaprzeczyć, że to właśnie jemu zawdzięczamy obecny kształt pisma. Oczywiście, nie tylko jemu. Do tego przyczyniła się też praca **Wojtka Setlaka** (który zdecydowanie preferuje pozycję zastępcy i nie ma się czemu dziwić), **Darka Michalskiego** (sera Paszczaka – mojego Kumpla) i **Eli Jaworskiej** (to rzeczywiście jedyna osoba, która się orientuje w tym bałaganie). Nie wolno też zapominać o **Rafale Orłowie**. Tylko dzięki jego pracy nasz CD jest, jaki jest (a wydaje mi się, że to najlepszy CD na rynku). Tym wszystkim ludziom chciałbym podziękować za znoszenie mojego trudnego charakteru i za to, że to właśnie dzięki nim Gambler stale wychodzi.

Chciałbym podziękować jeszcze jednej osobie – **Piotrkowi Moskalowi** alias Płaz, alias Żaba, alias Frogga' man (nie, nie zapomniałem o Tobie). Od dwóch lat jest jednym z moich najlepszych przyjaciół i dzięki niemu wydałem całą fortunę na figurki i karty. To właśnie z nim i jego/naszymi kumplami spędzałem przez ostatnie dwa lata prawie każdy weekend, grając i spożywając napoje alkoholowe (znaczy się – ja jestem prawie nie pijący, ale koledzy wyrabiali za mnie normę). Dziękuję Ci za to, Żabo.

Dwa lata to bardzo długi okres. Od momentu, kiedy przyjęto mnie do Gamblera zmieniło się nie tylko pismo, ale także cały rynek komputerowy. Pojawiły się konsole, a komputery są teraz tak „odwalone" w kosmos, że dwa lata temu nikomu się nawet nie śniło, że gry mogłyby wyglądać tak, jak teraz wyglądają. Rynek gier rozwinął się zarówno na całym świecie, jak i w Polsce (choć daleko nam jeszcze do Europy). Tak czy inaczej, mam nadzieję, że w ciągu następnych dwóch lat zmieni się tyle, ile w ciągu dwóch ostatnich – na lepsze. Czego Wam i sobie życzę.

ZooltaR

KURUSHI

Gry logiczne są znacznie popularniejsze niż się to może wydawać. Jedną z najbardziej znanych na świecie jest niewątpliwie Tetris. Jej sukcesu można się dopatrywać w doskonałym połączeniu elementów wymagających myślenia ze zręcznościowymi. Z jednej strony ważna jest szybkość, z drugiej – duża koncentracja i myślenie przestrzenne.

Teraz na rynku pojawiła się nowa gra, która – moim zdaniem – może być poważną konkurencją dla Tetrisa. Jest nią Kurushi. Pomysł tak prosty, że aż trudno go wytłumaczyć. Sterujemy małym, śmiesznym facecikiem, biegającym



po sześcianie złożonym z małych kostek ustawionych jedna na drugiej. Powierzchnia, po której się poruszamy ma kształt prostokąta. W momencie rozpoczęcia rozgrywki na jednym końcu pojawia się kilka rzędów kostek (ile, to zależy od poziomu trudności). Zaczynają się one toczyć w naszą stronę, zajmując całą szerokość płaszczyzny. Facecik może aktywować sześciany, po których biega. Jeżeli jeszcze raz naciśnie fire, to kostka znajdująca się na właśnie zaktywowanym polu znika. Zadaniem gracza jest „wyznikanie" wszystkich kostek toczących się w jego stronę.



Oczywiście, jest w tym mały haczyk. Otóż są trzy rodzaje kostek. Zwyczajne – z nich zbudowana jest powierzchnia, po której biegamy, czarne – w momencie „wyzniknięcia" skracają nasz teren działania o jeden rządek oraz zielone – po „wyznikanieniu" zostawiają zaktywowane zielone pole; to pole można aktywować drugim fire i w tym momencie „wyznikujemy" wszytkie pola dookoła (razem 9).

Jeżeli kostka wtoczy się na gracza, tracimy szansę „wyznikania" tej „fali" i pojawia się następna – za każdym razem większa od poprzedniczki i szybciej się toczy. Jeżeli nie uda nam się doprowadzić do zniknięcia wszystkich kostek, dostajemy punkt karny. Jeżeli wyrobimy w ten sposób limit przewidziany na etap, tracimy jeden rządek. Jeżeli jednak bezbłędnie „wyznikamy" wszystkie nieczarne kostki, dostajemy w nagrodę dodatkowy rząd.

Wiem, że z mojego tłumaczenia trudno zrozumieć, o co naprawdę chodzi w Kurushi, ale zapewniam Was, że kiedy sam czytałem jego recenzje, to też nic nie rozumiałem. Dopiero w momencie uruchomienia gry wszystko staje się jasne. Jednak przed rozpoczęciem „własnoręcznej" rozgrywki radzę Wam odpalić doskonale opracowane zasady (rules), które wytłumaczą, jak działa ta gra i jak sobie z nią poradzić.

Grafika Kurushi nie prezentuje niczego szczególnego, ale szczerze mówiąc, nie ma tu miejsca na fajerwerki. Grafika jest czytelna, przejrzysta i dzięki temu gra się łatwo i przyjemnie. Natomiast na szczególną uwagę zasługuje doskonała oprawa dźwiękowa. Chodzi mi głównie o muzykę (bo łomot toczących się klocków trudno zrobić w sposób oryginalny). Jest niesamowicie „monumentalna", jeżeli rozumiecie, o co mi chodzi. Pasuje jak ulał do tej nieco dziwnej gry.

Kurushi jest doskonała. To jedna z ciekawszych pozyzji wydanych ostatnio na PSX. Gorąco polecam ją wszystkim miłośnikom gier logicznych. Chociaż prosta, oferuje niezwykle wysoki poziom grywalności. A to właśnie jest najważniejsze w każdej grze. Miłego „wyznikiwania".

Wyzniknięty ZooltaR

PS Program do testów dostarczyła firma MediaSoft.



SCEE 1997

Logiczno-zręcznościowa

PSX

Grafika: 60%

Dźwięk: 79%

Ogółem: 83%

GAMBLER

WAR GODS

Jakiś czas temu wydano dosyć popularną grę opartą na bardzo prostym pomyśle. Była to bijatyka z bardzo dużą ilością krwi. Idea okazała się do tego stopnia dobra, że gra doczekała się dwóch kontynuacji. Część z Was powinna już skojarzyć tytuł – tak, to Mortal Kombat. Serię można oceniać różnie – znam nawet jej zażartych przeciwników, ale wszyscy muszą się zgodzić, że jest to klasyka i jako taka zostanie zapamiętana na wieki. Mam niejasne wrażenie, że MK4 nie będzie już hitem na skalę swojej poprzedniczki – po prostu, za dużo gier tego rodzaju już się pojawiło. (Choć mam cichą nadzieję, że się mylę, bo sam uwielbiam MK).

Niezależnie od tego, firma Midway wprowadziła na rynek nową bijatykę War Gods. Ma to być próba nowego engine'u graficznego, który będzie wykorzystany w MK4. Od razu ostrzegam, że próba się nie udała. Midway poległ na całej linii.

WG to Mortal Kombat z dodanym trzecim wymiarem. Brzmi to niesamowicie smakowicie, ale WG to TYLKO MK z dodanym trzecim wymiarem. Sposób grania nie różni się ani na jotę od tego, który stosowaliśmy przez ostatnie trzy lata. Od nowych gier oczekuję nowych rozwiązań, a nie skrajnego konserwatyzmu i zachowawczości. Z drugiej strony, niektórzy z Was mogą uznać ten fakt za największą zaletę WG i tym ją polecam. Znajdziecie w niej wszystko (no, prawie wszystko), co było w MK. Jest nawet fatality. System zadawania ciosów dokładnie taki sam (high kick, low punch itd.). Gra się w to bardzo podobnie jak w Mortale.



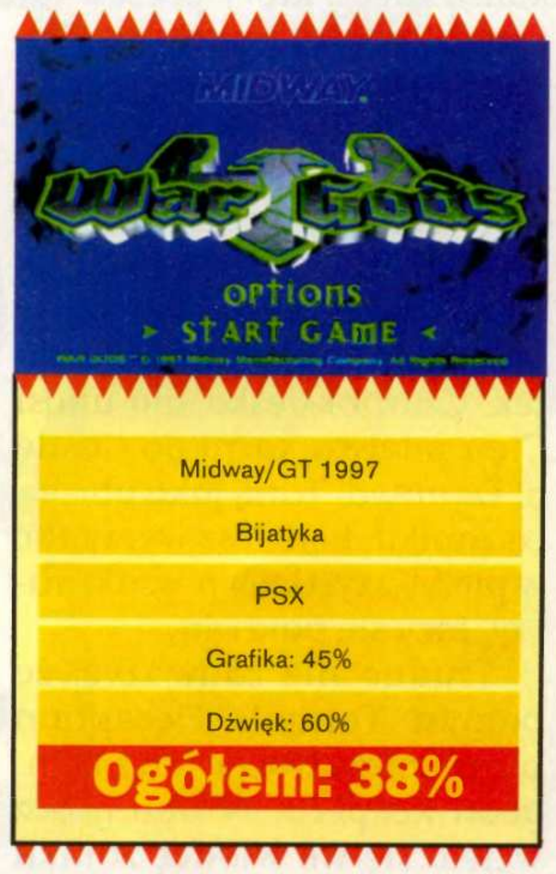
Zanim jeszcze zagrałem, ostrzeżono mnie, że gra działa wolno. Kiedy ją odpaliłem, stwierdziłem, że to prawda. Wydaje mi się, że w najlepszych momentach dociąga do 20 fps. Wymodelowanie postaci pozostawia WIELE do życzenia. Zwłaszcza kobiety w grze (są dwie) wyglądają poniekąd dziwnie (chyba mają zbyt długie korpusy). Grafika w War Gods jest nieco archaiczna i zupełnie nie pasuje do gry wydanej w 1997 r. Sądzę, że jakieś dwa lata temu byłby to absolutny hit, ale teraz ma zbyt dużą konkurencję. Oprawa dźwiękowa jest – zgadnijcie, jaka? Oczywiście mortalopodobna. Stare, dobrze znane „fatality", „fight" i „ktoś tam – ktoś tam wins" pojawiają się i tutaj. Nic nowego. Muzyka niezła, ale w normie. Nie wpadła mi w ucho, jak na przykład ta z recenzowanej na sąsiedniej stronie Kurushi.



War Gods jest grą słabą. Nie ma najmniejszej szansy powtórzyć choćby w dziesiątej części sukcesu serii Mortal Kombat. Szkoda, że tak dobra firma jak Midway wyprodukowała tak kiepską grę.

War ZooltaR

PS Program do testów dostarczyła firma MediaSoft.



WIRTUALNY ODLOT
0-700-77-287
Ten komputer może być Twój !
GŁÓWNA NAGRODA: PENTIUM 200 MMX
Co 50-ta osoba wygrywa grę na PC CD !!!
...oraz liczne nagrody niespodzianki
ZADZWOŃ I ODPOWIEDZ NA TRZY PROSTE PYTANIA !!!
Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów. Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT.
Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM Sp. z o.o. skr. poczt. 4, 00-967 Warszawa 86

PSX GAMBLER

TECMO'S DECEPTION

Gdyby w japońskiej grze role-playing nie znalazło się ojcobójstwo czy bratobójstwo, autorzy chyba by się ciężko pochorowali. Tecmo's Deception rozpoczyna się właśnie od zbrodni, która wyraża absolutny brak szacunku dla czwartego przykazania. Twój książęcy brat (wcielasz się w następcę tronu) zabija ojca w czasie audiencji. Ponieważ (dzięki magicznym sztuczkom) miecz, który przebił tatusia na wylot należy do Ciebie, miejscowa ludność uważa Cię za personę non grata i próbuje odesłać daleko stąd, czyli na łono Abrahama. Jednak Twoje modlitwy są tak żarliwe, a pragnienie zemsty tak szczere, że odnoszą skutek. Czarnoksięska siła unosi Cię z miejsca kaźni do Castle of Damned. Tam, jako obrońca zamku, będziesz wyrzynać w pień wszystkich poszukiwaczy, jacy się pojawią.

Trudno nie zauważyć, że pomysł Tecmo's Deception przypomina trochę ten z Dungeon Keepera. W obu gracz wciela się we władcę zamku (czy lochów), który musi powstrzymać natrętnych poszukiwaczy. Jednak wykonanie obu gier jest zupełnie inne. Po pierwsze, Tecmo's Deception to gra 3D, w której świat widzimy oczami bohatera. Po drugie, Dungeon Keeper jest grą strategiczną, natomiast Tecmo's Deception można zaliczyć do role-playing - choć role-playing to bardzo dziwny. Dziwny dlatego, że gracz nie dysponuje żadną bronią i nie jest w stanie walczyć z żadnym przeciwnikiem. Jedyne, co potrafi, to uciekać i... zakładać pułapki. Właśnie na tym polega sens gry. Na zakładaniu coraz bardziej skutecznych i skomplikowanych pułapek, ewentualnie (w dalszych misjach) na tworzeniu własnych potworów, które przeciwstawią się poszukiwaczom.



Przyznam, że kiedy pierwszy raz usłyszałem o tym pomyśle, byłem trochę zaskoczony i zastanawiałem się, czy w ogóle mam ochotę zagrać w Tecmo's Deception, skoro aż tak bardzo odbiega od przyjętych standardów. Jednak okazało się, że ten dziwny pomysł potrafi się obronić.

Twój zamek atakują poszukiwacze skarbów oraz najemnicy, nasyłani przez Twojego królewskiego brata. Będziesz mieć do czynienia z rycerzami, czarnoksiężnikami, czarodziejkami, piratami, kupcami i mnóstwem innych przeciwników, których jedynym marzeniem jest wypruć Ci flaki i zabrać Twą głowę jako trofeum. Niestety, większość przeciwników jest bardzo mało inteligentna, co wynika z niechlujnie napisanych algorytmów. Przeciwnicy często „zapominają", że jesteś tuż obok i poruszają się po trasach ustalonych przez program. Gwoli uczciwości trzeba jednak przyznać, że są tacy, którzy podążają za Tobą wytrwale i walczą zaciekle. Każdego wroga możesz zabić lub zniewolić, a następnie uzyskać za niego odpowiednią liczbę punktów many lub pieniądze. A za manę i pieniądze konstruujesz nowe pułapki lub rozbudowujesz zamek.



Twój bohater w miarę pokonywania nowych wrogów otrzymuje punkty doświadczenia i zdobywa nowe poziomy doświadczenia. Wpływa to zarówno na jego statystyki, jak i na możliwość konstruowania coraz lepszych i oryginalniejszych pułapek. A pułapki te to np.: zapadnie, wyskakujące ze ścian włócznie, klatki, dźwigi unoszące wroga, kolczaste potrzaski na niedźwiedzie, żelazne kloce opadające z sufitu. Część Twoich wrogów potrafi sobie doskonale radzić z pułapkami pewnego rodzaju (np. piraci przeczołgują się pod włóczniami, czarodziejki uskakują, kiedy próbuje się je zwabić do zapadni), ale każdy ma, oczywiście, swoją piętę Achillesową i Twoim zadaniem będzie ją odnaleźć. Niestety, po którejś z kolei misji gracz zaczyna się nudzić, ponieważ większość przygód stanowi lustrzane odbicie poprzednich.

Jak to często bywa w produkcjach japońskich, możemy zakończyć grę na kilka sposobów - w tym wypadku aż sześć. Oczywiście, nie zdradzę Wam puenty (czy raczej puent), mogę tylko wyjawić, że zakończeń jest naprawdę sporo (od bardzo szczęśliwego do zupełnie fatalnego).

Jacek Piekara





Tecmo 1997

Role-playing

PSX

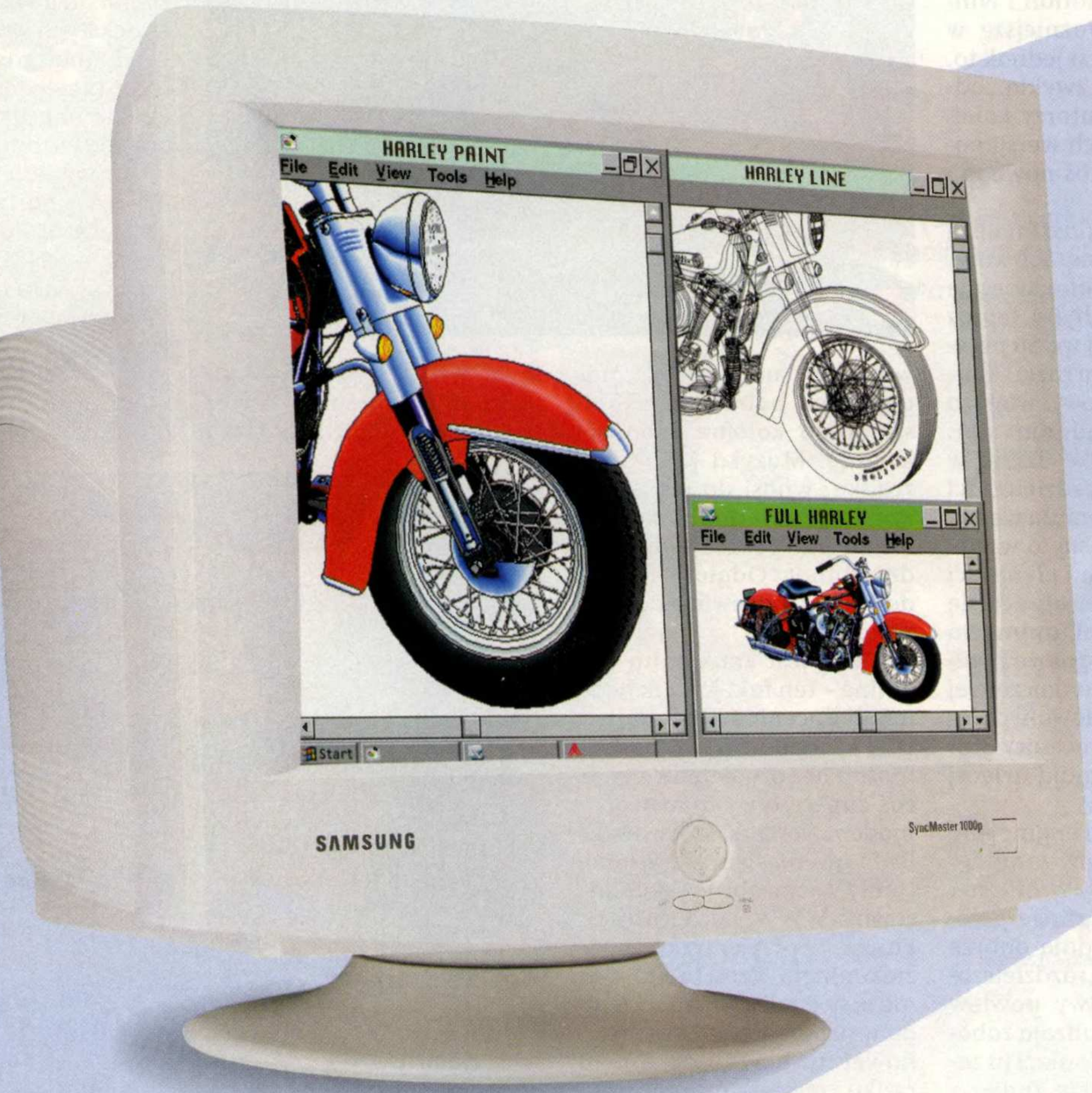
Grafika: 76%

Dźwięk: 59%

Ogółem: 61%

SyncMaster™

New Line



SAMSUNG 3 Year Limited WARRANTY

ECOLOGY • ENERGY TCO 95 ERGONOMICS • EMISSIONS

Designed for MICROSOFT® WINDOWS 95

ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA

	Przekątna kineskopu:	15″	17″	21″
Seria s	do użytku domowego i małego biura:	500s	700s	
Seria b	do zaawansowanych aplikacji biurowych:	500b	700b	
Seria p	do zastosowań profesjonalnych (CAD, DTP):	500p	700p	1000p
Monitory multimedialne (stereo, z głośnikami i mikrofonem):		500Ms		

SAMSUNG ELECTRONICS

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

Dystrybutorzy:

ABC DATA	Warszawa, ul. Elbląska 17, tel. (0-22) 633 70 11
ACTION	Warszawa, ul. Jana Kazimierza 46/54, tel. (0-22) 36 62 29
CADENA SYSTEMS	Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 855 21 51
COMMPOL	Kraków, ul. Kątowa 11, tel. (0-12) 32 50 61
ELSAT INTERNATIONAL	Warszawa, ul. Wilcza 50/52, tel. (0-22) 623 06 31
SOFT-TRONIK	Wrocław, ul. Legnicka 42, tel. (0-71) 55 05 17

DUKE NUKEM 3D



Gra DN3D ma, co prawda, już dwa lata, ale jej kariera na konsolach dopiero się rozpoczyna. Wersja na Segę Saturn otwiera serię nowych wcieleń Duke'a – po niej nadejdą konwersje na PlayStation i Nintendo 64. Najważniejsze w tym wszystkim jest jednak to, że Duke nie jest zwykłą „odgrzewanką" – autorzy kolejnych konsolowych wersji potrafią dorzucić coś nowego i oryginalnego.

Największe oklaski należą się firmie Lobotomy Software, która przygotowała zupełnie nowy engine (chyba lepszy niż w oryginalnej wersji pecetowej, a w każdym razie – bardziej trójwymiarowy; większa swoboda rozglądania się). Dzięki temu Duke działa w podwyższonej rozdzielczości (nie będzie tego miała wersja na PSX). Odbija się to w niewielkim stopniu na płynności gry – gdy bohater obraca się wokół własnej osi, animacja na krótką chwilkę może zwalniać. Zdarza się to najczęściej w bardziej rozbudowanych lokacjach, gdzie procesory graficzne konsoli mają więcej pracy.

Wraz z nowym engine'em, autorzy z Lobotomy zafundowali nowe efekty graficzne. Już tekstury i postacie przeciwników wyglądają dobrze w podwyższonej rozdzielczości, ale prawdziwy powiew świeżości wprowadzają zabawy ze światłem. Znalazł tu zastosowanie, dobrze znany z nowych gier 3D, efekt rozświetlania okolicy za pomocą wystrzeliwanych pocisków – dzięki temu DN3D wygląda jakby nowocześniej.

Oprawa dźwiękowa Duke'a właściwie się nie zmieniła. Nadal w wędrówkach towarzyszy nam miły głos głównego bohatera, wygłaszającego kolejne zabawne kwestie. Muzyka jest w porządku, wnosi do gry sporo życia (chociaż nudzić się i tak nie można) i tworzy odpowiedni klimat. Odgłosy też jak dawniej – tu niewiele dało się zrobić.

Duke jest znakomitą grą online – ten fakt jednak będą mogli docenić tylko gracze z USA i z Japonii. Tam bowiem można bez problemów nabyć coś zupełnie wyjątkowego – modem NetLink, który umożliwia grę po sieci w wybrane tytuły (pozwala też oglądać strony WWW na Saturnie). Europę ta przyjemność na razie ominęła. Zresztą kto wie, może specjaliści od marketingu w firmie Sega mieli rację – nawet na bardzo chłonnym rynku amerykańskim sprzedano tylko kilkadziesiąt tysięcy sztuk tego interesującego urządzenia.

Duke Nukem 3D wykorzystuje w pełni możliwości analogowego pada (można go kupić jako dodatek do gry Nights lub jako oddzielne urządzenie). Po podłączeniu pada widać kolosalną różnicę – zwiększa się możliwość kontroli ruchów. W trudniejszych sytuacjach Duke może człapać powoli, rozglądając się na boki, a gdy zacznie się robić gorąco, przechylamy do oporu gałkę pada i Duke bieży przed siebie niczym gepard na sterydach.



Ci, którzy grali w pecetową wersję Duke'a, wiedzą, że jest to jedna z bardziej rozbudowanych „fabularnie" gier 3D FPP. W najnowszej wersji nie zmienił się wygląd poziomów, nie zmniejszyła liczba ukrytych miejsc i niespodzianek – gra często wymaga skupienia i przemyślenia dalszych posunięć. Na każdym właściwie poziomie (jest ich 27) znajdzie się kilka dźwigienek do przestawienia czy sekretnych lokacji do odkrycia.

Duke Nukem 3D to jednak przede wszystkim strzelanina i to strzelanina niełatwa, nawet na niższych poziomach trudności (są cztery do wyboru). Dalsze poziomy są bardziej skomplikowane i należy im poświęcić trochę czasu. Zadania nie ułatwia fakt, że zapisu sytuacji na kartę pamięci można dokonać dopiero po ukończeniu danego poziomu. Ja uważam to za jedną z większych wad Duke'a – nie każdy ma czas na to, by siedzieć przy konsoli przez kilka godzin bez przerwy, kończąc kolejne etapy gry.

Jak wiadomo, świat graczy dzieli się na tych, którzy kochają Quake'a – dla nich pudełko z DN3D może służyć najwyżej jako zabaweczka dla młodszego brata, niszczącego wszystko, co mu wpadnie w ręce – oraz na wielbicieli ciepłego głosu Duke'a, komentującego kolejne przygody w podejrzanych spelunkach. Posiadacze Saturna na razie nie mają większego wyboru (saturnowy Quake jeszcze się nie ukazał), więc może przygarną tak dobrze wykonany produkt.

YuYo

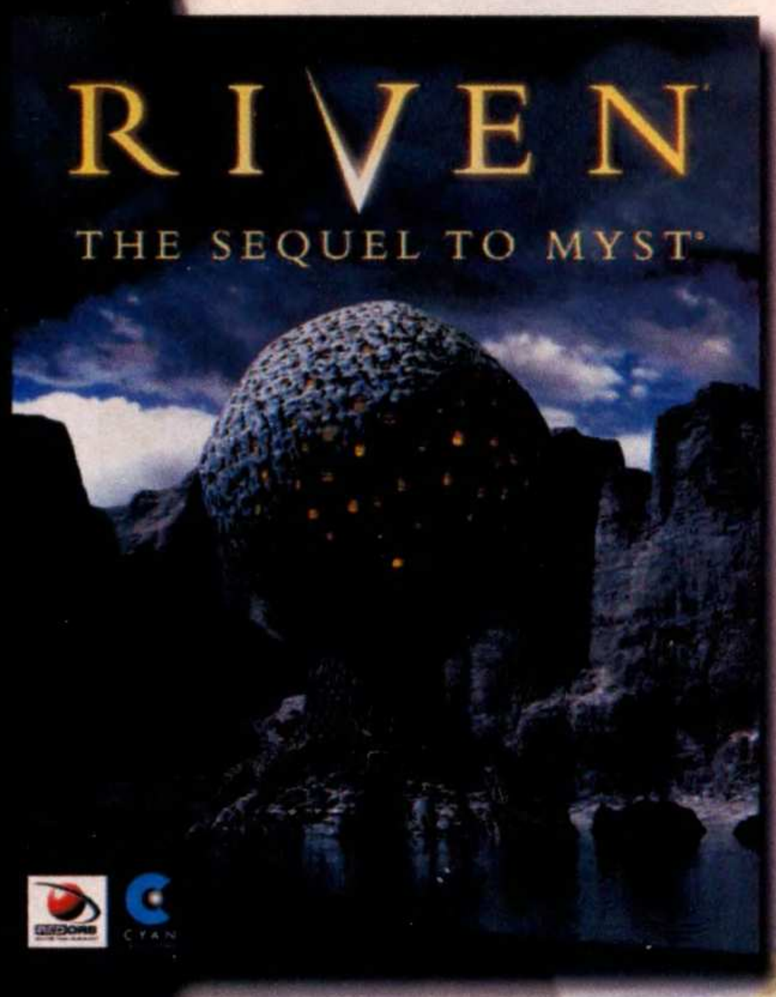


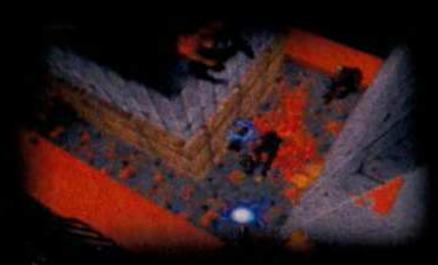
DUKE NUKEM 3D

Lobotomy Software/Sega 1997
Comat
3D
Saturn, N64, PC, PSX
Grafika: 88%
Dźwięk: 83%
Ogółem: 85%







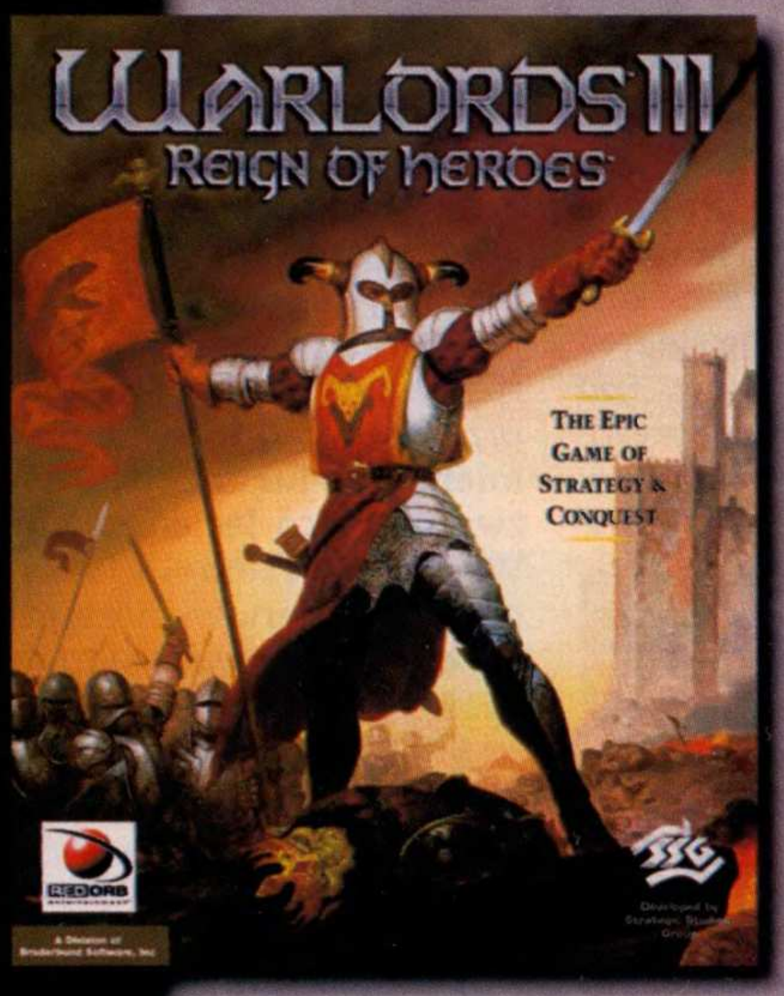














Z okazji zbliżających się
Świąt Bożego Narodzenia
życzymy zadowolenia z pecetów,
szczęścia w pokonywaniu nowych leveli
oraz spełnienia najskrytszych marzeń
w nadchodzącym 1998 Roku.

RED ORB & MIRAGE MEDIA

"Riven jest wszystkim
co chciałbyś mieć"

PC Gaming World

5 / 5

"Facet miał zupełną rację
- TNP to po prostu świetna gra"

Secret Service

9/10

"Warlords III - Reign of Heroes
prezentuje się jako coś
naprawdę godnego uwagi"

Świat Gier Komputerowych

10/10

RIVEN © 1997 Cyan, Inc. and Broderbund Software Inc., TNP © 1997 Raven Software, Inc.
WARLORDS III © 1997 Strategic Studies Group. *Dystrybucja:* Red Orb Entertainment © 1997. All Rights Reserved.
Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321,
e-mail: mirage@mirage.com.pl, *strona w internecie* http://www.mirage.com.pl

RED ORB entertainment™

MIRAGE

LYLAT WARS



Istnieją gry, o których dużo się mówi, zanim ujrzą światło dzienne. Zazwyczaj są to produkcje wysokobudżetowe, których wydawcy przeznaczają ogromne sumy na promocję, a później, obgryzając ze zdenerwowania paznokcie u rąk i nóg, wznoszą do niebios modły, aby zainwestowane pieniądze zwróciły się. Lylat Wars (znany poza Europą jako Star Fox 64) był dla firmy Nintendo „pewniakiem", tak jak Super Mario 64 – to nowa wersja gry znanej już ze starszych konsol.

Kontynuacja znanego tytułu (a Star Fox to w Japonii gra bardzo popularna) musi spełnić wiele warunków, przede wszystkim – przebić jakością swoją poprzedniczkę. Trzeba tu pamiętać o pewnej pułapce, szczególnie widocznej przy konsolach nowej generacji – nie każdej grze służy przeniesienie w trzeci wymiar. Programiści (a także graficy, muzycy i pozostali ludzie wchodzący w skład długiej listy płac) z firmy Nintendo mają jednak głowy na karku i stworzyli znakomitą konwersję – nie dosyć, że nie zepsuli gry, to jeszcze poprawili grywalność.

Z kunsztem technicznym programistów nie idą jednak w parze zdolności scenarzystów. Po raz któryś z kolei dostajemy na wstępie nudną historyjkę o powstaniu nowej broni i złym naukowcu Androssie, który atakuje planety systemu Lylat. I, jakże by inaczej, na pomoc mieszkańcom systemu wyruszy bohaterska grupa uderzeniowa: Peppy, Falco, Slippy oraz sam nieustraszony – Fox McCloud.

Dalej jest już znacznie lepiej. Autorzy postawili na prostotę obsługi i bardzo dobrze – w końcu Lylat Wars to strzelanina, a nie skomplikowany symulator. Wszystko, co gracz musi opanować, to dwa proste manewry lotnicze do zmylenia przeciwnika oraz używanie bomb i robienie uników. To ostatnie jest najtrudniejsze, wymaga bowiem dłuższych ćwiczeń, jednak bez zdolności omijania wrogich pocisków nie ma co myśleć o szybkim ukończeniu gry. Ćwiczeniom poświęcona jest osobna opcja treningu, w której przedstawiono wszystkie dostępne manewry i sposób ich wykonywania.



Lylat Wars jest, niestety, trochę za krótka. Podstawowa droga, którą musi przejść każdy gracz, to zaledwie siedem obszernych poziomów (na końcu każdego czeka oczywiście potężny boss). Na szczęście, autorzy gry wpadli na ciekawy pomysł i dorzucili dodatkowy „szlak", dostępny jednak tylko wybrańcom. Aby dostać się na kolejne planety z tej równoległej trasy, trzeba za każdym razem spełnić określone, inne dla każdego poziomu warunki. Trudność polega na odgadnięciu, jakie i w jakiej kolejności czynności należy wykonać. Dodatkowa planeta dostępna jest już na pierwszym poziomie: trzeba tylko zestrzelić trzy pojazdy goniące Falco, następnie przelecieć pod sześcioma kamiennymi łukami i na wezwanie Falco lecieć za nim. Wydaje się skomplikowane, a to tylko pierwszy poziom... Ale czy ktoś mówił, że gra ma być łatwa?

Broń, w jaką wyposażona jest nasza eskadra, to laser, bomby i... refleks gracza. I to wszystko. Amatorzy zbierania różnych dodatków mogą się jednak pocieszyć – i dla nich coś się znajdzie. Zbierając odpowiednie gadżety można doładować laser, kolekcjonując srebrne i złote obręcze można powiększyć zasób energii. Szczególnie warto uważać na złote obręcze – zebranie trzech zwiększa znacznie limit energii, jaką w danej chwili możemy posiadać.

Ubóstwo broni rekompensuje duża liczba różnych przeszkód, strzelających lub nie, które starają się wejść nam w drogę. Dziesiątki przewracających się przed lecącym pojazdem budynków, rozmaite roboty, rośliny, pojazdy kosmiczne naziemne i nawodne... A także ogromne fale ognia i asteroidów – wszystko to usiłuje jak najskuteczniej zablokować pojazd gracza, zabierając mu cenną energię i czas. Bossowie, czyli strażnicy poziomów to najbardziej wytrzymali przeciwnicy. Każdy ma swoje czułe miejsce, więc problem polega na odnalezieniu go; zdarza się, że jest oznaczone jaskrawożółtym prostokątem, wtedy wystarczy czekać, aż zostanie odsłonięte (w tym samym czasie boss próbuje zazwyczaj pozbyć się natrętnego gracza za pomocą rakiet, tudzież innych niesympatycznych akcesoriów). Jeżeli takiego miejsca nie ma, pozostaje strzelanie do wszystkich części składowych bossa, aż jedna z nich





Nintendo 1997

American Computers & Games

Strzelanina

Nintendo 64

Grafika: 86%

Dźwięk: 80%

Ogółem: 88%

GAMBLER

zacznie migać na czerwono podczas otrzymywania strzałów – wtedy już wiadomo, gdzie celować.

Lylat Wars to dobra gra w trybie rozgrywki na jednego gracza. Jeszcze lepiej, gdy uda nam się zagrać w trybie multiplayer, przy ekranie podzielonym na cztery części. Grać można w kilku trybach: albo strzela się do drugiego zawodnika, albo dodatkowo do latających wkoło przeciwników sterowanych przez komputer. Nietrudno zgadnąć, że właśnie gra w kilku zawodników wyzwala największe emocje.

Lylat Wars jest przykładem dobrego przeniesienia znanego tytułu w trzeci wymiar, choć grafika w trybie multiplayer nie jest perfekcyjna. Podczas gry w pojedynkę widać bogactwo tekstur i obiektów, które czynią grę bardzo dynamiczną – po przełączeniu na tryb gry w kilka osób latamy albo nad niemal pustą powierzchnią planety, albo w przestrzeni kosmicznej, gdzie poza statkami graczy i przeciwników nie ma prawie nic. Kto wie, może większe urozmaicenie tego trybu zaowocowałoby jeszcze większą grywalnością?

Na dźwięk nie będę narzekać. Motywy muzyczne są bardzo ciekawe i miło grać w ich towarzystwie. Tym bardziej że dookoła wszędzie słychać (i widać) strzały z laserów, wybuchy bomb, trzaski spadających na powierzchnie planet pojazdów i wiadomości nadawane przez radio. Atmosfera gry jest przez cały czas wspaniała.

Ważny szczegół – do Lylat Wars (w wersji, którą otrzymaliśmy do opisu) standardowo dołączany jest Rumble Pak. To ciekawe urządzonko sprawia, że gra jest ciekawsza i bardziej dynamiczna – a właśnie dynamika to największa zaleta LW. Dzięki Rumble Pakowi odczuwamy każde zderzenie, użycie dopalaczy czy wybuch bomby, obserwowane na ekranie. Znakomite uczucie.

YuYo

RUMBLE PAK

Zapowiedzi nowego dodatku do konsoli Nintendo 64 (a właściwie do jej joypada) od początku wywoływały zdziwienie. Rumble Pak, czyli Jolt Pak, bo tak pierwotnie miał się ów dodatek nazywać, traktowany był jako ciekawostka. Teraz, gdy dodawany jest do gry Lylat Wars, zapewne wiele osób doceni jego zalety.

Rumble Pak ma niewielkie rozmiary, lecz jego waga – szczególnie po załadowaniu dwóch baterii (zmniejszonej wersji „paluszków") – jest dość znaczna. Podczepia się go do złącza karty pamięci umieszczone na dole joypada, trzeba więc przyzwyczaić się do zwiększonej wagi urządzenia.

Cała tajemnica Rumble Paka tkwi w zamontowanym w nim niewielkim silniczku, który w określonych momentach powoduje wibracje całego joypada. Dzięki temu gracz może nie tylko usłyszeć i zobaczyć, ale również odczuć to wszystko, co dzieje się na ekranie. Wybuchy, uderzenia pocisków czy choćby jazda samochodem po różnych nawierzchniach – to wywołuje różne zachowania Rumble Paka. Dość powiedzieć, że urządzenie to może być przydatne



właściwie w grze każdego rodzaju – od strzelaniny, przez grę sportową, do wyścigów. Wszystko zależy od fantazji producentów gier. A zapowiada się, że Rumble Pak będzie wykorzystywany przez większość pojawiających się na rynku tytułów. Poniżej podaję listę już wydanych i czekających na swoją kolej gier z zaimplementowaną obsługą Rumble Paka (dane aktualne w połowie listopada).

YuYo

Dystrybucja (wraz z grą Lylat Wars): American Computers & Games

GRY JUŻ WYDANE

Diddy Kong Racing (Nintendo)
Goldeneye 007 (Nintendo/Rare)
Lylat Wars (Nintendo)
Multi Racing Championship (Ocean)
San Francisco Rush (Midway/Atari Games)
Top Gear Rally (Midway)

GRY, KTÓRE MAJĄ SIĘ UKAZAĆ

Aero Fighters Assault (Paradigm Entertainment)
Art of Fighting Twin (Culture Brain)
Automobili Lamborghini 64 (Titus)
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Chameleon Twist (Japan System Supply)
Clay Fighter 63 1/3 (Interplay)
Conker's Quest (Rare)
Extreme-G (Acclaim)
Fishing (Nintendo)
F-Zero (Nintendo)
Gretzky's Hockey '98 (Midway/Atari Games)
Legend of Zelda 64 (Nintendo)
Robotech (Gametek)
Tonic Trouble (UbiSoft)
Twisted Edge Snowboarding (Kemco/Boss Games Studios)
WCW Vs. NWO: World Tour (TH-Q)
Wheel of Fortune (Take2)
Wild Choppers (Seta)
Yoshi's Story (Nintendo)

Gra Lylat Wars z Rumble Pakiem jest niewiele droższa od innych tytułów, które nie mają tego urządzenia dołączanego w komplecie.

KOMPUTERY NET

H8 CENNIK T4

Ceny z dnia 17 listopada 1997

166 MHz	200 MHz	233 MHz	procesor z MMX™	166 MHz	200 MHz	233 MHz
1115	1319	1729	bez dysku	1111	1397	1860
1543	1747	2157	1,2 MB Seagate	1539	1826	2288
1589	1793	2203	1,7 MB Seagate	1585	1872	2334
1693	1897	2306	2,1 MB Caviar	1688	1975	2437
1751	1954	2364	2,5 MB Seagate	1746	2033	2495
1819	2023	2433	3,1 MB Caviar	1815	2102	2564
1864	2068	2478	4,3 MB Quantum	1860	2147	2609

Zestaw zawiera: ● płyta Microstar VX 512c. ● karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB ● 16 MB Ram EDO ● obudowa Mini Tower ● FDD 3,5" ● procesor i dysk twardy jak w tabeli.

Net Seller Sp. z o.o.
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p.
50m od kina BAJKA (po lewej stronie)
tel./fax (0-22) 828 45 40
tel. 0-90 389 791
00-061 Warszawa

- Komputery NET-H8 z procesorem firmy AMD K6™,
- Komputery NET-T4 z procesorem firmy Intel® PENTIUM®,
- Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach!!!
- Montujemy dowolne konfiguracje komputerów.

oraz OPTIMUS i ADAX

Zmodernizujemy bądź przyjmiemy w rozliczeniu Twój komputer !!!

Net Seller Sp. z o.o.



Nasz Sklep: www netseller.com.pl

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Nintendo 64 nie ma szczęścia do wyścigów – Cruisn' USA oraz Top Gear Rally nie zyskały zbyt wysokich not. Multi Racing Championship także nie należy do najlepszych przedstawicieli tego gatunku. Cierpi na chorobę, która dotknęła wiele tytułów na 64-bitową konsolę Nintendo – swego rodzaju anemię, objawiającą się słabiutką dynamiką. A w wyścigach szybkość to podstawa.

Oprawa graficzna MRC jest znośna. Tekstur dużo; w grze uczestniczą „prawdziwe" samochody, ścigające się po realistycznych trasach. Wszystkie odcinki zostały bardzo ładnie zaprojektowane – nie ma chaotycznie porozstawianych obiektów i zakrętów, ich układ jest dobrze przemyślany. Trasy są urozmaicone, zarówno pod względem otoczenia (krajobrazy górskie, wodospady, miasteczka), jak i nawierzchni. Poza zwykłymi, utwardzonymi drogami, są trasy mniej bezpieczne, w tym odcinki pustynne i w zimowej scenerii. Konieczne jest więc drobiazgowe przyjrzenie się wybieranemu



samochodowi i kontrola jego ustawień. Warto wypróbować każdy pojazd na poszczególnych trasach, by poznać różnice w kontrolowaniu oraz wady i zalety każdego pojazdu.

Na większości tras gracz może wybrać drogę, którą chce jechać – albo łatwiejszą (po twardym gruncie), ale dłuższą, albo krótszą, ale znacznie bardziej niewygodną. Wiele pojazdów nie nadaje się do jazdy po określonej nawierzchni.

Gra przeciwko konsoli jest trudna – wszyscy przeciwnicy jadą szybko i pewnie. W każdym momencie można jednak zażyczyć sobie wyścigu z drugim graczem. Zabawa jest wtedy lepsza, bardziej emocjonująca, choć dynamika jazdy tak samo marna...

MRC to jeden z tytułów obsługujących Rumble Pak. Ciekawe jest wrażenie, gdy ze zwykłej drogi wjedzie się na drewniany most czy uderzy w okalający trasę murek. Tylko, czy ten szczegół może zastąpić szybką jazdę? Nie – i w tym tkwi problem Multi Racing Championship. Ale widać już światełko na końcu tunelu, bowiem w USA zaczyna się właśnie szaleństwo na punkcie San Francisco Rush. Może ta gra okaże się oczekiwanym hitem?

YuYo



Genki 1997

Comat

Wyścigi

Nintendo 64

Grafika: 71%

Dźwięk: 67%

Ogółem: 69%

WAR GODS

Nie tylko wyścigi są słabo reprezentowane na Nintendo 64, bijatyki również. Do tej pory nie powstała żadna gra,



której posiadacze mogliby bez zażenowania patrzeć na Tekkena 2 czy Virtua Fighter 2. War Gods tej sytuacji nie zmienia. Według mnie to gra mierna, wyzuta z wszelkiej oryginalności – po prostu nieciekawa.

War Gods testuje engine stworzony na potrzeby znacznie większego i lepiej zakorzenionego w historii gier komputerowych tytułu – Mortal Kombat (czwarta część tego cyklu ma wykorzystywać właśnie engine War Gods, oczywiście poprawiony). W tej chwili nie ma się czym zachwycać. Animacja postaci (owszem, są ciekawie zaprojektowane – to jeden z niewielu plusów gry) jest jeszcze mniej naturalna niż w serii Mortal Kombat. Konieczność wykonywania bardzo szybkich ruchów okazuje się wadą – raz jeszcze widać, że joypad N64 (choć przystosowany do wielu rodzajów gier) absolutnie nie nadaje się do bijatyk.

Grafika jest trochę monotonna, większość aren wykonano w różnych wariacjach czerwieni – chociaż trzeba przyznać, że są pola walki bardzo dobrze zrobione. Kilka dobrych słów mogę także powiedzieć o dostępnych ciosach. Trzeci wymiar gry pozwala na większą swobodę atakowania przeciwnika. Nietrudno teraz zaskoczyć drugiego gracza przejściem w głąb ekranu, a następnie wykonaniem jakiegoś ciosu specjalnego. Na wzór Mortal Kombat, do gry wprowadzono tak zwane fatalities. Jest to brutalne zakończenie wygranej walki – autorzy pofolgowali wyobraźni i obserwowane na ekranie sceny na pewno nie są przeznaczone dla najmłodszych.

War Gods dla dwóch graczy to gra, powiedzmy, przeciętna. Za to War Gods rozgrywana z konsolą jest po prostu słaba. Mści się tutaj nienaturalność ruchów i ogólny chaos na ekranie: jedyny sposób na wygranie to ciągłe wykonywanie jakichś ciosów, bez ustalania ich kolejności czy obmyślania strategii walki.

Nawet jeżeli na początku płynna animacja może przyciągnąć na kilka godzin, to już następnego dnia okaże się, że WG to gra płytka i ma niewielką grywalność. To test nowego engine'u... na koszt graczy.

YuYo



Midway 1997

American Computers & Games

Bijatyka

Nintendo 64, PC, PSX

Grafika: 69%

Dźwięk: 67%

Ogółem: 45%

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR : *IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE*

AMI-COMM

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

PC-CD

"D"	154,00
688i HUNTER KILLER	150,00
A.D. 2044	122,00
A.D. COP	96,00
ADMIRAL SEA BATTLES	150,00
ALBION	138,00
ANIMAL	145,00
ASTERIX & OBELIX	81,00
BATMAN FOREVER	139,00
BLAM! MACHINEHEAD	145,00
BLOOD	145,00
BLOOD & MAGIC	138,00
BROKEN SWORD II PL	164,00
CAVE WARS	119,00
CHEESMASTER 5000	143,00
CLASH	139,00
CONQUEST EARTH	160,00
DARK COLONY	145,00
DECATHLON 3DO	94,50
DESTRUCTION DERBY II	93,00
DUNGEON KEEPER	150,00
ECSTATICA II PL	148,00
ERADICATOR	119,00
FIFA SOCCER MANAGER	150,00
FLIP OUT	98,00
GNOME	145,00
GT RACING 97	119,00
GUTS'N'GARTERS	145,00
HEXEN II	159,00
IGNITION	145,00
INCUBATION	155,00
INDEPENDANCE DAY	145,00
INTERNAT. RALLY CHAMP.	145,00
INWESTOR	135,00
ISIS	135,00
J.B.	69,00
JEDI KNIGHT	205,00
JET FIGHTER III	160,00
KAJKO I KOKOSZ CD	69,00
KILLING TIME	135,00
KRAZY IVAN	138,00
KRÓLOWA ŚNIEGU	109,00
LANDS OF LORE II 4CD	179,00
LEW LEON II	49,00
LION	145,00
L.B.A. 2	150,00
LULU I JEJ KSIĄŻKA	99,00
M.D.K.	155,00
MEGAPACK 7	199,00
MEGASIXPAK	111,00
MONOPOLY	155,00
MOTORACER	145,00
NECRODOME	158,00
NHL 98	155,00
NO RESPECT	97,00
OLIMPIC SOCCER	145,00
ORION BURGER	145,00
OVER THE REICH	119,00
PERFECT WEAPON	145,00
PINBALL ILLUSION	79,00
POSTAL	134,00
PRIVATEER II	160,00
Q.A.D.	97,00
RELOADED	134,00
RESIDENT EVIL	179,00
SCORCHER	145,00
SETTLERS II	138,00
SETTLERS II - MISSION	79,00
SFINX	69,00
SHADOW OF THE EMPIRE	205,00
SHADOW WARRIOR	155,00
SHATTERED STEEL	138,00
SID MEIER'S GETTYSBURG	160,00
SILENT THUNDER	134,20
SKAUT KWATERMASTER CD	59,00
SMURFY SMURFOTELE.	119,00
STRIFE	135,00
SU-27 FLANKER	122,00
S. EUROFIGHTER 2000	185,00
SWIV 3D	156,00
TEMPEST 2000	129,00
TOTAL ANNIHILATION	155,00
TUNNEL B1	145,00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	119,00
WARLORDS III	155,00
WETLANDS	145,00
X-COM III APOCALYPSE	160,00
X.S.	152,00

SUPER OKAZJA - SUPER CENA
ILOŚĆ PROGRAMÓW W PROMOCJI OGRANICZONA

ABSOLUTE ZERO	59,00
ASSASIN 2015	78,00
AZRAEL'S TEAR	88,00
BASTION	49,90
BIG RED RACING	59,00
CHAOS CONTROL	39,10
CHAOS OVERLORDS	59,00
CLANDESTINY	76,00
DOWN IN THE DUMBS	72,00
FIFA	39,10
FIRE FIGHT	39,10
FIRE WIND	65,00
FRONT LINES	77,00
HIDDEN WORLDS - LEVELE DO MAGIC CARPET	37,00
K.K.N.D.	82,00
KATHARSIS	59,00
METAL RAGE	59,00
MILLENIA	75,00
MONTE CARLO CASSINO	55,00
NET ZONE	75,00
NHL 95	29,00
NOC	49,90
PHANTASMAGORIA 2	99,00
PIRANHA	59,00
SYNNERGIST	97,60
RISE OF THE ROBOTS	59,00
ROAD WARRIOR	59,00
S.C.A.R.A.B.	72,00
SCORCHED PLANET	55,00
SIDELINE	65,00
SIM ANT	39,00
SIM EARTH	39,00
SIM FARM	39,00
SLIPSTREAM 5000	61,00
SPEED HASTE	45,00
SYNDICATE +	39,10
TFX	59,90
THEME PARK	39,10
THIRD REICH	59,00
KNIGHT'S CHASE	59,00
TOONSTRUCK	72,00
UNDER A KILLING MOON	78,00
WING COMMANDER II	39,10
WING COMMANDER III	49,00

!!! NOWOŚĆ !!!
ZIELONA SERIA

LITTLE BIG ADVENTURE
MAGIC CARPET
POPOLOUS & POWERMONGER
GENE WARS
STRIKE COMMANDER

TYLKO 19,99 ZŁ

EDUKACJA I UŻYTKI NA CD

3D ATLAS	49,00
33 LEKTURY	33,00
ALBUM OF POLAND	136,60
ATLAS POLSKI	139,00
DYKTANDO	97,00
EDUKACYJNA KOLEKCJA	35,00
ELEPHANT	92,00
GRECJA	59,00
HISZPANIA	59,00
HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ	89,00
II WOJNA ŚWIATOWA NIEMIECKIE ZWYCIĘSTWA	89,00
JAK TO DZIAŁA	169,00
KREDKA	39,00
LET'S DRAW-KARYKATURY	93,00
LITERAT 2.0	99,00
MOJE PIERWSZ ABC	89,00
NAJPIĘKNIEJSZE MIASTA ŚWIATA	69,00
NEW BEAT 2000	130,00
OJCIEC ŚWIĘTY	96,00
OKSFORDZKA HISTORIA ŚWIATA - DO 1800r.	120,00
OD 1800r.	139,00
PLAN MIASTA GDAŃSKA	96,00
POKOLORUJ ŚWIAT	59,00
POLSKIE FONTY	69,00
PROSTE DROGI II	85,00
PRZEWODNIK PO W-WIE	75,00
SMURFOWE PRZEDSZKOLE:	
1. KSZTAŁTY I KOLORY	96,00
2. MYŚL I PAMIĘTAJ	96,00
3. CYFERKI I LITERKI	96,00
UNIVERSE BEYOUND	134,00
WŁOCHY	59,00
ZIEMIA WE WSZECHŚWIECIE	130,00
ENCYKLOPEDIE:	
AMERYKI POŁODNIOWEJ	163,00
BROŃ	66,00
HISTORII ŚWIATA	169,00
KOSMOSU	99,00
MALARSTWA	69,00
PRZYRODY	169,00
PRZYRODY II	66,00
PTAKÓW	169,00
PWN	240,00
SAMOCHODÓW	88,00
SEXU	96,00
SPORTU	88,00
SSAKÓW	140,00
WSZECHŚWIATA	169,00
MEDIA FACTOR:	
CARS	99,00
MAMMALS	99,00
SPACE	99,00
PLANES	99,00
MS ENCARTA	155,00
SŁOWNIK J.POLSKIEGO	140,00
VIRTUAL BIRD	119,00
PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKA ANGIELSKIEGO:	
ENGLISH+ BASIC	198,00
ENGLISH+ INTERMEDIATE	198,00
ENGLISH+ ADVANCED	259,00
PROFESOR HENRY	
GRAMATYKA	89,00
SŁOWNICTWO	69,00
YDP SŁOWNIK COLLINSA	205,00
YDP EURO PLUS+	
JEDEN LEVEL	205,00
PROFFESIONAL PACK	410,00
NIEMIECKI	210,00
LINGUA LAND WIELOJĘZYKOWY	236,00

PC - DYSK 1,44"

7 DNI 7 NOCY	40,00
BATTLE ISLE	28,00
BODY SLAM WRESTLING	19,90
CAMPAIGN 2	104,00
DREAMWEB	64,00
EKSPERYMENT DELFIN	51,00
F-29 RETALIATOR	39,00
FIRST SAMURAI	30,00
FRANKO	39,00
GANDALF	39,00
GEAR WORKS	25,00
GUALITY	59,80
HANNIBAL	39,00
HAROLD'S MISSION	39,00
INTERNATIONAL SOCCER	19,90
ISHAR 3	45,00
KAJKO I KOKOSZ	49,50
KING'S TABLE	44,10
KOSMOS	29,90
LAZARUS	36,00
LIGA POLSKA MANAGER 97	49,00
MANAGER PIŁKARSKI	19,90
MEGA BLAST	29,90
NOC	49,90
OVERDRIVE	52,00
PINBALL ILLUSIONS	59,00
PLEXUS	17,70
POLANIE	53,00
R-ACTIVE	15,00
SKAUT KWATERMASTER	43,90
SLATERMAN	34,90
SOŁTYS	29,90
STALOWE NERWY	29,90
STARSHIP COMMANDER	43,90
TFX	59,90
THE MACHINES	29,90
TYRIAN	29,90
URBAN	34,00
WORMS	115,00

AMIGA

ALFABET ŚMIERCI	39,00
ARNIE 2	25,00
ASTRAL	29,00
BEZ KMPROMISU	34,00
BIONIC COMMANDO	9,50
BODY BLOWS GALACTIC (A1200)	84,00
BRYDŻ	25,00
BUDOKAN	18,30
CLASSIC BOARD GAMES	25,00
CO DO GROSZA	21,50
CYBERFORCE	30,00
DAN WILDER	20,00
DATE GIRL	28,00
DESERT WOLF	42,00
DOMAN	35,00
DREENSHAR	35,00
EKSPERYMENT DELFIN	34,00
ESKADRA	29,00
F-29 RETALIATOR	39,00
FIRST SAMURAI	28,00
FOREST DUMB	29,00
FOREST DUMB FOREVER	29,00
FRANKO	25,00
FUNTURATUM	39,00
FUTURE WARS	24,40
GATE 2 FREEDOM	32,00
HAROLD'S MISSION	43,00
HELIOSFERA	31,00
INTERCALARIS	39,00
INTERNATIONAL SOCCER	25,00
INDIANA JONES	9,50
ISHAR 3	43,00
JAGUAR XJ220	25,00
JURAJSKI SEN	20,00
KAJKO I KOKOSZ	39,00
KUPIEC	29,90
LAZARUS	34,90
LIGA POLSKA MANAGER	29,00
ŁOWCA GŁÓW	25,00
MAGICZNA KSIĘGA	25,00
MEGA BLAST	25,00
MEMO EXE	10,00
MIASTO ŚMIERCI	29,00
MIKI	39,00
MISTRZ POLSKI 96	39,00
MR. TOMATO	29,00
OLIMPIADA 1996	29,00
PECHOWY PREZENT	30,00
PINBALL HAZARD	29,00
POLE WALKI	25,00
POLTERGEIST	25,00
PRO TENNIS TOUR	28,00
PROJECT BATTLEFIELD	25,00
PULSAR - NOWOŚĆ	29,00
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,00
ROAD RUSH	18,30
ROBOCOD	9,50
ROCK STAR	39,00
RYCERZE MROKU	35,00
SEN	29,00
SKARB TEMPLARIUSZY	29,00
SKAUT KWATERMASTER	29,00
SKOCZNY JACUS	4,00
SPEEDWAY MANAGER 2	25,00
STREET FIGHTER	9,50
STUNT CAR RACER	9,50
S. TAEKWONDO MASTER	39,00
SZACHISTA	35,00
TAJEMNICA BURSZT. KOMNATY	29,00
THAURUS	4,00
KRISTAL	36,00
TOTAL FOOTBALL	49,00
TRON	26,00
TYRAN	39,00
UBEK (A1200)	19,50
W POTRZASKU	35,00
WACUS THE DETECTIVE	35,00
WORLD RUGBY MANAGER	17,00
WORMS	102,00

AMIGA - EDUKACJA I UŻYTKI

DEUTSCH TESTER	14,90
EDUKACJA - KOLEKCJA TIM	34,90
ENGLISH MASTER	14,00
ENGLISH TESTER	14,90
ETEACHER ANGIELSKI	31,00
GEOGRAFIA	14,90
GEOGRAFIA POLSKI	10,00
HIPER SŁOWNIK	22,00
HISTORIA	14,90
JĘZYK ANGIELSKI	34,90
JĘZYK NIEMIECKI	34,90
KOREPETYTOR FIZYKA	25,00
KOREPETYTOR GRAMAT.	25,00
NAUKA JAZDY	39,00
ORTOGRAFIA	19,50
ORTOGRAFIA PRO	25,00
SŁOWNIK ORTOGRAF.	15,00
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS (PODST: 5,6,7,8; LICEUM: HI,III-IV,MATURA)	24,50
PLANETARIUM	13,00
POLONISTA	35,00
SUPER DATER - NIEMIECKI	14,90
WISIELEC	35,00
YOU & ME ANG. CZ. 1,2,3	35,00
YOU & ME FRANC. NIEM.	35,00

AMIGA CD

GRY CD-32:	
FLY HARDER	51,50
GLOOM	73,00
LEGENDS	61,00
POWER DRIVE	150,00
SPEEDBALL 2	43,00
SPERIS LEGACY	135,00
STRIP POT	32,00
UFO ENEMY UNKNOWN	101,00
VITAL LIGHT	25,00
UŻYTKI:	
AMINET 13	58,00
AMINET 14	58,00
AMINET 21	56,00
AMOS PD	78,00
AMOS PD 2	80,00
BEAUTY OF CHAOS	55,00
DŹWIĘKI I MODUŁY	49,50
E-PAINT	86,50
FRACTAL	60,00
GLOBAL AMIGA EXPERIENCE	105,00
MAGIC ILLUSIONS	40,00
MULTIMEDIA TOOLKIT 1	29,00
NETWORK 2	84,00
SHEER DELIGHT EROT.	56,70
SUPERMEMO 3.0	80,00
TEXTURE HEAVEN	160,00
ULTIMEDIA 3+4	57,00
VIDEO CREATOR CD-32	120,00

PC - EDUKACJA I UŻYTKI

2X2	45,00
ABC CHEMII	34,90
BELFER FIZYKA	43,00
BELFER ORTOGRAFIA	43,00
BRZDĄC	34,90
DZIEJNIA -PODST.	39,30
EDUKACJA - KOLEKCJA TIM	59,90
E-TEACHER ANGIELSKI	57,50
E-TEACHER FRANCUSKI	40,80
E-TEACHER NIEMIECKI	57,50
GEOGRAFIA	34,90
GEOMETRIA EXE	16,60
HISTORIA	34,90
HYPER SŁOWNIK	49,00
JĘZYK ANGIELSKI	34,90
JĘZYK NIEMIECKI	34,90
KOREPETYTOR FIZYKA	25,00
KOREPETYTOR HISTORIA	25,00
KOREPETYTOR GRAMAT.	25,00
KURS MASZYNOPISANIA	56,00
KURS PRAWA JAZDY	43,90
LITERAT	51,00
LITERKI CYFERKI	35,50
LITERKI CYFERKI ANG.	39,50
MAT 1-2-3	36,60
MAT MIS	35,00
MATEMATYKA 7-8	37,90
MATEMATYKA Z KOMPUT.	39,00
MATMA 1-2	58,80
MATMA 3-4	77,00
MATMANIA	37,90
ORTOGRAFIA PRO	25,00
ORTOMANIA	34,90
PETERLAND ANG.	58,60
PITAGORAS:	
EGZ. DO SZK. ŚREDNIEJ	44,90
I-II LICEUM	44,90
III-IV LICEUM	44,90
V-VIII PODST. WIN	47,00
I-II LICEUM WIN	47,00
III-IV LICEUM WIN	47,00
MATURA WIN	47,00
POLONISTA	36,00
POP ENGLISH	47,00
POP BUSINESS ENGLISH	47,00
POP DEUTSCH	47,00
POZIOMKOWA WRÓŻKA	49,00
QR BIURO	180,00
QR TEKST	117,00
SAMAR CHEMIA	35,00
SM FIRMA	366,00
TEST NA PRAWO JAZDY	49,00
TESTY Z HISTORII	48,80
URANIA - ASTRONOMIA	45,00
YOU & ME - ANG.	35,40

WYBRANE AKCESORIA

JOYSTICKI I GAMEPADY:	
ACTION PAD	46,90
CHARGER	96,00
DOMINATOR	136,90
EXPLORER PAD	67,90
INVADER	85,50
MASTER PAD	70,90
PHANTOM - JOY WITH THROTTLE	159,90
SPRINT PAD	57,00
TERMINATOR	149,00
PC OPTIX SV205	142,00
SABRE PRO SV213	76,90
GAME PAD 6 SV233	62,50
POWER PAD PRO ANALOG & DIGITAL	79,00
FLIGHT FORCE SV240	106,90
FLIGHT FORCE PRO SV241	146,90
FLIGHT FORCE - FIRE CONTROL SV244	146,90
MAGNUM 6 SV243	128,90
CYCLONE 3D SV244	169,90
STEERING WHEEL SV280	346,00
GŁOŚNIKI:	
AEROSPACE EXTREME 100W	154,90
AEROSPACE EXTREME 180W	329,90
AEROSPACE SURROUND 120W	199,90
AEROSPACE ULTRA	185,00
AEROSPACE DELTA	130,00
AEROSPACE GAMMA	191,30
SOUNDLINK SV800 40W	85,00
SOUNDLINK SV810 70W	115,00
SOUNDLINK SV820 120W	156,90
SOUNDLINK SV840 160W	174,90
SOUNDLINK SV845 240W	220,00
SOUNDLINK SV850 SL WOOFER 160W	309,90

SPRZEDAŻ DETALICZNA
GDAŃSK DWORZEC GŁÓWNY
PAWILON 333
TEL. 301-28-41 (do 45) w. 333

SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA
80-125 GDAŃSK
ul. KARTUSKA 245
tel. zgłosz. (0-58) 302-10-44
301-28-41 (do 45) w. 333

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:
- Karty dźwiękowe, - Głośniki, - Joysticki (20 gat.)
- Dyskietki, - Boxy, - Filtry, - Taśmy do drukarek,
- Rozszerzenia pamięci, - Peryferia do AMIGI

TO TYLKO WYCINEK NASZEJ OFERTY: ZADZWOŃ, NAPISZ A WYŚLEMY CI PROGRAM
W CIĄGY 24 GODZI. KOSZTY WYSYŁKI PROGRAMU ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ:
2 PROGRAMY - 5% RABATU, 3 PROGRAMY - 10% RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

e-mail:amicomm@amicomm.com.pl http://www.amicomm.com.pl

STAR WARS® JEDI KNIGHT DARK FORCES II

Jaka jest prawdziwa natura Mocy nie wiedzieli nawet najznakomitsi naukowcy Jedi. Wiadomo było tylko, że Moc potrafi kontrolować poczynania tego, kto się nią posługuje, a jednocześnie jest mu w dużym stopniu posłuszna. Jednak tylko nieliczni potrafili osiągnąć taki stopień samokontroli, by móc swobodnie używać Mocy. Tych wybrańców nazywano Rycerzami Jedi.

Moc może służyć zarówno Dobru, jak i Złu. Ci, którzy wybrali ścieżkę mroku dali się szybko poznać w całej galaktyce jako Ciemni Jedi.

W kilka lat po zniszczeniu drugiej Gwiazdy Śmierci Jerec, niezwykle potężny Ciemny Jedi, wraz z grupą oddanych mu wojowników mroku poszukuje tajemniczej Doliny Jedi. Tam udają się zmarli Jedi. Tam jest miejsce ich wiecznego odpoczynku. Tam znajduje się źródło Mocy. Tam rozegra się walka o Galaktykę.

Przeznaczenie Jedi

Jak każda wielka saga, także i ta zaczyna się bardzo niewinnie.

W Nar–Shadda, gigantycznym mieście, siedzibie wszelkiego rodzaju handlarzy, przemytników i złodziei, Kyle Katarn spotyka się z pewnym indywiduum. To robot–najemnik 8t88. Miał za zadanie dowiedzieć się, kto zabił ojca Kyle'a, Morgana. Jednak 8t88 okazuje się dwulicowy. Powiadamia naszego bohatera, że ktoś zapłacił mu więcej i odchodzi. W tym momencie rozpoczyna się akcja gry Jedi Knight.

Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, że jest to nowa gra FPP itd. Każdy, kto choć trochę interesuje się grami komputerowymi, wie doskonale, co to takiego. Wie też, że JK to jedna z najbardziej oczekiwanych gier tego roku i... jedna ze spełnionych nadziei – co ostatnio zdarza się bardzo rzadko. Tym razem jednak twórcy dotrzymali słowa. Gra jest taka, jakiej się spodziewałem.

Jest w niej dokładnie wszystko, czego brakowało w poprzedniej części. Można wreszcie pograć z kolegami (nawet przez I-net), można posługiwać się Mocą, można... Zresztą o tym, co można pisałem już w recenzji (Gambler 12/97).

Potęga Mocy 3Dfx

Po raz kolejny nieoceniony Voodoo pokazuje, na co go stać. Jest to wynalazek zdecydowanie zasługujący na Nobla.

W normalnym trybie graficznym granie na P133 w rozdzielczości wyższej niż 320×240 mijało się z celem, podobnie jak ciosy miecza mijały się ze szturmowcami. Nawet w lo-resie (w sumie niezbyt dopracowanym) gra bardzo często „zrywała". Jednak podłączenie karty z chipem 3Dfx zmienia dokładnie wszystko. Nagle na naszym ekranie pojawia się pięknie wyglądająca gra w wysokiej rozdzielczości, z filtrowaniem tekstur (oraz wszystkimi sztuczkami, jakie potrafi Voodoo) i to wszystko działa IDEALNIE płynnie (30 fps). JK pokazuje dokładnie, w jakiego Monstera zmienić się może nawet słaby Pentium za pomocą tylko jednej karty.

Inna sprawa, że grafika mogłaby być ładniejsza. Modele postaci nieco rozczarowują – w porównaniu z tym, co można zobaczyć w Turoku albo w Quake'u 2, wydają się kanciaste i niedopracowane. Kyle czasem też wygląda nieco pokracznie. Najlepiej prezentują się szturmowcy.

„Religijne hokus–pokus i archaiczna broń nie zastąpią dobrego miotacza."

Han Solo

„Stanę się potężniejszy niż jesteś w stanie sobie wyobrazić."

Obi Wan Kenobi

(tuż przed tym, jak Darth Vader zamienił go w Obi Two Kenobis)



Mapy również można było zaprojektować znacznie ciekawiej. Oskarżanie JK o zachowawczość i niewielkie zmiany w stosunku do Dark Forces (gdy mowa o mapach) jest, moim zdaniem, uzasadnione. Czasem aż trudno nie zauważyć analogii. Także zagadki, z których słynęło DF, występują w mniejszej ilości i są znacznie prostsze. Co nie zmienia faktu, że kilka razy można się w grze zaciąć i to na dosyć długo. Podpowiem Wam, że czasem przydaje się spojrzenie na mapę. Widać na niej rzeczy niezauważalne gołym okiem.

Natomiast jednego nie można JK odmówić – jest MONUMENTALNY. Przestrzenie, w których się poruszamy, są po prostu gigantyczne. Upadek z 200-metrowej wieży nie jest tu niczym nadzwyczajnym. Kanion ma głębokość z pół kilometra (jeżeli w ogóle ma dno). Niby nic, ale od razu przypomina się pojedynek Luke'a z Vaderem w Mieście Chmur albo szyb wentylacyjny na drugiej Gwieździe Śmierci (ten, w którym wylądował pomarszczony staruszek). Robi to wielkie wrażenie.

Moc Johna Williamsa (i nie tylko jego)

Cała ekipa zajmująca się udźwiękowieniem JK wykonała kawał doskonałej roboty. Rozwodziłem się już nad mieczem świetlnym, ale to nie wszystko. Liczba sampli wykorzystanych w JK jest rzeczywiście ogromna. Podmuchy wiatru, genialny odgłos krocząco-



Miecz świetlny to nie tylko elegancki symbol, to przede wszystkim niezwykle potężna broń.



go AT-ST – przykłady można mnożyć w nieskończoność. Dźwięki zmieniają się w zależności od tego, w jakim środowisku przebywamy (inne są pod wodą, inne w metalowej rurze). Można wczuć się w grę i całkowicie wtopić w otaczający nas komputerowy świat. No i, oczywiście, nie zapominajmy o samej muzyce. Oprócz standardów Williamsa, jest trochę nowych kawałków napisanych specjalnie do gry. Ale i tak nie ma jak Main Theme, lecący przy napisach.

Sagi ciąg dalszy?

Przerywniki filmowe są, moim zdaniem, integralną częścią gry komputerowej. Dlatego do szału doprowadzają mnie ludzie, którzy „wyklikują" je, gdy tylko zobaczą. To tak, jakby zjadali tylko połowę jabłka, resztę zostawiając na boku.

W wypadku JK olewanie filmików jest po prostu zbrodnią. Bez nich cała intryga jest kulawa i trudno zrozumieć, dlaczego akcja toczy się tak, a nie inaczej. A poza tym, dawno nie widziałem tak dopracowanych FMV. Wszystkie w wysokiej rozdzielczości, co prawda nie w trybie pełnoekranowym, ale za to na czymś, co przypomina wide screen (szeroki ekran, coś w stylu kinowego). Twórcom doskonale udało się połączyć obrazy wykreowane przez komputer z „żywym" materiałem fimowym. Nie ma się w sumie czemu dziwić – pracowali nad tym specjaliści z Industrial Light & Magic, chyba nie muszę nikomu tłumaczyć, co to za firma.

Jednak filmiki mają zasadniczą wadę. Jest ich za mało i są za krótkie. A do szału doprowadziło mnie kończenie gry po stronie Ciemnej Mocy. Od momentu wyboru strony (Jasna – Ciemna) do końca gry zobaczyłem TYLKO JEDEN FILMIK. I co najgorsze, dokładnie ten sam, co dla Jasnej Strony i w tym samym miejscu. Uważam, że to skandal. Chociaż nie jestem zwolennikiem Strony Mroku, to jest to jawne lekceważenie tej wielkiej grupy skorumpowanych, obleśnych oszołomów, uważających się za wybrańców i obrońców porządku w Galaktyce. W rzeczywistości jesteście... Yhm... Trochę się zapędziłem.

Zakończenie jest niezłe, ale to już musicie sami zobaczyć.

A teraz czas przejść do sedna.

Sedno

Najpierw zajmiemy się zbrojownią. Dosyć rozbudowana (10 typów broni), jest z czego wybierać. Broń dosyć przydatna, choć dla niektórych typów nie znajdziecie zastosowania w trybie single player. Ale zacznijmy od początku (pomijając pięści).



Bryar Pistol – dokładnie taki sam jak w DF. Praktycznie przydaje się tylko na początku pierwszej misji i służy do załatwienia pierwszego posiadacza Blastera.

Strorm Trooper Rifle – tradycyjny Blaster. Będziecie go używać praktycznie przez całą grę. Potem zastąpi go Repeater. To jedna z moich ulubionych broni, bo najbardziej kojarzy się z filmem. Jej wadą jest mała celność, wynikająca z dużego rozrzutu.



Thermal Detonator – granaty (takie same, odbezpieczone, Leia pokazała Jabbie Hutowi). Dosyć przydatna broń, bo można jej używać na dwa różne sposoby. Granaty albo eksplodują od razu przy uderzeniu, albo toczą się i wybuchają dopiero po chwili. Doskonałe do zrzucania na głowy przeciwników znajdujących się niżej. Długość rzutu zależy od czasu przytrzymania fire.



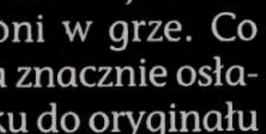
Bowcaster – kusza Chewbacci. W grze posługują się nią Tuskeni (Ludzie Piasku). Początkowo przydatna, ale potem nie warto marnować amunicji, którą wykorzystuje Repeater i Concussion Rifle. Wada – mała prędkość pocisków (ciężko trafić), ale gdy dłużej przytrzymamy fire wystrzelimy większą liczbę pocisków (do 5).



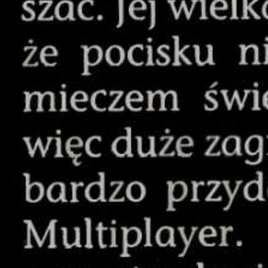
Repeater – jedna z dwóch najlepszych broni strzeleckich w grze. Pojedynczy strzał jest co prawda słabszy niż ten z Blastera, ale rekompensuje to szybkostrzelność i idealna celność. Wykorzystuje ten sam rodzaj amunicji co Concussion Rifle i Bowcaster. Można strzelać ogniem ciągłym albo pojedynczymi strzałami z trzech luf jednocześnie. Tego drugiego trybu nie polecam.



Rail Detonator – nazywany potocznie rakietnicą. Niezła broń. Przydaje się w momencie, kiedy skończy się amunicja do Concussion Rifle. Może strzelać pociskami, które przyczepiają się do celu i eksplodują dopiero po chwili. Przezabawnie wygląda biegający dookoła szturmowiec z czymś takim przyczepionym do głowy. Mniej zabawnie w podobnej sytuacji wygląda Kyle.



Sequencer Charges – są to, po ludzku mówiąc, miny. Moim zdaniem, zupełnie nie przydają się w grze pojedynczej. Nie wiadomo dlaczego eksplodują zaraz po położeniu (Fire 1), co powoduje bardzo nieprzyjemne reperkusje dla „sapera-wannabe". Niemniej widzę duże możliwości dla tej broni w trybie Multiplayer.



Concussion Rifle – jedna z najlepszych broni w grze. Co prawda, została znacznie osłabiona w stosunku do oryginału z DF (tam, załatwiała prawie wszystkich widocznych przeciwników), ale nadal potrafi mocno namieszać. Jej wielką zaletą jest fakt, że pocisku nie można odbić mieczem świetlnym – niesie więc duże zagrożenie. Dlatego bardzo przydaje się w trybie Multiplayer. Należy uważać przy strzelaniu z niej, bo robi niemiłe niespodzianki.



I w końcu najpotężniejsza broń w całej grze, czyli

miecz.

„To oficjalna broń Rycerza Jedi. Nie tak ciężka i niezgrabna jak miotacz. Żeby jej używać, potrzebne jest coś więcej niż tylko dobre oko. Elegancka broń. A także symbol. Każdy potrafi strzelać z miotacza czy Blastera, ale żeby dobrze posługiwać się mieczem świetlnym, trzeba być kimś, kto wyrasta ponad przeciętność."

Obi Wan Kenobi





Zgadzam się w całej rozciągłości. Jednak miecz świetlny to nie tylko elegancki symbol, ale przede wszystkim niezwykle potężna broń. Oferuje wiele możliwości – użyta we właściwy sposób całkowicie zmienia grę.

Z niepokojem myślałem, jak LucasArts rozwiąże problem miecza. Bałem się, że dobrym pomysłem, ale w momencie, gdy zaczęło do mnie strzelać z Repeaterów trzech szturmowców, zmieniłem zdanie.

Miecz jest bronią o niezwykłej sile. Jeden cios załatwia większość przeciwników w grze. Jeżeli nauczycie się szybko podbiegać i celnie ciąć – będziecie niezwyciężeni. Jednak



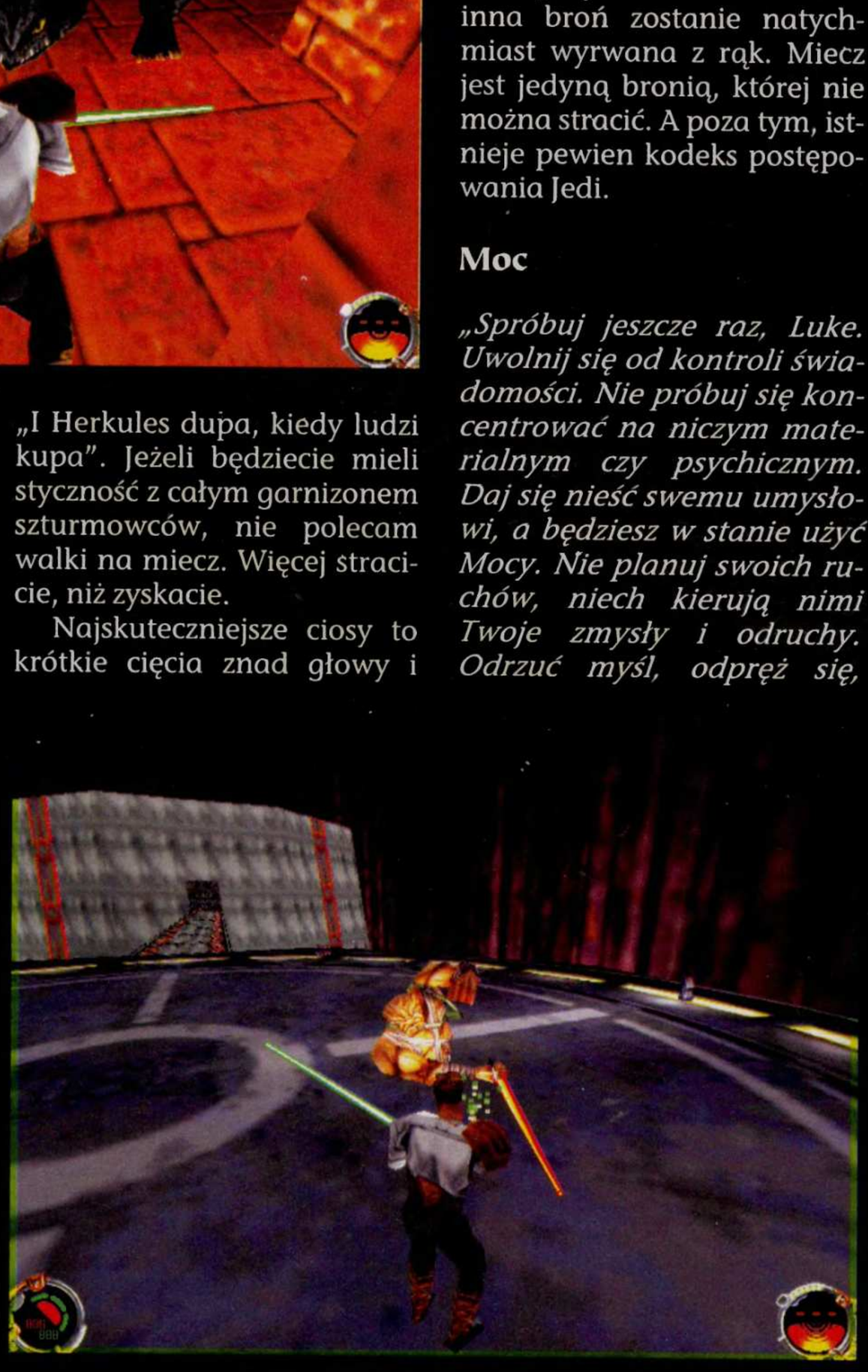
staniemy nową siekierę z Quake'a i cała zabawa ograniczy się tylko do bezmyślnego machania. Okazało się, że niepotrzebnie się martwiłem. Zadać można aż dziesięć różnych ciosów.

Stojąc w miejscu, można zadać cios z prawej lub z lewej strony (na przemian). Podobnie jest przy poruszaniu się do przodu (cięcia znad głowy) oraz do tyłu (cięcia od dołu). To daje sześć. Następne dwa mamy w momencie robienia uników w prawo lub w lewo (jedne z najbardziej przydatnych). Kolejny to potężny „swing" (machnięcie z prawej na lewą) osiągany przez naciśnięcie drugiego fire. Ostatni to cios w trakcie skoku. Szczerze mówiąc, nie spodziewałem się takiej różnorodności.

Blokowanie odbywa się automatycznie (podobnie jak odbijanie pocisków). Początkowo nie wydawało mi się to

„I Herkules dupa, kiedy ludzi kupa". Jeżeli będziecie mieli styczność z całym garnizonem szturmowców, nie polecam walki na miecz. Więcej stracicie, niż zyskacie.

Najskuteczniejsze ciosy to krótkie cięcia znad głowy i



W Twojej misji potrzebna jest Moc. Tylko dzięki Mocy ukończysz ją

uderzenia z uników. Te pierwsze są niezwykle szybkie i dają możliwość wyprowadzenia kolejnego ciosu (najlepiej tego z pozycji „nieruchomej"). Cięcia z boków (ze strafowania) pozwalają nie tylko uniknąć ataku przeciwnika, ale także uderzać w nie osłonięte części ciała (to przydaje się w walce z Ciemnymi Jedi), nie zostaną więc zblokowane.

Kiedy walczymy defensywnie, przydają się ciosy od dołu. Mają stosunkowo długi zasięg i łatwo nimi trafić.

Niezłym systemem jest stosowanie podwójnego ciosu (Fire 2). Jeżeli dobrze zgramy w czasie obiegnięcie przeciwnika dokoła z uderzeniami, mamy szansę trafić go dwa razy albo przynajmniej raz w plecy.

Blokowanie nie zależy od nas, ale jego szybkość i skuteczność bezpośrednio wiąże się z poziomem Mocy. Im wyższy – tym lepiej blokujemy.

Aha – z innymi Jedi można walczyć tylko mieczem. Każda inna broń zostanie natychmiast wyrwana z rąk. Miecz jest jedyną bronią, której nie można stracić. A poza tym, istnieje pewien kodeks postępowania Jedi.

Moc

„Spróbuj jeszcze raz, Luke. Uwolnij się od kontroli świadomości. Nie próbuj się koncentrować na niczym materialnym czy psychicznym. Daj się nieść swemu umysłowi, a będziesz w stanie użyć Mocy. Nie planuj swoich ruchów, niech kierują nimi Twoje zmysły i odruchy. Odrzuć myśl, odpręż się, uwolnij swój umysł, uwolnij..."

Obi Wan Kenobi

Mówi Mistrz Yoda:

„Pozdrowiony bądź, Uczniu mój. Uczyć mam Cię, byś ścieżki Mocy mógł zbadać, nauczyć się ich i poznać je. Niełatwym zadaniem będzie to, lecz by Jedi zostać, musisz to uczynić. Moc potrzebna jest w misji Twej i tylko z jej pomocą ukończysz ją szczęśliwie.

Wyborem Twoim będzie Ciemna lub Jasna Mocy Strona. Jeżeli zabijać niewinnych będziesz, wkrótce Mrok pochłonie Twój umysł. Łatwa to droga i szybka.

Jeżeli chronić ich będziesz – dobro i światło kierować będą Twoimi poczynaniami. Droga to pełna wyrzeczeń (wszak nie będziesz mógł kasować przechodniów), ale i nagroda wielka będzie (fajne filmiki).

Moc neutralna

Taką dysponować każdy Jedi może. Zarówno Ciemny, jak i Jasny. Po każdym zadaniu Moc Twoja rosła będzie i przekazywać będziesz ją mógł i rozwijać wedle własnego uznania.

Skok – wznieść się możesz jak ptak, wysoko i szybko. Unikać możesz strzałów wrogich i dostawać w miejsca tajemne, gdzie inaczej byś się nie dostał. Wielka to potęga, lecz uważaj, gdyż im wyżej wzlecisz, tym boleśniej spadasz. Rozwiń ją najszybciej jak możliwym to będzie, gdyż potrzebna Ci będzie.



Bieg – nie jest Mocą niezbędną, lecz jako pierwsza się pojawia. Rozwiń ją tak jak można i pozostaw. Nie będzie Ci potrzebna w większym stopniu.



Przyciąganie – dziwna Moc jest to. Przydatna, ale raczej gdy z innym Jedi walczysz (Multiplayer). Broń możesz przeciwnikowi wyciągnąć, bezbronnym i podatnym na Twe ciosy zostawiając go. Gdy tak uczynisz, zaiste, Ciemna Strona jest Twoim powołaniem. Jeżeli przy życiu go pozostawisz, ku Światłu zmierzasz.



Wzrok – potrzebna to Moc i przydatna. W ciemności niby w dzień wi-



Jeżeli nauczysz się szybko podbiegać i celnie ciąć mieczem – będziesz niezwyciężony.

Jasność i Mrok

Jedi Knight to jedna z najlepszych gier tego roku. Godna polecenia zarówno miłośnikom Star Wars, jak i gier FPP. Wspaniale działa z 3Dfx i dopiero na nim rozwija skrzydła. Filmiki nieco rozczarowują grą aktorów, ale są doskonale wykonane. Absolutne „musiszmieć".



dzieć zaczynasz, a i sztuczki Jedi nie będą na Ciebie działały. Uniknąć możesz więc ciosów znikąd. Widzieć pozwala też miejsca sekretne, przedmioty ukryte i wrogów na Ciebie czyhających.

Strona Światła

Nie jest tak ciężką, jak wydawać by się mogło. Przydatne są to umiejętności i ułatwiają walkę.



Leczenie – Moc daje życie. Z życia powstaje Moc. Koło się zamyka.



Perswazja – łatwo jest oszukać proste i nie wyćwiczone umysły. Wydawać się im będzie, że szmer usłyszeli i nagle zginą od śmiertelnego ciosu Twego miecza.



Oślepianie – trudna w użyciu jest to Moc i mało przydatna, gdy sam walczysz. Lecz gdy przeciwko innym stanąć przyjdzie Ci, przeważyć ona może szalę zwycięstwa. Bo cóż widzi wróg Twój, gdy tylko światło widzi?



Absorpcja – zwiększa ona poziom Mocy Twojej, lecz tylko gdy ktoś używa jej przeciwko Tobie. Trudno jej użyć i małe z niej korzyści. Możesz olać.

Protekcja – najlepszą Mocą ona jest. Pole wytworzone wokół Ciebie, prawie nietykalnym Cię czyni. Blastery nic Ci nie uczynią. Miecz może Cię jednak zranić, gdy z wprawą i znawstwem używanym jest."

W tym miejscu muszę podziękować Yodzie i odebrać mu głos, bo nie jest on ekspertem od Strony Mroku.

„Nie lekceważ Ciemnej Strony Mocy".

Darth Vader

Strona Mroku

„Proszę się tak nie zachwycać tym technologicznym dziwactwem, które pan stworzył, Tarkin. Zdolność zniszczenia miasta, planety, nawet całego układu jest niczym wobec potęgi Mocy".

Darth Vader

„Twoim wyborem jest Strona Mroku. Na zawsze zdominuje ona Twoje przeznaczenie".

Qa Rahn

Wyboru dokonujecie po walce z Mawem, ale już wcześniej sprawa zostaje przesądzona. Jeżeli wybierzecie Ciemność, będziecie mogli posługiwać się następującymi Mocami:

Rzucanie – ciskanie przedmiotami w cel. Można do tego



używać tylko niektórych skrzyń i kamieni. Jest to Moc bardzo przydatna w walce z innym Jedi.

Duszenie – stara sztuczka Sithów. Właściwie do momentu rozwinięcia jej do trzeciego poziomu nie ma sensu jej używać. Za słaba w stosunku do kosztów.



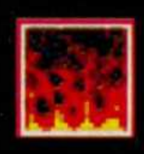
Początkowo nie wystarczy nawet na zabicie szturmowca. Nie ma sensu próbować na innych Ciemnych Jedi. Chyba że gracie w trybie Multiplayer.

Błyskawice – pomarszczony staruszek używał ich na Luke'u. Moim zdaniem – kolejna



bezużyteczna Moc. Zużywa koszmarnie dużo energii, ciężko nią trafić i zabiera mało zdrowia. Szkoda zachodu.

Destrukcja – dosyć przydatna, jeżeli rzeczywiście jest dobrze rozwinięta. Pomaga zwłaszcza w walce z Jerekiem, kiedy ten zaczyna uciekać. Mała skuteczność przeciwko szturmowcom. Przerost formy nad treścią.



Wzrok Zła – niby fajna zabawka, ale nie ma co porównywać z Protekcją Jasnej Strony Mocy. Byłaby bardzo skuteczna jako broń masowej zagłady przeciwko dużym grupom wrogów, ale za krótko działa. Zupełnie nieprzydatna w walce z Ciemnymi Jedi.

Mój osąd

Moim zdaniem, Jasna Strona oferuje więcej. Perswazja jest doskonałym sposobem na kilkunastu przeciwników. Po prostu znikamy i kasujemy jednego po drugim. Protekcja to najlepsza Moc, jaka istnieje. Daje prawie idealną nietykalność. Niestety, nie można jej używać w trybie Multiplayer.

Natomiast wiem z autopsji, że w walce 1 na 1 Ciemna Strona jest potężniejsza. Grałem z jednym lamerem, który używał cały czas duszenia i rzucania – do momentu, w którym znalazłem Concussion Rifle i przestałem się bawić w sztuczki Jedi.

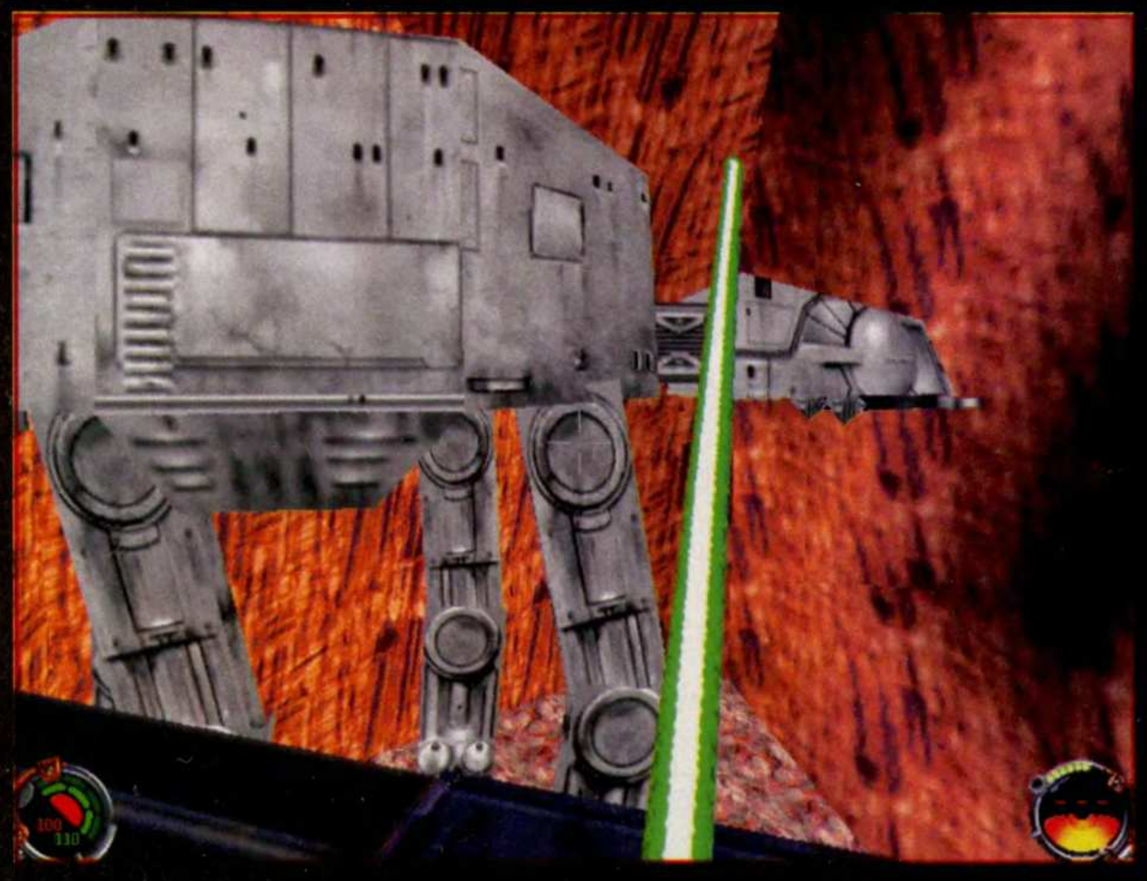
Jednak wybór strony zależy tylko od Was i Waszego charakteru. Ja pozostanę Jasnym Jedi.

ZooltaR the Jedi

PS Dziękuję Mistrzowi Yodzie za to, że natchnął mnie swoim duchem. Fajny z Ciebie pokurcz.

PPS Uzupełnienie tekstu w Klubie 3D, na str. 46.





STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II

LucasArts 1997
IPS CG
3D
PC CD-ROM
Grafika: 72%
Dźwięk: 95%
Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95

INCUBATION

Ludzie osiedlili się na planecie Scayra i żyli na niej spokojnie, dopóki nie nastąpiła awaria tarczy energetycznej. Ziemski wirus spowodował mutację tubylców, Scay'Gerów – stali się agresywni i krwiożerczy. Oddział komandosów pod dowództwem kaprala Bratta musi ochronić kolonistów i umożliwić im bezpieczną ewakuację...

Incubation: Time Is Running Out to gra strategiczna z podziałem na tury. Ze względu na niewielką skalę działań (od 1 do 7 żołnierzy) można ją nazwać grą taktyczną, a pod względem konstrukcji niektórych scenariuszy (np. Escort Dr. Reich) – logiczną.

Gra trochę przypomina X-Com. Dowodzimy w niej oddziałem komandosów. Każdy żołnierz dysponuje punktami akcji, za które w ciągu jednej tury może przemieścić się na określoną odległość lub oddać kilka strzałów.

Największą atrakcją gry jest kampania składająca się z 30 poziomów. W rzeczywistości są to 33 misje – wielowątkowości więc niemal nie ma. Widać, że misje zostały wykonane dużym nakładem pracy.



Autorzy co chwila zaskakują nas nowymi, interesującymi pomysłami. Właściwie w Incubation można znaleźć tylko dwie nudne i... męczące misje – w jednej trzeba bronią ręczną zlikwidować Al'Coo, w drugiej – Tr'Yn.

Istnieją także pojedyncze misje Instant Action – przygotowane dla 1 – 4 graczy (gra wieloosobowa przez Internet, sieć, modem, kabel lub na jednym komputerze). Nie są jednak tak interesujące jak kampania.

Mimo przechwałek producenta, Sztuczna Inteligencja nie należy do najmocniejszych. Potwory nie są zbyt błyskotliwe, np. koncentrują się na najbliżej stojącym komandosie. Jednak już samą liczbą wrogowie utrudniają nam życie.

Oprawa

Dźwięk i grafika tworzą doskonałą, pełną napięcia atmosferę.

W Incubation wykorzystano engine 3D z Extreme Assault: animacje w czasie rzeczywistym, SVGA, 65 tys. kolorów. Obraz terenu walki możemy zobaczyć oczami dowolnego komandosa lub z różnych położeń zewnętrznej kamery. Umożliwia to dobrą orientację w terenie i dokładne planowanie działań. Zmiany położenia kamery podczas przemieszczania żołnierzy, otwierania drzwi itd. potęgują nastrój.

Animowane wstawki (także intro i outro) są przeciętnej jakości – klasą nie dorównują grafice. Wyglądają raczej dziwacznie.

Efekty dźwiękowe zostały zrealizowane na bardzo wysokim poziomie, podobnie jak nastrojowa muzyka.



Doświadczenie i umiejętności

Do walki nigdy nie możemy wystawić więcej niż 6 komandosów. Dlatego należy rekrutować tylko jednego żołnierza (pod koniec dojdzie do naszego oddziału Mendel – z niewielkim doświadczeniem, ale dużą liczbą punktów umiejętności). Lepiej nie tracić nikogo z grupy, ponieważ do końca

Wyposażenie

	Punkty umiejętności konieczne do zakupu:					
	Battle Fitness	Light Weapon Proficiency	Heavy Weapon Proficiency	Technical Skills	Medical Skills	Leadership Skills
Scan Module	–	–	–	2	–	–
Long Range Scan	–	–	–	4	–	1
Light Stimulant	1	–	–	–	1	–
Heavy Stimulant	1	–	–	–	2	–
Targetsystem	–	–	–	5	–	–
Munpack	2	–	–	1	–	–
Jetpack	4	–	–	3	–	–
Banner	–	–	–	–	–	5
Explosionpack	2	1	1	3	–	–
Light Armour	1	–	–	–	–	–
Standard Armour	2	–	–	–	–	–
Attack Armour	3	–	–	–	–	–
Heavy Armour	4	–	–	–	–	–
Servosystem	2	–	–	2	1	–
Small Medikit	–	–	–	–	1	–
Large Medikit	–	–	–	–	5	–

gry nie będziemy w stanie osiągnąć tak wysokiego poziomu umiejętności.

Punkty doświadczenia żołnierze uzyskują za zabijanie potworów – na początku nawet za zlikwidowanie „mięsa armatniego", później przyrost jest bardzo powolny. Nawet zbyt powolny – za zabicie Al'Coo z broni ręcznej komandos dostaje 3 punkty!

Wraz ze wzrostem doświadczenia otrzymujemy punkty umiejętności (maksymalnie 15, w tym 3 za pochwały), które pozwalają nam zakupić broń i wyposażenie.



Broń

Light Combat Gun – niewielkie: zasięg, siła ognia i zapas amunicji... Należy jak najszybciej kupić coś innego!

Advanced Combat Gun – nieco lepsza broń. Dodatkową zaletą jest bagnet, którym można atakować znajdujące się na sąsiednich polach potwory.

Standard Assault Rifle – standardowy karabin, wystarczający w początkowej fazie gry. Ma bagnet.

Sniper Rifle – doskonała broń. Bardzo duży zasięg i dobra celność.

Double Fire – najlepszy karabin z broni lekkiej. Doskonały w obronie i ataku (duża szybkość chłodzenia). Przynajmniej trzech komandosów powinno być wyposażonych w broń tego typu, pozostali – w broń ciężką.

Heavy Machine Gun – najprostsza broń ciężka. Ma duży zasięg i siłę ognia. Strzał wymaga 2 punktów akcji. Należy pamiętać o dużym rozrzucie – można zlikwidować więcej niż jednego potwora, ale także przypadkowo trafić znajdującego się w pobliżu żołnierza. Wada HMG – nie można przejść do stanu obrony.

Rapid Fire Machine Gun – ulepszona wersja HMG. Działa w dwóch trybach: jako standardowa broń (1 punkt na strzał; możemy przejść do obrony) oraz cekaem (2 punkty).

Flame Thrower – można skoncentrować ogień na jednym przeciwniku lub na większym obszarze. Poważną wadą FT jest niewielki zapas amunicji (standardowo na 5 strzałów; Munpack zwiększa tę liczbę do 10).

Mine Thrower – może służyć jako wyrzutnia rakiet lub stawiacz min. Jego wadą jest duża liczba punktów potrzebnych do oddania strza-



łu oraz niewielki zapas amunicji (5/10).

Plasma Gun – doskonała broń! Duża siła ognia, możliwość atakowania grupy przeciwników (lepiej uważać, by nie trafić w swoich), większa ilość amunicji (10/20). Podstawowe wady to: niewielki zasięg (10 pól) i szybkie przegrzewanie się broni (2 strzały).

HiEnergy Laser – duża siła ognia i celność, nie trzeba mar-

Lepiej nie strzelać, gdy broń jest przegrzana – może wtedy eksplodować.



twić się o amunicję! Można też paraliżować przeciwnika... Jedyna wada to szybkie grzanie się – już po 3 strzałach. Najlepsza broń, jaką możemy kupić.

Multi Target Destroyer – duży zasięg, celność i siła ognia. Można atakować kilku przeciwników jednocześnie. Pewną niedogodnością jest to, że strzał kosztuje 3 punkty. Niestety, największą wadą broni jest śmieszna liczba amunicji (4/8).

Wyposażenie

Scan Module i Long Range Scan – informują nas o znajdujących się w pobliżu potworach. Scan Module warto kupić jak najszybciej. Powinien go mieć przynajmniej jeden komandos. Natomiast Long Range Scan jest standardowo („za darmo") dodawany do plecaków odrzutowych...

Light i Heavy Stimulant – dodają odpowiednio 1 lub 2 punkty akcji jeden raz w czasie trwania misji. Bywają przydatne, gdy trzeba szybko wykończyć zagrażającego nam potwora lub gdy wskazany jest pośpiech przy wykonywaniu zadania, np. aby w misji Heaters uniknąć parabomb...

Targetsystem – zwiększa dwukrotnie celność dowolnej broni. Do nabycia go potrzeba aż 5 punktów umiejętności technicznych – lepiej je przeznaczyć na zakup lepszej broni!

Munpack – zwiększa dwukrotnie zapasy amunicji. Podstawowe wyposażenie. Kupić jak najszybciej!

Jetpack – plecak odrzutowy. Umożliwia szybsze przemieszczanie się żołnierzy – mogą przeskakiwać przez ściany oraz zajmować miejsca np. na kontenerach, gdzie będą bezpieczni przed niektórymi potworami. Koniecznie kupić! W ostatnich misjach powinni go mieć wszyscy komandosi. Skok wymaga przynajmniej 1 punktu akcji, ale zużywa wszystkie punkty, jakimi dysponuje komandos.

Banner – poprawia kondycję psychiczną znajdujących się w pobliżu komandosów, umożliwia też obronę we wszystkich kierunkach. Niestety, wymaga zbyt wielu punktów doświadczenia...

Explosionpack – umożliwia niszczenie wylotów tuneli Scay'Gerów. Pojawia się tak późno, że właściwie nie ma go do czego użyć...

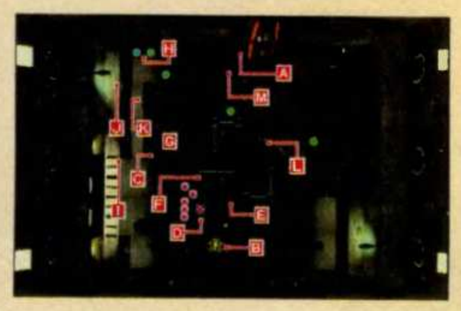
Light, Standard, Attack i Heavy Armour – cztery typy pancerza. Heavy Armour ma najlepsze parametry, jednak jest tak ciężki, że spowalnia (o 1 punkt akcji) żołnierzy. Można, co najwyżej, wyposażyć w niego jednego komandosa z plecakiem odrzutowym. Będzie się przemieszczał na tyły wroga, by odciągnąć uwagę potworów od naszych głów-

Wnioski

Incubation to doskonała, nastrojowa, oryginalna gra. Jedna z najlepszych strategii roku 1997.

Under-City

Jest to najciekawsza misja w kampanii – musimy maksymalnie rozproszyć oddział, jednak wszyscy żołnierze powinni ze sobą współpracować. Przyjąłem założenie, że przynajmniej dwóch ludzi ma karabiny Double Fire, a jeden – ciężki karabin maszynowy.



A. Naszym zadaniem jest uruchomienie (w ciągu 20 tur) przełącznika znajdującego się na wysoko położonej platformie w północnym rejonie pomieszczenia.



B. Musimy zlikwidować jednego „niewidzialnego" Ee'Thera. Ponieważ potrafi się regenerować, trzeba go zabić w czasie jednej tury – na tym zadaniu powinna się skoncentrować znaczna część grupy.



C. Oddział, poza jednym żołnierzem z Double Fire, może skierować się na północ. Jeden z komandosów musi wejść na platformę windy. Powinien mieć przynajmniej 1 punkt akcji, by móc zejść z niej po dotarciu na dół. Reszta grupy ma za zadanie osłaniać go.

D. Gdy winda [C] znajdzie się na dole, platforma [D] podjedzie do góry. Teraz, jeśli komandos zszedł z windy [C], drugi żołnierz może zjechać na dół windą [D]. Wtedy [C] podjeżdża do góry i możemy skierować na północ kolejnego żołnierza.



E. Komandos, który zjechał na dół platformą [D], może pójść do windy E. Gdy wejdzie do niej, powinien mieć wystarczającą liczbę punktów, by zlikwidować czekającą na górze „delegację" (Ray'Thery) lub przejść w stan obrony.



F. Jednego z gorzej wyszkolonych żołnierzy należy skierować do likwidacji wychodzącego z tunelu „mięsa armatniego". Wtedy wysłany na górę komandos będzie mógł się znacznie szybciej poruszać.



G. Żołnierze, którzy znajdują się na dole, powinni poczekać na pojawienie się dwóch Ee'Therów (kolejno, w krótkim odstępie czasu). Lepiej oszczędzać Double Fire i strzelać do Ray'Therów z innej broni.

H. Kolejny problem, z którym trzeba się uporać, to ciągłe dostawy „mięsa armatniego"... Inaczej komandosi podążający na północ będą się wlekli krok za krokiem. Do tego zadania nadaje się doskonale. żołnierz z ciężkim karabinem maszynowym.



I. Może on dosyć skutecznie operować cekaemem nawet z dużej odległości – często likwiduje 2 z 3 zaatakowanych potworów.



J. Ostrzał będzie skuteczniejszy z mniejszej odległości. Przy dobrym ustawieniu żołnierz jest w stanie „rozstrzelać" jednym strzałem wszystko, co tylko wyjdzie z kanałów...



K. Teraz jeden z komandosów może sprawdzić zawartość skrzyń, a drugi – wejść do windy [M], która zawiezie go na platformę z przełącznikiem.



L. W tym czasie samotny komandos powinien już dotrzeć w pobliże dźwigni, która uruchamia tę właśnie windę. Musi zająć pozycję, która pozwoli mu na skuteczną walkę z „mięsem armatnim" w trybie obronnym... Teraz może uruchomić windę.



M. Komandos wjedzie na platformę i uruchomi przełącznik. Misja zakończyła się sukcesem.

Zakup cekaemu w misji 14. to prosta sprawa. Trochę gorzej jest z Double Fire. Jeżeli w misji mamy tylko jednego komandosa z DF, należy wysłać do przełącznika uruchamiającego windę dwóch słabiej uzbrojonych żołnierzy. Na północ powinniśmy skierować tego z Double Fire – ze względu na liczbę strzałów, które możemy oddać z tej broni, jest to najskuteczniejszy sposób likwidacji Ee'Therów.

Podczas strzelania musimy... celować!
Kursor myszy powinien znajdować się w krzyżu celownika.

Potwory

Ray'Ther

„Mięso armatnie". Nie jest niebezpieczny, chyba że atakuje od tyłu komandosa posiadającego Attack Armour. Najczęściej występuje w znacznych ilościach – duże zużycie amunicji.



Gore'Ther



Niebezpieczny, ale powolny. Ma doskonałą zbroję, która chroni go z przodu. Nie ma sensu marnować amunicji, jeżeli nie da się strzelić mu w plecy...

Cy'Coo



Ma broń dalekiego zasięgu. Jest całkowicie odporny na zwykły ostrzał, zlikwidować go można jedynie w trybie obronnym – gdy strzela do naszych żołnierzy. Występuje tylko w dwóch scenariuszach. Warto pamiętać, że atakuje pola, na których w poprzedniej (!) turze stali komandosi. Dlatego oddział powinien znajdować się w ruchu.

Ee'Ther



Prawie niewidzialny... Nie jest zbyt niebezpieczny, jednak nie tak łatwo go zlikwidować – ma zdolność regeneracji. Musimy więc skoncentrować na nim ogień i starać się go zabić w jednej turze.

Squee'Coo



Ma niezły pancerz i broń. Jeżeli nie porusza się, może oddać dwa strzały. Niełatwo go zranić, a zraniony zmienia się w Squee'Thera.

Squee'Ther

Porusza się bardzo szybko. Atakuje kłami i szponami. Lepiej



zlikwidować go, zanim podejdzie bliżej, choć niewiele może zdziałać przeciw porządnemu pancerzowi.

Al'Coo

Prawdziwe monstrum. Występuje tylko w dwóch scenariuszach – w jednym mamy do dys-



pozycji ComBota, w drugim musimy go zlikwidować tylko za pomocą broni ręcznej! Potężnie opancerzony, bardzo odporny. Rozerwie na strzępy wszystko, co znajdzie się w jego zasięgu. Na szczęście jest powolny...

Dec'Ther

Bardzo szybki i śmiertelnie niebezpieczny. Gdy ugryzie komandosa – z żołnierza zostaje tylko „mokra plama". Niewielkim pocieszeniem jest to, że „pająk" ginie od własnego jadu. Jeżeli atakują nas tego typu potwory, lepiej żeby przynajmniej dwóch komandosów przeszło w tryb obrony (tutaj nie będzie leczenia ran!).



Ray'Coo

Może prowadzić ogień na dużą odległość (2 strzały, jeśli stoi w miejscu). Ma pancerz średniej jakości. Doskonale skacze – bio-



logiczny odpowiednik plecaka odrzutowego. Jednak nie potrafi odpowiednio wykorzystać tej umiejętności – najczęściej ładuje się prosto pod lufy żołnierzy.

Pyr'Coo

Bardzo niebezpieczny. Ma doskonały pancerz i bardzo dobrą



broń (tylko 1 strzał w turze). Zamiast prowadzić pojedynek na duży dystans, lepiej usunąć się z linii ognia, przygotować zasadzkę i poczekać, aż sam do nas podejdzie...

War'Goo



Występuje w tylko jednym scenariuszu. Jest niezniszczalny. Należy unikać jego ognia – strzela na wprost, z dużą siłą i celnością...

Tr'Yn

Pająk–matka. Nic nie może się równać z tym potworem. W każ-



dej turze rodzi trzy pająki Dec'Ther. Jest niesamowicie odporny i trzeba się naprawdę nieźle napracować, by go zniszczyć. Możemy go spotkać tylko w ostatniej misji – Space Port #2.

nych sił. Pozostali żołnierze powinni mieć Attack Armour. Chroni wprawdzie tylko z przodu, ale jest bardzo skuteczny i nie ogranicza mobilności.

Servosystem – zwiększa o 1 liczbę punktów akcji. Bardzo ważny element wyposażenia. Należy zakupić go jak najszybciej.

Small i Large MediKit – umożliwiają leczenie rannych komandosów (odpowiednio regeneruje 1 lub 3 punkty życia). Najczęściej wystarcza Small MediKit – powinni go mieć wszyscy członkowie oddziału. Jeżeli jakiś komandos zostanie ranny, wycofujemy go z „pierwszej linii", a w leczeniu może uczestniczyć kilku żołnierzy.



Strategia i taktyka

Podczas strzelania musimy... celować! To chyba dowcip firmy Blue Byte! Kursor myszy powinien znajdować się w krzyżu celownika. Możemy też w ten sposób kontrolować miejsce trafienia pocisku. Na przykład, gdy walczymy z Al'Coo czy Tr'Yn powinniśmy celować nieco w dół – nogi są ich słabym punktem. W wypadku małych celów, np. Squee'Ther – walmy w sam środek. Jeżeli potwór jest osłonięty z jednego boku ścianą, lepiej przesunąć trochę celownik w drugą stronę. Zabawne, ale skuteczne. Wymaga od gracza nie tylko zręczności, ale i... cierpliwości!

Bardzo ważne jest ustawienie żołnierzy, czyli kierunek, w którym będą zwróceni po wykonaniu każdego ruchu. Szczególnie istotne jest to w wypadku, gdy chroni ich Attack Armour. Słabiej chronieni powinni znajdować się z tyłu.

Niekiedy warto odpocząć – zyskujemy dodatkowy punkt akcji w następnej turze.

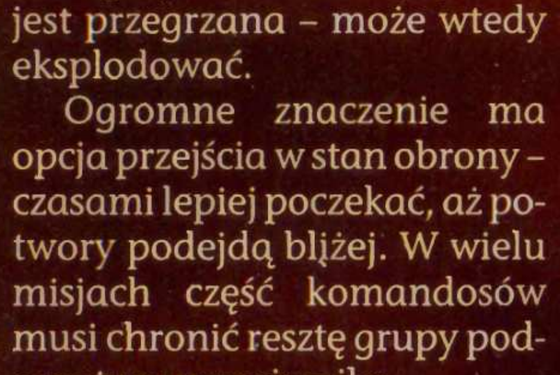
Lepiej nie strzelać, gdy broń jest przegrzana – może wtedy eksplodować.

Ogromne znaczenie ma opcja przejścia w stan obrony – czasami lepiej poczekać, aż potwory podejdą bliżej. W wielu misjach część komandosów musi chronić resztę grupy podczas tury przeciwnika.

Należy pamiętać o oszczędzaniu amunicji.

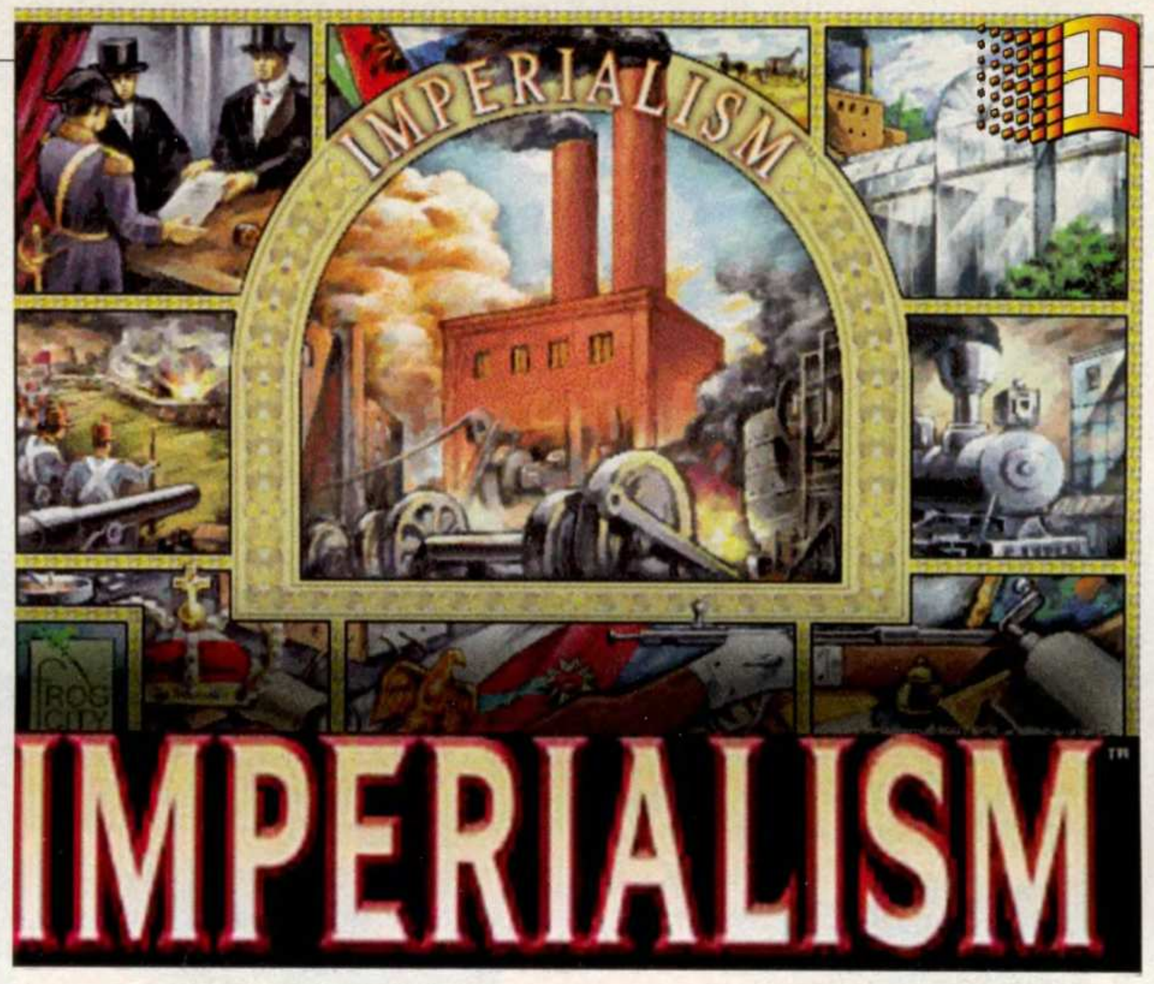
„Przyparty do muru" żołnierz może wpaść w panikę (ma tylko 1 punkt akcji). Jeżeli osłania go porządny pancerz, to wróg nie może go zranić, ale i tak nie mamy z niego wielkiego pożytku. Musi wtedy odpocząć jedną turę, ale nie pod ostrzałem...

Jacek Ilczuk



Blue Byte 1997
CD Projekt
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 91%
Dźwięk: 92%
Ogółem: 93%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, Windows 95, 16 MB RAM, 35 MB na dysku twardym, CD-ROM 2×, SVGA, mysz



Imperialiści wyginęli (może z wyjątkiem Rosji, gdzie na wszystko trzeba czekać dłużej). Każdy szanujący się strateg będzie więc potrzebował chwili, by z kroczącego prostą drogą do celu generała, realizującego swe zadanie kilkoma gwałtownymi uderzeniami, przeistoczyć się w fałszywego, przebiegłego, cierpliwego polityka, zdolnego szybko zawierać sojusze i jeszcze szybciej je zrywać. Oto kilka porad dla tych, którzy nie mieli okazji zostać imperialistami (po prostu, zbyt późno się urodzili), ale chcieliby nadrobić te zaległości, zasiadając do gry Imperialism.

Gospodarka i handel

Są to dziedziny, od których należy rozpocząć budowę imperium. Bez zaplecza surowcowego, rozwiniętej sieci transportu oraz silnego przemysłu nie ma co wszczynać awantur.

W początkowej fazie gry budujemy stolicę, w wyborze miejsca kierując się zasobami żywności – im większe i bardziej różnorodne, tym więcej mieszkańców można wykarmić, unikniemy też problemów z transportem, który trzeba tworzyć od zera. Potem należy stopniowo rozwijać wszystkie gałęzie przemysłu, szukając surowców (w scenariuszach historycznych można sobie w późniejszych latach darować poszukiwanie ropy na bagnach; przeszukałem mapę 3 razy i nic nie znalazłem) i uważając, by nie przeinwestować – należy dostosować wielkość przemysłu do napływających surowców.

Wraz z odkrywaniem bogactw naturalnych trzeba rozbudowywać sieć kolejową. Stacje początkowo powinno się umiejscawiać tylko w okolicach występowania surowców bądź żywności. Od pewnego poziomu kolej będzie w stanie przewozić również półprodukty wytwarzane w stolicach prowincji oraz towary w pełni przetworzone. Wtedy opłaca się budować kolej również przy miastach, których produkcja odciąża przemysł stolicy.

Przychodzi jednak czas, gdy – mimo nieszczędzenia wysiłków – surowce wydobywane w kraju nie wystarczają. Wybieramy wtedy kraj, z którym mamy najlepsze stosunki dyplomatyczne i wysyłamy tam poszukiwacza, aby sprawdził, czy w górach nie ma minerałów, zaś inwestora, aby kupował pola bawełny, pastwiska i lasy. Możemy skorzystać z pracy obcych poszukiwaczy i przystąpić do przetargu na daną ziemię – jeśli przegramy, kasa zwraca pieniądze. Jeśli jednak coś znajdziemy, trzeba szybko wysłać tam inwestora i kupić ziemię. Równie szybko trzeba reagować, gdy upadnie jakieś mocarstwo (co zazwyczaj wiąże się ze zdobyciem jego stolicy) – jego kolonie uzyskują suwerenność, a kopalnie, farmy czy tartaki nawet o najwyższej wydajności sprzedawane są po cenie ziemi. Okazja!



Jeśli chcemy działać w kraju neutralnym wobec naszego, należy wraz z inwestycjami rozpocząć ofensywę dyplomatyczną, mającą na celu pokojowe podporządkowanie sobie tego państwa.

„Zgodziłem się na ten cały nonsens tylko po to, aby car nie stracił twarzy wobec Europy. W praktyce będę jednak polegał na Bogu i moim ostrym mieczu. I sram na wszystkie ich decyzje."

cesarz Wilhelm II o Konferencji Pokojowej w Hadze w 1899 r.

Jeśli chcemy rozwinąć handel zagraniczny, musimy mieć flotę o dużej ładowności, aby móc przewozić sprzedawane oraz zakupione towary (a także wojsko). Trzeba pamiętać, że przy sprzedaży towaru komputer wybiera z listy pierwsze pozycje. Jeśli tonaż floty handlowej wynosi 30, a my wybierzemy 30 ubrań, 30 mebli i 30 narzędzi, to przewiezionych zostanie tylko 30 ubrań (i nie będziemy w stanie sprowadzić surowców).

Rozłożenie ładunku ma również znaczenie podczas wojny. Ponieważ komputer sprzedaje każdy oferowany przez nas towar jednemu partnerowi zagranicznemu, może się zdarzyć, że przykładowe 30 sztuk czegokolwiek zostanie przejętych przez wroga razem z flotą. Co innego, gdy do ochrony tego jednego transportu wyznaczymy silną eskortę. Zawsze jednak wróg jakimś cudem może zagarnąć statki, a wtedy...

Duża ładowność floty handlowej jest ważna także podczas transportu jednostek wojskowych. Ich masa równa jest liczbie armat, potrzebnych do ich wyprodukowania.

Dyplomacja

Służby dyplomatyczne mają za zadanie wspomagać gospodarkę przez oswajanie małych państw i zdobywanie w ten sposób ich rynków zbytu na w pełni przetworzone towary. Służy do tego kilka środków.

Najprostszy jest handel, a właściwie jego specjalna odmiana – handel dyplomatyczny. Chcąc się zbliżyć do jakiegoś państwa, zaczynamy kupować wszystko, co oferuje, nawet jeśli nasze magazyny są zawalone stertami tych surowców. Taką gotowość do zakupu wszystkiego mile zaskakuje partnera – rośnie jego sympatia do naszego kraju. Oczywiście, cierpią na tym nasze kolonie, od których nie będziemy kupować, ale one nam nie uciekną.

Z pozostałych metod działania najskuteczniejsze, a zarazem najbardziej przykre dla portfela są subsydia, czyli żywa gotówka wręczana w formie łapówki krajom, z którymi chcemy się fraternizować. Należy je stosować ostrożnie i wy-



Koszmar imperialisty: jeśli wszystkie małe państwa zostaną podbite, z kim będziemy handlować?

biórczo (zwłaszcza na początku gry), bo żaden budżet państwowy nie wytrzyma zbyt dużego drenażu wymuszonego konkurencją (jeśli inni dają, zaczyna się licytacja, kto da więcej). Koncentrujemy się zatem na jednym państwie (po oswojeniu go otrzymujemy inwestora) i dopieszczamy je sporą sumą (w miarę szybko należy osiągnąć poziom 3000 lub 5000), aż stanie się naszą kolonią. Potem rozglądamy się za następnym. Mając na koncie kilkaset tysięcy można



brać się jednocześnie za 3 państwa lub więcej, jednak pod warunkiem, że nie ma innych sponsorów – inaczej stracimy pieniądze, zachowując nędzne status quo: wybrane państwo będzie kochać wszystkich, nie dając się przyłączyć do nikogo.

Gdy zakończenie gry planowane jest po roku 1885, trzeba zwrócić uwagę na potencjalnych dostawców ropy. Pod koniec XIX wieku pojawią się bowiem czołgi, broń mogąca zupełnie zmienić mapę polityczną świata. Do ich produkcji potrzebna jest właśnie ropa. Warto zatem od początku zainteresować się włączeniem do imperium krajów obdarzonych przez Los (i generator map) samymi piaskami. Tym bardziej że w początkowej i środkowej części gry nie



są to kraje szczególnie modne, a więc są raczej tanie.

Czysto dyplomatycznym instrumentem są układy o nieagresji i koalicje mocarstw. Układy o nieagresji są o tyle przyjemne, że tak naprawdę niczego nie gwarantują, a ocieplają wzajemne stosunki. Tak samo koalicje. Podpisać umowę można (lepiej wtedy wygląda sytuacja na mapie). Jednak jeśli obcy napadną sojusznika, należy najpierw porównać siły swoje i przeciwnika (nie wolno liczyć na koali-



cjanta, bo każdy potrafi zostawić Cię na lodzie!) i na tej postawie podjąć decyzję o przystąpieniu do wojny.

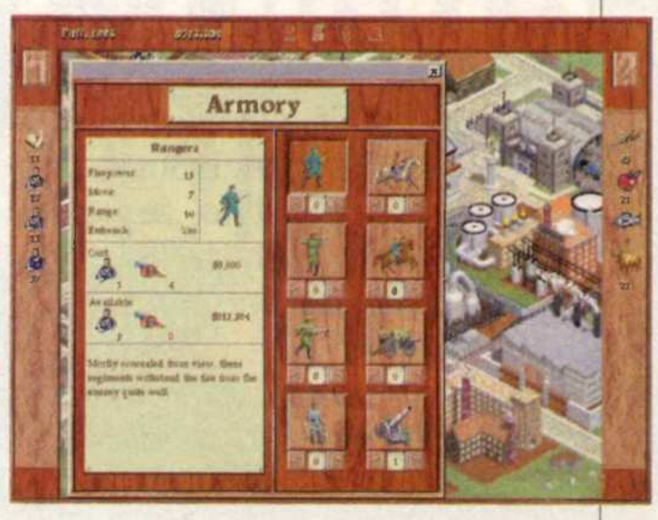
Skoro już mowa o wojnie. Przystępujemy do niej, bo chcemy lub bo ktoś nas zmusił. Na temat tej drugiej ewentualności nie będę się rozpisywał, bo nawet ubezpieczenie na życie nie obejmuje takiego wypadku. Trzeba tylko pamiętać, by przestawić całą produkcję na wojenną, a przy słabej flocie wojennej zaprzestać handlu i przejść na autarkię (szkoda statków – zostaną wyłapane, a dodatkowo zapłacimy za surowce, które i tak będą przechwycone po drodze).

A recepta na punkt pierwszy? Musimy być silni i zwarci (gotowi, zakładam, jesteśmy). Wojnę bardzo łatwo wywołać, ale trudniej skończyć. Wróg zwykle prosi o pokój wtedy, gdy jesteśmy o krok od jego unicestwienia i dlatego pod żadnym pozorem nie należy pokoju przyjmować (komputer, niestety, też stosuje tę zasadę). Jedynym wyjątkiem jest wybuch innego konfliktu, w którym jesteśmy zmuszeni wziąć udział.

Nie należy zatem wszczynać wojny, gdy jej koniec niknie daleko w przyszłości. Zawsze może pojawić się nowy konflikt, któremu już nie podołamy i z naszego imperium zostanie nędzny ogryzek ze stolicą (jeśli będziemy mieli trochę szczęścia). Poza tym, warto zgromadzić w stolicy lub innym mieście portowym znaczne oddziały, mieć zaplecze surowcowe, wystarczający tonaż floty handlowej do przerzucania oddziałów i silną eskadrę wojenną broniącą dostępu do naszego portu w stolicy.

Przed wypowiedzeniem wojny należy gruntownie zbadać sytuację międzynarodową – sympatie i antypatie państw, układ sojuszy. Może się bowiem okazać, że lokalny konflikt zrazi do nas prawie cały świat i postawi pod broń imperia, z których potęgą militarną nasze nie może się równać.

Nie należy się także spieszyć z interwencją w przypadku,



gdy ktoś wypowie wojnę państwu zaprzyjaźnionemu z nami, ale jeszcze nie włączonemu do naszego imperium. Ma ono zazwyczaj atrakcyjne krainy, które chcielibyśmy mieć, ale napadać potencjalnego sojusznika nie wypada. Należy zatem poczekać, aż wróg zajmie jakąś jego krainę, a później włączyć się do wojny i odbić ją, zyskując sławę wyzwoliciela i ziemię na własność..., nie tracąc przyjaźni napadniętego kraju. Takie działanie możliwe jest jednak tylko wtedy, gdy mamy silną armię, a przeciwnik nie należy do potężnych. Niekiedy za słabiutką armijką zdobywającą prowincję może przyjść wielka armia, która połknie resztę niewielkiego państwa, zanim zdążymy cokolwiek zrobić.

Wojna

Prowadzenie wojny w sensie strategicznym sprowadza się do obrony własnego terytorium i swych kolonii oraz zaatakowania przeciwnika w miejscu, gdzie się nas nie spodziewa.

Skuteczną obronę powinien zapewnić nam system fortów w prowincjach nadbrzeżnych – każdy obsadzony co najmniej jednym oddziałem artylerii najnowszego typu. To, w połączeniu z obroną terytorialną, przez cały czas obecną w prowincji, powinno wystarczyć do odparcia 90% ataków. Nieco silniej bronione powinny być krainy mające złoża surowców naturalnych i, rzecz jasna, stolica (jej wód powinna dodatkowo bronić silna eskadra morska). Warto także uważnie śledzić wybrzeże i przyglądać się wrogim siłom zbliżającym się do niego. Mogą one (choć wcale nie muszą) wieźć desant, dlatego – jeśli mamy jakieś rezerwy wojska (powinny być w stolicy) i miejsce w pociągach czy na statkach – lepiej je przerzucić

w zagrożone miejsce. Mając sporą flotę możemy sobie pozwolić na eskortowanie statków handlowych. Dobrze przy tym stworzyć tyle zespołów okrętów wojennych, ile transakcji sprzedaży mamy do przeprowadzenia.

Gdy komputer znajdzie nasz słaby punkt, co jakiś czas będzie próbował najechać wybrane terytorium. Wystarczy trzymać niewielkie siły do ewentualnego odbicia natarcia – komputer działa dość schematycznie, więc nie powinno być z tym problemów.

Ataki powinny być w miarę możliwości wykonywane na terytorium państwa przeciwnika (paraliż transportu wewnętrznego), w połączeniu z blokadą morską jego stolicy (paraliż handlu z koloniami). Odetniemy go wtedy od surowców, a sami zyskamy ich dodatkowe źródło. Będziemy mogli zatopić bądź przejąć część floty handlowej przeciwnika. Po uderzeniu możemy przerzucić armię w inne miejsce świata, na terytorium jakiejś swojej kolonii (zostawiając niewielki garnizon), tam uderzyć na wroga i powrócić, gdy on uda się z wojskami w rejon ostatniego uderzenia. Brzmi to może chaotycznie. Jednak dzięki takiemu działaniu nie napotkamy większego oporu. Minimalizujemy straty, a tym samym zmniejszamy maksymalnie odstępy między kolejnymi atakami, jakie byłyby potrzebne do wyleczenia ran. Jedyny sensowny cel – stolica – jest na tyle silnie broniony, że frontalne uderzenie zazwyczaj kończy się klęską.

Przy planowaniu ataków nie należy zbytnio ufać prognozom generałów. W miejscu, gdzie widzą oni kilka jednostek może ich stacjonować kilkanaście czy kilkadziesiąt z najnowszymi modelami dział – nie broniona stolica mocarstwa jest zawsze mirażem.

Bitwy można rozgrywać na 2 sposoby: wyniszczając lub osłabiając wroga. Niezależnie od stylu, w jakim prowadzimy bitwę, naszym najważniejszym celem powinno być zniszczenie artylerii przeciwnika. Jeśli się powiedzie, wróg rzuca wszystkie swoje jednostki do ataku i wtedy wybieramy drogę postępowania.

Pierwszą metodę, polegającą na całkowitym niszczeniu zbliżających się do naszych linii jednostek, stosujemy wtedy, gdy mamy silną armię. Należy najpierw niszczyć oddziały liniowe przeciwnika, mają bowiem szansę wycofać się do sąsiedniej prowincji (obrona terytorialna przestaje na jakiś czas istnieć).

Osłabianie, stosowane przy dużej przewadze liczebnej słabej armii przeciwnika (np. mnóstwo piechoty przeciw naszym czołgom i artylerii), polega na atakowaniu każdej jednostki, aż zacznie się ona wycofywać z pola bitwy. Do niszczenia jednostek przystępujemy w końcowej fazie walki, gdy uciekają ostatni przeciwnicy. Realizowanie tej taktyki może być trudne, gdy wojska przeciwnika prowadzone są przez generała.

Jeśli dysponujemy przewagą techniczną (nowsza generacja dział), możemy przyjąć postawę pasywną. Wróg sam do nas przyjdzie, chociaż jest bez szans. Gdy atakujemy i wojska walczących stron są na tym samym poziomie technicznym, musimy wszystkie jednostki ruszyć do przodu, przesuwając artylerię co najmniej o 2 pola. To, że znaleźliśmy się pod ostrzałem przeciwnika nie znaczy, iż on znalazł się w naszym polu ostrzału – artyleria w obronie ma zasięg większy o jedno pole.

Gdy zdecydujemy się na odwrót, mamy do wyboru dwie drogi: wycofywać się samodzielnie lub nie ruszać się wcale, prosząc o uaktywnienie kolejnych oddziałów. Zlecenie komputerowi wykonania odwrotu odpada, gdyż robi to beznadziejnie, tracąc niepotrzebnie oddziały. Ten drugi sposób można zastosować, gdy siły obu stron są zrównoważone: nie jesteśmy tak słabi, by wróg mógł nas pobić, ruszając do przodu w pierwszej turze, ani tak mocni, by pokonać jego obronę. Daje to 100% pewności na wyjście z bitwy bez szwanku.

I jeszcze ostatnie wskazówki bitewne: konieczność posiadania zawsze najbardziej zaawansowanego technicznie sprzętu (skuteczność większa o kilkadziesiąt procent) i darowanie sobie budowy saperów po wprowadzeniu dział kolejowych. Działa te mają taki zasięg rażenia, że nie trzeba burzyć fortów, by dobrać się przeciwnikowi do tylnej części ciała, a przy tym są bardziej uniwersalne.

W grze Imperialism wszystko wygląda prosto, bo forma nie jest skomplikowana. Trudność gry polega na wyważeniu wszystkich czynników: gospodarki, dyplomacji i wojskowości tak, by współgrały i wzajemnie napędzały swój rozwój. Mam nadzieję, że mój opis pomoże Wam osiągnąć pożądaną harmonię, jeśli wcześniej mieliście z tym kłopoty.

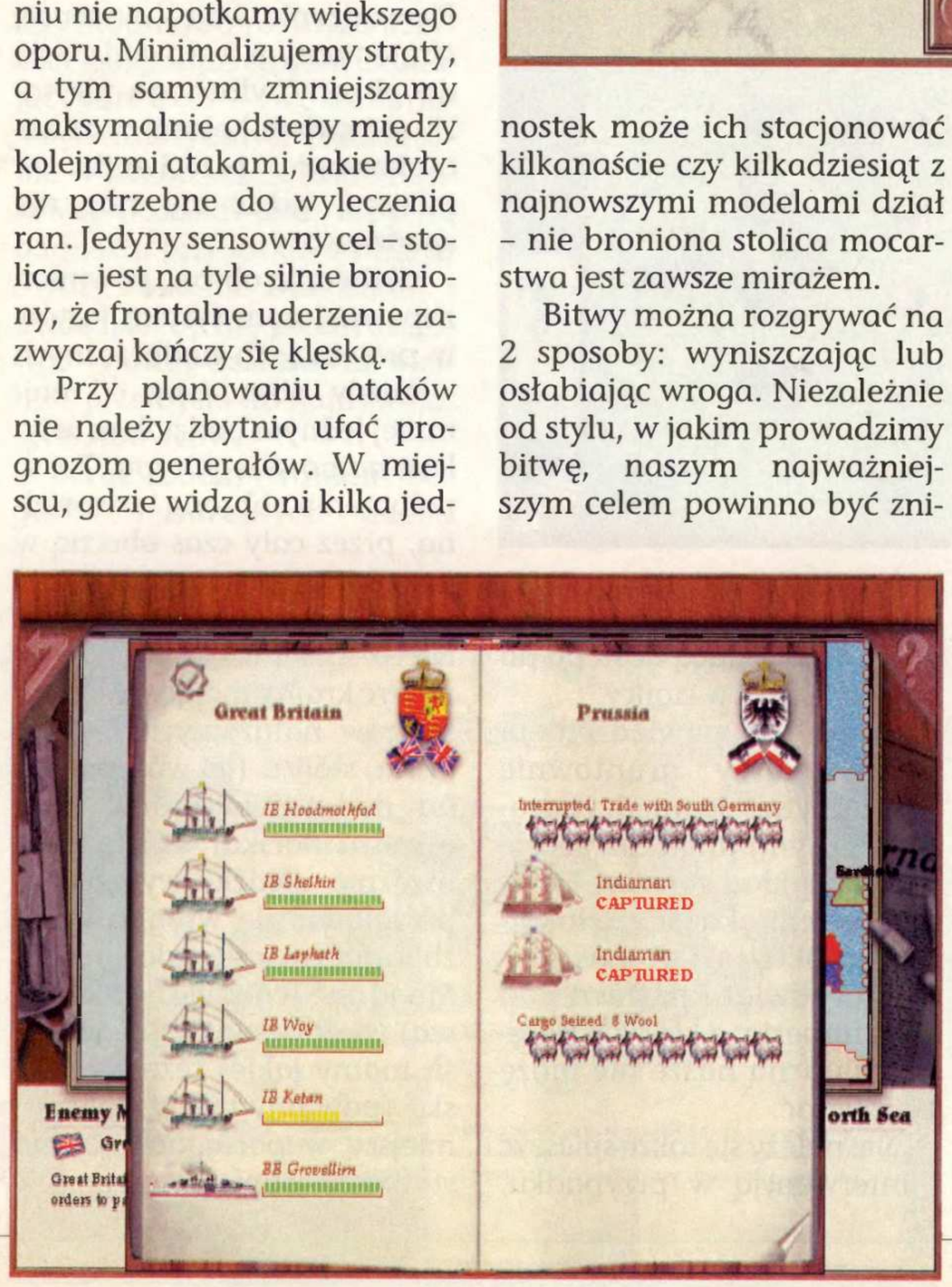
Sir Haszak

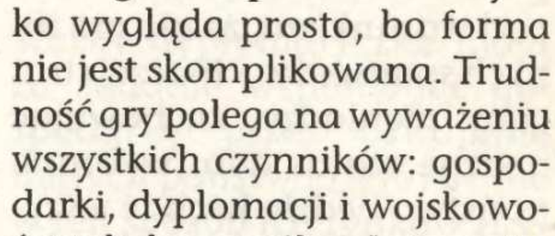
Imperialistyczne zapędy



Nie wszystkim spodoba się Triest jako stolica Austro-Węgier, ale wszyscy powinni docenić rewelacyjnie oddaną atmosferę XIX i początku XX wieku, bardzo dobrze zrealizowaną dyplomację, całkiem przyjemne bitwy i sensownie rozwiązaną gospodarkę. A wszystko to podane w sposób wprawdzie uproszczony, ale jakże przejrzysty!







Mindscape/SSI 1997

Optimus Bis

Strategiczna

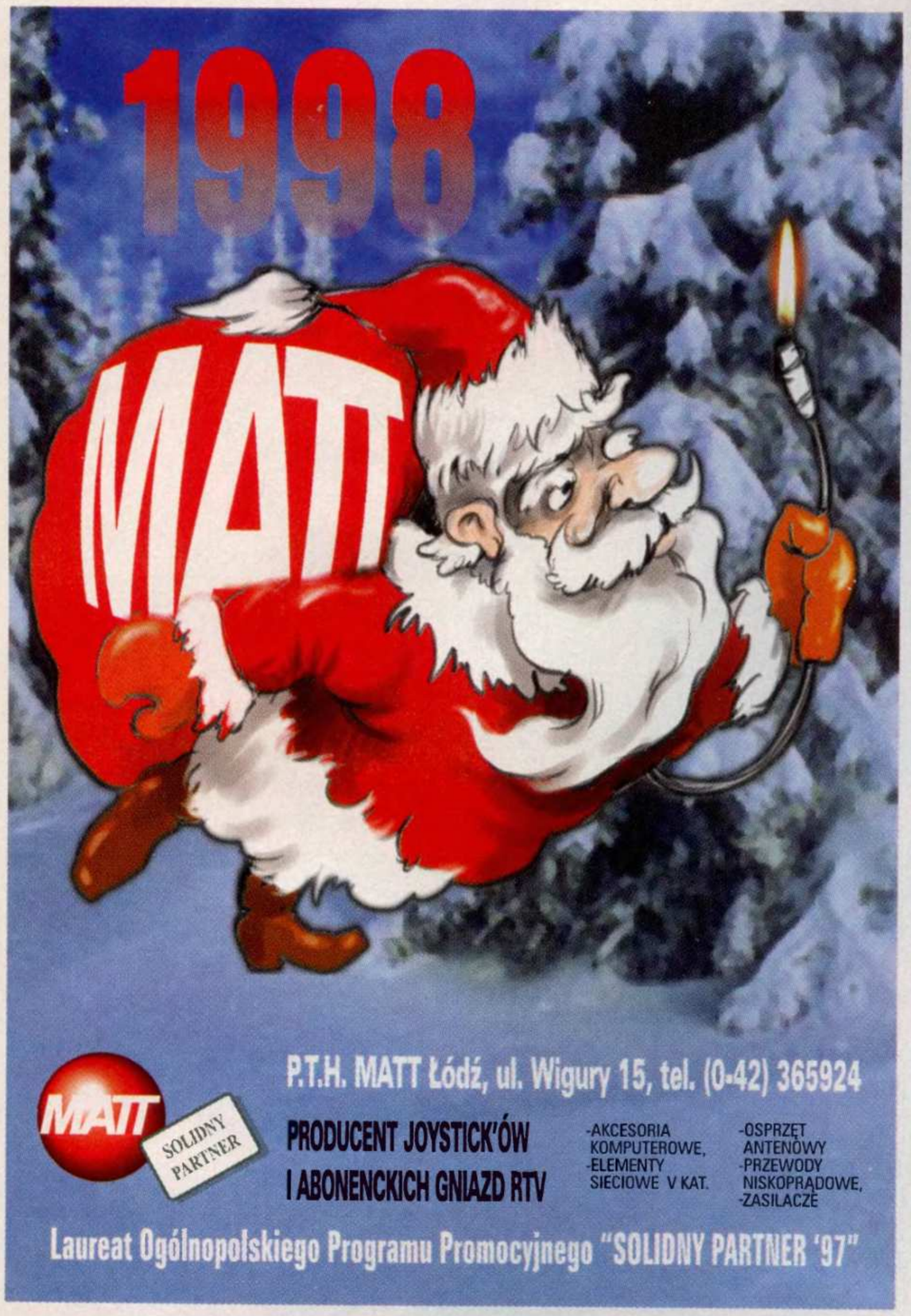
PC CD-ROM

Grafika: 66%

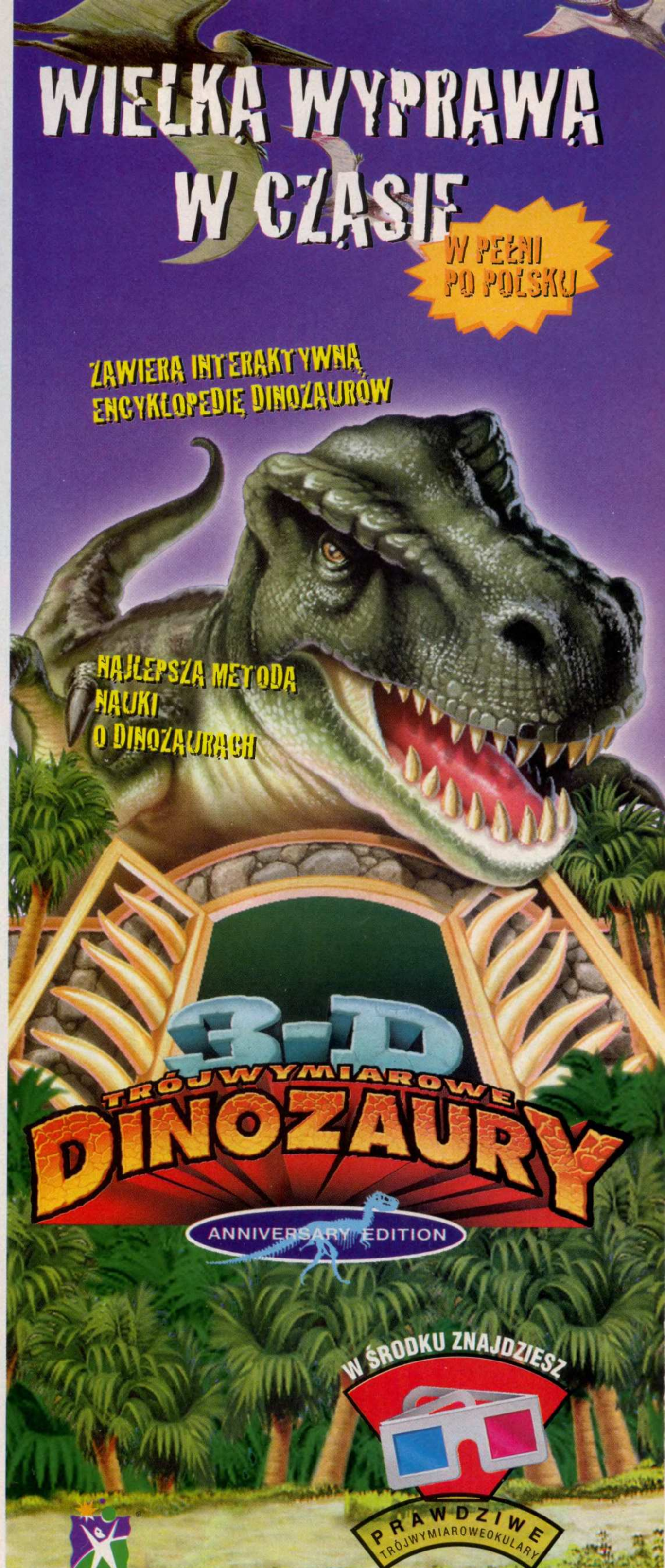
Dźwięk:78%

Ogółem: 87%

Wymagania sprzętowe:
P75, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95


1998
MATT
P.T.H. MATT Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 365924
MATT
SOLIDNY PARTNER
PRODUCENT JOYSTICK'ÓW
I ABONENCKICH GNIAZD RTV
-AKCESORIA KOMPUTEROWE,
-ELEMENTY SIECIOWE V KAT.
-OSPRZĘT ANTENOWY
-PRZEWODY NISKOPRĄDOWE,
-ZASILACZE
Laureat Ogólnopolskiego Programu Promocyjnego "SOLIDNY PARTNER '97"


WIRTUALNA
ZABAWA
DO WYGRANIA
KOMPUTER MULTIMEDIALNY,
KONSOLE
SONY PLAYSTATION,
WSPANIAŁE
GRY NA PC CD,
SETKI KOMPAKTÓW
Z MUZYKĄ Z GIER
ORAZ WIELE
INNYCH NAGRÓD
EXTREME ASSAULT
ACE VENTURA
ECSTATICA II
co 20 osoba wygrywa
WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ
NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER
ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 051
Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3,70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86


WIELKA WYPRAWA W CZASIE
W PEŁNI PO POLSKU
ZAWIERA INTERAKTYWNĄ ENCYKLOPEDIĘ DINOZAURÓW
NAJLEPSZA METODA NAUKI O DINOZAURACH
3-D
TRÓJWYMIAROWE
DINOZAURY
ANNIVERSARY EDITION
W ŚRODKU ZNAJDZIESZ
PRAWDZIWE TRÓJWYMIAROWE OKULARY
KNOWLEDGE ADVENTURE
TECHLAND
Aby uzyskać więcej informacji zadzwoń do nas:
tel. (062) 7372747, 7372748 lub napisz pod adres
TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wlkp.
http//www.techlandsoft.com

WORMS 2

Pewnie nie wszyscy Czytelnicy pamiętają słynną grę Scorched Earth i jej niezliczone klony. Większość jednak powinna znać hit Andy'ego Davidsona sprzed półtora roku – Worms. Teraz pojawiła się kolejna część w wersji tylko na PC.

Worms 2 oprawą graficzną i dźwiękową w niewielkim tylko stopniu przypomina swoją poprzedniczkę. Natomiast grywalność ma równie wspaniałą.

Aby gra nie była uważana za stary produkt w nowym wydaniu, autorzy postarali się o sporo świeżych pomysłów. Jednym z nich jest rozbudowanie do maksimum opcji konfiguracyjnych. Już w pierwszej części Worms trudno było przebrnąć przez wszystkie opcje. Teraz trudno znaleźć parametr, którego nie ustawiałby sam gracz. Oczywiście, nie wszyscy będą zachwyceni mozolnym dopasowywaniem każdej opcji do własnego gustu, lecz radzę zapoznać się przynajmniej z podstawowym menu.

Pierwszy element, od którego zależy taktyka grania, to

plansze,

czyli pola walki robaków. Są dwa podstawowe rodzaje: Open, czyli plansze otwarte, oraz Cavern – w formie wyrzeźbionych w terenie jaskiń, obramowanych dookoła (to wyklucza wypadanie robaków poza obszar planszy).



Plansze Cavern są przeznaczone przede wszystkim dla miłośników akrobacji (czyli zwolenników używania Liny i Bungee) oraz broni dalekiego zasięgu. Wielbicielom spotkań „tfaszą-f-tfasz" polecam poziomy otwarte, w których robaki ulokowane są w mniejszych odległościach od siebie. Ale to nie wszystko. Cavern mogą mieć podłoże lub nie (wtedy spycha się wroga ze skał), zaś poziomy Open mogą mieć kształt pagórków, na których stoją robale, lub wydrążonych tuneli. Wybieracie te plansze, które Wam najbardziej odpowiadają.



W przeciwieństwie do poprzednich wersji (w tym ostatniej – Worms: The Director's Cut na Amigę), w Worms 2 nie ma mostów, które często występowały na planszach Cavern. Ich zniknięcie można chyba wytłumaczyć (tak mi się wydaje) łatwością uśmiercania wielu robali jednym strzałem. I jeszcze jedna, chyba najważniejsza różnica między poziomami Open i Cavern: wybierając planszę Cavern możemy się pożegnać z prezentami zsyłanymi w postaci paczek. Nie mając dostępu do tajnych broni, musimy pozostać przy tych standardowych – wiem jednak, że wielu graczy woli właśnie taką „czystą" grę.

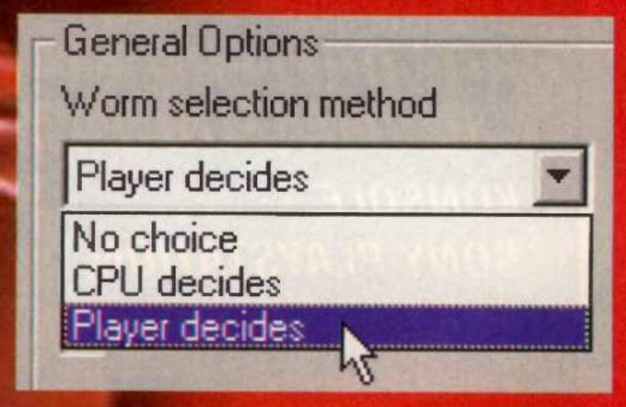
A teraz pora na

robaki.

Wydawałoby się, że tutaj gracz nie ma nic do powiedzenia – i znów diabeł tkwi w szczegółach. Można ustalić podstawowe współczynniki bohaterów gry – zarówno plusy (czyli zasób energii, jaką posiadają robaki na początku każdej rundy), jak i minusy (np. rozmiar „uszkodzeń" doznawanych po upadku z wysokości).

Nowością jest możliwość schronienia się (lub ucieczki) po użyciu dowolnej broni. Warto korzystać z tego jak najczęściej, nie tylko po podłożeniu Dynamitu czy innej tego typu broni. Nie ma bezpieczniejszego ataku niż podejście do krawędzi skały, oddanie kilku strzałów do przeciwnika znajdującego się niżej i schowanie się z powrotem. Zmniejsza się skuteczność odwetu wroga.

Jeżeli gracz nie lubi sam sterować kolejno każdym z członków swojej robaczej drużyny, nikt mu nie każe tego robić! W głównym menu jest opcja, która pozwala graczowi decydować o kolejności występowania robaków. Pozwala to unikać sytuacji, w których znajdujący się w idealnej pozycji do ataku robak musi czekać przez kilka rund na swoją kolej. Jeżeli ktoś uzna, że to za duże ułatwienie, może dla równowagi włączyć Artillery mode, czyli „uziemienie" robaków – nie mogą się wtedy poruszać i gra w Worms 2 przypomina Scorched Earth.



Strategia walki, jaką przyjmuje gracz, zależy jednak nie od wyboru plansz i ustalania kolejności robaków. Najważniejsza jest

broń.

Zestaw mamy naprawdę pokaźny – do walki i obrony można użyć łącznie ponad 40 akcesoriów!

A teraz kilka istotnych wskazówek na temat stosowania broni w Worms 2. Oczywiście, stosować ją należy wtedy, gdy chce się wygrać. Jeże-

Dla bezpieczeństwa własnego zespołu lepiej w ciasnych tunelach nie używać Bazooki.



li graczowi bardziej zależy na widowiskowości, nic go nie powstrzyma przed wysadzeniem grupki składającej się z jednego przeciwnika i... własnych robali – ot, żeby nacieszyć się widokiem wylatującego w górę wroga.

Występujące w grze uzbrojenie można łatwo podzielić (biorąc za wyznacznik częstotliwość pojawiania się w rozgrywce) na trzy główne grupy: uzbrojenie podstawowe, broń specjalna oraz wyposażenie tajne. Czym różni się grupa druga od trzeciej? Otóż występowanie broni specjalnej można łatwo określić za pomocą opcji w menu, zaś uzbrojenie z grupy trzeciej występuje tylko i wyłącznie pod postacią spadających z nieba „prezentów". Dodatki, spokojnie lądujące na spadochronach, to albo apteczki (dodające określoną liczbę punktów energii robakowi, który przesyłkę podniesie), albo broń specjalna. Tu należy uważać, bowiem niektóre skrzynki bywają... zaminowane! Gracz, który połakomi się na dodatkowe uzbrojenie dla swojej grupy, łatwo może stracić jednego ze swoich ludzi. Cóż, ryzyko zawodowe.

Refleksje

Od pierwszej części gry Worms jestem jej gorącym wielbicielem, a zmiany dokonane w Worms 2 jeszcze mnie w tym utwierdzają. Rewelacyjna grywalność pozostała, zmiany zasad wyszły grze na dobre, a nowa grafika i świetny dźwięk wprowadziły do niej sporo życia.

Wiem z własnego doświadczenia, że o ile czasem warto zdobyć paczkę z bronią za cenę zajęcia bardziej ryzykownej pozycji (w ekstremalnej sytuacji wystawiając się na strzał), to absolutnie nie należy tego robić z apteczkami. Bilans jest prosty – zdobytymi akcesoriami może się posługiwać cały oddział, a jedna broń specjalna uratuje całą rozgrywkę. Punkty energii z apteczki robak może łatwo stracić, narażając się na trafienie.

Uwaga – trzeba pamiętać o przeznaczeniu poszczególnych rodzajów uzbrojenia! Dla bezpieczeństwa własnego zespołu lepiej w ciasnych tunelach nie używać Bazooki; znacznie lepiej podziała Strzelba lub Uzi. Natomiast, gdy na otwartym polu stoi grupka przeciwników, najlepiej skorzystać z broni mającej jak największy kąt rażenia, bez zawracania sobie głowy Pistoletem czy Strzelbą. Niestety, w ferworze walki czasem o tym zapominamy.

Najlepiej grać z wykorzystaniem ukształtowania terenu. Znacznie lepiej stać np. za skałą, wychylając się tylko co jakiś czas dla oddania strzału i natychmiast cofając w bezpieczne miejsce. Czasem jednak trzeba się przenieść w inny cichy zakątek planszy, czy to z racji grożącego niebezpieczeństwa, czy np. po dodatkową broń. Wtedy można spróbować użyć Liny. Jest to znacznie lepsze rozwiązanie niż Teleport – z Liny można korzystać kilka razy, zaś użycie Teleportu marnuje nam całą turę.

Czasem dobrze też sprawdzić, czy nie ma innej, bezpiecznej drogi do celu – na przykład podkop, metoda szczególnie dobra na planszach typu Cavern. Pomogą tu Palnik i Młot Pneumatyczny, choć nie zawsze są one najlepsze. Jeżeli na końcu podkopu czeka wrogi żołnierz, budowę tunelu można dokończyć za pomocą broni palnej (szczególnie Minigun dobrze „rzeźbi" teren, ale Strzelba czy Uzi też nie są najgorsze; jedynie Pistolet się nie nadaje, bo tworzy zbyt wąskie tunele).

Dobrym sposobem na odwrócenie uwagi wroga podczas przeprowadzania własnych planów jest nalot. Trzeba tylko dokładnie wybrać jego rodzaj – najczęściej jest to zwykły nalot, chociaż niemałe straty (mimo niezbyt groźnych, na oko, efektów działania) przynosi zrzut Napalmu.



zestawy
KOMPUTEROWE
2 LATA GWARANCJI
GWARANTUJEMY
PROFESJONALNĄ
OBSŁUGĘ
I ZAWSZE
NISKIE
CENY
ORAZ RATY
Multimedia Komputer
Warszawa, ul. Czarnieckiego 46/1
tel. 022/39-20-26
GSM: 0601-226-235, 0601-203-103
e-mail: cof@capital.com.pl

Nic tak skutecznie nie zabija grupki przeciwników jak Dynamit.



Jednak szkoda tak potężną broń marnować na pojedyncze jednostki przeciwnika – chyba że został mu tylko jeden żołnierz. Wtedy wszystkie rozsądne kalkulacje oraz strategie biorą w łeb i rozpoczyna się nagonka. W takiej sytuacji warto pomyśleć o broni kierowanej, którą przygotowali twórcy gry. Gołąb Kierowany jest najbardziej uniwersalny, sprawnie omija wszelkie przeszkody, nadaje się jednak na krótkie dystanse. Nalot Kierowany oraz Kierowany Granat Rozpryskowy to jest właśnie to.

Dobrzy gracze bawią się też w zakładanie pułapek. Nic tak skutecznie nie zabija grupki przeciwników jak Dynamit (a jeszcze lepiej Waza z Epoki Ming, która może jednak uszkodzić również robaka-sapera – ma bardzo duży zasięg), a nic tak dobrze nie odgradza ich od nas jak Miny.

Miny zachowują się zupełnie inaczej niż w poprzednich częściach Worms. Mają teraz zapalniki czasowe. Często udaje się taką minę „rozbroić", gdy zbliżymy się do niej na pewną odległość. Jeśli zacznie pikać, trzeba jak najszybciej uciekać. Przy odrobinie szczęścia – mina wybuchnie, nie robiąc naszemu robakowi krzywdy.

Dobrze jest cenić życie swoich robaków i wybierać cele, w których własnych żołnierzy jest jak najmniej. Lepiej „zdjąć" dwóch przeciwników bez strat własnych, niż trzech wrogów i jednego swojego – często sytuacja odwraca się o 180° i ten jeden ocalały robaczek przechyla szalę zwycięstwa na naszą korzyść. A ostateczność? Gdy jeden z naszych jest w ciężkich tarapatach i nie ma szans wyjść cało, użyjmy Kamikaze. Przy okazji możemy trafić kilku przeciwników!

Trening czyni mistrza,

więc ćwiczcie tak długo, aż nabierzecie wprawy w kierowaniu robalami. Chyba warto, szczególnie że w grze standardowo zawarta jest opcja gry poprzez Internet. Kto wie, a nuż powalczymy kiedyś razem, zorganizujemy jakiś turniej? Wszystko jest możliwe. Worms 2 jest grą na tyle dobrą, że szybko się nie znudzi.
Do z(r)obaczenia

YuYo

PS Opis dostępnego w grze uzbrojenia zamieszczamy w Tete, na str. 52.
PPS Wywiad z twórcą gry, Andy Davidsonem na str. 62.

WORMS 2

Team 17/MicroProse 1997
IPS Computer Group
Logiczna/strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 84%
Dźwięk: 86%
Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:
P75, 16 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95

ARWAL
Hurtownia komputerowa tel. / fax 077-746443, tel. kom. 0-601746443
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1 e-mail arwal@gad.com.pl, www.gad.com.pl/arwal
zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!

Extra Levels osobny CD do każdej gry!!! 25
Dodatkowe poziomy do: Civilization 2, Warcraft 1&2, Doom 2, Command & Conquer, Dark Forces, X-Wing, Sim City 2000, Quake, Duke Nukem 3D, Grand Prix II, MS Flight Simulator, Need For Speed, Wing Commander, Warcraft 1&2 US Navy Fighters, Hexen.

Sex & Games 26-35
Gry i zdięcia, filmy, animacje erotyczne /średnio 4 filmy, 1200 obrazków/ 20

Fun & Games 13-33
Grafika, video, gry, muzyka, edukacja 17

Seria: *Smurfowe Przedszkole*
Rewelacyjny program edukacyjny dla dzieci 95,-
Rozwija zdolności koncentracji, spostrzegawczości i umiejętności logicznego myślenia. Dostępne wersje: ***Cyferki i literki, Kształty i kolory, Myśl i pamiętaj***

Mega Pack 5 - 99zł
Terminal Velocity, Flight Unlimited, Primal Rage, Pinball Fantazies DeLuxe, Jagged Alliance, FX-Fighter Warlords II DeLukse, Great Naval Batles IV, Pool Champion, Entomorph

Gry w niskich cenach (poprzednie wersje) !!!
25 50
Campaign, Elite Plus Megatraveller Pipomania
Dogz CD Deluxe Pack 4 - Chessmaster - Mavis Bacon Type Master - World Atlas, US Atlas
Assasin 2015 Chronomaster Reflux,Onside Soccer Are You Ready & Alert Fire Fight,Return Fire, Silent Hunter 3D Ultra Pinball Civilization,Terra Nova, Spacehulk, Shannara Shockware Assault Hardline, Wing Commander Academy, X-Reviolution Unnesesary Roughness

Megatraveller kosmiczna strzelanina duzo animacji rozbudowana akcja 25
Shadow President Twilight 2000 35
Iron Assault, Breach 3 Central Intelligence

Inferno Gra przygodowa sciene-fiction niezła grafika 35
Renegade, Blown Away Slip Stream 5000 Jungle Strike/Desert Strike

Chronomaster wirtualna grafika 3D świetne efekty i animacje

Erotyka - 22zł
City of Sin, Climax 2, Eruption 2, Gay Girls, Girls of Pleasure 2, Juicy Joyride, Pussy Galore 2, Homo Alone, Sixty Nine 2, Sliding In,

Kliparty - 25zł
Kolekcja klipartów, Szalone kliparty, Świat klipartów, Świat Klipartów II, Świat Kolorowych klipartów II, Świat Gifów II, GIFy i Grafika dla Win95, Clipart & Fonts for Windows 95

Gry na każdy temat - 25 zł (shareware)
Wyścigi 2, Wirtualne, Komnatowe, Sieciowe, Hazardowe Tetris, Bitwy powietrzne, Platwormówki, Kosmiczne, Sportowe 2, Akcji, Symulatory, Flipery, Top Gry 1-9

CD-ROM 24 speed - 325 zł, Akcelerator graf. Voodoo 3DFX - 630 zł
Diamond 3D EDGE 330
Karta PCI, 2MB, grafika 3D,MPEG, 1 bilion kolorów, wavetable, zgodna SB PRO 2, 2 gameporty SEGA, 1 gameport PC, joypad SEGA, 3 pełne gry: Virtua Fighter, Nazcar Runing, Panzer Dragon.

Midi MK 149 469,-
Klawiatura muzyczna MIDI dynamiczna, 4 oktawy, 49 klawiszy, pełnowymiarowa, pokrętło tonów i modulacji, wyświetlacz zawiera kabel MIDI, oprogramowanie MIDI

SUPER KONKURS !!!
każdy zamawiający na kuponie od 01.11.97 do 31.01.98 bierze udziałb w naszym konkursie:
zamawiam: .....
imie i nazwisko.....
adres .....
do wygrania: 10 CD (niespodzianka)
16 bitowa karta dźwiękowa
i klawiatura muzyczna MIDI
KUPON

Zamówienia: telefonicznie, listownie, faksem lub przez INTERNET

True colorowych snów
Wielu power up-ów
Actual reality najwyższej jakości
. (miejsce na Twoje życzenie)
I po prostu
wszystkiego najlepszego
życzy Czytelnikom
i całej Branży
Redakcja Gamblera

FIRMA MULTI-STYK® OGŁASZA

WIELKI KONKURS ŚWIĄTECZNY





Każdy, kto w dniach od 01-12-97 do 31-02-98 kupi dowolny produkt firm: INTERACT lub SOUNDLINK i do 10.03.98 prześle na adres firmy MULTI-STYK wypełniony kupon konkursowy wraz z kopią dowodu zakupu (rachunek, paragon) weźmie udział w losowaniu jednej z 50 nagród.

Do wygrania joysticki, pady oraz zestawy głośnikowe Interact i Soundlink.
Losowanie nagród odbędzie się podczas wiosennej edycji GAMBLERIADY (22-24.05.98).
Wyniki losowania zostaną zamieszczone w GAMBLERZE nr 7/98.







Sprzedaż produktów prowadzą wszystkie dobre sklepy komputerowe na terenie całego kraju.
Więcej szczegółów o produktach oraz punktach sprzedaży znajdziesz na 6 ostatnich stronach grudniowego wydania SECRET SERVICE.

Firma Multi-Styk życzy wszystkim Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku.

SOUND Link

INTERACT GAME PRODUCTS

KUPON KONKURSOWY

Imię i nazwisko . . . . . .

adres . . . . . .

telefon . . . . . .

wiek . . . . . .

zakupiony produkt . . . . . .

MULTI-STYK®

Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42,
04-744 Warszawa-Międzylesie,
tel. 815-68-44, fax 815-68-43.

NOWE PRZYGODY RAYMANA!

24 NOWE MAPY!

DODATKOWO EDYTOR POZIOMÓW!

RAYMAN designer



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp • EMPiK • Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Ubi Soft ENTERTAINMENT

UWAGA!

PIRACI!

PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo za które można pójść do więzienia a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21 aby zamówić swój egzemplarz programu.

Rok temu byliśmy jedyni. Teraz jesteśmy najlepsi.

Encyklopedia multimedialna PWN – edycja '98

- nowy interfejs
- 39 000 haseł
- ponad 4 000 ilustracji
- galeria malarstwa światowego
- galeria zabytków polskich
- rozbudowany system odsyłaczy
- nowe animacje i interakcje
- zaktualizowane dane

Komputerowy słownik języka polskiego PWN – edycja '98

- największy tego typu polski słownik (110 000 haseł)
- trzytomowy *Słownik języka polskiego* i *Słownik wyrazów obcych* na jednym dysku
- 3 100 nagrań wymowy wyrazów trudnych do wymówienia oraz wyrazów i zwrotów obcojęzycznych
- wbudowany mechanizm analizy morfologicznej
- współpraca z edytorem MS Word
- wzbogacone mechanizmy wyszukiwania informacji, w tym pomoc dla amatorów krzyżówek
- drukowanie artykułów hasłowych

W sklepach na początku grudnia

Wydawnictwo Naukowe PWN
00-251 Warszawa, Miodowa 10
bezpłatna INFOLINIA: 0-800-20145

