GAMBLER 2/98

ŻYCIE ZACZYNA SIĘ PO PIĘĆDZIESIĄTCE...

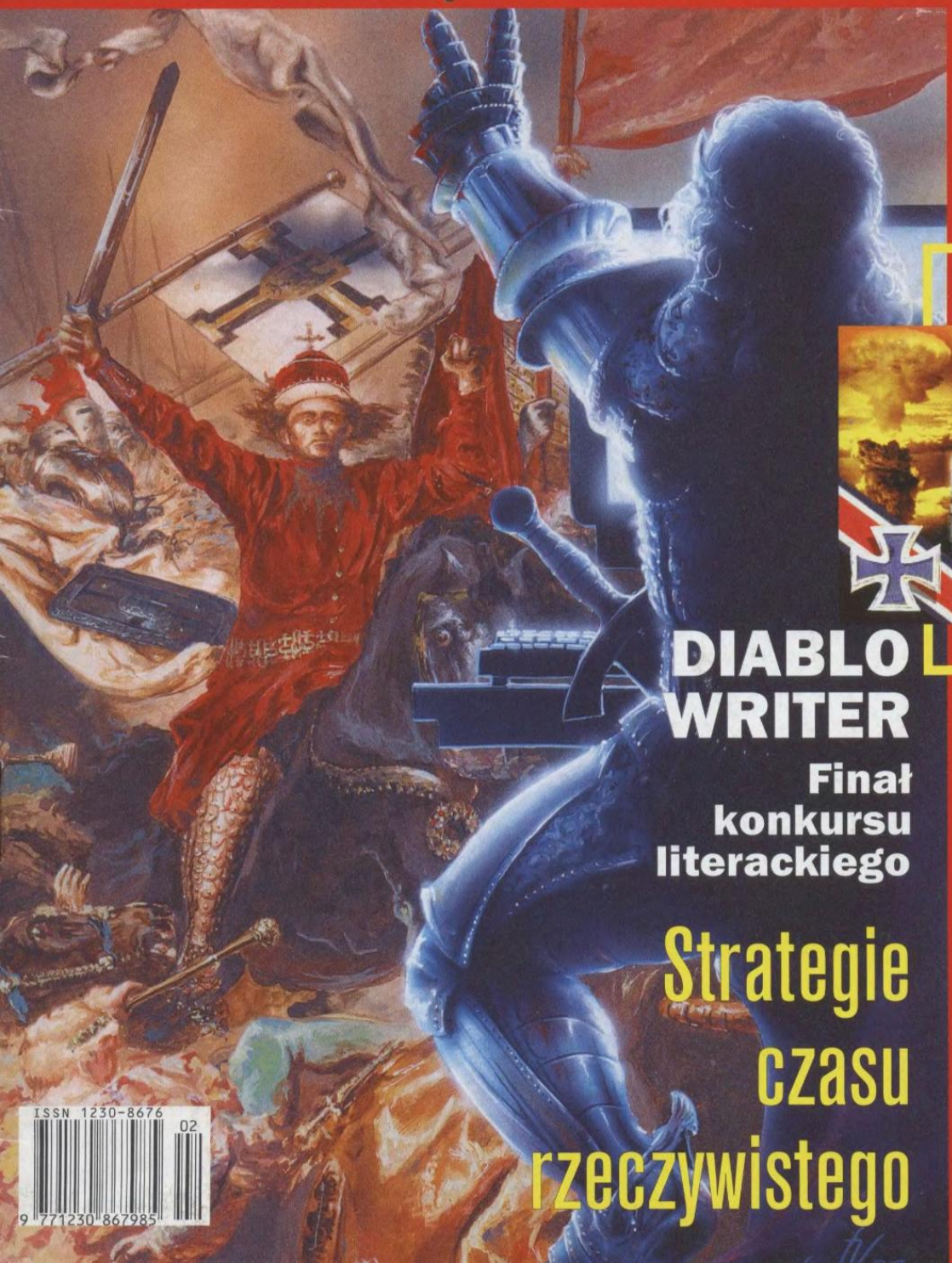
GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
LUTY
2
ROK 98
Cena 3zł 90gr

REWOLUCJA!

WYWIAD Z TWÓRCĄ SERII BROKEN SWORD



DIABLO WRITER

Finał konkursu literackiego

Strategie czasu rzeczywistego

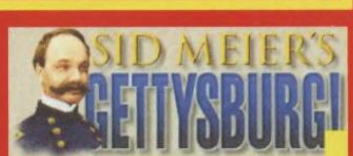
Gramy!



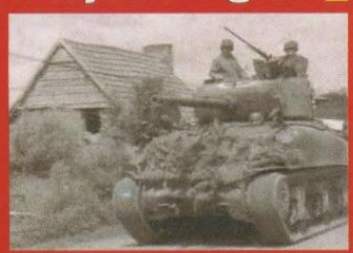
Quake II



Wszystko o grze



Wszystko o grze



Close Combat: A Bridge Too Far

ISSN 1230-8676 02
9 771230 867985

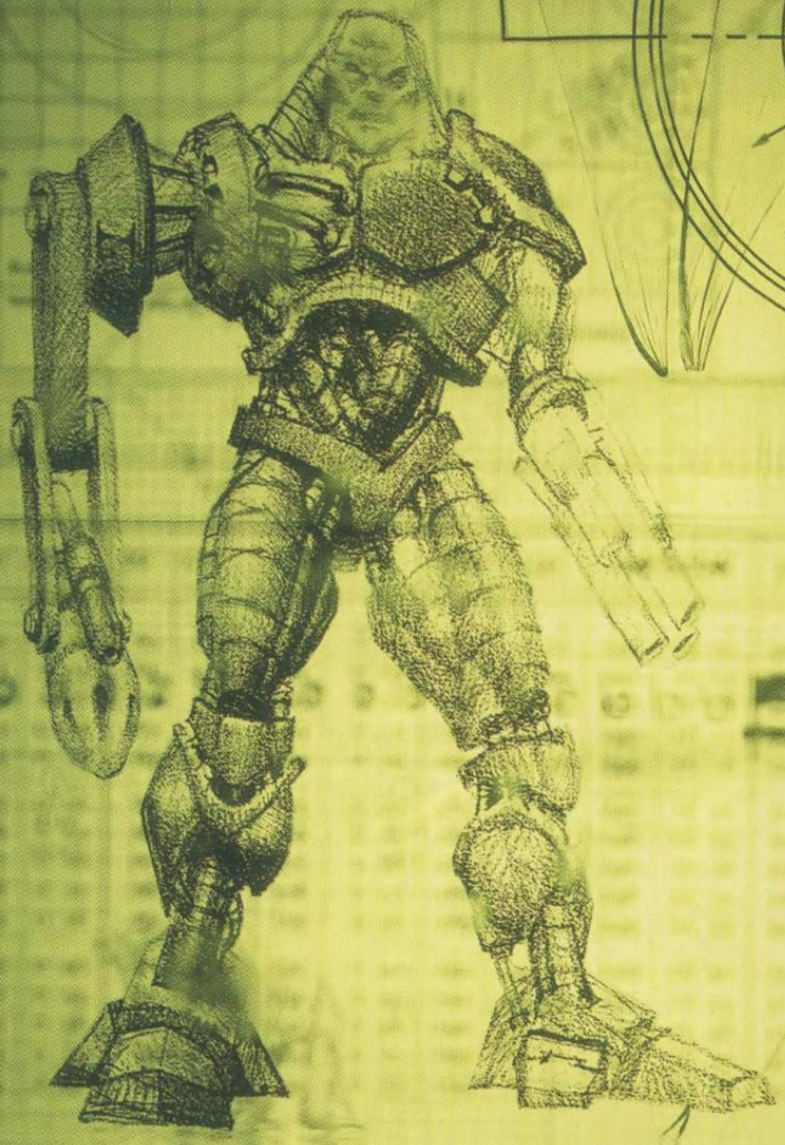
Quake II











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

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



© 1997 DMA Design Ltd. 1997 DMA Design Ltd. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. CD Projekt i logo CD Projekt 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



Zmierz się z elitą hokeja. Błyskawiczne i realistyczne rozgrywki. Video klipy z rozgrywek, posłuchaj na żywo komentarzy z meczy NHL. W grze znajdziesz brutalność i szybkość akcji właściwe dla rozgrywek w lidze NHL.

NHL '95 39,99



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 thriller'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 trójwymiarowa scenaria, 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, animowa-nych w czasie rzeczywistym. 60 post. i 50 scenariuszy.

DRAGON LORE II 88,50

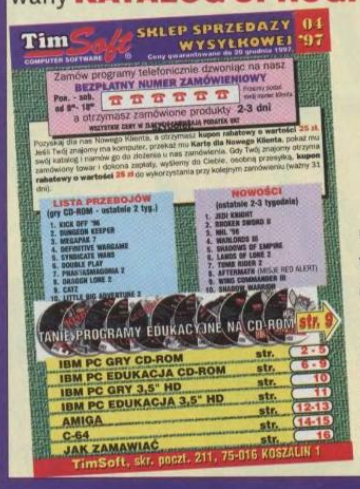


Pierwsza i jedyna motocyklowa gra walki. Zdobądź tytuł króla szos, pokonując w 25 wyścigach 15 przeciwników i policję. 5 pozycja. trudności po 5 tras. Walcz i wygraj, także w sieci i przez modem! Prezentacje filmowe przed i po każdym wyścigu - w sumie 25 minut.

ROAD RASH 59,99

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 6-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY oraz KARTĘ RABATOWĄ.



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

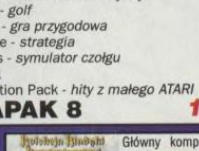
- Master of Orion II - *kosmiczna gra dec.-handlowa.*
- Sim City 2000 - *stwórz własne miasto*
- Screamer 2 - *wyścigi samochodowe*
- Mechwarrior 2 - *walki robotów bojowych*
- Jack Nicklaus - *golf*
- Broken Sword - *gra przygodowa*
- Jagged Alliance - *strategia*
- iM1A2 Abrams - *symulator czołgu*
- 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



Główny komputer superbazy wojskowej zaatakował tajemniczy wirus, powodując śmiertelne zagrożenie dla całego Świata. 9 pełnych akcji poziomów, osadzonych w różnych okresach. Walcz z 80 różnymi wrogami, uzbrojonymi w 45 rodz. broni na 4 poz. trudności.

TIME COMMANDO 59,99



Chcesz prowadzić małą, rodzinną farmę czy też ogromne gospodarstwo, chcesz zaopatrywać najbliższe miasto czy wykarmić cały świat? Wybór należy do Ciebie! Zaoraj, zasiej, zbieraj - ale czy to wszystko? Sprawdź to koniecznie!!!

SIM FARM 59,99



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



Symulacja rozwoju Ziemi jako jednego żywego organizmu. Przejmujesz odpowiedzialność za cały od chwili jej narodzin aż do śmieci 10 miliardów lat później. Kontroluj rozwój Życia i pamiętaj, że ewolucję kształtują wojny, katastrofy, głód etc.

SIM EARTH 59,99



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 99,99



Zarządzaj całym systemem kolei. Kupuj wagony i lokomotywy, zaprojektuj i uruchom sieć kolejową. Przenoś góry, twórz miasta, przesuwaj koryta rzek, dotrzyj do wysp i zawsze wyprzedzaj konkurencję. Spraw by Twoje działania doprowadziły do powstania imperium.

A-TRAIN 59,99



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 pow. 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 piakat.	
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.	

PC CD-ROM EDUKCJ



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*+ Pro Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialn słuchawki z mikrofonem i regulac głośności (o wartości 40 zł).

Euro*Plus*+ ProPack 379,9

3D ATLAS	**99.**
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	**88.**
DYKTANDO	**96.**
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	**99.**
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawieraj wiele zagadnień z dziedziny astronomi.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	**169.**
JAK TO DZIAŁA	**169.**
LITERAT	**96.**
Multimedialne kompendium wiedzy z zakr literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	**88.**

ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA 229,



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 obsłudze:
GALERIA
DRZEWO WIEDZY
SŁAWNI LUDZIE
MONUMENTY ŚWIATA
i inne.



Największy dwujęzyczny sł nik multimedialny, opracow przez *Collins'a*, doświadcz go wydawcę w Anglii. Słow zawiera 80000 haseł i po 120000 znaczeń z możliwo odsłuchu. Dodatkowo gra tyka, współpraca z edytora możliwość rozbudowy.

SŁOWNIK angielsko-polsko-angielski 189,



2 płyty CD-ROM z pierwsz (podstawowym) poziom kursu języka niemieckiego środowisku EuroPlus+ (n godłem Teraz Polska). P gramy zawierają tysiące czeń, ilustrowane są zdjęc i scenkami wideo.

199,9

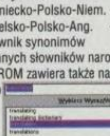
EURO*Plus*+ Sprachkurs Deuts

WORD TRANSLATOR 249,99

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

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

Wersja dla WINDOWS 95



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



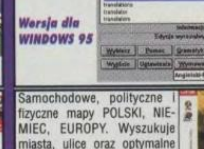
Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

POLANIE 54,90



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,



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 (DOS) 39,90



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



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 (Windows) 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, wielokatkowe animacje.

LAZARUS (DOS) 39,90



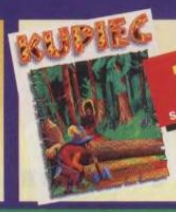
- rozbudowana gra zręcznościowo,
- piętnaście posjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- żywa, 256 kolorowa grafika, świetny dźwięk
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu.

SLATERMAN (DOS) 39,90



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

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.03.98



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

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



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

Przy zakupach minimum 3 programów na C-64 otrzymasz:
ETERNAL ...*w cenie 2,95 zł*

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

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

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	**39.90**
BRZDĄC	**39.90**
EDUKACJA	**59.90**
GEOGRAFIA	**39.90**
HISTORIA	**39.90**
HYPER SŁOWNIK	**49.90**

Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.

JĘZYK ANGIELSKI	**39.90**
JĘZYK NIEMIECKI	**39.90**
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	**39.90**
MATMANIA	**39.90**
ORTOMANIA	**39.90**
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 **39,90**



Zestaw trzech programów edukacyjnych 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 **39,90**



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 **39,90**

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**
BARBARIAN	**19,99**
CLASSIC BOARD GAMES	**29.90**
DOMAN-GRZECHY ARDANA	**36,90**
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	**35,99**
FOREST DUMB FOREVER	**29,90**
FRANKO	**29,90**
INDIANA JONES	**19.99**
INTERCALARIS	**42,00**
JAGUAR XJ 220	**29,90**
KAJKO I KOKOSZ	**39,90**
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**
RICK DANGEROUS II	**19,99**
RISKY WOODS	**29,90**
ROAD RASH	**29,90**
STREET FIGHTER	**19.99**
STUNT CAR RACER	**19.99**
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**

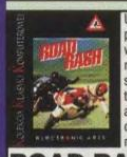
PROGRAMY UŻYTKOWE

AMILAB	**29,90**
AMITEKST PRO GOLD	**44,90**
ASYSTENT PRO	**29,90**
DIGI BOOSTER	**29,90**
OPERA (A500+, 600, 1200)	**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 pięciooosobowym, 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, wielokatkowe 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. Doskonałe 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 ciemięzcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION..

MIECZE VALDGIRA II **7,95**



Gra zręcznościowo-labirytnowa. 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 zamówionych programów.
* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

OD PONIEDZIAŁKU DO SOBOTY
W GODZINACH od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

G02 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:

Zamówiłem programy na PC za min. 65 zł, wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

1. KUPIEC (CD) + płyta CD DEMO 1	❑ **9,95 zł**
2. LAZARUS (DOS - 3,5" HD)	❑ **9,95 zł**
3. SLATERMAN (DOS 3,5" HD)	❑ **9,95 zł**
4. KOSIARZ UMYSŁÓW CD-ROM	❑ **9,95 zł**

Zamówiłem min. 3 programy na C-64, mam prawo zamówić:

ETERNAL	❑ **2,95 zł**

Zamówiłem min. 2 programy na AMIGĘ, mam prawo zamówić:

KUPIEC	❑ **7,95 zł**

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI **7,95 zł**

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

G02



Quake II. 98%. Gra miesiąca. Gra roku?



Turok: Dinosaur Hunter. Fantastyczna grafika, fantastyczne typy broni. Przebojowa gra rodem z Nintendo 64. Czy nie zginie w cieniu wielkiego dzieła id Software?



Age of Empires. Jak głosiła reklama: „Twoje wspaniałe imperium na chwilę przed tym, jak stało się ICH wspaniałym imperium".



Tomb Raider II. Lara z długim warkoczem i w zupełnie nowych sceneriach. Rewolucja czy ewolucja?



Star Trek: Generations. Ciekawa hybryda kilku gatunków, choć raczej dla miłośników serialu. „Warp speed 5!"

Na płycie ..... **str. 8**

NEWS ..... **str. 10**

RYNEK
Nagrody Optikonkursu ..... str. 14
Blitzkrieg Nexusa ..... str. 14
Adax GNet Cup '97 ..... str. 15

RECENZJE
Quake II ..... str. 16
Przewodnik Czytelnika ..... str. 16
Broken Sword II: The Smoking Mirror ..... str. 18
Tomb Raider II ..... str. 20
Turok: Dinosaur Hunter ..... str. 21
Close Combat: A Bridge Too Far ..... str. 22
Age of Empires ..... str. 23
Blood Omen Legacy of Kain ..... str. 24
Star Trek Generations ..... str. 25
Battleground 6: Napoleon In Russia ..... str. 26
Battleground 8: Prelude To Waterloo ..... str. 27
Need For Speed II Special Edition ..... str. 28
iF-22 ..... str. 28
Flying Corps Gold ..... str. 29
Multimedialna Encyklopedia Powszechna str. 30
ToonWorks ..... str. 30
MS Encarta 98 ..... str. 31

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

TEMAT NUMERU
Czas jest Twoim wrogiem ..... str. 36

Felieton
Widziane z Zacisza ..... str. 42

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

REAKCJE REDAKCJI .. **str. 56**

Kupon i zasady prenumeraty ..... **str. 59**

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 2/98 ..... str. 61
Spis ogłoszeń ..... str. 61
Numery archiwalne ..... str. 61

VARIA'tkowo
Chałos ..... str. 62
Pecet ..... str. 62
Ballady o Janie Kowalskim ..... str. 63

KONKURSY
Diablo Writer – rozstrzygnięcie ..... str. 64
Konkurs Ecstatica II – rozwiązanie ..... str. 64
Rękopis znaleziony w skarbie ..... str. 65

PUBLICYSTYKA
Jesteśmy Rewolucją! ..... str. 66

INTERNET
Przegląd stron WWW – cz. 5 ..... str. 68
Legal Crime ..... str. 69

HARDWARE
Potworny... dźwięk? ..... str. 70

NewsPad ..... **str. 72**

PSX
Final Fantasy VII ..... str. 74

SATURN
Last Bronx ..... str. 78

NINTENDO 64
GoldenEye 007 ..... str. 80

OPISY
Panzer General II ..... str. 82
Sid Meier's Gettysburg! ..... str. 86
Warlords III ..... str. 90
Epic 40,000 – Final liberation ..... str. 94

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Age of Empires	Recenzja	str. 23
Battleground 6: Napoleon In Russia	Recenzja	str. 26
Battleground 8: Prelude To Waterloo	Recenzja	str. 27
Blood Omen Legacy of Kain	Recenzja	str. 24
Broken Sword II: The Smoking Mirror	Recenzja	str. 18
	Rozwiązanie	str. 54
Close Combat: A Bridge Too Far	Recenzja	str. 22
Epic 40,000 – Final liberation	Opis	str. 94
Final Fantasy VII	PSX	str. 74
Flying Corps Gold	Recenzja	str. 29
GoldenEye 007	Nintendo 64	str. 80
iF-22	Recenzja	str. 28
Last Bronx	Saturn	str. 78
Legal Crime	Internet	str. 69
MS Encarta 98	Recenzja	str. 31
Multimedialna Encyklopedia Powszechna	Recenzja	str. 30
Need For Speed II Special Edition	Recenzja	str. 28
Panzer General II	Opis	str. 82
Quake II	Recenzja	str. 16
Sid Meier's Gettysburg!	Opis	str. 86
Star Trek Generations	Recenzja	str. 25
Tomb Raider II	Recenzja	str. 20
ToonWorks	Recenzja	str. 30
Turok: Dinosaur Hunter	Recenzja	str. 21
Warlords III	Opis	str. 90

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
LUTY 1998

Gambler Numer 2 (51), rok szósty
Nakład: 31 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD Numer 2
Nakład: 41 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: Grzegorz Eider
Elżbieta 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 Orlow (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)
Elżbieta 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

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

Myślenie życzeniowe

Piszę te słowa w Wigilię. Całe zło tego świata schowało się gdzieś. Szkoda, że na tak krótko. Nastrój jest radosny i podniosły. Pracownicy Wydawnictwa Lupus wcześniej wychodzą do domu, tylko samotny redaktor A. tkwi w swoim pokoju i pisze wstępniak w nastroju refleksyjnym. Szkoda, że przeczytacie moje przemyślenia dopiero pod koniec stycznia. Dlatego, zamiast składać wszystkim klasyczne życzenia, pomyślę „życzeniowo" o nadchodzącym roku.

Czytelnikom, jako pierwszym, oczywiście, życzę przede wszystkim, żeby byli zadowoleni z Gamblera, żeby kupowali go regularnie i chętnie. Mam nadzieję, że w 1998 r. będą mogli cieszyć się nie tylko pięknymi grami (zrobić piękną grę w dzisiejszych czasach to już nie jest wielki problem), ale nowatorskimi, oryginalnymi, pełnymi świeżych pomysłów. Życzę też, żeby wystarczyło Wam pieniędzy nie tylko na rozbudowę sprzętu, ale na jak najwięcej oryginalnych gier. Wreszcie życzę, aby nabywcy legalnych gier poczuli się jak należący do lepszej kategorii ludzi nie tylko z moralnego punktu widzenia. Żeby otrzymywali promocyjne oferty zakupu gier, brali udział w losowaniach nagród, mieli dostęp do pomocy technicznej z prawdziwego zdarzenia. Życzę też, by mogli cieszyć się pełną światową ofertą. By wszyscy najwięksi producenci mieli w Polsce swoich dystrybutorów i wszystkie tytuły były dostępne w sprzedaży.

Dystrybutorom życzę, żeby sprzedaż rosła. Bo to ona jest ostatecznym i najważniejszym miernikiem wielkości naszej branży. Bez niej nie będzie pieniędzy na reklamę, promocję, kompleksową obsługę klienta, nie będzie możliwości obniżania cen. Opowiadanie, że dystrybutorzy toną w gotówce, bo wynajmują dla swoich firm wille w centrum Warszawy, ma – z ekonomicznego punktu widzenia – tyle sensu, co decyzja premiera Pawlaka, który jeździł służbowym Polonezem a nie Alfa Romeo. Życzę dystrybutorom, żeby mogli sobie pozwolić na lokalizację jak największej liczby gier. Żeby nie musieli podnosić cen. Wreszcie, żeby podejmowali jak najwięcej korzystnych dla klientów inicjatyw, takich jak oferta TopWare (gry za 39,95 zł) czy zaiste godna potentata odpowiedź IPS – gry z „Zielonej Serii" za 20 zł.

Developerom życzę, żeby im się wreszcie udało. Wiadomo, z produktu na produkt udaje im się coraz lepiej. To, co w tej chwili szykują to chyba już będą produkty dorównujące jakością światowym. Życzę więc, aby znaleźli dla nich dobrych zachodnich wydawców, aby dostali dobre noty w zachodnich pismach, a następnie, aby zrobili kokosy na sprzedaży. No i żeby nie zapomnieli o polskim rynku i uraczyli nas polskojęzycznymi wersjami swoich dzieł. Choćby tylko z sentymentu, bo przecież nie z chęci mizernego zysku.

Sprzedawcom życzę „określenia świadomości". Aby wreszcie zaczęli być doceniani jako element rynku o dużym znaczeniu. Aby batalia o przyciągnięcie uwagi klientów toczyła się nie tylko na kolorowe pudełka, ale także na standy, plakaty, ulotki. Aby ktoś, kto wydaje 1/6 średniej krajowej pensji na grę komputerową czuł się rzeczywiście dobrze obsłużony.

Rynkowi prasowemu życzę więcej profesjonalizmu, więcej reklam, a zwłaszcza zainteresowania firm spoza branży. No i życzę pozytywnego rozstrzygnięcia sprawy podatku VAT za dołączane do czasopism krążki CD-ROM. Kasandrycznie przepowiadam, że niekorzystne rozstrzygnięcie tej sprawy może się skończyć wielkim tąpnięciem.

Gamblerowi życzę, by się dynamicznie rozwijał. By objętość rosła jak najczęściej, a cena – jak najrzadziej. By coraz silniej przeplatały się trzy media, przy użyciu których komunikujemy się z Czytelnikami: papier, CD-ROM i Internet. Zespołowi i Współpracownikom życzę, by czuli się na wszelkie sposoby (w tym materialnie) usatysfakcjonowani z pracy w naszej redakcji.

Piratom życzę, by ich trafił szlag. By stracili swoją butę i poczucie bezkarności. By poczuli się wreszcie ludźmi ściganymi, zagrożonymi i co najważniejsze – nie akceptowanymi społecznie.

Wszystkim nam życzę, żeby było normalniej. W hi-resie, hi-colorze i 60 fps.

Alex

NA PŁYCIE

Wing Commander Prophecy

Kontynuacja serii jednego z najbardziej znanych symulatorów kosmicznych. Grafika 3Dfx naprawdę zbija z nóg. Nawet jeśli macie już pełną wersję, zapraszam do demka, gdyż zawarte w nim misje są unikalne. Przy uruchamianiu z akceleratorem graficznym demo chodzi dobrze już na P133.

Minimalne wymagania: P166, 32 MB RAM, WIN, DX5



Youngblood



Gra przypomina strategię UFO przeniesioną w czas rzeczywisty. Naszymi przeciwnikami są mutanty, ale nasza drużyna również nie za bardzo przypomina ludzi, raczej superbohaterów. Duża liczba broni i dostępnych opcji oraz grafika na wysokim poziomie to jest to, co tygrysy lubią najbardziej...

Minimalne wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN, DX3

Andretti Racing



Gra przypomina klasyczny już symulator Indianapolis 500. Oczywiście, ma o wiele lepszą grafikę. Na uwagę zasługuje realistyczne odwzorowanie warunków jazdy – włącznie z kraksami i efektownym, choć w rzeczywistości bardzo niebezpiecznym, dachowaniem.

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

Wszystkie gry w wersji playable

NHL Powerplay '98



Hokej. Na słabszych komputerach, spełniających minimalne wymagania, należy wybrać wersję dwuwymiarową. Na silniejsze komputery (np. z akceleratorem graficznym) polecam wersję 3D.

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

Sid Meier's Gettysburg



Twórca Cywilizacji odszedł z firmy MicroProse i założył własną – Firaxis. Jej pierwszym produktem jest strategia czasu rzeczywistego, odwzorowująca jedną z najsłynniejszych bitew – ostatnio bardzo eksploatowanej przez producentów gier – wojny secesyjnej. Ze względu na osobę Sida Meiera, gra należała do najbardziej oczekiwanych w ubiegłym roku.

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

Air Warrior III



Demo trzeciej części symulatora. Teren, nad którym rozgrywają się historyczne misje nie jest zbyt duży, z powodu konieczności zachowania małych rozmiarów dyskowych demonstracji. Mimo to można dobrze poznać interfejs i zamierzenia symulacji.

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

The Art of Flying



Symulator lotu. Zadaniem gracza jest udanie się do odległego zespołu wysp, archipelagu, na którym znajdują się jedyne osiedla ludzkie. Specjalnie zaprojektowany przez firmę Bluemoon engine o nazwie Condor odpowiada za fantastyczną grafikę 3D.

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

DDTpack i TeTepack #24

Edycja dwudziesta czwarta, uaktualniona do numeru 1/98 Gamblera.

Kącik 3Dfx

- Sterowniki do kart z chipem 3Dfx.
- Poprawki do gier, umożliwiające im współpracę z kartami 3Dfx.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\3DFX

Kącik KSG

W tym miesiącu zawartość Klubu Sportowego Gamblera CD zadowoli tylko i wyłącznie posiadaczy oryginalnej wersji gry NHL '98. Znajdziecie w nim: patch z uaktualnionymi składami zespołów i podrasowanym systemem sterowania zawodnikami, poprawioną wersję pliku nhl98.exe, ściągniętą z internetowej strony EA Sports, oraz save'y z bramkami Kaczego, fanatyka NHL '98.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\KSG
Dodatkowe informacje w pliku czytaj.to!

Kącik EKG

Uzasadnione słowa krytyki, które napisałem przed kilkoma miesiącami pod adresem miłośników WC2 (bo nie przysyłali mapek) wywarły chyba skutek. Mam nadzieję, że w następnym miesiącu oferta będzie trochę bardziej różnorodna, co nie oznacza, że warcraftowcy mogą spocząć na laurach. Wprost przeciwnie! Nasz CD-ROM Manager twierdzi, że listy Czytelników skierowane do niego składają się często z jednego zdania: WIĘCEJ MAPEK!

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\EKG

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

Kącik Diablo

Uwaga, uwaga! Zaczynamy! Ze względu na dużą popularność gry Diablo, rozpoczynamy „produkcję" jej kącika. W wielu listach prosiliście, aby taka pozycja pojawiła się na naszym krążku CD. W pierwszym odcinku zamieszczamy prace laureatów konkursu „Diablo Writer", organizowanego przez redakcję Gamblera. To, czy kącik przetrwa, zależy wyłącznie od Was, od Waszych propozycji i listów. Proszę o umieszczanie na kopertach sygnatury „Gambler CD – Kącik Diablo".

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\DIABLO

Archimedean Dynasty

Nowe demo starej gry. Tym razem autorzy, idąc z duchem postępu, dodali procedury obsługi 3Dfx. Dzięki temu ten przygodowy, podwodny symulator zyskał zupełnie nowe oblicze.

Minimalne wymagania: 486, 16 MB RAM, WIN

Balls of Steel

Shareware'owa wersja flippera, według autorów, „pełnego krwi, przemocy i hardcorowej destrukcji". Hmm... Chyba przyznacie, że jak na grę, w której odbijamy łapkami małą, srebrną kulkę, to opis bardzo nietypowy.

Minimalne wymagania: P100, 16 MB RAM, WIN, DX3

Jack Nicklaus 5

Golf firmowany nazwiskiem jednej z gwiazd tej gry, popularnej wśród ludzi interesu. Znakomicie odwzorowany teren, fotorealistyczna grafika i mnóstwo opcji. Przy animacji postaci wzięli udział prawdziwi golfiści – ich ruchy zostały elektronicznie przeniesione na ekran komputera za pomocą techniki motion–capture. W demku dostępne są trzy dołki.

Minimalne wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN, DX3

Jack Nicklaus 5 Designer

Przed Wami demo kreatora pól golfowych, stanowiącego (w zamierzeniu autorów) nieodłączną część gry Jack Nicklaus 5. Jeśli zainstalujecie demo golfa, kreator automatycznie skorzysta z tego samego katalogu.

Minimalne wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN, DX3

Manx TT Super Bike

Wyścigi motocyklowe. Szybka jazda i wspaniałe widoki w tle to coś, co wyróżnia ten symulator SEGI. W pełnej wersji wybór motocykla ma duży wpływ na naszą jazdę na kilku kolejnych torach. Każdy tor ma odrębną charakterystykę zakrętów i wymusza inny styl jazdy.

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

Sparkler (pełna wersja 3Dfx)

Strzelanina kosmiczna. Jak to zwykle bywa na chipie 3Dfx – pełna wspaniałych efektów świetlnych. Autorzy twierdzą, że powstała przy okazji, jako produkt uboczny pracy nad projektem uniwersyteckim, którego zamierzeniem było poznanie sposobów programowania 3Dfx.

Minimalne wymagania: P100, 16 MB RAM, WIN, 3Dfx

Test 4

Koiejna gra z klasycznej już serii wyścigów samochodowych. Poprzedni tytuł, oznaczony numerkiem 3, pojawił się dawno temu, kiedy komputery z procesorem 386 dopiero wchodziły do powszechnego użytku, a królowały poczciwe AT. Macie okazję przekonać się, czy tak długi okres czekania na kontynuację opłacił się.

Minimalne wymagania: P90 (P133 w wersji 3Dfx), 16 MB RAM, WIN, DX5

Total Annihilation

Strategia w czasie rzeczywistym. Grafika w pełni 3D. Każda jednostka składa się z wielu tekstur i porusza się bardzo realistycznie w terenie o zróżnicowanym ukształtowaniu powierzchni.

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

Total Soccer

Piłka nożna, której autorzy za najważniejszy cel postawili sobie wysoką grywalność. W oprawie graficznej niewielki krok do tyłu, ale w dziedzinie „piłek" na PC krok do przodu. Gra wymaga dużej zręczności, gdyż piłka (tak jak w rzeczywistości) nie jest „przyklejona" do nogi zawodnika. Gdy się już do tego przyzwyczaimy, można wykonywać więcej manewrów. Wersja demonstracyjna oznaczona jest numerem 0.99 – przestanie działać 15 marca 1998 r.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, WIN, DX3

Virtual Jigsaw

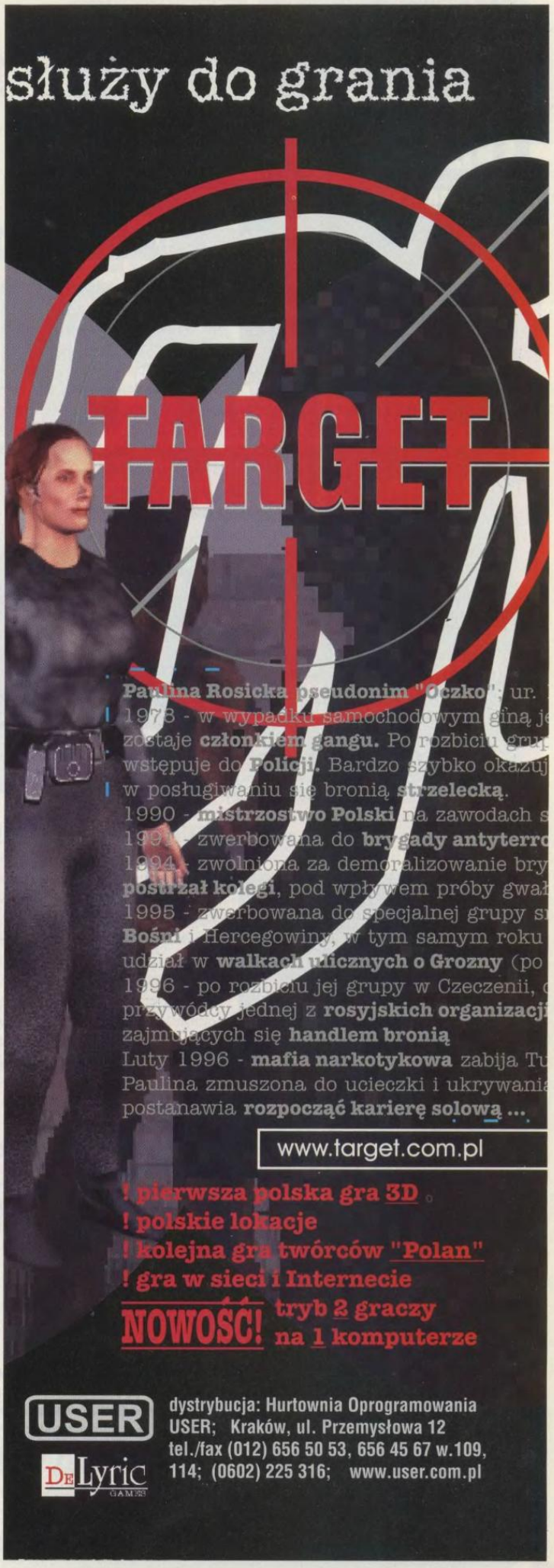
Komputerowe puzzle. Teraz każdy, nie obawiając się zagubienia drobnych części, może złożyć wybrany przez siebie obrazek. Liczbę puzli, na które dzielimy zdjęcie, można regulować.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, WIN

WAR, Inc.

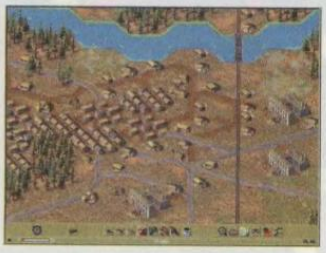
Gra strategiczna, której akcja toczy się w XXI wieku. Gracz obejmuje kontrolę nad korporacją i jej siłami zbrojnymi. Jeśli ma za mało kasy, aby zbudować dopiero co wymyślony super–hiperczołg, może na przykład próbować inwestować w akcje na giełdzie i czekać na przypływ gotówki.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DOS



DLA TAKTYKÓW I STRATEGÓW

EASTERN FRONT



Kolejna strategia popularnej firmy TalonSoft, znanej głównie z serii Battleground. Tym razem przed graczem staje nie lada wyzwanie: kampania niemiecka w Rosji w czasie II wojny światowej. Oczywiście, można walczyć po dowolnej z dwóch stron konfliktu. Zaczynasz jako dowódca kompanii. Dzięki dobrze wykonanym misjom możesz otrzymać promocje, które dadzą Ci możliwość dowodzenia znacznie większymi jednostkami. Cała kampania podzielona jest na szereg scenariuszy, które dobierane są sukcesywnie w zależności od Twoich dotychczasowych postępów. Termin: już jest. Producent: Empire. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

FIELDS OF FIRE: WAR ALONG THE MOHAWK



Bardzo mało gier strategicznych ukazuje Amerykę w czasach jej kolonizacji przez białych osadników. Na palcach jednej ręki można policzyć takie tytuły – Custer, Colonization czy Conquest of the New World. Wprawdzie FoF nie w pełni kwalifikuje się do tej kategorii strategii (główny konflikt to wojna francusko–angielska, w której Indianie biorą tylko poboczny udział), ale myślę, że klimatem je przypomina. Strategia czasu rzeczywistego, sporo scenariuszy. Termin: początek 1998. Producent: Empire. Platorma: PC CD-ROM. (frogger)

YOUNGBLOOD



Gra wykonana na podstawie popularnego komiksu. Dowodzisz w niej grupą złożoną z czterech superbohaterów i masz do wykonania szereg misji. Pod względem grafiki Youngblood przypomina takie tytuły, jak Warcraft czy Mageslayer. Głównym atutem gry jest fakt, że jej bohaterowie znani są dzieciom (chociaż nie w Polsce), a więc trafia do szerokiej rzeszy odbiorców. Youngblood nie jest ani specjalnie nowatorska, nie zachwyca też wykonaniem, może jednak zapewnić zabawę na kilka wieczorów. Termin: już jest. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SHADOWMAN

Nowa przygodówka firmy Acclaim. Na razie niewiele konkretnego da się o niej powiedzieć, gdyż firma udzieliła dosyć mglistych informacji. Wiadomo jednak, że wyglądem oraz sposobem sterowania gra będzie przypominać City of Lost Children. Jeżeli scenariusz będzie dobry, a jakość grafiki utrzyma się na poziomie tej ze screenów reklamowych, szykuje się niezła gra. Miejmy nadzieję, że coś się wreszcie ruszy na rynku przygodówek. Termin: połowa 1998. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



RESETMANIA

W dniach 4-6 grudnia odbyły się w Lublinie targi gier komputerowych – Resetmania. Nasza redakcja nie dotarła na miejsce zdarzenia (szczegóły na stronach Gamblera online), ale dzięki uprzejmości redakcji Escape w następnym numerze zamieścimy krótką relację.

ARMAGEDDON

To jedna z tych gier, które mogą zauroczyć jakością oprawy graficznej i muzycznej. Przy okazji Armageddon jest na tyle prosty, że bez zbytniego wgryzania się można po prostu usiąść i grać. Jest przedstawicielem tzw. action adventure, czyli gatunku, który łączy w sobie elementy zręcznościówki, przygodówki oraz bardzo często RPG. Krótko



mówiąc, typowy produkt konsolowy. Gry tego typu coraz częściej trafiają na PC, z czego należy się tylko cieszyć. Termin: początek 1998. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

BALLS OF STEEL

Jeżeli ktoś myślał, że firma 21st Century ma wyłączność na pinballe, mylił się. Oto bowiem zespół znany z wydania Duke Nukem 3D oferuje nam całkiem sympatyczny, trójwymiarowy pinball o nazwie Balls of Steel. Gra wprawdzie nie jest pod żadnym względem innowacyjna, lecz wyróżnia się dosyć



szybką i płynną animacją, pięcioma ciekawymi stołami i sporą grywalnością. Jeżeli więc ktoś ma ochotę poodbijać sobie metalową kuleczkę, niech sięgnie właśnie po Balls of Steel. Termin: już jest. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

COMBAT CHESS

Nikt już chyba nie potrafi zliczyć różnych wersji szachów, choćby nawet tych na PC. Całkiem sporo też powstało wariacji na temat szachów, w których zamiast figur po planszy łażą różne dziwaczne stworki i okładają się po głowach. Pierwszą tego typu grą była Battle Chess. Najnowszym natomiast produktem z tego gatunku jest właśnie Combat Chess firmy Empire. Wyróżnia się znakomitą, trójwymiarową grafiką oraz zabawnymi i dobrze wykonanymi animacjami. Termin: początek 1998. Producent: Empire. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



CLAY FIGHTERS

Ta zapowiadana od jakiegoś już czasu bijatyka wprawdzie jeszcze nie wyszła, ale Interplay udostępnił nowe scre-



eny. Korzystam więc z okazji, by przypomnieć Wam tę sympatyczną grę. Jeżeli ktoś o niej nie słyszał, powiem krótko: jest to bijatyka, w której udział biorą różne zabawne plastelinowe stworki w stylu Świętego Mikołaja czy bulwarowego pijaka z flaszką wina w ręce. Gra wyróżnia się naprawdę znakomitą grafiką oraz, przede wszystkim, świeżością pomysłu. Termin: początkek 1998. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

PRO PINBALL – TIMESHOCK

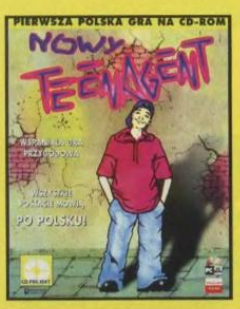
Bardzo ładnie wykonany trójwymiarowy pinball, kontynuacja gry Pro Pinball – The Web. Kilka trybów gry (między innymi turniejowy), sporo stołów, wiele nowinek urozmaicających rozgrywkę i przede wszystkim naprawdę śliczna grafika trójwymiarowa. Termin: już jest. Produkcja: Empire. Platforma: PC CD-ROM. (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 GRATIS - PRAWDZIWY HIT

PIERWSZA, POLSKA GRA GRA PRZYGODOWA

TEENAGENT

SZCZEGÓŁY PONIŻEJ

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



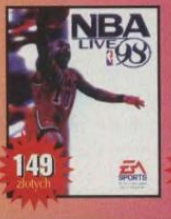














Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



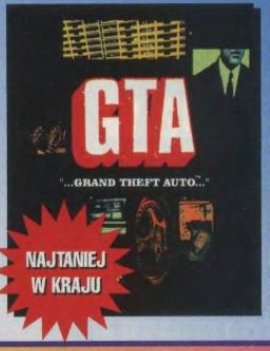
BLADE RUNNER

Jest rok 2019. W Los Angeles grasują replikanci. Wcielając się w postać Łowcy pogrążasz się w deszczowym, oświetlonym zimnym światłem neonów, tętniącym własnym życiem świecie. Świecie przesyconym atmosferą grozy i napięcia. 100 interaktywnych scenerii. Kilka różnych zakończeń i niepowtarzalna fabuła. Gra znajduje się na 4 CD.



STARCRAFT

Twórcy takich hitów jak Warcraft II i Diablo przedstawiają kolejną rewelacyjną grę. W tej strategii możesz przejąć dowodzenie nad jedną z trzech ras zamieszkujących wszechświat. W grze dostępnych jest 30 misji zróżnicowanych w zależności od rasy. Na płycie znajdziesz również edytor scenariuszy.



GRAND THEFT AUTO

GTA stwarza niepowtarzalną możliwość wcielenia się w postać wykonującą zlecenia szefów mafii. Kradzieże samochodów, porwania, przemyt narkotyków to tylko niektóre z zadań, których podejmuje się nasz bohater. A wszystko to dzieje się w trzech największych miastach USA.
Gra w całości po Polsku.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY								SUPER CENA		PROGRAMY	
688 (I) Hunter/Killer	136 zł	Formula 1	179 zł	Outlaws	179 zł			Archimedean Dynasty	75 zł	3D Atlas pl.	144 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł	**G.Police**	**139 zł**	Overboard!	139 zł			Destruction Derby 2	99 zł	**Encyklopedia PWN '98**	**199 zł**
Ace Ventura pl.	119 zł	Guts'n Garters	135 zł	Polanie CD pl.	79 zł			Die Hard Trilogy	89 zł	Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł	Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł	Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl.	95 zł			Discworld 2	99 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Blood	135 zł	**Hexen II**	**145 zł**	Premier Manager 97	Tel.			Ecstatica II	89 zł	Dyktando	95 zł
Broken Sword 2 pl.	149 zł	**Incubation**	**145 zł**	Rally Championship 2	136 zł			Gene Wars	29 zł	Prof. Henry - Słownictwo	68 zł
Bust A Move 2	89 zł	Imperium Galctica	138 zł	Resident Evil	169 zł			Iron Man X-O Manowar In Heavy Metal	75 zł	Słownik Colinsa	189 zł
C&C Red Alert Counterstrike	86 zł	Katharsis + Lew Leon + Teenagent CD pl.	119 zł	Settlers 2 Nowe Misje	69 zł			Katharsis pl.	59 zł	**Słownik Języka Polskiego PWN '98**	**135 zł**
Carmageddon pl.	146 zł	Little Big Adveture II	136 zł	Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł			Lew Leon pl.	49 zł	33 lektury do szkoły średniej	29 zł
Conquest of the New World	**99 zł**	Lost Vikings 2	89 zł	Sid Meier's Gettysburg	149 zł			Magic Carpet	29 zł		
Conquest Earth	145 zł	**Manx TT**	**139 zł**	Tomb Raider	136 zł			Little Big Adventure	29 zł	**Megapack 8**	**189 zł**
Constructor	**139 zł**	MDK pl.	135 zł	**Turok**	**179 zł**			Popolous 2	29 zł	**(Master of Orion 2, Sim City 2000, Screamer 2, Mechwarrior 2, Broken Sword, Jagged Alliance Deadly Games, iM1A2 Abrams, Return to Zork, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus 4)**	
Clash pl.	129 zł	Megapak 7	169 zł	Warcraft II Deluxe Edition	169 zł			Riot	39 zł		
Dark Colony	136 zł	Monster Truck Psygnosis	135 zł	Waterworld	139 zł			The Crow	39 zł		
Extreme Assault	139 zł	Moto Racer	137 zł	Wipeout 2097	169 zł			UFO + X-Com	79 zł		
Flying Corps Gold	139 zł	Myth	149 zł	**Worms 2**	**149 zł**			Wing Commander 3 (3 CD)	59 zł		
		Need for Speed 2-Special Edition	**149 zł**	X-Wing vs. Tie-Fighter	169 zł						

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA - DWIE SUPER PROMOCJE



Każdy klient kupujący dowolny program w cenie powyżej 49 zł w naszej firmie otrzyma GRATIS prawdziwy hit - pierwszą polską grę na CD ROM, wspaniałą przygodówkę TEENAGENT, grę do dziś zadziwiająca swoją niesłychaną grywalnością i olbrzymią dawką niepowtarzalnego humoru. Promocja trwa do wyczerpania zapasów magazynowych.

WŚRÓD OSÓB, KTÓRE ZAKUPIĄ U NAS DOWOLONY PRODUKT MIĘDZY 1.02.98 A 28.02.98 ZOSTANIE ROZLOSOWANY PRZAWDZIWY RARYTAS - ORYGINALNA, SKÓRZANA KURTKA Z GRY ECSTATICA II

Laureatem naszej gwiazdkowej promocji został pan Krzysztof Jaworski z Kielc. W nagrodę otrzymuje konsolę Sony Playstation.

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

Felix and the Secret of the Zero

Jest to gra dla dzieci, a tytułowe zero to prawdziwe, matematyczne zero, a nie japoński samolot z II wojny światowej. Felix stanowi połączenie gry RPG z programem edukacyjnym. Bohaterem jest, jak się nietrudno domyślić, Felix, mały chłopiec, który chce poznać prawdę o swoim pochodzeniu. Żeby tego dokonać, musi odwiedzić wiele miejsc i rozwiązać mnóstwo zagadek matematycznych. Głównym atutem gry są właśnie owe zagadki, które umożliwią naszym



pociechom poznanie tajników królowej nauk. Oprawa gry jest, niestety, dosyć uboga. Termin: początek 1998. Producent: Sunflowers. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Maximum Force

Twórcy gry Area 51 nie poprzestali na wydaniu jednej gry. Ich najnowszym dzieckiem jest Maximum Force, gra, która wykorzystuje techniki użyte przy produkcji poprzedniego hitu. Tym razem jednak, zamiast badać kosmiczne



tajemnice, mamy do czynienia z pospolitymi terrorystami. Gracz wciela się w postać płatnego zabójcy (członka brygady antyterrorystycznej, jak kto woli). Musi przemierzyć mnóstwo domów, korytarzy i przeróżnych kryjówek, no i oczywiście... zastrzelić wszystko, co się rusza. Termin: początek 1998. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Puzzle 3D

Firma Hasbro wpadła na ciekawy pomysł. Wszystkim nam już znudziły się zwykłe, dwuwymiarowe układanki, czemuż by więc nie spróbować tego samego w trzech wymiarach? Puzzle 3D pozwala graczowi układać różne budowle (np. katedrę Notre Dame w Paryżu) z



trójwymiarowych elementów. Model można oczywiście obracać na wszystkie strony i do woli przymierzać do niego kawałki. Trudno powiedzieć, czy trójwymiarowe puzzle zawojują świat, ale idea jest w każdym razie nowatorska. Termin: już jest. Producent: Hasbro. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

V2000

V2000 jest kontynuacją wydanej w roku 1988 gry Virus. Podobnie jak w części poprzedniej, głównym zadaniem gracza w tej wielopoziomowej strzelaninie jest powstrzymanie zastępów Obcych, którzy rozpylają nad naszą planetą



mordercze wirusy. Idea gry pozostała więc ta sama, dużym przeróbkom poddano natomiast oprawę graficzną oraz muzyczną. Jak przystało na nowoczesną zręcznościówkę, V2000 pracuje w wysokiej rozdzielczości. Termin: już jest. Producent: Grolier. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)

Colony Wars (PSX)

Trójwymiarowe strzelaniny kosmiczne mnożą się jak grzyby po deszczu. Bywają lepsze, bywają gorsze. Colony Wars należy do tych przeciętnych. Gra-



fika jest lekko zamazana, co czasami przeszkadza w graniu. Jeżeli chodzi o fabułę, również nie ma czym się zachwycać. Jesteś pilotem, walczysz z najeźdźcami z kosmosu, potem z przedstawicielami własnego rządu, potem znowu z kosmitami i tak dalej. Producent: Psygnosis. Termin: już jest. Platforma: PSX. (frogger)

Na lądzie i w przestworzach

Armored Fist 2

Druga część popularnego jakiś czas temu symulatora czołgu amerykańskiego, M1A2 Abrams. Poprawiona została przede wszystkim grafika, która wykorzystuje ten sam engine co Comanche 3. Gracz ma do wyboru trzy postacie, w które może się wcielić: kierowcy, działowego oraz dowódcy plutonu. W zależności od tego wyboru gra oferuje różne emocje, od prostego strzelania aż po decydowanie o ruchach większej liczby jednostek na polu bitwy. Zdecydowanie gra godna polecenia wszystkim amatorom symulatorów i wojsk lądowych. Termin: już jest. Producent: Nova Logic. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



I-War

I-War to gra, której demko mieliście się już okazję poznać za pośrednictwem gamblerowego krążka 1/98. Szumnie określana jako najbardziej zaawansowany symulator kosmiczny, I-War rzeczywiście daje graczowi sporo możliwości. Do wyboru ma on bowiem aż cztery możliwe role: kapitana, pilota, celowniczego oraz inżyniera. W zależności od tego, kogo wybierze, czynności, które musi wykonywać są skrajnie różne. Dzięki takiemu rozwiązaniu gra nie nudzi się tak szybko. Poza tym I-War wyróżnia się znakomitą grafiką w wysokiej rozdzielczości. Termin: już jest. Producent: Ocean. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Reah

Już za 2 miesiące ukaże się jedna z pierwszych polskich gier na DVD – Reah. Pisana przez zespół mający na swym koncie A.D. 2044, przenosi gracza na tytułową planetę, na której czas zatrzymał się kilkaset lat temu. Wcielając się w postać dziennikarza, gracz ma zbadać Reah. Ułatwienie stanowią notatki i rysunki kolonistów wysłanych na planetę w misji badawczej, chronionej dotąd tajemnicą wojskową.

Gra stylem ma przypominać Mysta. Gracz będzie się raczej zajmować rozwiązywaniem zagadek (około 100), a nie wyszukiwaniem ich. Ułatwione będzie operowanie przedmiotami. Mała kieszeń pozwoli pomieścić tylko potrzebne przedmioty.

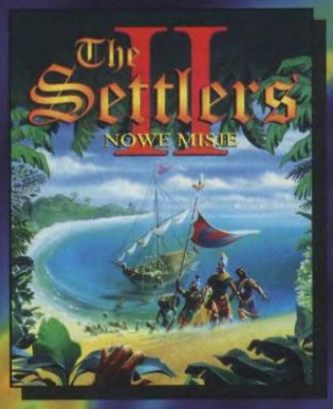
Oprawa ma być imponująca. Doskonała statyczna grafika lokacji, pokazywana w rozdzielczości 640×480 w 65 tys. kolorach, uzupełniona animacjami ożywiającymi krajobraz oraz pełnoekranowymi sekwencjami wideo, kręconymi z udziałem profesjonalnych aktorów. Gracz będzie miał sporą swobodę w poruszaniu się po krainie i rozglądaniu wokół siebie. Przewidziano szybkie przenoszenie się do lokacji już wcześniej odwiedzonych.

Atmosfery dopełni muzyka zespołów Fading Colours, Gagarin 108 i Mesmerisa tworząca mieszankę stylów trance, psychodelic, ambient, trip-hop i drum'n'bass. Muzyka zostanie wydana także na osobnej płycie audio, dostępnej w sklepach muzycznych.

Reah pojawi się na jednej płycie w wersjach: polskiej, angielskiej, niemieckiej, francuskiej, włoskiej, hiszpańskiej i holenderskiej. Termin: 1 kwietnia. Producent: L.K. Avalon. Platforma: PC CD-ROM. (Pałcjusz)



TYLKO W SKLEPACH CD PROJEKT®

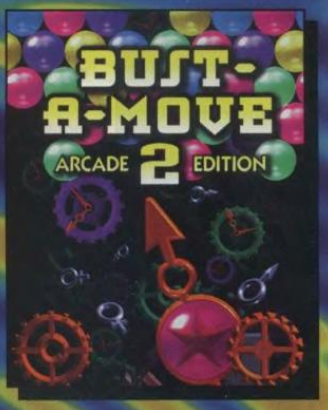


SETTLERS II NOWE MISJE

LUTOWA CENA ~~79 ZŁ~~

49 zł

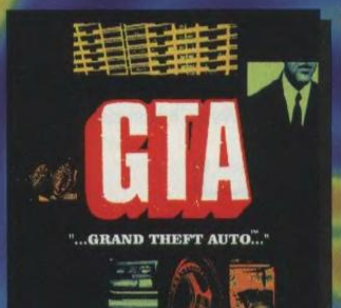
BUST-A-MOVE 2 DRUGA CZĘŚĆ WSPANIAŁEJ GRY LOGICZNEJ

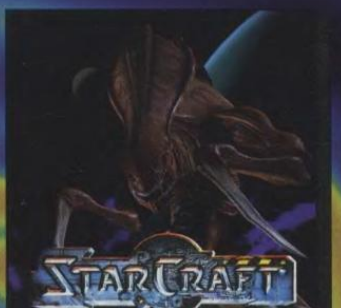


93 zł

GRAND THEFT AUTO

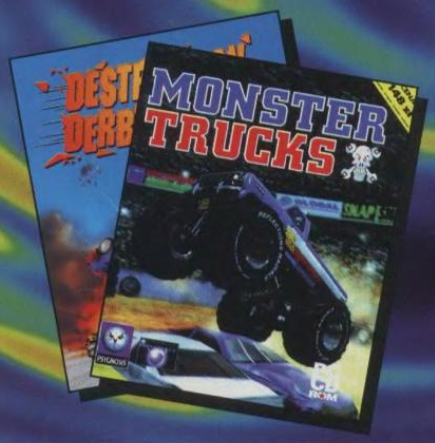
SUPER MIODNA GRA SYMULUJĄCA DZIAŁALNOŚĆ PRZESTĘPCZĄ W WIELKIM MIEŚCIE





STARCRAFT JUŻ W SPRZEDAŻY!

NASTĘPCA WARCRAFT'A - TRZY NACJE O RÓŻNYCH CECHACH I PREDYSPOZYCJACH.



ZESTAW MONSTER TRUCKS +DESTRUCTION DERBY II

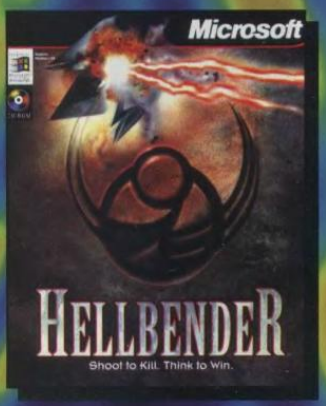
LUTOWA CENA ~~237 ZŁ~~

99 zł

HELLBENDER

LUTOWA CENA ~~120 ZŁ~~

99 zł



Kupując piracki 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!*
Centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt
tel. (0-22) 672 89 09
Wysyłka gratis, realizacja 24 godziny**

* posiadamy w sprzedaży gry i programy wszystkich polskich dystrybutorów
** czas od chwili złożenia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie

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

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17, Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09

CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

SONY PLAYSTATION - NOWA DOSTAWA GIER, WSZYSTKIE W ANGIELSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ, KOMPUTERY W ZESTAWACH I PODZESPOŁY - NOWA DOSTAWA

Nagrody Optikonkursu rozdane

2 grudnia 1997 r. w siedzibie firmy **Optimus Bis** w Częstochowie odbyło się uroczyste wręczenie nagród laureatom Optikonkursu. W trwających pół roku zmaganiach najlepszy okazał się **Bartłomiej Rożek** – otrzymał komputer multimedialny. Sercem komputera miał być procesor Pentium 100, ale sponsorzy konkursu uznali go za egzemplarz muzealny i dali procesor bliższy współczesności – Pentium 120. Zdobywca II miejsca, **Hubert Twardowski**, otrzymał drukarkę atramentową Lexmark 1020 z opcją koloru, zaś ostatni laureat, **Arkadiusz Kriszpin**, został nagrodzony kartą muzyczną Sound System 3D Spacewalker.

Spotkanie ze zwycięzcami, na którym licznie zjawili się przedstawiciele prasy lokalnej, stało się okazją do zaprezentowania drogi, jaką pokonał Optimus Bis (zaczynał jako Korporacja Bis), przedstawienia osiągnięć firmy i jej planów na przyszłość. Wstęp historyczny wygłosił **Mariusz Stefanowski**, wiceprezes firmy. Następnie **Wojciech Tuchaczewski**, dyrektor do spraw handlowych opisał zalety nowej technologii DVD. Gwoździem imprezy była prezentacja najnowszego komputera **Optimus 98 Ready for DVD**, maszyny mogącej wykorzystywać standard DVD (a przy okazji przystosowanej do odtwarzania pełnoekranowego obrazu telewizyjnego całkiem dobrej jakości). Komputer wyposażony był na razie w klasyczny czytnik CD – będzie on za niewielką dopłatą wymieniany na napęd DVD, gdy tylko ten pojawi się na rynku.

Nam, jako organizatorom konkursu, pozostaje jeszcze raz przeprosić laureatów za zwłokę w jego rozstrzygnięciu. Mamy nadzieję, że warto było poczekać.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak







Blitzkrieg Nexusa

W salach hotelu Victoria w Warszawie 22 grudnia 1998 r. zaprezentowano najnowszy program firmy **Optimus Nexus** – Blitzkrieg. Jest to multimedialna encyklopedia historii, zawierająca informacje o sprzęcie wojskowym, dowódcach i politykach okresu międzywojennego.

Gościem konferencji był **Bogusław Wołoszański**, który nadał programowi ostateczny kształt, dzięki czemu ogląda się go jak komputerowe wydanie Sensacji XX wieku. Użyczył też materiałów historycznych ze swego archiwum. – „To, co jest dla mnie wspaniałe, to dopasowanie przez firmę Optimus Nexus historii do potrzeb współczesnego świata" – wytłumaczył Bogusław Wołoszański fascynację multimedialną formą prezentacji.

Podczas konferencji prasowej zaprezentowano także sam program z jego bogatym zbiorem informacji pisanych z połączeniami hypertekstowymi (m.in. historia czołgu od jego powstania do wybuchu II wojny światowej), gawędami Bogusława Wołoszańskiego oraz pokazami modeli 3D: czołgów, ciężarówek, transporterów opancerzonych i samolotów, które można było dowolnie powiększać, zmniejszać i oglądać z każdej strony.



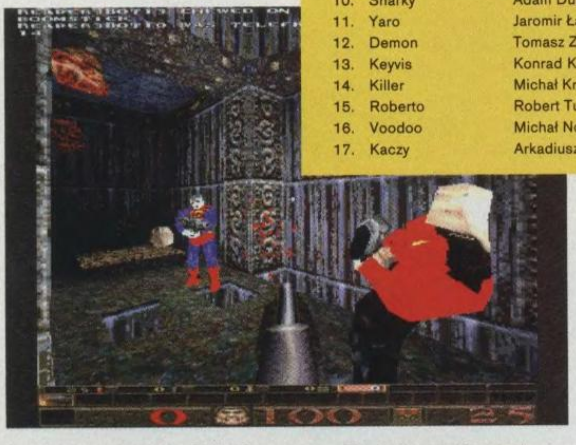
Zarówno przedstawiciele firmy Optimus, **Robert Konstanty**, dyrektor ds. multimediów, **Rafał Mitkowski**, prezes Optimus Nexus, **Maciej Janiec**, specjalista ds. marketingu Optimus S.A., jak i Bogusław Wołoszański podkreślali profesjonalizm drugiej strony (program powstał zgodnie z planem i został wydany w założonym terminie, co w branży jest rzadkością). Obie strony zadeklarowały chęć dalszej współpracy, jeśli Blitzkrieg spotka się z zainteresowaniem klientów. W najbliższych planach jest wojna radziecko-fińska i wojna obronna Polski.

Sir Haszak

ADAX GNET CUP '97

Turniej Adax GNet Cup '97 zorganizowany był przez wrocławskiego dostawcę usług internetowych **GETIN**, firmę komputerową **JTT Computer** i sieć salonów **Adaxland** w Polsce. Patronat sprawowały: miesięcznik **Gambler**, **Rozgłośnia Harcerska** oraz **Telewizja Dolnośląska**. Sponsorzy: **Young Digital Poland i Techland**.

Pierwszy etap turnieju był rozgrywany na 2 sposoby. Eliminacje obejmowały cały kraj. W początkowych planach miały się odbywać jedynie poprzez Internet, ale byłoby to krzywdzące dla osób, które nie mają do niego dostępu. W ten sposób narodził się pomysł przeprowadzenia eliminacji również w salonach komputerowych Adaxland w całej Polsce. Odbyło się to 29 listopada 1997 r. Ostatecznie zostało wyłonionych 11 finalistów. Ku zaskoczeniu organizatorów, impreza spotkała się z ogromnym zainteresowaniem. Rozgrywki internetowe odbyły się na serwerze SHOT (Dual Pentium Pro 200 MHz, 128 MB RAM, dysk twardy – SCSI Ultra Wide 2 GB, system operacyjny Windows NT 4.0) pod adresem www.shot.gnet.pl.



Finał turnieju Adax GNet Cup został rozegrany w klubie **Kolor Rock Cafe** (Wrocław, pl. Nowy Targ) 13 grudnia 1997 r. Rozpoczął się o godz. 11:00. Do walki stanęło 10 zawodników z Adaxlandów i 7 z eliminacji internetowych. Niestety, zabrakło dwóch osób – Adama Hościło z Ełku (finalista z Adaxlandu) i Bartłomieja Oleszczyka, „Czerny", z Zawiercia (finalista internetowy). Stoczono ogółem 25 pojedynków i jedną dogrywkę, turniej trwał ponad 6 godzin – w tym czasie 17 zawodników zdobyło 473 fragi... Jednym słowem, było na co popatrzeć! Trzynastka okazała się szczęśliwa dla **Łukasza Wędrochy** z Siemianowic Śl. (LukPlastMan). Został on Mistrzem Polski w Quake'u, a tym samym posiadaczem nagrody głównej – **komputera PC z procesorem Intel Pentium II**.

Warunki techniczne

Do dyspozycji zawodów zostało przeznaczonych 6 stanowisk do gry (w każdym procesor Intel Pentium II) oraz jeden serwer dedykowany z zainstalowanym Clanringiem. Każde stanowisko było wyposażone w myszkę i klawiaturę windowsową. Do wyboru pozostawiono jeden z 3 sterowników myszki: Microsoft, Logitech i Agiler. Zawodnicy nie mogli korzystać ze swoich sterowników, natomiast mogli z własnych myszek, klawiatury i, co jest oczywiste, plików konfiguracyjnych, które wcześniej przesłali pocztą elektroniczną.

Lista finalistów

1.	Acid	Łukasz Szczepański	Internet (HPB)
2.	Ash	Andrzej Szydełko	LAN (Sosnowiec)
3.	Birdy	Marcin Spychała	LAN (Jelenia Góra)
4.	Cthulhu	Krzysztof Bartoszak	LAN (Poznań)
5.	Dread	Grzegorz Tybulczyk	Internet (HPB)
6.	LukPlastMan	Łukasz Wędrocha	LAN (Katowice)
7.	Monster	Jacek Petrus	Internet (LPB)
8.	Nonexist	Paweł Gościcki	LAN (Gdańsk)
9.	Ossa	Paweł Ossuch	Internet (LPB)
10.	Sharky	Adam Dudziński	Internet (HPB)
11.	Yaro	Jaromir Łański	Internet (LPB)
12.	Demon	Tomasz Zarzyński	LAN (Bydgoszcz)
13.	Keyvis	Konrad Kwiatkowski	LAN (Krosno)
14.	Killer	Michał Kroll	LAN (Łódź)
15.	Roberto	Robert Turek	LAN (Siedlce)
16.	Voodoo	Michał Nowak	LAN (Tarnów)
17.	Kaczy	Arkadiusz Kaczmarzyk	Internet (HPB)

Reguły rozgrywek

Wszystkie walki rozgrywano parami (1 na 1), deathmatch 1, fraglimit none. Mapę zawodnicy mogli ustalać między sobą, do wyboru były wszystkie standardowe mapy DM (od DM1 do DM6) oraz DM61 (drobna przeróbka DM6: usunięte oczka; Red Armour zmieniony na Yellow). W wypadku braku zgody, obowiązywała DM61. Artefakty (Quad, Pentagram itp.) były wyłączone.

W pierwszym etapie 17 finalistów zostało podzielonych na 6 grup: 5 grup po 3 graczy i 1 grupa po 2 graczy. W grupach trzyosobowych każdy zawodnik rozegrał po jednym meczu z każdym z pozostałych, natomiast w grupach dwuosobowych zawodnicy rozegrali między sobą po dwa mecze, tak więc każdy z graczy stoczył 2 walki 1 na 1 (trwały po 15 minut). Z każdej grupy awansował gracz z największą liczbą zdobytych fragów. Oprócz tego, do następnego etapu przechodził jeden z odpadających – również z największą liczbą fragów.

Aby nie dopuścić do rozegrania przedwczesnego finału, 6 faworytów rozstawiono – po jednym na grupę, natomiast pozostali losowali swoje grupy.

Do ćwierćfinału weszło 8 zawodników, w wyniku czego rozegrano 4 walki 1 na 1 (każda po 15 minut). Zwycięzca awansował, przegrany odpadał. W półfinale spotkało się 4 graczy i rozegrali oni 2 walki 1 na 1 (po 20 minut każda). Zwycięzcy zagrali w finale o I i II miejsce, natomiast przegrani o miejsca III i IV.

Walki od początku prowadzone były na bardzo wysokim poziomie. Gracze sprawnie poruszali się po ciemnych lochach, wykorzystując jedynie myszkę i opracowaną przez wiele miesięcy ćwiczeń taktykę gry. Już podczas



ćwierćfinału miała miejsce walka na poziomie finału – między Jaromirem Łańskim i Arkadiuszem Kaczmarzykiem. To ich przedwczesne spotkanie spowodowało, że Arek – pseudonim „Kaczy" (faworyt większości kibiców, co wynikało z przeprowadzonej w czasie turnieju ankiety) – nie zakwalifikował się do ścisłej czwórki.

Duże emocje wśród wrocławian wywołała walka o III miejsce. Brał w niej udział Jaromir Łański – redaktor naczelny specjalnych dodatków komputerowych do pisma wydawanego we Wrocławiu przez Vogel Publishing.

Natomiast podczas walki o I miejsce podziemia wrocławskiego klubu Kolor Rock Cafe ogarnęła cisza. Tę ostateczną walkę rozegrali Andrzej Szydełko (Ash) i Łukasz Wędrocha (LukPlastMan), jak się później okazało – bliscy koledzy, którzy spotykali się już wiele razy przy sieciowym Quake'u. Wszyscy w skupieniu obserwowali ekrany monitorów, na których rozgrywała się walka dwóch najlepszych graczy w Quake'a w Polsce. Po 20 minutach ciszę przerwały gorące brawa na cześć zwycięzcy – nastoletniego Łukasza Wędrochy.

Impreza cieszyła się dużym zainteresowaniem zarówno zawodników, jak i kibiców. Organizatorzy zdecydowali się więc na przeprowadzenie kolejnej edycji turnieju – prawdopodobnie za pół roku i prawdopodobnie będzie to turniej Quake'a II.

Lista zwycięzców

I miejsce
Łukasz Wędrocha (LukPlastMan)
II miejsce
Andrzej Szydełko (Ash)
III miejsce
Jaromir Łański (Yaro)
IV miejsce
Paweł Ossuch (Ossa)

QUAKE II

Zawsze kiedy pojawia się tak ważna „część druga", zadajemy sobie pytania. Czy autorom udało się oddać niepowtarzalny klimat poprzedniej części? Czy aby na pewno zmiany nie są zbyt rewolucyjne? Czy i tym razem zawiedziemy się na produkcie i twórcach? W tym przypadku można powiedzieć jedno – nie, nie i nie. Quake II absolutnie nie trzyma atmosfery swojego przodka. Zmiany są rewolucyjne, czegoś takiego nie było nigdy wcześniej. Nie, nie zawiedliśmy się na id Software – nadal są oni najlepszą grupą developerską, jaka istnieje – a Quake II jest ukoronowaniem ich długiej walki o sukces. To obecnie najlepsza gra FPP.

Gdy odpaliłem grę, moim oczom ukazało się intro. Powoli obracający się znajomy znak, wspaniała „space operowa" muzyka, grzmot.... zaczyna się Q2!!! Przez ekran przelatuje myśliwiec. Słychać krótkie informacje radiowe – pojawia się gigantyczny statek. W kierunku planety Stroggów (takich nowych „bedgajów") zostaje z niego wystrzelona chmara małych kapsuł. W każdej z nich siedzi zamknięty marine. Zadanie – zniszczyć Wielkie Działo – ostateczną broń Stroggów.

Jednak, gdy kapsuły przedrą się przez warstwę chmur okaże się, że... została już tylko jedna kapsuła. Wszystkie inne zostały zniszczone przez nie wykryty wcześniej system obronny. Jak łatwo się domyślić, ostatni pojazd jest szczelnie wypełniony Graczem. Awaryjne lądowanie i zamiast znaleźć się obok Wielkiego Działa, trafiamy cokolwiek daleko, bo na drugi koniec instalacji Stroggów. Zadanie pozostaje to samo – zniszczyć Działo i każdego, kto stanie nam na drodze. Teraz pozostaje tylko wybrać płeć i imię...

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem Q2 – w ciemnym pokoju, z dźwiękiem podkręconym na max – szczęka opadła mi na ziemię i pozostawała tam aż do trzeciego etapu, kiedy to udało mi się z powrotem ją przyczepić. Nie znaczy to, że nie widziałem Q2 już wcześniej – w końcu demko pętało się po Internecie już od jakiegoś czasu. Jednak oglądanie Quake'a II w pomieszczeniu pełnym ludzi (w tym wypadku chodzi o niezastąpiony Granet) absolutnie nie daje pełnego obrazu sytuacji. Po prostu, trzeba sobie wcześniej wytworzyć atmosferę. I wtedy można zobaczyć, jak wygląda najpiękniejsza trójwymiarowa gra, jaką dotąd zrobiono.





W grze nie użyto ani jednego sprite'a. Wszystko, od najmniejszego kamyczka aż po eksplozje, jest 3D. Lightsourcing tak nieprawdopodobny, że aż nie chce się uwierzyć w generowanie tego wszystkiego w czasie rzeczywistym. Kolorowe źródła światła są rewelacyjne. Jeżeli widzieliście Q2 w wersji bez akceleratora 3D, to tak, jakbyście nie widzieli go wcale. O ile Quake'owi zarzucano, że jest szaro-bury (co mnie nigdy nie przeszkadzało), o tyle Q2 mieni się jak tęcza.

Początkowo grałem nie po to, żeby wygrać, ale żeby pooglądać kolory, efekty, architekturę i oczywiście przeciwników. Każdy z nich porusza się bardzo realistycznie i wykonuje mnóstwo różnorodnych ruchów. Jednemu przed strzałem musi się otworzyć ręka, w której zamontowany jest karabin, inni wysuwają ukrytą z tyłu wyrzutnię rakiet – obłęd. Kolor skina (tekstury) wszystkich postaci zmienia się wraz z kondycją zdrowia. Kiedy kogoś ciężko ranimy, widać na nim krew i dziury po kulach. Trafiony przeciwnik ginie przeważnie na kilka sposobów – czasem zwy-





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

czajnie pada na ziemię, czasem oddaje jeszcze przedśmiertną salwę. Do niektórych trupów powolutku zlatują się kolejne muchy (nie pojawiają się wszystkie jednocześnie jak to było w Quake). W tym momencie osiągamy stan ekstazy i odchodzimy od zmysłów.

Patrząc na Quake'a II widzimy przełom, jaki się właśnie dokonał w gatunku. Takie samo uczucie miałem, kiedy zobaczyłem po raz pierwszy Dooma.

Doskonała oprawa dźwiękowa. Każdy przeciwnik wydaje charakterystyczne dla siebie odgłosy, więc łatwo rozpoznać, kto chowa się za rogiem. Przydaje się to zwłaszcza, gdy słyszymy miarowe, głuche stąpanie. Wtedy należy uciekać najszybciej jak się da albo przygotować się na spotkanie z czymś, przy czym Cyberdemon to nieopierzony kurczak. Podobnie jest z odgłosami wydawanymi przez nasze otoczenie. Kiedy zbliżamy się do jakiejś maszynerii, słychać charakterystyczne łomotanie, kiedy wyjdziemy na dużą przestrzeń – wycie wiatru. Jedynie muzyka średnio mi się podobała. Nine Inch Nails to w granym przez nich gatunku muzyki klasa sama dla siebie. Ale gusta muzyczne są różne.

Quake II nie trzyma klimatu swego poprzednika może dlatego, że kontynuuje ideę Dooma. Wszystko, poczynając od głównego bohatera, poprzez wygląd i klimat poszczególnych etapów aż po rodzaje broni przypomina Wielkiego Przodka. Mamy więc do czynienia z samotnym gwiezdnym marine, przemierzającym kosmiczne bazy, które powolutku zaczynają wyglądać coraz dziwniej. Starzy gracze, walczący z siłami piekielnymi, pamiętają na pewno niesamowite wrażenie, jakie odczuwało się po wejściu do pokoju o ścianach umazanych krwią, w którym znajdowały się dziesiątki naszych kompanów



powbijanych na pale. To nic w porównaniu z więzieniem Stroggów.

Niewinnie wyglądająca fabryka, w której mamy za zadanie powyłączać maszyny, nagle okazuje się... zresztą, nie chcę Wam psuć zabawy. Kiedy zobaczyłem to wszystko o drugiej w nocy, zrobiło mi się zimno, a potem wpadłem w szał zabijania... Tak samo było w Doomie – nagle z bazy zaopatrzeniowej na powierzchni księżyca przenosiliśmy się do samego Piekła.

No i oczywiście – zbrojownia. Znowu widać nawiązania do





Dooma. Do łask wrócił pistolet (teraz blaster), minigun, strzelba plazmowa (teraz Hyper Blaster) i... Da Ultimate, Ass Kickin' – Big Freakin' Gun – BFG 10k. Tak!!! Ni mniej ni więcej, nowa wersja „odkurzacza". I można śmiało powiedzieć, że jest godnym następcą swojego wspaniałego przodka. Oprócz tego mamy nowinkę w postaci Railguna – bardzo potężnej „strzelby", podobnej do tej z „Erasera"





ze Szwarcym. Pozostawiono też odpowiedniki dwóch broni z Q – nailgun (teraz pistolet maszynowy) i granatnik (teraz granatnik). Jest w czym wybierać.

Gra została bardzo ciekawie skonstruowana. Otóż całość podzielono na kilka tzw. „jednostek" – fabryka, więzienie, reak-



tor. Każda składa się z kilku map/kompleksów, na których należy wykonać szereg mniejszych zadań, potrzebnych do osiągnięcia głównego celu w danej jednostce. Kiedy już to uczynimy (np. rozwalimy reaktor), możemy przejść do kolejnej jednostki. To, co zrobimy na jednej mapie, ma wpływ na to, co dzieje się na innej. Jeżeli zabierzemy kostkę energetyczną w jednym miejscu, to – poza tym, że wyłączą się światła (genialny widok) – będziemy mogli jej (kostki) o użyć w innym kompleksie do włączenia windy, od której odcięto zasilanie. Dzięki temu gra nabiera głębi.

W Q2 nie można już grać tak jak w poprzedników – siadało się do komputera, dawało max amunicji, god mode i szalało po kolejnych etapach, wyrzynając wszystko, co się rusza. Teraz tak się nie da. Po prostu, w pewnym momencie tracimy wątek i pałętamy się dokoła między gromadami trupów, nie mogąc przejść dalej. A wystarczy przeczytać cel danej misji.

Nad twórcami Quake'a II przez cały czas wisiał miecz Damoklesa w postaci... sukcesu wersji multiplayer ich poprzedniej gry. Kiedy pojawiło się demo, pojawiły się również wątpliwości, czy i tym razem świat opanuje mania „Klejka". Wszystko wskazuje na to, że tak, bo... gra się prawie tak samo jak przedtem.

Quake II ma wszystko, co powinna mieć idealna gra komputerowa – oprawę na najwyższym poziomie, doskonałą konstrukcję gry (dosyć podobną do Hexena) i... wspaniałą grywalność. Quake tak naprawdę był rozbudowanym narzędziem do grania



w sieci. Q2 jest tym samym, a dodatkowo – doskonałą GRĄ (jak to określił mój przyjaciel – przez duże G, duże R i duże A) w pełnym tego słowa znaczeniu. Czekam z niecierpliwością na nowe mapy do deathmatchy i nowe nakładki. Czekam też na dodatkowe etapy, które będę mógł przejść w zaciszu swego pokoju, walcząc w długą zimową noc z zastępami wrogów. Tak samo jak w Doomie.

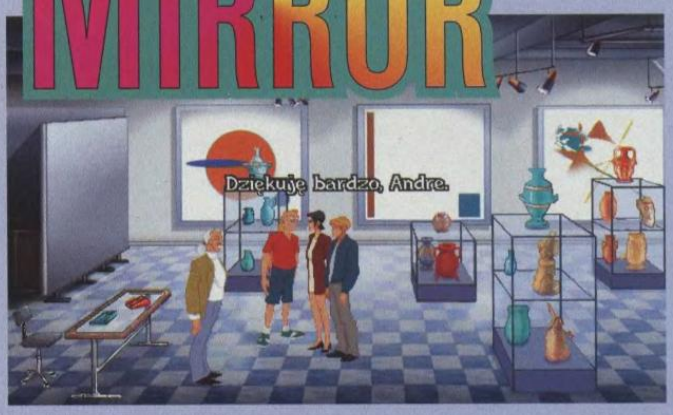
ZOOLTAR



id Software/Activision 1997
Optimus Bis
PC CD-ROM
3D
Grafika: 98%
Dźwięk: 98%
Ogółem: 98%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD 4×;
ZALECANE: P200 MMX, akcelerator 3D zgodny z Open GL, 32 MB RAM, Windows 95

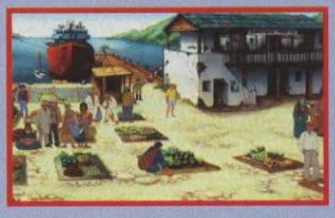
BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR



Gry przygodowe jeszcze do niedawna stanowiły bardzo popularny gatunek gier komputerowych – ale czasy ich chwały należą już do przeszłości. Musiały ustąpić pola strategiom czasu realnego, grom 3D oraz zręcznościowym. Firmy komputerowe angażowanie środków w produkcję gier przygodowych uważają za dość duże ryzyko. Chyba że są to gry, które oferują trójwymiarową grafikę (jak Dark Earth) lub mają wprowadzić na rynek nowe trendy (Blade Runner) bądź są dalszymi częściami programów tak sławnych, jak Monkey Island czy Broken Sword.

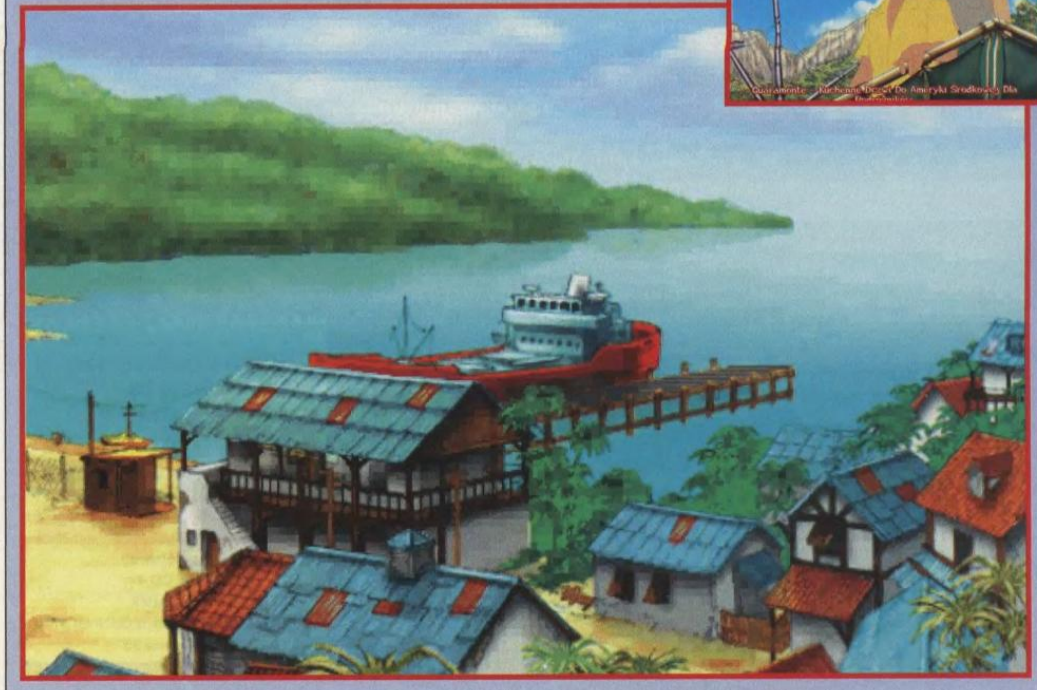
Broken Sword – The Shadow of the Templars, w USA znana pod tytułem The Circle of Blood, podbiła serca graczy nie tylko śliczną, ręcznie rysowaną grafiką, nie tylko zajmującą i zadziwiająco (jak na przygodówkę) logiczną fabułą, ale przede wszystkim dialogami – pełnymi ironii, sarkazmu, a czasem czarnego humoru. Broken Sword opowiada o przygodach Amerykanina George'a Stobbarda i jego francuskiej przyjaciółki Nicole. Na szczęście, twórcy gry nie zdecydowali się na żadne radykalne zmiany koncepcji i w drugiej części znowu obserwujemy naszych starych przyjaciół. Tym razem przed nimi nowe wyzwanie, wiążące się z tajemnicami Majów i ich okrutnym bóstwem – Tezcotlicapą.

Historia George'a i Nicole rozpoczyna się we Francji, w domu profesora Oubier. Nicole, śledząc poczynania przemytników narkotyków, dochodzi do wniosku, że transport dzieł sztuki z Południowej Ameryki może być przykrywką dla ich działań. W domu profesora Nicole zostaje odurzona narkotykiem i porwana, a George przywiązany do krzesła. Potężny, ponury Indianin wypuszcza z pudła jadowitą tarantulę i podpala pokój. W tym momencie wkracza do akcji gracz. Przede wszystkim, musi pomóc George'owi wydostać się z opresji.



W grze Broken Sword II autorzy zastosowali słynną piłkarską maksymę: nie zmienia się składu wygrywającej drużyny. Tak jak w części pierwszej, grafika jest ręcznie rysowana, dwuwymiarowa (nie ma to jak stara szkoła robienia gier!). Podobnie jak tam rozwiązano kwestie związane z interfejsem użytkownika. W opcjach dialogowych nie pojawiają się konkretne zdania, które gracz może wybrać (jak np. w serii Monkey Island czy Indiana Jones), ale jedynie symbole dotyczące tematu, np. portrety osób czy wizerunki przedmiotów, o które George lub Nicole chcą spytać. Jedyna zmiana polega na tym, że w Broken Sword II możemy sterować zarówno postacią George'a, jak i Nicole. Na przykład, kiedy George boryka się z problemami na Karaibach, Nicole w tym samym czasie przebywa w Londynie i tam rozwiązuje inną zagadkę.





Broken Sword zdobył sobie ogromną popularność dzięki żywym i dowcipnym dialogom – druga część podtrzymuje tę tradycję. Rzadko wybucham śmiechem przy komputerze (raczej płaczem, kiedy wiesza mi się Windows 95), a przy The Smoking Mirror zdarzyło się to kilkakrotnie. Chociażby taka sytuacja: przeszkadzający George'owi geodeta zostaje sprytnie sprowokowany do wejścia po drabinie na



maszt. Następnie George zdejmuje drabinę i facet wisi bezradnie na maszcie. Najpierw grozi, a w końcu prosi:

– Zdejmij mnie.

– A znasz magiczne słowo? – pyta nasz bohater.

– Proszę?!

– Błąd. Powinieneś powiedzieć: „Alakazam".

Albo Nicole pyta generała:

– Kim jest ten facet w mundurze i z cygarem?

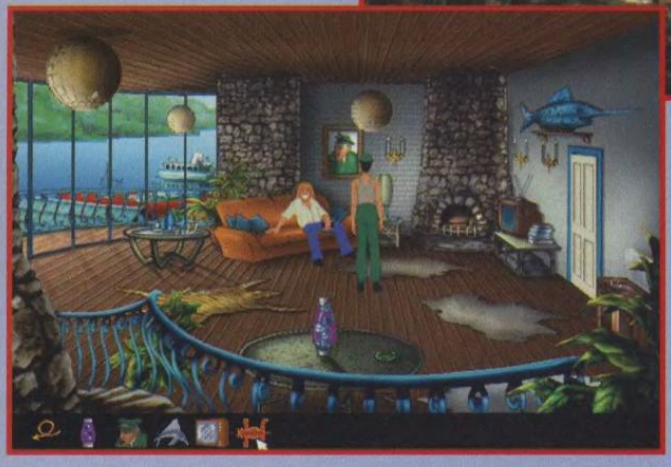
– To moja matka.

W Broken Sword II występuje wiele charakterystycznych, barwnych postaci, np. agent CIA Duane (nawet on sam nie wie, czy naprawdę jest agentem), który twierdzi, że mógłby rozwiązać wszystkie konflikty na świecie, gdyby tylko miał wystarczającą liczbę rakiet; generał polujący na ryby z karabinem maszynowym czy jędzowate, zgryźliwe i nieuprzejme siostry Ketch. Nasi bohaterowie, George i Nicole nie są tylko marionetkami sterowanymi przez gracza. Mają osobisty

stosunek do wielu spraw, często wygłaszają dowcipne lub poważne komentarze. Mają własne upodobania i antypatie, a także specyficzne poczucie humoru.

Część graczy i recenzentów zarzucała pierwszej części gry nadmiernie rozbudowane dialogi. Bogu dziękować, twórcy z Revolution nie dali się przekonać do zmiany koncepcji. Jeżeli chcecie posłuchać komiksowych chrząknięć, beknięć i mruknięć – sięgnijcie po inną grę. Tutaj zarówno bohaterowie, jak i spotykane przez nich osoby wypowiadają mnóstwo kwestii nie mających żadnego znaczenia dla przebiegu akcji. Ale kwestie te idealnie budują nastrój i pomagają nam identyfikować się z bohaterami oraz wprowadzają w świat gry.









Broken Sword II został częściowo spolszczony. Na ekranie czytamy polskie napisy, natomiast słuchamy głosów angielskich aktorów. Przyznam, że ta metoda lokalizacji odpowiada mi najbardziej i bardzo gniewałbym się na firmę IPS, gdyby zlikwidowała oryginalne brzmienie i podłożyła polską ścieżkę dźwiękową. Co zaskakujące (i to mile zaskakujące!), przekład zachował płynność i jakość oryginału, a błędy w tłumaczeniu są naprawdę nieliczne. Oczywiście, można się zdenerwować, kiedy zdanie „he lost his legs" oznacza „stracił władzę w nogach", a na ekranie widzimy faceta bez nóg. Dziwi uparte tłumaczenie słowa priest jako pastor (podczas gdy oznacza ono księdza lub kapłana), rażą pewne błędy językowe (ulizany schemat, odmienianie słowa koloratka w męskiej osobie itp.). Najzabawniejsze jednak jest tłumaczenie słowa man jako człowiek, a woman – kobieta. W związku z tym np. odwiedzając targ widzimy na placu ludzi (men) i kobiety (women). Mnie się to podoba, ale nie wiem, co na to feministki. Jednak przekład jest zaskakująco dobry. To pozwala mieć nadzieję na następne dobre przekłady, a jednocześnie podnosi poprzeczkę konkurentom firmy IPS, która zrealizowała tę lokalizację.

Jednym z największych atutów Broken Sword II jest (podobnie jak części pierwszej) fakt, że autorzy przykładali ogromną wagę do logiki przedstawianych wydarzeń. Również zagadki, z którymi muszą sobie poradzić Nico i George, mają jasne, logiczne rozwiązania. W The Smoking Mirror wystarczy tylko zastanowić się, obejrzeć posiadane przedmioty oraz znajdujące się w danej lokacji, przemyśleć informacje uzyskane od spotykanych osób, aby dojść do rozwiązania zagadki. Nikt nie wymaga od gracza surrealistycznego sposobu myślenia.

Broken Sword II jest dowodem na to, że klasyczne przygodówki nie przegrały jeszcze batalii o serca graczy. Dowodem na to, że nie liczą się efekty graficzne (jakieś renderingi, lightsourcingi i inne słowa, których nie rozumiem), tylko sprawny scenariusz i dobrze napisane dialogi. Grę firmy Revolution polecam nie tylko miłośnikom przygodówek. To program, przy którym można się dobrze bawić. To świetny pomysł i doskonała realizacja. Niestety, nie mogłem wystawić oceny powyżej 90%. Zabrakło jednej rzeczy: nieliniowości scenariusza. Szkoda.

JACEK PIEKARA

rozwiązania PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w TeTe na str. 54.



BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR

Virgin/Revolution 1997
IPS Computer Group
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

TOMB RAIDER II

Lara wróciła!!! Po roku oczekiwania, najpiękniejszy trójwymiarowy wytwór ludzkiej wyobraźni znów znalazł się na ekranach naszych monitorów i telewizorów. Panna Croft przez ten czas prawie się nie zmieniła. Jest ciągle śliczna, zgrabna, wysportowana i ma... WARKOCZYK. Do tego zaokrągliła się w niektórych „strategicznych" miejscach.

Jak zwykle, Lara wpakowała się w kolejną awanturę. Jednak tym razem intro wprowadzające w grę jest znacznie mniej zrozumiałe niż w poprzedniej części. Lara ma odnaleźć magiczny sztylet, bardzo skutecznie zamknięty w starym, chińskim schowku. Przeszkadza jej w tym konkurencja, czyli gangster Bartolli.

Niestety, o ile w pierwszej części gry wszystko można było wy-



wnioskować z doskonałych i licznych przerywników, to w drugiej... No cóż... Gdyby nie fakt, że przeczytałem historię w instrukcji, nigdy bym się nie domyślił, o co właściwie chodzi. Wielką zaletą poprzedniej części gry był doskonale napisany scenariusz. Chciało się wiedzieć, co będzie dalej. Oprócz tego etapy były doskonale i ciekawie zaprojektowa-



ne. Niestety, nie można tego powiedzieć o TR2. Pierwszy poziom jest świetny (doskonała sekwencja kolejnych, następujących po sobie pułapek), ale dalej gra staje się nużąca. Etap w Wenecji, choć ma bardzo interesującą grafikę, jest nudny i trudny (trudny w sposób nudny).

Bardzo niedobrym pomysłem było wprowadzenie dużej liczby strzelających ludzi-przeciwników. Tomb Raider nigdy nie był i nie będzie strzelaniną. Engine gry nie pozwala na prowadzenie sensownej wymiany ognia. W sumie każde starcie ogranicza się do rozpaczliwych prób uniknięcia strzałów przeciwnika (a i tak prawie zawsze trafiają), przy jednoczesnym nerwowym przytrzymywaniu fire w nadziei, że to my okażemy się silniejsi. Oprócz tego chłopcy Bartolliego trafiają nawet wtedy, gdy biegną w przeciwną stronę (ewidentny bug).

Główną wadą TR2 jest wtórność. Co prawda, nie wszyscy uznają to za wadę. Twórcy gry nie chcieli zbyt wiele zmieniać, aby nie zniechęcić graczy przywiązanych do poprzedniej części. Jednak zmieniono trochę za mało.

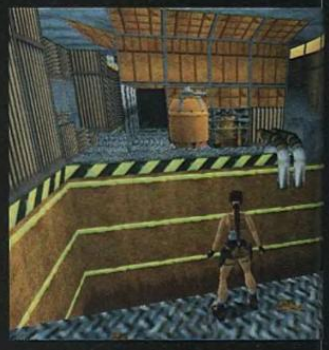


Nie znaczy to jednak, że gra jest słaba. ABSOLUTNIE NIE!!! Po prostu, jest trochę gorsza od swojej poprzedniczki. Jednak ciągle jest to doskonała gra przygodowo-zręcznościowa. Dodanie nowych umiejętności, np. wspinanie się czy możliwość walki pod wodą trzeba ocenić bardzo pozytywnie. Każdy, kto nie grał w pierwszą część, będzie TR2 zachwycony. Lara zmienia ubrania jak rękawiczki (trochę przesadzam, ale wreszcie nie biega na 10-stopniowym mrozie ubrana jak na plażę), strzela z rozmaitych rodzajów broni (w tym M16 i granatnik „rozkosznie" rozwalający przeciwników na pojedyncze, wirujące wielokąty). Może też pływać motorówką, jeździć na skuterze śnieżnym, walczyć pod wodą, zjeżdżać po linie... To trzeba samemu zobaczyć.



Moje początkowe narzekania spowodowane są tylko jednym – zbyt dobrze pamiętam, jak się czułem, kiedy przez półtora miesiąca siedziałem przykuty do konsoli, grając tylko w TR. Takiego odczucia nie miałem, kiedy grałem w sequela (jakim niewątpliwie JEST TR2). Jednak nie zmienia to faktu, że gra jest na bardzo wysokim poziomie.

Ulepszono lightsourcing (Lara może zapalać flary), obsługa 3Dfx jest nienaganna. Właśnie – nie będę oryginalny, jeżeli powiem, że granie w wersję PC bez posiadania Monstera trochę mija się z celem. Po prostu grafika wiele traci, kiedy jest w niskiej rozdzielczości, w 5 klatkach na sekundę, nie uważacie? A! I jeszcze jedno... Ostatnio jakiś geniusz napisał, że na PSX gra jest lepsza niż na PC, bo ma stałe 30 fps. Ale nie ma filtrowania tekstur, wysokiej rozdzielczości i kilku innych dobrodziejstw, oferowanych przez Monstera! Powtarzam – w takie gry gra się na AKCELERATORACH i DOBRYCH pecetach. I w



tym momencie każda konsola może się schować.

Gra Tomb Raider II była bardzo oczekiwana i jako taka nie zdała egzaminu. Jest jednak doskonałą rozrywką. Polecam wszystkim – miłośnikom „zalet" Lary, miłośnikom action adventure i zwyczajnym graczom, którzy nie wiedzą, na co wydać ciężko uciułane grosiki.

ZOOLTAR

TOMB RAIDER II

Core Design/Eidos 1997
Mirage
Zręcznościowo-przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 84%
Dźwięk: 76%
Ogółem: 81%

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

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Tak się złożyło, że dopiero podczas ostatnich wakacji miałem nie limitowany dostęp do N64 i okazję przetestowania wszystkich tytułów, jakie pojawiły się na tę konsolę. I poczułem wielkie, niesamowite, przytłaczające ROZCZAROWANIE. Spośród 15 gier, które dotychczas ukazały się na naszym rynku, może dwie albo trzy zasługują na zainteresowanie. Inne są płytkie jak kałuża. To prawda, że wyglądają wspaniale, ale w dobie akceleratorów 3D taką grafikę można uzyskać nawet na słabszych Pentiumach (133, 166).

W ten pokrętny sposob dotarłem do sedna sprawy, czyli do Turok: Dinosaur Hunter. To jeden z nielicznych przedstawicieli gier FPP na konsole. Ponieważ przyniósł wielki sukces, firma Acclaim zdecydowała się przenieść go na PC, oczywiście w wersji 3Dfx. I trzeba przyznać, że gra robi wrażenie przez duże W.

Oczywiście, standardowo wszystkie typy broni, postacie przeciwników i obiekty w grze są całkowicie trójwymiarowe. Usłyszałem ostatnio, że sprite'y wyglądają ładniej niż postacie poskładane z wielokątów. Wszystkim zgadzającym się z tym poglądem polecam przyjrzeć się dokładnie dinozaurom, jaszczurkom i ludziom w tej grze. Zmienicie zdanie raz na zawsze. Na dodatek każdy „zwierzaczek" porusza się równie ładnie, jak wygląda. Animacja jest absolutnie perfekcyjna. Najbardziej podobało mi się, kiedy noga zastrzelonego przeze mnie agenta nerwowo podrygiwała aż do momentu, gdy powolutku połączył się on z podłożem.

Kolejnym wielkim atutem gry jest niesłychanie bogaty arsenał narzędzi mordu. Poczynając od noża, przez łuk (w końcu Turok to Indianiec), aż po pociski atomowe (atomic fusion launcher) i takie „śmiechowe" ustrojstwo (Chronosceptre), które trzeba samemu poskładać z kawałków. W momencie odpalenia tych dwóch ostatnich broni przeżyłem absolutną ekstazę. Najpierw coś błysnęło, wszystko zaczęło się trząść, a potem zobaczyłem fale uderzeniowe rozchodzące się z miejsca eksplozji i łunę światła zbliżającą się z niebezpiecznie dużą szybkością w moją stronę. Po prostu – opadła mi szczęka.

Dźwięk jest również na bardzo wysokim poziomie. Ponieważ przez większą część gry słyszymy tylko szczęk naszej broni, ważne było dobre oddanie odgłosów jej działania. Może niektórym wydaje się to mało ważne, ale to właśnie tego typu dźwięki często decydują o samej grze. W Turoku możemy np. przypomnieć sobie słynną scenę z Predatora, kiedy to panowie komandosi wymyślili nowy sposób wyrębu lasu za pomocą działka Vulcan. Najpierw się powolutku rozkręca, a potem... Ha... Genialne.

Tak więc od strony wykonania TDH nie można nic zarzucić. Oprawa jest więcej niż bardzo dobra. A jak się w to gra? Na pewno lepiej niż na N64. Przede wszystkim dlatego, że można się posługiwać myszą. Co prawda, chodzi ona trochę powoli, ale lepsze to od męczenia się na analogowym sticku. Sam Turok porusza się w dziwny sposób. Gracze, którzy przywykli do płynnego, posuwistego biegu (Quake, DN3D, Dark Forces) będą mieli problemy z przyzwyczajeniem się do dużej bezwładności, trudnych skoków i dziwacznego pływania. Z drugiej strony – mam wrażenie, że jest to wynikiem starania się o zachowanie jak największego realizmu ruchów.









Niestety, pecetowy Turok powtarza te same błędy, co jego konsolowy, starszy brat. Podstawową wadą jest liczba wykorzystywanych w grze tekstur. Nie mam oczywiście na myśli tekstur na postaciach, ale te na ścianach. Gra wygląda tak, jakby graficy przygotowali jakieś trzy, może cztery rodzaje i projektując kolejne poziomy używali ich na przemian. Na konsoli wynikało to ze śmiesznie małej pojemności kartridża, ale w wersji na PC można to było troszkę unowocześnić. Gra nie jest już nowa, był więc na to czas.

Jednak nawet wady nie przysłaniają najważniejszego oblicza Turoka. Jest to więc doskonała, klimatyczna i przede wszystkim świetnie zrobiona gra dla samotnego maniaka FPP na długie zimowe wieczory. Wciąga, zachwyca grafiką i dźwiękiem, no i... warta jest wydanych na nią pieniędzy.

ZOOLTAR THE TUROK HUNTER



Acclaim/Iguana 1997
CD Projekt
3D
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95, 3Dfx

Close Combat A Bridge Too Far

Close Combat to jedna z ciekawszych i lepszych gier strategicznych, których akcja toczy się w czasie rzeczywistym. I niewątpliwie jest to najlepsza gra tego typu oparta na wydarzeniach historycznych. Dlatego komputerowi stratedzy z przyjemnością przyjęli do wiadomości informację, że Atomic Games i Microsoft tworzą kolejną grę z tej serii – A Bridge Too Far.

Tym razem za podstawę scenariusza posłużyła historia Operacji Market Garden. Trudno powiedzieć, czy był to pomysł do końca przemyślany, ponieważ siły uczestniczące w grze składają się głównie z piechoty, a liczba wojsk pancernych znacznie się zmniejszyła. Jednak „O jeden most za daleko" jest tematem znacznie ciekawszym i wdzięczniejszym, niż monotonne normandzkie żywopłoty. Gra jest znacznie bardziej urozmaicona ze względu na różnorodność terenów, na których odbywają się walki.

Grafika została trochę poprawiona. Łatwiej odnaleźć żołnierzy na polu walki, wprowadzono oznakowania wysokości domów. Reszta pozostała praktycznie bez zmian. Trudno się zbytnio zachwycać – w porównaniu z innymi strategiami czasu rzeczywistego wygląda to mizernie. Wstawki wideo – czarno-białe kroniki filmowe z lat wojny. Oprawa dźwiękowa – bez zmian.

Największą zaletą serii Close Combat jest wyposażenie komputerowych żołnierzy w pewien rodzaj „psychiki" – w różny sposób reagują na rozkazy, nie tylko uciekają pod silnym ostrzałem, ale potrafią sami rzucić się do ataku...







Do scenariusza wprowadzono poprawki. Przede wszystkim, otrzymaliśmy wreszcie kampanię z prawdziwego zdarzenia. Teraz to już nie tylko seria kolejnych scenariuszy połączonych ze sobą w taki sposób, że trzeba wygrać jedną misję, by przejść do kolejnej. W Close Combat: A Bridge Too Far zachowana jest ciągłość wydarzeń – prowadzimy „jednoczesne" walki we wszystkich rejonach działań. Ponadto dysponujemy określoną liczbą punktów na zakup nowych oddziałów.

Poprawiono również sterowanie. Gdy prowadzimy „linię ognia", na mapie pojawia się kilka wskaźników odległości (względem ważniejszych punktów). Pozwala to znacznie lepiej orientować się w terenie, a dzięki temu dokładniej zaplanować walkę. Oprócz 6 standardowych dla CC komend, wprowadzono także rozkaz podkradania się, który jest najbezpieczniejszą metodą przemieszczania jednostki.



Standardem dla wszystkich strategii naszych czasów jest możliwość tworzenia własnych scenariuszy – także w Close Combat: A Bridge Too Far jej nie zabrakło.

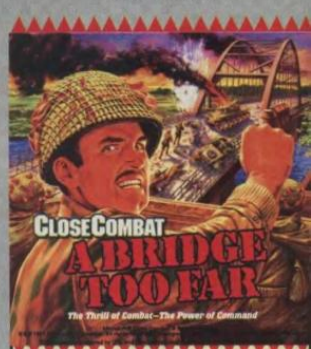
Strategia i taktyka nie zmieniły się wiele. Dalej olbrzymie znaczenie ma początkowe ustawienie jednostek, w wielu wypadkach ono decyduje o klęsce lub zwycięstwie – sytuacja wyjaśnia się bardzo szybko. Dodatkowym elementem, który musimy brać pod uwagę, jest fakt, że wróg może wysadzać mosty...

Podobnie jak w większości gier strategicznych, lepiej bronić się niż atakować. Szczególnie dobrze widać to, gdy komputer próbuje odbić zajęte przez nas pozycje.

Sztuczna Inteligencja zdecydowanie lepiej radzi sobie w obronie. Jednak chyba wszystkie SI nieco szwankują w ataku, nie tylko w strategiach w czasie rzeczywistym, ale i w tych z podziałem na tury. W A Bridge Too Far komputer może nie zwala z nóg, ale i tak jest najlepszy, gdy porówna się wszystkie strategie czasu rzeczywistego. Oczywiście, dysponujemy możliwością gry przez Internet, modem lub kabel...

Atomic Games wprowadziła do starej gry drobne, ale bardzo istotne i udane poprawki. Nowy scenariusz jest interesujący, znacznie bardziej urozmaicony. Close Combat: A Bridge Too Far to znakomita kontynuacja jednej z ciekawszych strategii czasu rzeczywistego.

JACEK ILCZUK



Atomic Games/Microsoft 1997
Microsoft Polska
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 62%
Dźwięk: 71%

Ogółem: 89%

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

AGE OF EMPIRES

„Oto następca Civilization" – takie głosy rozlegały się po premierze Age of Empires. Wszak Bruce Shelley, twórca AOE, współpracował z Sidem Meierem przy tworzeniu gry-legendy. Ale to ocena mocno przesadzona.

I nie dlatego, że akcja produktu Ensamble Studios rozgrywa się w czasie rzeczywistym, że rozwój zaczyna się od ery kamienia łupanego, a kończy na erze żelaza. Nie dlatego, że AOE ma wspaniałą grafikę, animacje i bardzo dobrą oprawę dźwiękową, cechy obce jednej z największych(?) gier strategicznych wszech czasów. AOE różni się przede wszystkim filozofią.

W Civilization była alternatywa dla podboju świata – lot w kosmos. AOE nie daje w zasadzie wyboru, trzeba podbić wszystkich. Nic w tym dziwnego; w końcu jest to jakby pierwszy okres, którym zajmuje się gra Civilization – okres odkryć i podboju. Podbój jest koniecznością nawet nie dlatego, że taki jest cel gry. Mamy sporą dowolność w wyborze warunków zwycięstwa – zamiast podboju może to być wybudowanie cudu lub zdobycie największej liczby punktów, przyznawanych za: budowle, liczbę poddanych, zabitych przeciwników, poziom techniczny – słowem za wszystko. Kłopot w tym, że przeciwnicy, póki żyją, są jak kamień w bucie – trzeba ich usunąć. Nie da się z nimi negocjować, bo dyplomacja jest w stanie szczątkowym (można płacić trybut).



Gra, choć koncentruje się tylko na wojnie i gospodarce, jest znakomita. Można do niej wracać niemal bez końca. Pięć kampanii, kilkadziesiąt scenariuszy do gry w sieci, tryb deathmatch, generator scenariuszy i ich edytor oraz wprowadzenie 8 ras o zróżnicowanych zaletach demonstrowanych na polu walki – nie da się przez to przekopać w ciągu dwóch czy trzech dni. Nawet dwa miesiące może być mało!





Age of Empires wciąga różnorodnością akcji: celem misji może być zniszczenie konkretnego budynku, znalezienie artefaktu i dostarczenie go do wioski, zabicie przywódcy wrogiego plemienia, odnalezienie świątyń, czy też – co zdarza się najczęściej – zlikwidowanie wszystkich sił wroga i zrównanie jego wioski z ziemią. Fascynujące jest także graficzne bogactwo programu. Po mapie kroczą dostojnie słonie, wachlując się uszami, antylopy umykają przed włóczniami naszych myśliwych, na sawannach żerują lwy, a na brzegach rzek wypoczywają krokodyle, gotowe po drzemce przekąsić niebacznego przechodnia.



Doskonale wyglądają także budowle o architekturze odmiennej dla każdego plemienia, ludzie niosący do wioski płaty mięsa wykrojone z upolowanej zwierzyny (co ciekawe, mięso nie zabrane do wioski psuje się – powoli znika) lub owoce zebrane do koszy. Połączono tu płynność animacji postaci z Prince of Persia i naturalność zachowań z Settlers. Dzięki temu na początku gry, by dobrze się bawić, wystarczy patrzeć na to, jak nasi ludzie polują, budują domy, walczą.

Skoro już o walce mowa, trzeba wspomnieć o Sztucznej Inteligencji, jednym z najważniejszych elementów gry strategicznej. Dlaczego przy samym końcu? Otóż ocena jej nie jest jednoznaczna. Z jednej strony gra bywa trudna już na najłatwiejszym poziomie (gdy ustawimy standardowe warunki zwycięstwa). Z drugiej – komputerowi przeciwnicy bywają rozpaczliwie schematyczni, gdy dochodzi do ataków. Problem w tym, że komputer doskonale kieruje gospodarką, mając o wiele większą „wielozadaniowość" niż gracz, ale już walka i planowanie strategiczne nie są jego mocną stroną (warto zauważyć, że komputer nie zaczyna zazwyczaj z miażdżącą przewagą liczebną). Oczywiście może narobić szkód, może wygrać, ale największe szanse na sukces ma w scenariuszach, gdzie o zwycięstwie decyduje szybkość i gospodarka. Pokonanie go w trybie „podbój", nie wymagającym pośpiechu, jest banalnie proste.

Sama gra jednak banalna nie jest. Świat, choćby nawet zdominowany przez wojny, jest bogaty i różnorodny. Nie przeszkadzają nawet pewne wykroczenia przeciwko realizmowi, takie jak np. mnisi przeciągający w czasie walki oddziały wroga na naszą stronę, czy fakt, że mięso zwierzęcia zabitego przez żołnierza nie nadaje się do spożycia. Miłośnicy historii będą rozczarowani (zwłaszcza szarżą piechoty w intro), dla pozostałych strategów Age of Empires powinno stanowić wyzwanie.



SIR HASZAK

AGE of EMPIRES™

Ensamble Studios/Microsoft 1997
Microsoft Poland
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 91%
Dźwięk: 84%
Ogółem: 87%

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

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

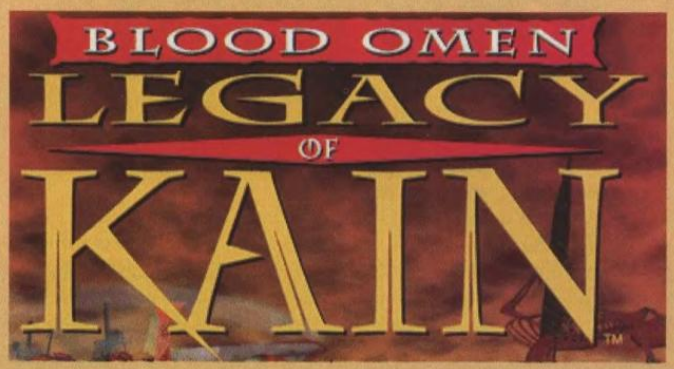
Jeżeli znudzili Ci się już święci bohaterowie, których jedynym celem w życiu jest ratowanie dziewic od skalania i świata od zagłady, Blood Omen jest grą dla Ciebie. Jej główny bohater, Kain – człowiek, który został brutalnie zamordowany, a później przywrócony do życia przez nekromantę – to wampir. Jego jedynym pragnieniem jest zemsta na swoich prześladowcach. Grając w Blood Omen możesz zrobić to wszystko, czego nie mogłeś bawiąc się zwykłymi grami role-playing. Wieśniaków nie trzeba ratować, stanowią pożywienie dla Kaina. Wrogów nie trzeba oszczędzać, aby wydobyć z nich jakieś informacje – można ich



zarżnąć bez cienia litości. Nikt chyba nie oczekuje, że życie wampira będzie się odznaczać delikatnością...



Zanim przejdę do dalszych rozważań na temat tej interesującej gry, chciałbym wyjaśnić pewną kwestię. Blood Omen reklamowany jest jako gra role-playing, chociaż nie ma żadnych cech, które mogłyby kwalifikować ją do tej kategorii. Zarówno poruszanie się po mapie, jak i walka są czysto zręcznościowe. Kain nie rozwija się w trakcie swoich wędrówek (tzn. nie zdobywa doświadczenia, nie awansuje na kolejne poziomy). Nie mamy też żadnego wpływu na jego cechy, gdy rozpoczynamy grę. Poza tym, postaci Kaina nie opisują żadne współczynniki. Tak więc gra nie ma żadnych cech charakterystycznych dla RPG. W trakcie swoich przygód Kain zbiera różne przedmioty i rozwiązuje zagadki, co nie pozwala również zakwalifikować gry Blood Omen jako czysto zręcznościowej. Według mnie, najlepszym rozwiązaniem jest określenie jej mianem action adventure, czyli przygodówki z elementami zręcznościowymi.









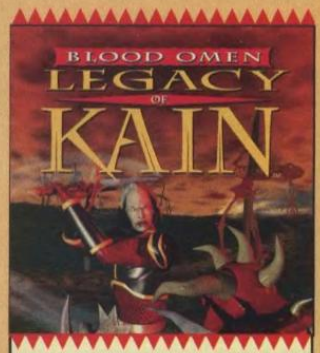
Gra ma piękną, kolorową grafikę w wysokiej rozdzielczości. Świat, w którym rozgrywa się akcja, jest wiernie oddany na ekranie – łatwo wczuć się w bieg zdarzeń. Pod względem oprawy graficznej Blood Omen przypomina cykl Ultima – bohatera widzimy z góry, trochę pod kątem. Dzięki płynnej animacji i dopracowanym obiektom gra robi bardzo przyjemne wrażenie. Od czasu do czasu mamy okazję obejrzeć animowane przerywniki, które urozmaicają włóczęgę po rozległych labiryntach i ponurych pustkowiach. Rewelacyjnie wykonany jest podkład dźwiękowy – muzyka bardzo nastrojowa, a głosy bohaterów (szczególnie Kaina) dobrze dobrane. Wszystkie te czynniki składają się na najważniejszą zaletę gry – wspaniałą, mroczną atmosferę. Blood Omen ma niepowtarzalny klimat. Już po kilkunastu minutach gry można utożsamić się ze swoim bohaterem.

Na koniec jeszcze kilka szczegółów, które, mam nadzieję, zachęcą Was do gry. W miarę postępów w grze Kain zdobywa sporo ciekawych przedmiotów (zarówno zwykłych, jak i magicznych), które ułatwiają mu życie. Nauczy się też przyjmować inne postacie (np. nietoperza lub wilkołaka), co pozwoli mu wykonywać czynności do tej pory nieosiągalne dla niego. Od czasu do czasu natknie się na nowe zaklęcia, które trochę ułatwią mu egzystencję. Chociaż więc Kain nie zdobywa doświadczenia, z czasem będzie mu coraz łatwiej, dzięki zdobytemu ekwipunkowi.

Gorąco polecam Blood Omen wszystkim miłośnikom gier z elementami fantastyki i horroru. To jedna z ciekawszych propozycji z tego gatunku z ostatnich kilku miesięcy.



FROGGER



Activision 1997
Optimus Bis
Zręcznościowo-przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 92%

Ogółem: 88%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/ 100 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 6×

STAR TREK® GENERATIONS™

Podobnie jak motyw gwiezdnych wojen, tematyka filmu „Star Trek" od lat jest często wykorzystywana w grach komputerowych. Ja bardzo sobie cenię filmowe przygody załogi Enterprise, niemniej jednak nie natknąłem się na dobre i pomysłowe wykorzystanie ich w grze... do czasu, gdy ujrzałem wydany przez MicroProse Star Trek Generations. To ciekawa gra, łącząca elementy przygodówki, FPP i strzelanki kosmicznej. Takie pomieszanie gatunków na pierwszy rzut oka może się wydać trochę karkołomne, ale zapewniam Was, że wyszło całkiem dobrze.



W świat Star Treka wprowadzają nas fragmenty z filmu. Obejrzeć można pełnoekranowe, płynne, wyświetlane bez przeplotu animacje. Cel naszej misji – przeszkodzić Dr Soranowi w spełnieniu jego szalonych planów (gość ma pewne ciągoty w kierunku wysadzania galaktyk). Każda misja zaczyna się w pomieszczeniu, w którym znajduje się wirtualna mapa wszechświata. Kapitan Jean-Luc Picard analizuje tam, przy czynnej pomocy całej załogi, wszystkie przychodzące komunikaty i podejmuje decyzje o dalszej podróży. W opisanych wyżej fragmentach gry nasza rola, poza słuchaniem, polega na wybraniu galaktyki, którą postanowiono odwiedzić i wydaniu rozkazu odpalenia napędu warpowego. Wbrew pozorom, nie jest to nudne. Proces podejmowania decyzji w grze jest tak samo interesujący jak ten, znany z filmu. Identyczny jak we wzorcu ekranowym klimat tworzą głosy tych samych aktorów i efekty dźwiękowe zaczerpnięte z serialu. Możemy polecieć do innej galaktyki niż wybrana przez kapitana, ale nie polecam tego, bo Dr Soran nie próżnuje. Jeśli się nie uwiniemy, zniszczy kilka gwiazd, a dowództwo floty gwiezdnej odbierze nam rozwiązanie tej sprawy (znaczy się, Game Over).

Gdy już dolecimy na miejsce, czeka nas wykonanie misji poza statkiem. Tutaj gra zmienia całkowicie oblicze. Stajemy oko w oko z przeciwnikami, uzbrojeni w fazer (fanów różnorodnych typów broni zasmucę, jest tylko fazer z regulowaną mocą promieni i wyczerpywalnym zapasem baterii). Taka broń wystarczy całkowicie, albowiem w grze nie chodzi o zabicie jak najwięcej przeciwników, tylko o wykonanie określonego zadania. Uratowanie rozbitków, przerwanie produkcji bardzo niebezpiecznych substancji – to nasze cele. Pokonanie stojących przed nami przeszkód wymaga podejścia typowo przygodówkowego. W grze nie ma zbyt wielu przedmiotów. Te, których użycie jest niezbędne, widać na mapie. Jak zastosować wszystkie te kosmiczne dziwadła podpowiadają nam członkowie załogi obecni na statku.





Wszystko to pozwalałoby zaliczyć Star Treka do gier przygodowych, gdyby nie fakt, że czasem musimy potykać się z wrogim statkiem kosmicznym. Trudno mi określić wartość tego elementu gry. Nie przepadam za strzelaninami kosmicznymi (symulator to nie jest na pewno), ale producenci słusznie przewidzieli, że część graczy może mieć podobne poglądy i zaopatrzyli pulpit sterowniczy w menu, z którego wybiera się odpowiednią opcję. Wydajemy rozkaz podążania za celem, wciskamy fire i napawamy się widokiem wybuchającego klingońskiego myśliwca. Proste, łatwe i... czy na pewno przyjemne? Na szczęście, walka w przestrzeni nie zdarza się często.



Gra wykonana jest w hi-res. Tryb FPP dokładnością prześciga niejedną typową grę doomopodobną – zastosowany w niecodzienny i oryginalny sposób czyni tę edycję Star Treka bardzo interesującą. Ładne animacje, nienagannie wykonana oprawa dźwiękowa, brak poważnych niedoróbek to czynniki dodające grze jeszcze więcej uroku.



Żeby jednak naprawdę cieszyć się tą grą, trzeba należeć do grona miłośników Star Treka. Jeżeli kogoś nie wciągnął serial, to gra raczej go nie zainteresuje. Jednak ci, dla których słowa: „Space, the final frontier..." coś znaczą, miło spędzą czas ze statkiem Enterprise.

CAPTAIN JEAN-LUC TYMOTELLI

STAR TREK® GENERATIONS™

MicroProse 1997	
IPS CG	
Przygodowa/FPP	
PC CD-ROM	
Grafika: 80%	
Dźwięk: 80%	
Ogółem: 82%	

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

NAPOLEON IN RUSSIA











7 września 1812 r. rosyjska armia pod dowództwem Kutuzowa, licząca 120 tys. ludzi i posiadająca 640 dział, zastąpiła drogę Wielkiej Armii – 135 tys. żołnierzy, 587 dział. Rosjanie zajęli silną pozycję za tymczasowymi fortyfikacjami. Główny atak francuski skierowany został na baterię Rajewskiego i flesze pod wsią Siemionowskoje. Bitwa toczyła się ze zmiennym szczęściem – to, co udało się zdobyć żołnierzom Napoleona, odbijali kontratakami Rosjanie... Późnym popołudniem armia rosyjska wycofała się na wzgórze za swoimi pozycjami, wyczerpani Francuzi powrócili na swoje poprzednie pozycje. Choć rosyjska armia nie została zniszczona, Napoleon mógł kontynuować marsz na Moskwę.

W BG6 dysponujemy zestawem 21 scenariuszy historycznych i hipotetycznych, fragmentami oraz pełną bitwą pod Borodino.

Rosyjska armia zajmuje dobrą pozycję obronną. Grając po stronie Francuzów, musimy mieć nie tylko siły wystarczające do zdobycia rosyjskich pozycji, ale także znajdujące się w pobliżu rezerwy, aby odeprzeć kontratak.

Sztuczna Inteligencja radzi sobie dobrze po stronie rosyjskiej, choć komputer czasami „daje się ponieść" i prowadzi kontratak dalej niż powinien. Nieco gorzej jest z Wielką Armią – nie bardzo wie, co robić z nadmiarem jednostek (trudny teren)...

W BG6 pojawiły się nowe opcje. Raczej wątpliwym pomysłem jest Extreme Fog-of-War (ukrycie wszystkich danych o jednostkach przeciwnika). Wroga można rozpoznać po mundurach... a przecież nie każdy dysponuje encyklopedyczną wiedzą o czasach napoleońskich. Natomiast ciekawa jest opcja Cavalry Counter-charge (możliwość szarży kawaleryjskiej w fazie obrony). Uniemożliwia bezkarne operowanie konnicą...

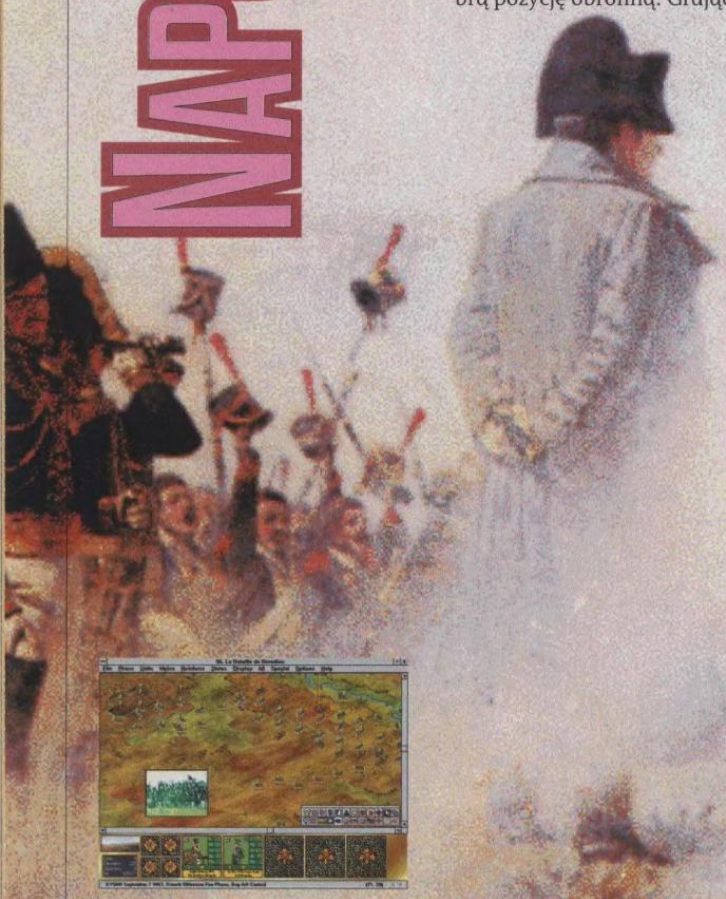
Napoleon in Russia to kolejna, bardzo dobra gra z serii Battlegroundów. Doskonała propozycja dla zagorzałych zwolenników gatunku.

JACEK ILCZUK



TalonSoft/Empire Interactive 1997	
Mirage	
Strategiczna	
PC CD-ROM	
Grafika: 80%	
Dźwięk: 70%	
Ogółem: 75%	

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95



CO DALEJ?

Battleground to jedna z najlepszych serii strategicznych. Należące do niej gry plasują się w czołówce gatunku heksagonalnych, turowych strategii.

Trudno zarzucić coś pomysłowi czy wykonaniu. Autorzy BG opracowują interesujące bitwy. Wykazują się dużą (choć nie bezbłędną) znajomością historii. Ogromną zaletą ich gier jest doskonałe, trójwymiarowe pole walki. Można wykorzystywać 3 różne zbliżenia mapy 3D oraz 2 zbliżenia mapy 2D. Sztuczna Inteligencja Battlegroundów, choć nie pozbawiona wad, jest jedną z najlepszych spośród SI strategii heksagonalnych. Oczywiście, mamy możliwość gry na jednym komputerze, przez kabel, modem i Internet (także e-mail) – niektóre opcje zostały wprowadzone dopiero niedawno (pojawiły się już patche do starszych odcinków serii). Wydawać by się mogło, że to wszystko tworzy jedną z najlepszych serii strategicznych.

Jednak Battlegroundy nie sprzedają się dobrze. Świadczy o tym choćby niechęć polskiego dystrybutora, firmy MarkSoft do sprowadzania kolejnych odcinków... Napoleon in Russia dotarł do nas dopiero w listopadzie. Battleground 7: Bull Run raczej nie trafi na polski rynek w najbliższej przyszłości. Dziwne, przecież premiery obu gier odbyły się w maju!

Wydaje mi się, że w swoich „badaniach historycznych" firma TalonSoft nie wzięła pod uwagę faktu, że podejście jej autorów do gier może nie odpowiadać wielu graczom. Większość odbiorców nie ma naj-

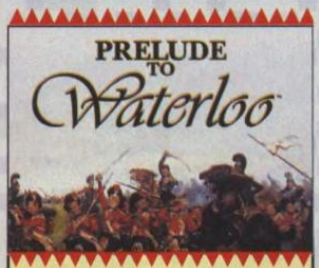
PRELUDE TO WATERLOO

16 czerwca 1805 roku miały miejsce dwie bitwy – pod Quatre Bras i pod Ligny. Napoleon (75 tys. żołnierzy, 218 dział) podjął próbę zniszczenia armii pruskiej dowodzonej przez Blüchera (84 tys., 224 działa). Po zaciekłych walkach Francuzi osiągnęli sukces, jednak pruska armia nie została zniszczona. Zadecydował o tym fakt, że w walkach nie brał udziału korpus d'Erlona (20 tys.), który – zdezorientowany sprzecznymi rozkazami – maszerował raz w kierunku Quatre Bras, kiedy indziej w stronę Ligny...









TalonSoft/Empire Interactive 1997
Mirage
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95

Pod Quatre Bras dowodził Ney. Niestety, nie umiał wykorzystać przewagi, którą miał rano. Po południu sytuacja zmieniła się na jego niekorzyść – ciągle przybywały nowe oddziały angielskie, wykonujące rozkaz koncentracji wydany przez Wellingtona. Ten ostatni również nie wykorzystał okazji i nie próbował wejść na tyły wojsk Napoleona.

W BG8 możemy wybrać jeden z 20 scenariuszy i, oczywiście, także dwie pełne bitwy.

Pruska pozycja obronna nie jest zbyt silna, choć na pierwszy rzut oka na taką wygląda (nie podobała się też Wellingtonowi). Pruskie jednostki są słabsze od francuskich. Dlatego pozycje zajmowane przez armię Blüchera są naprawdę trudne do utrzymania. Możliwe jest nawet okrążenie i zniszczenie części pruskich jednostek. Francuzi powinni atakować szybko i zdecydowanie. Warto pamiętać o tym, że pod Quatre Bras lepiej się spieszyć, ponieważ bronią go niewielkie siły, a z każdą godziną Wellington otrzymuje posiłki.

SI, to już chyba reguła Battlegroundów, ma więcej problemów w ataku niż w obronie. Komputer po stronie francuskiej działa niezdecydowanie. Jednak i po stronie niemieckiej nie radzi sobie zbyt dobrze – jakby był przerażony siłą ataku. Blücher miał zdecydowanie silniejsze nerwy...

Dwie najważniejsze zmiany w BG8 to: możliwość kontynuacji gry (jakby miniaturowa kampania, pod warunkiem posiadania BG: Waterloo w wersji 1.11 lub nowszej) oraz specjalne losowe scenariusze AOW (Art of War) – nie wiadomo kiedy i jakie uzupełnienia nadejdą dla obu stron...

Chyba już najwyższa pora na wprowadzenie zmian w samym programie. Rozmiary pola walki w Prelude powodują, że główna mapa do niego (.bmp) ma wielkość ok. 150 MB. W standardowej instalacji (ok. 170 MB) nie jest ładowane ok. 300 MB danych, które trzeba odczytywać z płytki podczas grania. Korzystanie z normalnej mapy 3D jest powolne nawet podczas odczytu z dysku, a co dopiero z CD-ROM-u, a przecież nie każdy może sobie pozwolić na instalację „niezbędnych" elementów gry, które zajmą 450 MB!

W Prelude to Waterloo możemy wreszcie zaobserwować pewne tendencje do ulepszania serii („kampania" i AOW). Jednak gra adresowana jest głównie do osób już zachwyconych serią...

JACEK ILCZUK

mniejszej chęci roztrząsać „co by było, gdyby..." (a tak jest właśnie w Battlegroundach). Oczekują oni od gier większego urozmaicenia, nie „wariacji na temat". Podobne podejście mogło przynieść sukces jeden, dwa, ostatecznie trzy razy, ale nie więcej (a na pewno nie 8!).

Obecnie seria Battleground przypomina raczej zestawy scenariuszy, a nie oddzielne gry. Przecież nie ma tak wielu, którzy chcieliby i mogli wydać stosunkowo dużo pieniędzy, aby otrzymać tylko kolejny zestaw misji.

Wyjście z impasu wydaje się stosunkowo proste.

Pierwsza możliwość to wydawanie kolejnych odcinków serii w wersji budżetowej – sama płytka, dokumentacja tylko w plikach .pdf. Rezygnacja z drukowania instrukcji znacznie obniżyłaby koszty (szczególnie w Polsce, ponieważ zbędne byłoby tłumaczenie), a w efekcie cenę produktu...

Druga możliwość to tworzenie gier, których tematem są kampanie, a nie pojedyncze bitwy. Gracz chętniej wyda kolejne pieniądze na nową grę.

Pojawiła się już pierwsza jaskółka, mam tu na myśli możliwość kontynuacji Prelude to Waterloo, oczywiście, jeżeli ktoś posiada Waterloo.

. Bardzo możliwe, że TalonSoft zdecyduje się na poważną zmianę oblicza serii. Tematem ich nowej gry – East Front – będzie kampania, w której znajdą się bitwy z lat 1941–1945 (w tym Kursk i Stalingrad). Jak to będzie wyglądało w praktyce i czy rozwiąże problemy Battlegroundów? Na odpowiedź musimy jeszcze trochę poczekać.

JACEK ILCZUK



NEED FOR SPEED II SE

Wypróbowanym sposobem (podobnie było z częścią pierwszą) EA wprowadza na rynek edycję specjalną NFS 2. Jakie różnice? Cóż, można rzec – podobnie jak poprzednio, ale lepiej. Trasę dodatkową mamy co prawda tylko jedną (bardzo ciekawą), ale to nie jedyna zmiana. Autorzy dorzucili cztery nowe bryki – Italdesign Nazca 2, Ford Indigo, Ferrari F355F1 i Ford Mustang Mach III. Dwie pierwsze fury są naprawdę niezłe – może nie za szybkie, ale za to jak trzymają się drogi... Ferrari to prawdziwy średniak w tej grze, a Mustang taki sobie...

Usprawniono też system rozgrywania wyścigów z komputerem. Można sobie wybrać przeciwników: jadących samochodami jednego typu, mix – każdy jedzie innym oraz w obrębie trzech klas, na które podzielono samochody:





A (najszybsza – m.in. McLaren F1 i Ferrari F50), B (trochę wolniejsza) i C (jeszcze odrobinkę wolniejsza). To mała zmiana, ale – jak na NFS 2 – rewolucyjna (było w „jedynce", a brakowało tego w „dwójce").

Poprawiono troszkę model samochodu. Zachowuje się on teraz nader dziwnie – bryki z napędem na tył powinny być nadsterowne w zakrętach pokonywanych na pełnym gazie, a po odjęciu gazu – podsterowne lub doskonale neutralne (w pewnych granicach oczywiście). Tymczasem – na pełnym gazie mamy podsterowność, a na luzie – nadsterowność. Baaardzo ciekawe...

Grafika doczekała się kosmetycznych poprawek – przeżyłem szok, gdy mój samochód przeleciał przez drewnianą barierkę mostu i spadł do wodospadu – potem był już tylko plusk...

Zmodyfikowano też sam engine tak, aby wykorzystywał technologię 3Dfx. To chyba najważniejsza zmiana w NFS 2.

Poza tym, ta sama grafika, te same samochody i trasy. I te same wymagania sprzętowe. Bez Pentium 133 nie podchodź (tutaj jeszcze warto mieć 3Dfx).

Przy NFS2 SE znów miło spędziłem kilka chwil, pędząc nowymi brykami (i starymi – dla porównania) po nowej trasie (i po starych). Gra jest bardzo dobra, ale nie najlepsza – niestety, lepsze jest wrogiem dobrego...

WIKTOR KOZŁOWSKI



Electronic Arts 1997
IPS CG
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 82%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 82%

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

iF-22

Przed nami kolejny symulator – najbardziej chyba popularnego wśród komputerowych symulantów – samolotu F-22 Raptor. Tym razem program rodem z Interactive Magic. Cóż więc mamy? Mamy kawał solidnej programistycznej roboty, zmieszczonej na dwóch CD, ale...





Fotorealistyczna grafika... jakby gdzieś już była, dźwięk też taki sobie. Program ani nie jest superrealistyczny, ani nie imponuje oprawą (co nie znaczy, że jest pod tym względem kiepski, po prostu inne też już to mają). Lecimy sobie supermyśliwcem, wróg do nas strzela, my do niego – takie jest życie. Samolot prowadzi

FLYING CORPS GOLD

Generalnie – powtarzam to, co już napisałem wcześniej. Flying Corps Gold to w chwili obecnej program najlepiej oddający specyfikę tamtych pionierskich czasów. Polecam gorąco każdemu miłośnikowi latającego drewna i tektury.

VON SUNRIDER

PS Kupowanie wersji Gold, jeśli ma się zwykłą, jest jednak nieporozumieniem. Może tylko szczególni maniacy powinni się na to zdecydować.



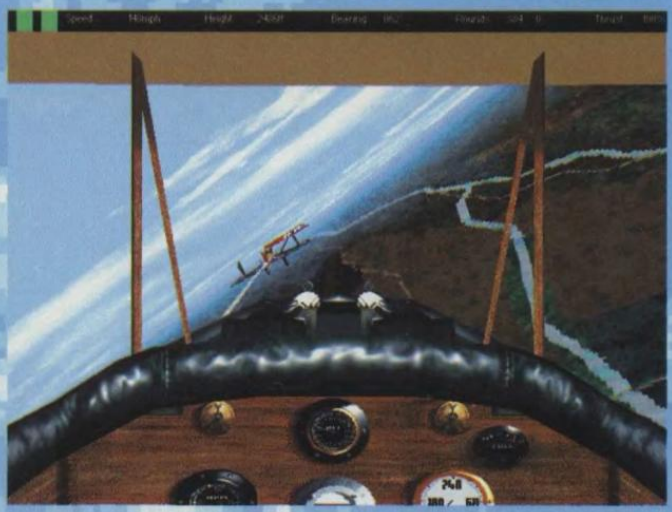


Pamiętacie, jak zachwycałem się „Latającym korpusem" (G 4/97 i 7/97)? Dla mnie był to bliski ideału symulator lotniczy, przedstawiający czasy I wojny światowej. Wersja Gold jest próbą odmłodzenia programu. Jak wyszło? Tak sobie. Flying Corps Gold jest nadal tym samym Flying Corps co był, z tym że teraz ma dwa dodatkowe samoloty i trochę poprawioną grafikę. Cała reszta jest bez zmian.

Dodatki to: „French Spad", czyli Spad XIII inaczej pomalowany oraz Fokker D VII. Dzięki nim mamy pełniejszy obraz tego, co latało w tamtych czasach.

Jak już wspomniałem, poprawiono grafikę. W pierwszej części na niskich wysokościach ziemia rozłaziła się na wielkie piksele. Teraz starano się to usunąć. Wprowadzono w miarę udane cieniowanie powierzchni ziemi oraz płynniejsze przechodzenie od jednego koloru do drugiego. Trzeba to zobaczyć, żeby zrozumieć, o czym piszę. Poza tym – serie pocisków, obiekty na ziemi i w powietrzu są takie same.

Bardzo mi się podobało, jak zareagował zagrożony moim atakiem niemiecki balon obserwacyjny. Wyskoczył z niego obserwator, a obsługa naziemna zaczęła szybko ściągać balon na ziemię. Gdy zawróciłem (w pierwszym ataku minąłem cel), aby wykończyć gada, on już był prawie na ziemi. Ale jeszcze zdążyłem go ustrzelić...



FLYING CORPS GOLD

Empire Interactive 1997
MarkSoft
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 83%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 81%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100 (320×200),
16 MB RAM, CD-ROM 2×

się jak po sznurku, zwrotność i prędkość też niczego sobie. Na dole zdjęcia ziemi, na górze róże... ee... to nie z tej bajki... Tu leci SAM, tam wybucha bomba. Fajnie jest, mówię Wam. I tylko alarm rakietowy odzywa się co chwilę. Używając aktywnego kokpitu, można prawie dowolnie skonfigurować wyświetlacze – nareszcie zrezygnowano z HUD-a na cały ekran – widać jednocześnie trzy z czterech MFD, co daje niezłą informację, co dzieje się dokoła... Powrót do starych, dobrych rozwiązań? Nareszcie!



Niezła Sztuczna Inteligencja i pole walki, pozwalające trochę polatać... Oczywiście, jeśli się zagapisz, nieprzyjaciel zestrzeli Cię pierwszą rakietą.

Jako że program chodzi pod kontrolą Windows 95, potrzebny jest szybki komputer – Pentium 200 jest w sam raz, choć czasami i ono nie daje rady. Jak wszystkie gry z Interactive Magic, iF-22 wyciska siódme poty z procesora.

To porządny symulator, ale nie ma w nim nic tak naprawdę nowego. Oklepany już temat (że też, cholera, nikt nie zrobi symulatora Huzara, z rakietami Rafael lub Hellfire do wyboru, w zależności od upodobań lub prezentowanej opcji politycznej). Wykonanie przyzwoite, ale raczej nie będzie to superprzebój...

WIKTOR KOZŁOWSKI

PS Nie wiem, czy zauważyliście, że pod Windows 95 nie było żadnego (poza Su-27) tak naprawdę dobrego symulatora?! Symulacja to atrybut DOS-u, jak na razie...

PPS Panowie programiści! NIECH TAK JUŻ ZOSTANIE!

iF-22

Interactive Magic 1997
MarkSoft
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 87%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 74%

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

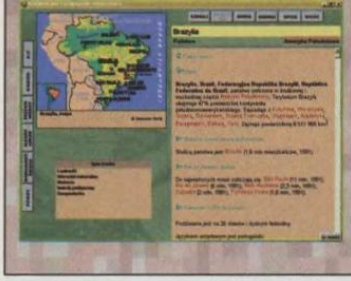
Multimedialna Encyklopedia Powszechna

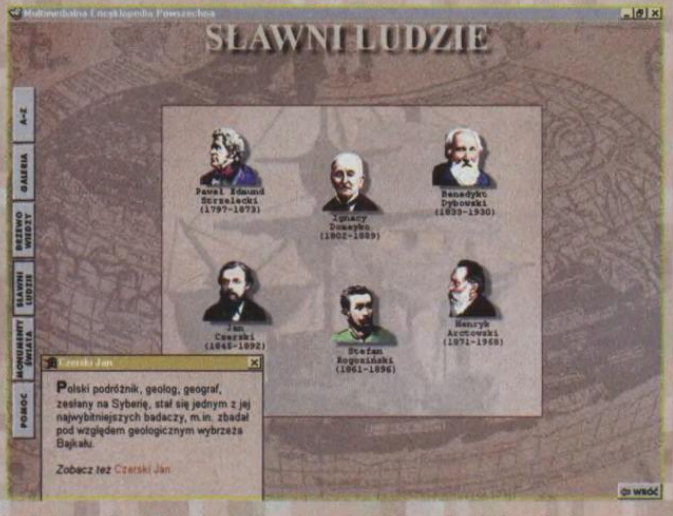
Wydanie encyklopedii multimedialnej wymaga wielkiego nakładu pracy i wysoce wykwalifikowanego zespołu redakcyjnego, toteż pojawienie się przed rokiem pierwszej takiej encyklopedii PWN było wydarzeniem. Teraz ma ona konkurencję – Multimedialną Encyklopedię Powszechną.

Podobnie jak jej rywalka, MEP bazuje na wersji książkowej – 20-tomowej Popularnej Encyklopedii Powszechnej, przygotowanej przez naukowców związanych z Uniwersytetem Jagiellońskim.

Hasła są dość obszerne, wzbogacone o liczne połączenia hipertekstowe (odnośniki do innych haseł związanych z danym tematem) oraz 2734 zdjęcia, 84 filmy, 255 efektów dźwiękowych, 197 map i 710 rysunków. Uzupełniono je trzema zbiorami haseł: Drzewo wiedzy, Sławni ludzie i Monumenty świata. Działy te pozwalają wyszukiwać skrótowe informacje, uzupełnione odniesieniami do haseł.

W korzystaniu z wiedzy pomaga rozbudowany system wyszukiwania. Hasło można znaleźć definiując dziedzinę wiedzy, do której





należy, położenie geograficzne, rodzaj ilustracji multimedialnej, jaka jest nam potrzebna (zdjęcie, dźwięk, film, itp.), słowo, które ma być w haśle oraz ramy czasowe, jeśli zjawisko występowało w jakimś okresie.

Wygoda obsługi, którą zapewnia przejrzysty interfejs użytkownika, oraz obszerne omówienia haseł to największe zalety tej publikacji. Wady – filmy niezbyt dobrej jakości i hasła niedokładnie opracowane (np. nie trzeba być biografem Napoleona Bonaparte, by ustalić, że w pierwszych dwóch linijkach hasła stała się jakaś wielka katastrofa).

Pierwszy raz jest najtrudniejszy. PWN w pierwszym wydaniu również nie ustrzegło się błędów,



chyba nawet poważniejszych. Dlatego mogę polecić encyklopedię Fogry jako całkiem dobre, elektroniczne kompendium wiedzy.

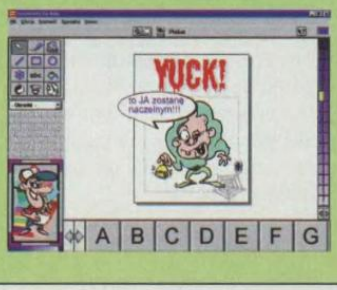
PAŁCJUSZ



ToonWorks

Rynek produktów przeznaczonych dla dzieci jest wciąż bardzo ubogi. Spośród niewielu programów dla najmłodszych większość służy tylko i wyłącznie do nauki języków obcych. Brakuje oryginalnych pomysłów, które przyciągnęłyby dziatwę na dłużej i pozwoliły na „oswojenie" się z komputerem. Dlatego właśnie na tle pozostałej części rynku, ToonWorks jest jednym z najciekawszych programów ostatnich miesięcy.

ToonWorks można nazwać wyspecjalizowanym programem graficznym. Brzmi to trochę dziwnie, zwłaszcza że jest to produkt przeznaczony dla najmłodszych, ale wyjaśnienie jest proste – głównym zadaniem ToonWorks jest tworzenie wszelkiego rodzaju karykatur oraz ciekawych okazjonalnych kartek (zaproszeń, kart świątecznych itp.).



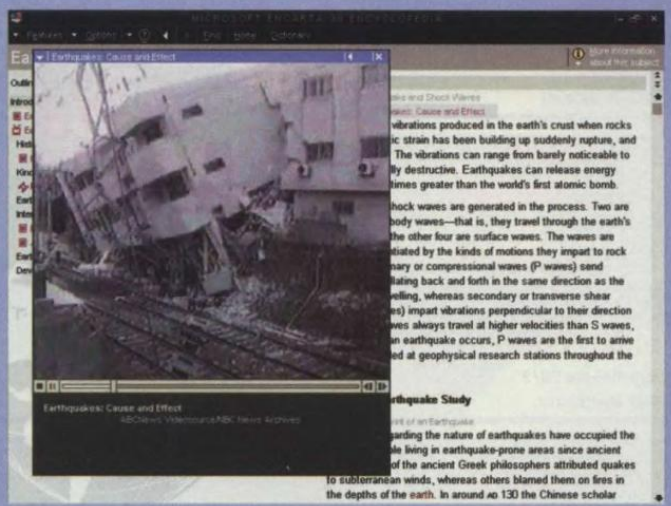
Zestaw narzędzi graficznych w ToonWorks jest bardzo nietypowy. Mamy więc: ramki, tła oraz elementy służące do tworzenia karykatur postaci (głowy, nosy, korpusy i inne części ciała). Z „poważnych" programów graficznych zapożyczono tylko najpotrzebniejsze funkcje: rysowanie odręczne, tworzenie podstawowych figur geometrycznych, wypełnianie jednym kolorem oraz, oczywiście, wprowadzanie tekstu, pozwalające na tworzenie prostych komiksów.



MS ENCARTA 98

Multimedialna encyklopedia Encarta jest, podobnie jak Internet Explorer, jednym z najbardziej prestiżowych produktów firmy Microsoft. Najnowsza edycja, Encarta 98, przygotowana jest równie starannie jak poprzednie wydania.

W przeglądaniu zawartości encyklopedii wspiera nas bardzo dobry system wyszukiwania. Jeżeli jednak nie szukamy konkretnego hasła, warto skusić się na obejrzenie zasobów multimedialnych Encarty. Nie chodzi mi o pojedyncze filmy czy wykresy, lecz znakomicie przygotowane działy Topic Trails i Timeline. W Topic Trails poznajemy rozmaite zagadnienia, pogrupowane tematycznie. W Timeline podróżujemy wzdłuż linii czasu, na którą naniesione zostały wszelkie ważne wydarzenia z historii naszej planety. Dla osób, które chcą trochę rozruszać szare komórki, przygotowano grę MindMaze. To seria interesujących quizów, w których nagrodą jest dostęp do przejść prowadzących do kolejnych poziomów zamku.





Zainteresowanie Microsoftu Internetem miało istotny wpływ na kształt tej encyklopedii. Autorzy umieścili w niej ponad 5500 linków do stron WWW zajmujących się konkretnymi tematami. Ich wybór jest bardzo staranny i stanowi duże ułatwienie – szukając stron związanych z jakimś hasłem oszczędzamy sobie dużo pracy (w przeciwieństwie do korzystania z wyszukiwarek internetowych). Ale to nie jedyny związek Encarty z Internetem. Za pomocą jednego kliknięcia możemy połączyć się z serwerem Microsoftu, z którego zostaną ściągnięte uaktualnienia wszystkich linków oraz artykuły do działu Yearbook, comiesięcznego przeglądu najważniejszych wydarzeń świata.



Od strony merytorycznej encyklopedia Encarta 98 przygotowana jest bardzo starannie. Z naszego punktu widzenia ma jednak podstawową wadę: jest dostępna tylko w angielskiej wersji językowej. Dlatego, choć jest znakomicie zrobiona, nie może wygrać na naszym rynku z produktami polskojęzycznymi. Polecam wszystkim znającym nieźle język angielski.



YUYO

ENCARTA 98 encyclopedia

Microsoft 1997

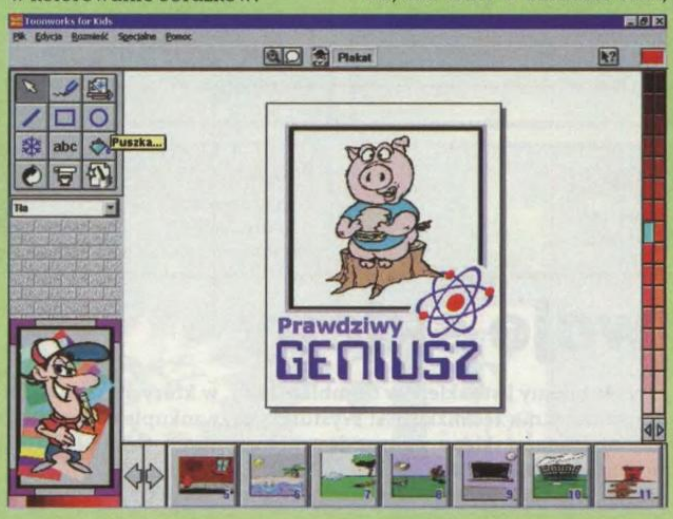
Optimus Nexus

Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:
486 DX4/100, 8 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 2×



Ciekawe opcje ukryte są w górnym menu – „Nowy z szablonu". Można tam wybrać gotowy już wzór kartki lub pobawić się w kolorowanie obrazków.



ToonWorks warto kupić, pod jednym wszakże warunkiem – trzeba mieć drukarkę. Zabawa na ekranie jest ciekawa, ale traci w zasadzie sens, gdy stworzonego przez siebie „dzieła" nie można wydrukować.

YUYO

TOON WORKS

Techland 1997

Ogółem: 77%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM, karta SVGA

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

ALTAR - sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

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

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

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

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

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

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

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

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

INFOLAND
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

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

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

PALADYN - P.P.H.U
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

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

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

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

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

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

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

WIZARD s.c.
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

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.

SUB CULTURE



„To niesamowite z jaką dbałością o szczegóły zostało stworzone podwodne środowisko..."

„Każdy element krajobrazu, flory i fauny jest sam w sobie perełką..."

— SECRET SERVICE

PAMIĘTAJ, że kupując piracki 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.

Criterion Studios

3Dfx

POWERVR

Pandition

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

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

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

TopWare

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.

EARTH 2140

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.

PROMOCYJNA CENA 39,95 PREMIERA






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 8

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.



Temat numeru

Czas je

Strategią czasu rzeczywistego nazywamy bitewną grę komputerową, w której gracz ma do wypełnienia kilkanaście odrębnych misji, podczas których podejmuje decyzje natury militarnej i ekonomicznej (niekoniecznie w każdej misji), a wszystkie wydarzenia rozgrywają się w czasie rzeczywistym.

Triumfalny pochód gier strategicznych czasu rzeczywistego przez rynki całego świata i listy przebojów porównać można chyba tylko z ekspansją gier 3D. Tak zwane RTS-y, wywodzące się z legendarnej Dune 2, mają już bogatą historię. Czym są, jakie mają wspólne cechy, czym różnią się między sobą?

Wielkie dzieło stworzenia

Ile to razy, gdy dokonano jakiegoś odkrycia, zewsząd rozlegały się głosy: „Mój Boże, dlaczego ja na to nie wpadłem? Przecież to takie proste. Wystarczyło tylko POMYŚLEĆ."

W historii gier komputerowych są, moim zdaniem, trzy przełomowe gry (bez nich historia potoczyłaby się inaczej): Wolfenstein 3D, Cywilizacja oraz gwiazda tego artykułu – Dune 2. Powstała ona jako sequel do przygodowo-strategicznej gry Dune, której fabułę oparto na powieści amerykańskiego pisarza, Franka Herberta. Była jednak czymś zupełnie odmiennym, nową jakością na rynku. Przyznam, że początkowo przeżyłem rozczarowanie. Dopiero potem przyszła fascynacja i ukończyłem Dune 2 kilkakrotne (po każdej z trzech stron konfliktu). Oto po raz pierwszy mieliśmy do czynienia z grą strategiczną czasu rzeczywistego w dzisiejszym rozumieniu tego słowa. Dune 2 była ojcem i matką współczesnych RTS-ów (Real-Time Strategy) i z nikim nie musi dzielić sławy – była pierwszym i absolutnie oryginalnym produktem na rynku. Wkrótce potem pojawił się Warcraft, nazywany czasem Diuną w wydaniu fantasy. Ta gra nie była jednak tylko klonem słynnej poprzedniczki, jej autorzy wprowadzili bowiem nowe rozwiązania. A potem nadeszła era Command & Conquer, której kulminacją jest dzisiejszy wysyp gier o podobnej tematyce.

Definicja

Bardzo często znamy znaczenie pewnych słów i potrafimy przyporządkować im określone zjawiska, ale już ukucie prawidłowej definicji, krótkiej i jasnej, może sprawiać duże kłopoty. Tak jest i w wypadku strategii czasu rzeczywistego. Cóż mógłbym napisać, gdyby wyznaczono mi trudne zadanie stworzenia encyklopedycznej definicji RTS-ów? Może tak:

Taka definicja wyklucza z grona RTS-ów tzw. mutanty. Gdyby miała je obejmować, musiałaby być zmodyfikowana w następujący sposób:

Strategią czasu rzeczywistego nazywamy komputerową grę strategiczną, w której gracz musi podejmować decyzje militarne w reakcji na wydarzenia rozgrywające się w czasie rzeczywistym.

Kanony i zasady

Wszystkie współczesne strategie czasu rzeczywistego przestrzegają pewnych zasad, ustanowionych w Dune 2.

Po pierwsze: składają się z szeregu misji, zwykle o rosnącym stopniu złożoności, co najczęściej oznacza wzrost poziomu trudności. Po drugie: gracz może stanąć na czele jednej z dwóch (najczęściej) lub więcej stron konfliktu, a jego wybór może mieć zasadniczy wpływ na przebieg rozgrywki. Po trzecie: gracz zajmuje się nie tylko stroną militarną wojny, ale dba również o kwestie gospodarcze, np. wydobycie surowców. Po czwarte: gracz może rozwijać nowe techniki, otwierające dostęp do bardziej zaawansowanych jednostek wojskowych lub pozwalające na usprawnianie starych.

Świat gry

Autorzy strategii czasu rzeczywistego przedstawiają zwykle pesymistyczne wizje rozwoju świata i cywilizacji. Akcja rozgrywa się w świecie szarpanym konfliktami (w końcu ma to być gra wojenna...), czę-

st Twoim wrogiem

GAMBLER

sto balansującym na krawędzi katastrofy lub przez katastrofę zniszczonym (np. Total Annihilation, KKND). Wojna toczy się o posiadanie źródeł uniwersalnych surowców energetycznych (np. C&C) lub nawet o przetrwanie rasy ludzkiej (Warcraft 1 i 2, Dark Colony, Conquest Earth). Bardzo często autorzy gry przedstawiając strony konfliktu, definiują z góry, kto jest dobry, a kto zły. Kto jest uosobieniem porządku, a kto siewcą chaosu.

W Dune 2 gracz może stanąć na czele szlachetnego rodu Atrydów lub zdecydowanie mniej sympatycznych Ordozów i Harkonnenów. W C&C walczymy po stronie terrorystów z NOD-u bądź po stronie starającego się utrzymać porządek GDI. W Red Alert możemy dowodzić siłami stalinowskiej armii lub walczyć o wolny świat na czele alianckich oddziałów. W KKND nasze talenty możemy oddać na usługi zmienionym przez radiację Mutantom lub Ocalonym, którzy opuścili schrony przeciwatomowe. Czasem konflikt jest jeszcze mocniej zarysowany. W serii Warcraft bronimy własnej rasy przed zagładą grożącą ze strony orków. Podobnie rzecz się ma w Dark Colony i Conquest Earth, w których armie, odpowiednio, Taarów i Jowiszan chcą sprawić ludzkości krwawe lanie. Natomiast w Dungeon Keeperze przed graczem stoi otworem jedyna droga – krucjata hord Zła przeciw mieszkańcom szczęśliwych miast i osad.

Powody wojny

Oczywiście, do prowadzenia wojny nie są potrzebne specjalne powody. Wystarczą „dobre" chęci. W strategiach czasu rzeczywistego najczęściej chodzi o opanowanie źródeł surowców energetycznych.

Uniwersalna Petra-7 wydobywana na Marsie jest przyczyną konfliktu między Taarami a Ziemianami w Dark Colony. O tiberium toczą walkę NOD i GDI w Command & Conquer. Przyprawa (pozwalająca m.in. na prowadzenie gwiezdnych podróży) jest przyczyną konfliktu w Dune 2. Walka o metal (Total Annihilation), o źródła czystej wody (Dark Reign) czy ropę naftową (KKND) to kolejne powody prowadzenia wojen. Zwykle autorzy starają się przedstawić w miarę pełny



Baza NOD-u (C&C)

obraz konfliktu. Często walka o surowce jest już nie powodem tego konfliktu, ale jego skutkiem – strona o słabszej gospodarce zginie.

Baza i jej rozbudowa

Baza to podstawa prowadzenia wojny. To w niej znajdują się rafinerie i elektrownie, fabryki i ośrodki myśli technicznej. W kolejnych misjach gracz może wznosić nowe budowle pozwalające na wprowadzanie coraz bardziej zaawansowanych jednostek i technik. W większości przypadków zniszczenie bazy gracza prędzej czy później doprowadzi do jego klęski. Kwestię budowy bazy w różnych RTS-ach potraktowano rozmaicie.

1. Baza musi tworzyć całość – np. w C&C, KKND, Dune 2 zabudowania muszą stać blisko siebie. W Total Annihilation, Dark Reign, Warcraft 2 czy Age of Empires możemy rozmieszczać budynki dużo bardziej dowolnie.
2. Budowle powstają:
   a. automatycznie – budowlę, po zakupieniu, stawia się na wyznaczonym obszarze (KKND, C&C);
   b. są budowane przez wyspecjalizowane jednostki – do wzniesienia budynku musimy zatrudnić odpowiedni oddział (Total Annihilation, Warcraft, Earth 2140, Dark Reign).

W większości RTS-ów baza może zajmować dowolną powierzchnię. Jedynie w kilku z nich (np. Dark Colony, Blood & Magic) baza, niezależnie od jej rozwoju, zajmuje przez cały czas ten sam obszar na mapie.



Obrona górskiego przesmyku (C&C)

Surowce

Napoleon powiedział, że do prowadzenia wojny potrzebne są trzy rzeczy: pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze. Czasy się zmieniają. Do prowadzenia wojny potrzebne są przede wszystkim surowce i technika. Cóż z tego, że Trzecia Rzesza miała pieniądze, skoro jej przywódcy nie mieli od kogo kupić ropy. Co z tego, że pieniądze ma Iran, skoro nie dysponuje techniką umożliwiającą przenoszenie głowic jądrowych. Co z tego, że Irak miał czwartą armię na świecie, skoro Amerykanie zniszczyli ją, praktycznie bez strat własnych, dzięki nowoczesnej technice.

W większości strategii czasu rzeczywistego, aby móc prowadzić wojnę wystarczy wydobywać jeden surowiec. Do wyjątków należy Warcraft 2, gdzie do stworzenia infrastruktury gospodarczej i wyprodukowania jednostek wojskowych potrzebne są aż trzy składniki: złoto, drewno i ropa. Z opcji „wydobywczych" rezygnują w całości: 7th Legion, Warhammer: Shadow of the Horned Rat, w którym pieniądze na rozwój otrzymujemy za pomyślne przeprowadzenie akcji, oraz Myth, Counteraction, Offensive czy Conquest Earth.

Surowce zdobywa się zwykle według następującego schematu:

1. Znalezienie miejsca wydobycia (kopalnia, złoże metalu, pole przyprawy).
2. Budowa przetwórni surowca (rafineria).

Zanim nastąpił Wielki Wybuch

Kim byli antenaci współczesnych RTS-ów? Źródła na ten temat milczą. Być może było to Netherearth na ZX Spectrum, może inny tytuł, który zaginął w pomroce dziejów.

Faktem jest, że wczesne RTS-y cieszyły się dużą popularnością. Zaczęło się od legendarnej Ancient Art of War (z trochę parszywą obsługą) pracującej jeszcze w CGA. Po niej rozpoczęła się era soczyście kolorowych gier na EGA – Supremacy i Mega-lo-Mania, a także Populous i PowerMonger, dające początek podgatunkowi God Games.

Ponieważ nie istniały jeszcze utarte schematy, gry były dość różnorodne, każda zajmowała się gospodarką oraz nauką i aspirowała do miana strategii globalnej. Zwłaszcza dwie pierwsze gry nie były podzielone na klasyczne bitwy, ale co najmniej na serie bitew. Populous i PowerMonger bardziej przypominały to, w co gramy dzisiaj, ale misji było w nich znacznie więcej. Za to gracz nie mógł wybrać strony, którą miał kierować.

Starsze gry nie miały jednak decydującego wpływu na dzisiejszy kształt RTS-ów. Zasługa programistów z Westwood Studios nie polegała na odkryciu Ameryki, ale na złożeniu znanych elementów i nadaniu im atrakcyjnego kształtu. Od nich zaczęła się era współczesnych RTS-ów.

Sir Haszak



Dune 2 była ojcem i matką współczesnych RTS-ów i z nikim nie musi dzielić sławy – była pierwszym i absolutnie oryginalnym produktem na rynku.



Ogniowe czołgi gotowe! (C&C)

3. Budowa środków przenoszenia surowca (tankowce, żniwiarki).
4. Militarne zabezpieczenie miejsc wydobycia oraz szlaków transportowych.



Narada ze Stalinem (C&C:RA)

Jednak schemat ten nie zawsze funkcjonuje. Czasami surowiec dostarczany jest automatycznie od chwili zbudowania punktu wydobycia. W Total Annihilation wystarczy postawić ekstraktor metalu i nie trzeba już się kłopotać o jego dostarczenie do bazy. W Blood & Magic wystarczy w jakimkolwiek punkcie mapy ustawić golema, aby rozpoczął wytwarzanie many. W Dark Colony po dokonaniu odwiertu buduje się szyb kopalniany i mamy stały dopływ Petry-7.



Walka wre (Close Combat)

W wydobywaniu surowców przeszkadzają zwykle wrogowie, atakując ich źródła. W Dune 2 wprowadzono rewelacyjny (i aż dziwne, że później już nie wykorzystywany) pomysł na dodatkowe utrudnienie graczowi pozyskiwania surowców. Oprócz wojsk przeciwnika, na polach przyprawy grasują ogromne czerwie, połykające pojazdy w całości.

Jednak surowce to jeszcze nie wszystko. W wielu grach trzeba dostarczać do bazy energię, bez której nie będą działać np. wieże rakietowe, Obeliski Światła czy radary (C&C). Bez dostaw energii można też mieć kłopoty z produkcją jednostek.

Rozwój techniki

Grę zaczynamy zazwyczaj, dysponując tylko częścią możliwości technicznych.



W ogniu bitwy (C&C:RA)

Będą one rosnąć w miarę kończenia kolejnych misji. Wyjątkiem są tu tzw. expansion packs (WC2: Beyond the Dark Portal czy C&C: Counterstrike, Aftermath, Covert Operations), scenariusze dla wielu graczy, scenariusze typu „skirmish" oraz tworzone za pomocą edytora, gdzie często można skorzystać z pełnego wyboru jednostek.



Wojna na Marsie (Dark Colony)

W pierwszych misjach gracz zwykle poznaje zasady i świat gry. Stopniowo, w miarę postępów w grze, rozszerza się wachlarz nowych budowli i jednostek. Trudno sobie wyobrazić sukces w jakiejkolwiek grze RTS bez wykorzystania postępów techniki. W Dune 2 i C&C na początku mamy tylko piechotę i lekkie wozy bojowe, to samo w KKND czy Warcrafcie (tylko piechota). Wyjątkiem jest Total Annihilation, w którym dość wcześnie dysponujemy sporą liczbą jednostek o zróżnicowanych możliwościach, dużej sile ognia i dalekim zasięgu.

Rozwój techniki pozwala na produkcję coraz lepszych jednostek wojskowych i instalacji obronnych. Devastatory w Dune 2, Mamuty w C&C, S.A.R.G.E. w Dark Colony, smoki w Warcraft 2, rakietowe kraby w KKND staną się podstawą ataku i obrony. Wspierać je będą wieże strażnicze: Punishery w Total Annihilation, Obeliski Światła w C&C, Neutronowe Anihilatory w Dark Reign czy Cewki Tesli w Red Alert.



Serce Lochu (Dungeon Keeper)

Dzięki postępowi techniki możemy też ulepszać istniejące oddziały, wznosić budynki nowej generacji (mocniejsze elektrownie w C&C, makiety budynków w



Zagospodarowane Lochy (Dungeon Keeper)

Dark Reign czy Red Alert) i poznawać nowe style walki (morfowanie oddziałów w Dark Reign, teleportacja w Dark Reign i Red Alert, mnóstwo czarów w Warcraft i Blood & Magic).

Szkolenie

Podległe nam jednostki zachowują na ogół stałe parametry takie, jak: odporność, siła ognia czy zasięg rażenia. Jednak w kilku grach można „szkolić" swoje wojska, dzięki czemu stają się odporniejsze i skuteczniejsze.

W Warcraft i Warcraft 2 musimy w tym celu zbudować odpowiednie budynki, a następnie opłacić zastosowanie nowych technik, to samo w Dark Colony. W KKND wartość bojowa naszych jednostek rośnie w miarę likwidowania wojsk przeciwnika; z czasem zyskują one nawet możliwość powolnego „zdrowienia". W Dungeon Keeperze nie dość, że musimy zbudować salę treningową, to jeszcze nasze stwory muszą spędzać w niej sporo



Pracujemy dla tego pana (KKND)

Akcja RTS-ów rozgrywa się w świecie szarpanym konfliktami, często balansującym na krawędzi katastrofy lub przez katastrofę zniszczonym...

czasu na treningach. Podobnie w War wind 2.

Naprawa i leczenie

Zarówno jednostki, jak i budynki gracza charakteryzowane są za pomocą tzw.



Zakopujemy fosę (LotR2)

Hit Points (HP). Zwykle stopień uszkodzenia jednostki symbolizowany jest długością paska zmieniającego kolor od zielonego do czerwonego. Po opracowaniu stosownych technik można swe wojska leczyć bądź reperować. Odbywa się to w sposób mniej lub bardziej skomplikowany. W Dune 2, C&C czy KKND jednostki są reperowane w specjalnych hangarach.

W Dark Colony wystarczy kupić statek medyczny, który automatycznie leczy i reperuje stojące obok jednostki. W Total Annihilation napraw dokonuje dowódca na polu bitwy. W Warcraft 2 i Blood & Magic zdolność leczenia mają paladyni. Podobnie jest w Aftermath, nowym dodatku do C&C: Red Alert – mechanicy dokonują napraw pośród bitewnego zamieszania. W bardzo ciekawy sposób rozwiązano ten problem w Dune 2 – uszkodzone wozy bojowe były automatycznie odstawiane do warsztatu przez powietrzne transportowce.



Atak na bazę (KKND)

Oczywiście, można naprawiać również uszkodzone budynki. W KKND i serii Warcraft mozolą się nad tym odpowiednie oddziały (mechanicy i chłopi). W C&C czy Dark Reign wystarczy jedno kliknięcie, aby naprawa dokonywała się automatycznie – koszty potrącane są z naszego konta.

Pole bitwy

Zwykle, aby zakończyć misję, trzeba spenetrować całe pole bitwy. Choćby po to, żeby odkryć ukryte jednostki wroga, nowe kopalnie czy wrogą bazę. Wielkość mapy jest tu sprawą zasadniczej wagi. Na rozległym polu walki konflikt zwykle następuje po dłuższym czasie, co pozwala przygotować obronę. Na małym polu bitwy można prowadzić nieprzerwaną walkę z ciągle atakującymi siłami wroga. Często jest tak, że pole bitwy rośnie w miarę kończenia przez gracza kolejnych misji i może osiągnąć naprawdę ogromne rozmiary (C&C: Red Alert).

Walki toczymy w charakterystycznych dla danej misji warunkach geograficznych. Pola pokryte śniegiem, pustynie, archipelagi, łąki, lasy, górskie pasma – wszystko w celu poprawy wyglądu gry oraz zwiększenia atrakcyjności rozgrywki. Górskie pasma gracz będzie musiał ominąć, lasy wyciąć lub znaleźć drogę wokół nich, jednostki przewieźć przez morza czy rzeki albo odnaleźć mosty. Każdy miłośnik strategii czasu rzeczywistego wie, jak ogromne znaczenie, zwłaszcza w pierwszej fazie walki, ma wykorzystanie warunków geograficznych. Linia obrony ustawiona w leśnej przecince, na moście czy w górskim przesmyku może powstrzymać przeważające siły wroga i sprawić im „krwawą łaźnię". Ostatnio warunki geograficzne są też wykorzystywane w trochę inny sposób. W Total Annihilation góry są nie tyle przeszkodą dla wojsk, co raczej bazą do wyprowadzenia skuteczniejszego ataku (z góry więcej widać). W Dark Reign szybkość wojsk zależy od terenu, w jakim się poruszają – potrafią przejeżdżać przez lasy czy nad powierzchnią rzek.



Na morzu też jesteśmy (WC2)

Prawie zawsze mapa pola walki jest początkowo ukryta przed graczem. Nie zna on ukształtowania terenu, nie wie, gdzie znajdują się źródła surowców, nie zna lokalizacji wrogich wojsk i ich bazy. W miarę penetrowania terenu przez zwiadowców, mapa stopniowo się odkrywa. Jeśli włączona jest opcja Fog of War, obecna w wielu RTS-ach, raz spenetrowany teren jest, co prawda, widoczny na mapie, ale obecność jednostek wroga może być wykryta tylko dzięki ciągłej aktywności zwiadowców. Ciekawe rozwiązanie zastosowano w Dark Colony – zmieniają się pory dnia, a wraz z nimi pole widzenia jednostek.



Baza orków (WC2)

Misje specjalne

Podstawowy schemat misji w strategiach czasu rzeczywistego wygląda następująco: zbuduj bazę, przygotuj linię obrony, odeprzyj ataki wroga, umacniaj obronę i szykuj siły ofensywne w bazie, zaatakuj. Autorzy RTS-ów coraz częściej jednak odchodzą od tego schematu. Już w Warcrafcie wprowadzono misje, w których gracz dowodził jedynie kilkunastoma jednostkami, nie miał możliwości stworzenia nowych, a walczyć musiał z przeważającymi siłami wroga.

W C&C pojawiła się istna maszyna do zabijania – komandos, który sam radził sobie z przytłaczającymi siłami wroga, uciekał przed pojazdami pancernymi, z którymi nie umiał walczyć, i w dodatku wysadzał w powietrze wrogie budowle.

Przed graczem zaczęto stawiać nowe zadania, które nie polegały jedynie na zniszczeniu bazy przeciwnika. Oto przykłady: zatrzymanie transportów w KKND czy C&C; zdobycie z małym oddziałem wrogiej bazy i zbudowanie tam swojej, aby rozprawić się z głównymi siłami rywala; wykończenie konkretnej osoby; obrona za wszelką cenę jednej z postaci, wykonanie zadania przy określonych stratach własnych... Bardziej skomplikowane misje zaczynają przypominać gry przygodowe.

Jednostki

W niektórych grach autorzy postawili na jakość (Dark Colony), w innych na liczbę



Gotowi do boju (Warhammer: SotHR)

Podstawowy schemat misji w RTS-ach: zbuduj bazę, przygotuj linię obrony, odpieraj ataki wroga, umacniaj obronę i szykuj siły ofensywne w bazie, atakuj.



Dzieci Chaosu (Warhammer: SotHR)

jednostek (Total Annihilation). Istnieje jednak pewna granica, po przekroczeniu której zabawa w mnożenie rodzajów wojsk przestaje być przyjemnością, a staje się utrudnieniem.

Gracz musi mieć dostęp do armii różniących się zarówno wyglądem, jak i parametrami. Korzyści z takiego podejścia najlepiej widać w grach Westwoodu: GDI z potężnymi mamutami i dalekosiężnymi wyrzutniami rakiet przeciw NOD-owi z niewidzialnymi czołgami i artylerią dalekiego zasięgu, Destructory Harkonnenów przeciw czołgom dźwiękowym Atrydów...

W innych grach bywało już różnie. W Warcrafcie podstawową różnicą między łucznikami ludzi i oszczepnikami orków był zasięg pocisków, w Warcrafcie 2 szanse się wyrównały, ale gracz dowodzący orkami dysponował zupełnie innym zestawem czarów niż dowodzący ludźmi. Interesujące rozwiązanie zastosowano w Blood & Magic, w której wiele jednostek miało unikalne cechy (np. valkiria – nieśmiertelność, ghoul – wysysanie życia, wraith – odporność na ciosy). Podobnie jest w Dungeon Keeperze, na dodatek potwory mogą pokłócić się i wymordować.

W strategiach czasu rzeczywistego możemy korzystać nie tylko z fantastycznych maszyn bojowych, lecz również z wielu nie istniejących stworzeń – żuki plujące chmurami kwasu i kraby wyrzucające spod pancerzy snopy rakiet w KKND; kamienne golemy, gargulce i szkielety w Blood & Magic. Z czarnym rycerzem śmierci, dysponującym paletą wyjątkowo paskudnych czarów, możemy zmierzyć się w Warcraft 2. W Dungeon Keeperze posyłamy do boju pająki, muchy, żuki, demony czy uwielbiającą tortury Czarną Damę.



Atak magów (Blood & Magic)

Inteligencja i trudność

Inteligencja komputerowego przeciwnika w strategiach czasu rzeczywistego wywoływała liczne docinki i uśmiechy politowania miłośników „prawdziwych" (czyt. turowych) strategii. Zarzucano RTS-om wiele – szczerze mówiąc, były to na ogół zarzuty uzasadnione. W Dune 2 i Warcrafcie komputer posyłał pod naszą bazę samotne wyrzutnie rakiet czy katapulty, które ginęły, zanim zdążyły krzyknąć Awruk! (okrzyk bitewny rodu). W C&C przeciwnik nie potrafił zburzyć murów i stał pod nimi jak skamieniały osioł, zaś we wszystkich prawie RTS-ach posyłał swe wojska ustalonymi i możliwymi do przewidzenia trasami.



Idol młodzieży (Z)

Jeżeli nawet komputer nauczył się nie atakować silnie bronionej bazy i czekał ze swą armią w pewnym od niej oddaleniu



Cztery rasy walczą o władzę (War Wind 2)

(Dark Colony), to i tak można go było sprowokować do ataku i wciągnąć w pułapkę. Bardzo często, zamiast próbować poprawić inteligencję komputerowego wroga, twórcy RTS-ów starali się dać mu bonus w postaci ogromnej przewagi sprzętowej czy technicznej, lepszego położenia bazy (np. bliżej źródeł surowców), czy nawet stosując bezczelną metodę podsyłania komputerowi w ciągu gry pojawiających się znikąd posiłków (KKND).

Czy stworzenie RTS-a, w którym komputerowy przeciwnik będzie walczył na poziomie trochę wyższym od Andrzeja Gołoty jest możliwe? Odpowiedź na to pytanie poznamy prawdopodobnie w tym roku. Istnieje, co prawda, niebezpieczeństwo, że w związku z ekspansją Internetu twórcy gier zarzucą prace nad Sztuczną Inteligencją (gracze i tak walczą z drugim człowiekiem). Mam jednak nadzieję, że do pokazu tak zastraszającego braku profesjonalizmu nigdy nie dojdzie.

Gry – mutanty

Strategie czasu rzeczywistego możemy podzielić na czystej rasy i mutanty, czyli np. gry, w których niemożliwe jest zbudowanie bazy, odkrywanie nowych technik, nie istnieją opcje gospodarcze. Należą do nich np. Offensive czy Counteraction, których akcja toczy się w czasie II wojny światowej. Ostatnio pojawiła się gra Conquest Earth, która jest dziwaczną hybrydą strategii typu UFO z RTS-em. Wcześniej głośno było o grze Z, spore zainteresowanie zyskał też Dungeon Keeper, którego również nie można nazwać typowym RTS-em.

W niektórych turowych strategiach pojawiła się opcja rozgrywania bitew w



Figle na śniegu (Z)

czasie rzeczywistym. Przykładem mogą być dwie części Lords of the Realm. Do tej gry zresztą stworzono dodatek, w którym gracz zajmuje się już tylko staczaniem bitew, rezygnując z opcji gospodarczych i rozgrywki turowej.

Z całą pewnością najsłynniejszym obecnie „mutantem" jest gra Myth, której autorzy skoncentrowali się na sprawach czysto wojskowych. Nietypową strategią czasu rzeczywistego jest też Blood & Magic, w której możliwość tworzenia silniejszych wojsk uzyskujemy w zamian za zdobycie odpowiedniej liczby punktów doświadczenia. W serii War Wind wprowadzono ciekawą opcję przekazywania z misji na misję kilku najlepszych oddziałów; jednocześnie bardzo dużą odpowiedzialnością obarczono dowódcę, który jest np. jedyną osobą mogącą werbować do armii neutralnych mieszkańców. W Warhammer: Shadow of the Horned Rat we wszystkich misjach dysponujemy tą samą armią – trzeba więc dbać, aby zwycięstwa nie były okupione dużymi stratami, bo możliwości znalezienia najemników są ograniczone.

Z kolei w świetnej grze Close Combat (właśnie ukazała się 2. część) skoncentrowano się na psychologii walki ogląda-

Strategie czasu rzeczywistego możemy podzielić na czystej rasy i mutanty...



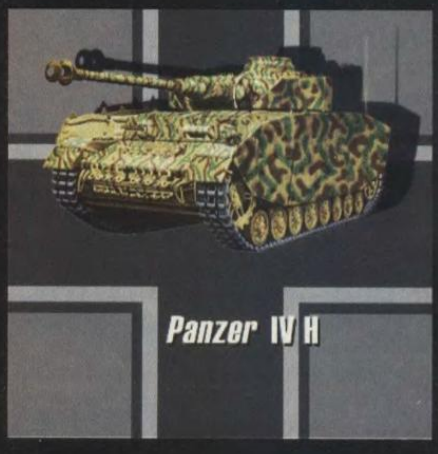
nej w skali mikro. Prowadząc drużyny należące do amerykańskiej 29 DP lub niemieckiej 352 DP, musimy pamiętać, że nasi żołnierze zachowują się na polu bitwy jak normalni ludzie – nie pobiegną do ataku na gniazdo karabinów maszynowych, gdy trafią pod ciężki ostrzał wpadną w panikę, a po przebiegnięciu 500 m nie będą w stanie skutecznie ostrzelać wskazanych pozycji wroga. Nad realizmem zachowań żołnierzy w grze czuwał dr Silver z Temple University, który udostępnił wyniki swych badań nad psychologią pola walki. Dzięki temu Close Combat zyskała dodatkowy smaczek i status gry wyjątkowej.

Osobiste spojrzenie

Moją pierwszą strategią czasu rzeczywistego była, oczywiście, Dune 2. Wspaniała, nowatorska i ekscytująca. Potem przyszedł czas Warcrafta i walk orków z ludźmi. W obu tych grach niebagatelną rolę odgrywał klimat, zwłaszcza jeżeli przedtem czytało się „Diunę" czy powieści fantasy. W Dune 2 zdecydowanie preferowałem prowadzenie wojsk Harkonnenów, ale dowodzenie słabszymi Atrydami czy Ordozami również sprawiało mi wiele satysfakcji.

Następnym odkryciem była gra C&C – wciągnęła mnie na wiele dni i nocy. A dodatkowe misje, czyli Covert Operations, to był już prawdziwy balet (balet z mamutami). Wszyscy zdajemy sobie sprawę ze słabości Sztucznej Inteligencji w C&C, ale gra i tak jest porywająca. Zdecydowanie wolę dowodzić siłami GDI, głównie z uwagi na rewelacyjne mamuty i wieże rakietowe.

Warcraft 2 był dla mnie rozczarowaniem. Po świetnej pierwszej części spodziewałem się czegoś dużo lepszego. Ale pod względem oprawy graficznej z pewnością pozostawił C&C w tyle. Red Alert przyjąłem dość nieufnie, ale w końcu gra okazała się naprawdę dobra, choć przyznam, że nie zainteresowała mnie tak jak Command & Conquer. Potem pojawiła się Blood & Magic – dziwny i ciekawy RTS, którego akcja toczy się w świecie fantasy, oraz KKND, również interesująca gra, jednak obarczona mnóstwem bardzo utrudniających zabawę błędów. W tym czasie miałem też okazję poznać Offensive i Z, ale obie gry zbyt odbiegały od standardu ustanowionego przez Dune 2, aby mogły mnie przyciągnąć na dłużej.



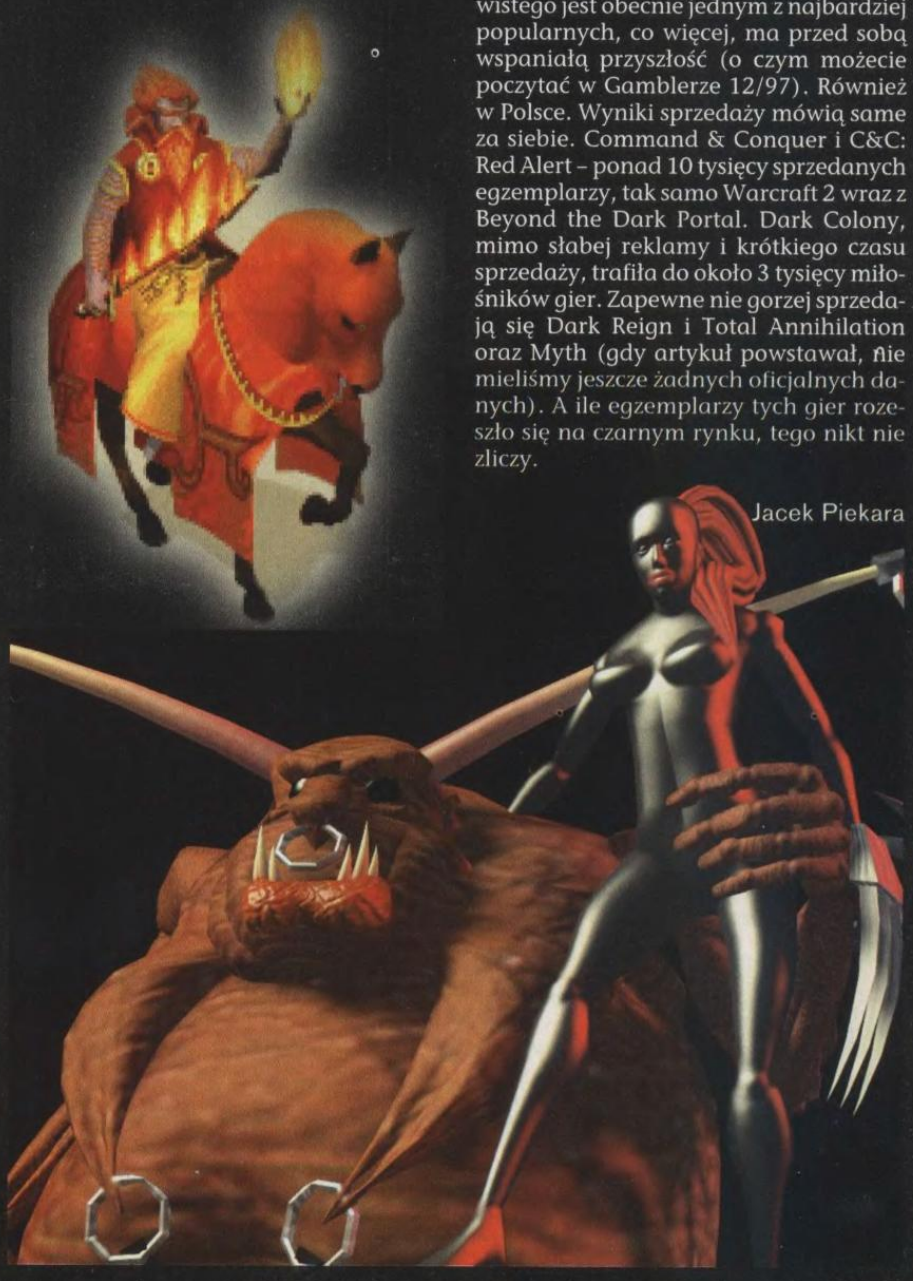
Pod koniec 1997 r. myślałem, że nowa oferta wydawców pozwoli na naprawdę dobrą zabawę. Jednak poza Dark Colony – jednym z najlepszych RTS-ów w historii – nie powstała ostatnio gra, która mogłaby mnie zafascynować. Dungeon Keeper, Total Annihilation i Dark Reign, mimo wielu zalet, okazały się programami przereklamowanymi, Earth 2140 i Conquest Earth – nieudanymi, a Counteraction (nie mylić z Counterstrike) i 7th Legion – zupełnymi pomyłkami. Do tego doszedł expansion pack dla Lords of the Realm 2, zatytułowany Siege Pack, w którym inteligencja komputerowego wroga i liczba dostępnych opcji pozostawiają, łagodnie mówiąc, dużo do życzenia.

Wyniki

Gatunek gier strategicznych czasu rzeczywistego jest obecnie jednym z najbardziej popularnych, co więcej, ma przed sobą wspaniałą przyszłość (o czym możecie poczytać w Gamblerze 12/97). Również w Polsce. Wyniki sprzedaży mówią same za siebie. Command & Conquer i C&C: Red Alert – ponad 10 tysięcy sprzedanych egzemplarzy, tak samo Warcraft 2 wraz z Beyond the Dark Portal. Dark Colony, mimo słabej reklamy i krótkiego czasu sprzedaży, trafiła do około 3 tysięcy miłośników gier. Zapewne nie gorzej sprzedają się Dark Reign i Total Annihilation oraz Myth (gdy artykuł powstawał, nie mieliśmy jeszcze żadnych oficjalnych danych). A ile egzemplarzy tych gier rozeszło się na czarnym rynku, tego nikt nie zliczy.

Jacek Piekara





Widziane z Zacisza

Rachunek świąteczny

Nadeszły święta, można by więc podsumować rok albo ubierać choinkę, a tu tyle się dzieje, że nie wiadomo, o czym pisać. Nawet po kolei się nie da, bo nie wiadomo, co było najpierw, a co potem.

Chyba najbardziej najpierw były moje zapowiedzi, że na rynku prasy komputerowej jeszcze się nie skończyło gotować, jeszcze będzie drgało. No i proszę – kilka tygodni temu zmienił się redaktor naczelny pisma E. Gwoli ścisłości, nie jest to dokładnie ten ruch, jakiego oczekiwałem, na proroka się nie nadaję, co najwyżej na Pytię. Nie ma jeszcze nowego numeru pod redakcją nowego naczelnego (obiecał, że wyśle pocztą, ale mam bardzo małą skrzynkę pocztową i nie wiem, co z tym fantem zrobić – E się nie zmieści), więc nie wiadomo, co z tej zmiany wyniknie dla pisma. Zresztą ten nowy naczelny, jak to w zwyczaju na naszym rynku, nie taki znowu nowy, zna go z pisma, mowy i uczynku mnóstwo ludzi, kiedyś był moją prawą ręką, a nawet próbował pisać gry na Amigę. Jak na razie wiadomo, co wyniknęło dla dotychczasowego naczelnego – znalazł się po tej samej stronie, co ja. User, zapisujesz się do klubu?

Potem było o ojczyźnie–polszczyźnie i dworowałem sobie z pisma D. Chyba im się spodobało, jak o nich napisałem, bo w ostatnim numerze przeszli samych siebie. Nie wiem, co prawda, co napisali, ale tylko dlatego, że nie chcieli mi dać przeczytać. Nie tylko zresztą mnie – cała Polska się zastanawia, co jest na tych sześciu stronach poświęconych Blade Runnerowi. Dla tych, co D nie czytują, krótkie wyjaśnienie – na sześciu stronach małymi, białymi literkami wydrukowano tekst na tle przypominającym marynarkę w pepitkę. Nie widać nic. Panie reDaktorze naczelny – tym razem postanowiłem wrócić do swojego starego zwyczaju i ufundować zza klawiatury nagrodę. Są nią moje stare okulary, dzięki którym będzie Panu łatwiej. Wprawdzie nie tak dużo łatwiej, bo są przeciwsłoneczne i porysowane, ale zawsze trochę pomogą. A na pewno nie zaszkodzą. Po nagrodę proszę się zgłosić osobiście.

A ostatnio wziąłem się za finanse i główkowałem, ile trzeba mieć, żeby coś wydać. Robiłem to a priori, czyli opierając się głównie na przewidywaniach, a nie na fakturach. Teraz mogę już podać dane a posteriori – czyli oficjalnie przyznać się, ile mnie to wszystko kosztowało. Uwaga: jedna sztuka gry w pudełku, w folii i z instrukcją zmieściła mi się w 7,60 zł. Netto.

Najciekawsze, że z tej liczby wynika, iż ktoś usiłuje na rynku zamieszać, sprzedając programy poniżej kosztów produkcji. Popatrzmy – 40 złotych to cena brutto. Po odjęciu VAT-u zostaje 32,78. Dystrybutorzy i sprzedawcy wezmą dla siebie 30%. Zostaje niecałe 23 złote. Nakład wytłoczono znacznie większy, więc i cena egzemplarza będzie mniejsza, w dodatku gra jest sprzedawana bez pudełek. Załóżmy, że koszty te mieszczą się w 5 złotych (nawet jeśli pomylimy się o złotówkę, nie wpłynie to na wypływające z obliczeń wnioski). Zostaje 18 zł z każdej sztuki. Niech się stanie cud i sprzeda się 10 tysięcy sztuk. Wychodzi 180 tys. zł. Według listy płac, grę pisało kilka osób – skoro są to fachowcy, musieli dostać po tysiąc kilkaset złotych miesięcznie. Powiedzmy, 1300 na rękę, choć to śmieszna kwota. Po dodaniu podatku i ZUS-u z 1300 złotych robi się trochę ponad 2400 zł.

Jeżeli gra powstawała rok (a pewnie mniej więcej tyle powstawała), każdy z pracujących przy niej ludzi kosztował firmę 29 tys. złotych. Czyli te 180 tys. wystarcza na zatrudnienie sześciu osób, które grę napiszą. Grę trzeba zareklamować. Trzy pisma po dwie kolumny przez trzy miesięce to spokojnie kolejne 30 tys. zł. Trzeba zatrudnić człowieka, który będzie się zajmować akcją reklamową i handlem. Kolejny etat, a to też pod warunkiem, że komuś w pojedynkę uda się obie te sprawy zrobić. Jak na razie, dołożyliśmy poważnie do interesu, nie wynajmując jeszcze żadnych pomieszczeń, ani nie kupując komputerów, na których zespół miałby pracować.

Nie wierzę w charytatywną działalność naszych zachodnich sąsiadów, będących wydawcami takiej gry. Wierzę w rachunek ekonomiczny, a dodatkowo wiem, że jeśli wkłada się w coś pieniądze, to po to, żeby później wyjąć więcej. Z wydania gry wyjąć się więcej nie da, więc i cel musi być inny. Jaki – nie wiem. Ale podejrzewam, że wiele osób nie będzie specjalnie zadowolonych, gdy go pozna.

Nacz. w st. spocz.

AMI-COMM

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR : IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

e-mail:amicomm@amicomm.com.pl http://www.amicomm.com.pl

PC - CD

D	154.90
688i HUNTER KILLER	150.00
7th LEGION	160.00
A.D.COP	96.00
A.M.O.K.	145.00
ADIDAS POWER SOCCER	155.00
ALBION	138.00
ANIMAL	145.00
ASSASIN 2015	78.00
B.I.G.	99.50
BATMAN FOREVER	139.00
BLADE RUNNER	174.00
BLAM! MACHINEHEAD	145.00
BLOOD	145.00
BROKEN SWORD II	164.00
CAVE WARS	119.00
CHRONICLES OF THE SWORD	129.00
CLASH	139.00
CONQUEROR A.D.1086	134.20
CONSTRUCTOR	156.00
DARK COLONY	145.00
DARK REIGN	159.00
DEADLOCK	146.00
DECATHLON 3DO	94.50
DREAMS TO REALITY	160.00
FIFA 98	160.00
G. POLICE	156.00
GALAPAGOS	160.00
GNOME	145.00
GUTS'N'GARTERS	145.00
HEXEN II	159.00
ISIS	135.00
JET FIGHTER III	160.00
KILLING TIME	135.00
KRĄŻY IVAN	138.00
KRÓLOWA ŚNIEGU	109.00
LANDS OF LORE II	179.00
LEW LEON - EDYCJA II	49.00
LULU I JEJ KSIĄŻECZKA	99.00
MANX TT - SEGA	156.00
MEGAPAK 8	229.00
NBA LIVE 98	160.00
NECRODOME	158.00
NHL 98	155.00
NUCLEAR STRIKE	160.00

PC-CD

ORION BURGER	145.00
PANCER GENERAL II	139.00
POSTAL	134.00
Q.A.D.	97.00
QUAKE II	159.00
REDNECK RAMPAGE	145.00
RESIDENT EVIL	179.00
SCREAMER RALLY	155.00
SHADOW WARRIOR	155.00
SKAUT KWATERASTER CD	59.00
TOMB RAIDER II	155.00
TUNNEL B1	145.00
TUROK	199.00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	119.00
X-COM III APOCALIPSE	160.00

PC - CD EDUKACJA/UŻYTKI

33 LEKTURY	33.00
ABC CHEMII	49.00
ALBUM OF POLAND	136.60
CHATKA MAŁOLATKA (ANG)	129.00
DYKTANDO	97.00
EDUKACJA TIM	62.00
EDUKACYJNA KOLEKCJA	35.00
ELEPHANT	92.00
ENCYKLOPEDIA PWN 98	240.00
GEOGRAFIA	41.50
HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ I KAMPANIA WRZEŚNIOWA	89.00
II WOJNA ŚWIATOWA - NIEMIECKIE ZWYCIĘSTWA	89.00
J. ANGIELSKI TIM	41.50
J. NIEMIECKI TIM	41.50
LET'S DRAW	93.00
MATEMATYKA 7-8	41.50
MATMANIA	41.50
MEDIA FACTOR: CARS, SPACE MAMMALS, PLANES	99.00
MOJE PIERWSZE 1-2-3	109.00
NAJPIĘKNIEJSZE MIASTA ŚWIATA	69.00
NEW BEAT 2000	130.00
OJCIEC ŚWIĘTY	96.00
ORTOMANIA	41.50
PRZEWODNIK PO WARSZAWIE	75.00

PC - DYSKIETKI

7 DNI 7 NOCY	40.00
BETTLE ISLE	28.00
FRANKO	39.00
FIRST SAMURAI	30.00
GANDALF	39.00
HANIBALL	39.00
HAROLD'S MISSION	39.00
ISHAR 3	45.00
KAJKO I KOKOSZ	49.50
KOSMOS	29.90
LAZARUS	36.00
MANAGER PIŁKARSKI	19.90
MEGABLAST	29.90
NOC	49.90
PINBALL ILLUSIONS	59.00
SKAUT KWATERMASTER	43.90
SLATERMAN	34.90
SOLTYS	29.90
SPEEDWAY MANAGER 96	28.00
STALOWE NERWY	29.90
STARSHIP COMMAND ADV.	43.90
INTERNATIONAL SOCCER	19.90
TYRIAN	29.90
URBAN	34.00
WORMS	115.00

EDUKACJA/UŻYTKI

2 x 2 DLA WINDOWS	45.00
ETEACHER /Ang.Niem.Franc./	57.50
GEOMETRIA	16.60
HYPER SŁOWNIK POL-ANG	49.00
KURS MASZYNOPISANIA	56.00
LITERAT	51.00
LITERKI CYFERKI	35.50
LITERKI CYFERKI PO ANG.	39.50
MATEMATYKA Z KOMP.	39.00
PITAGORAS (DOS)	44.90
PITAGORAS (WIN)	47.00
POLONISTA	36.00
POP DEUTSCH	47.00
POP ENGLISH	47.00
POZIOMKOWA WRÓŻKA	49.00
QR BIURO	180.00
TEST NA PRAWO JAZDY	49.00
URANIA	45.00

AMIGA

ALFABET ŚMIERCI	39.00
ASTRAL	29.00
BEZ KOMPROMISU	34.00
BRYDŻ	25.00
BUDOKAN	18.30
DATE GIRL	28.00
DESERT WOOLF	42.00
DOMAN	35.00
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35.00
FOREST DUMP FOREVER	29.00
HELIOSFERA	31.00
INTERNATIONAL SOCCER	25.00
INTERCALARIS	39.00
ISHAR II	43.00
KAJKO I KOKOSZ	39.00
KUPIEC	29.90
LIGA POLSKA MANAGER	29.00
MIASTO ŚMIERCI	29.00
MIKI	39.00
MR. TOMATO	29.00
OLIMPIADA 1996	29.00
POLE WALKI	25.00
PULSAR	29.00
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29.00
ROAD RUSH	18.30
SKAUT KWATERMASTER	29.00
SUPER TAEKWONDO MASTER	39.00
TAJEMNICA BURSZT. KOMNATY	29.00
TYRAN	39.00
WACUS THE DETECTIVE	35.00

EDUKACJA/UŻYTKI

AMILAB	29.00
AMITEKST PRO GOLD	45.00
HIPER SŁOWNIK	22.00
FIRMA 6.1	160.00
NOVA PAINT	37.00
PISARZ 3.0	47.50
POLONISTA	35.00
SUPERMEMO	49.00
YOU & ME - J.ANGIELSKI	35.00

SPRZEDAŻ DETALICZNA
DWORZEC GŁÓWNY PKP GDAŃSK
PAWILON 333
TEL. (058) 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

TO TYLKO WYCINEK NASZEJ OFERTY WIĘC: ZADZWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM W CIĄGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ: 2 PROGRAMY - 5 % RABATU, 3 PROGRAMY - 10 % RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:
- Karty dźwiękowe, - Głośniki, - Joysticki (20 gat.)
- Dyskietki, - Boxy, - Filtry, - Taśmy do drukarek,
- Rozszerzenia pamięci, - Peryferia do AMIGI

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



tête

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
Axelerator (PC) 44
Birthright: The Gordon's Alliance (PC) 44
Constructor (PC) 44
Dragon Lore 2 (PC) 44
FIFA Manager (PC) 45
Grand Theft Auto (PC) 45
Incubation (PC) 45
Roketz! (PC) 45
KLUB 3D 46
GILDIA RPG 47
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 48
KS GAMBLER 53
ROZWIĄZANIA
Broken Sword II (PC CD-ROM) 54
Reakcje Redakcji 56
Alfabetyczny spis gier, które ukazały się na krążku Gamblera w roku 1997 49

Karnawał na przednówku

Ostatnio los coraz mniej łaskawie traktuje naszą minigazetkę - tym razem pokarał nas czterostronicową wkładką ze spisem zawartości wszystkich kompaktów Gamblera. Odbiło się to, niestety, na zawartości TeTe: nie ma Klubu Symulotników, EKG - o zgrozo! - ma tylko jedną kolumnę, a rozwiązanie do Broken Sword II wyparło drobne tipy. Na szczęście, najważniejsze zmieściły się na tej stronie. Mam nadzieję, że ich świeży zapach choć w części wynagrodzi Wam poniesione straty.

Zgredaktor

War Wind 2 (PC)

Naciśnij Enter, wstukaj jeden z poniższych kodów i ponownie naciśnij Enter (na dole powinien się pojawić napis „Cheater most foul"):

!the sun also rises - cała mapa,

!golden boy - dostajesz 5000 zasobów (resources) i 1000 butanium,

!the great pumpkin - kończysz kampanię,

!i am the bishop of battle - kończysz misję,

!on a mission from gawd - ekspresowe budowanie i gromadzenie zasobów.

Tomb Raider II (PC)

Aby przejść na następny poziom: najpierw naciśnij / (Lara powinna wyciągnąć flarę). Następnie zrób krok do przodu (przytrzymaj klawisz Walk i naciśnij strzałkę do góry), krok do tyłu (przytrzymaj klawisz Walk i naciśnij strzałkę w dół), obróć się trzy razy (w dowolnym kierunku) i skocz do przodu.

Aby otrzymać wszystkie rodzaje broni: tak jak powyżej, ale na koniec wykonaj skok do tyłu, a nie do przodu.

Worms 2 (PC)

Włącz CapsLock i wstukaj:

SUPERSHOPPER - pojawią się skrzynie z tajnym uzbrojeniem.

GODMODE - wszystkie robaki (także przeciwnika) stają się nieśmiertelne (no, prawie - można je utopić).

Achtung Spitfire! (PC)

Uruchom grę z parametrem **-cool**, aby uzyskać nieograniczoną liczbę żyć.

Myth (PC)

Aby uzyskać dostęp do dowolnego poziomu, przytrzymaj klawisz spacji wybierając **New Game**. Naciśnięcie CTRL i + da Ci natychmiastowe zwycięstwo.

Frogger 3D (PC)

Naciśnij Escape, aby zatrzymać grę, i wstukaj:

NO MORE ROAD SPLATS - nieograniczona liczba żyć,

SHOW ME MORE ZONES PLEASE - otwiera wszystkie strefy,

WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME - otwiera wszystkie poziomy.

Dark Earth (PC)

Naciśnij P, aby zatrzymać grę, wstukaj **FORTYTWO** (dużymi literami) i naciśnij Enter. Powinien pojawić się napis „Easy Mode On". Od tej pory:

Ctrl + D - przywraca zdrowie Arkhanowi,

D - zmniejsza wskaźnik żywotności przeciwnika o 1.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

Axelerator (PC)

Modyfikujemy pliki o nazwie **NiceSave????.xxx**, gdzie **????** to kolejny numer savegame'a. Pliki mają stałą długość (30 tys. bajtów), jednak są szyfrowane funkcją XOR z parametrem 255 (FFh). Tak więc przy modyfikacji należy pamiętać o odpowiednim zmienianiu wartości na bieżąco (patrz numer 07/97 lub DDTpack), bądź też o korzystaniu z programiku XORFILE (dostępnym w Multi Ripperze).

DANE O GRZE

78h aktualna liga:
- 00h Muscle Car League
- 01h Streetshark League
- 02h Hellcat League

84h aktualny wyścig:
- 00h World of Maya I
- 01h Cactus Valley I
- 02h Cheop's Disaster I
- 03h Arctic Park I
- 04h Chicago Shotgun Park I
- 05h Little China I
- 06h World of Maya II
- 07h Cactus Valley II
- 08h Cheop's Disaster II
- 09h Arctic Park II
- 0Ah Chicago Shotgun Park II
- 0Bh Little China II





8Ch ciekawostka: ogólna liczba graczy (można wpisać od 1 - wówczas będzie się zajmowało zawsze pierwsze miejsce - do 8, czyli normalnie)

DANE O GRACZACH

98h	imię kierowcy	262h	Repair Set (00h...05h)
ACh	nazwisko kierowcy		Weapons:
C0h	ksywa kierowcy	252h	Nail Thrower (00h...05h)
D4h	ulubione powiedzonko	242h	Magnetic Mines (00h...02h)
94h	facjata (00h...13h)	236h	Machine Gun (00h...05h)
200h	wygląd samochodu (00h...13h, w przypadku ligi Streetshark do 16h)	24Eh	E.M.P. Rockets (00h...02h)
		23Ah	Rockets (00h...02h)
204h	liczba punktów (4 bajty)	24Ah	Oil Blaster (00h...05h)
208h	ilość pieniędzy (4 bajty)	256h	Ball Bearing Shooter (00h...05h)
	Tune-Up:	246h	Tire Slashers (00h...05h)
264h	Engine (00h...05h)		& More:
268h	Brakes (00h...05h)	214h	Fox Tail (00h...01h)
26Ch	Tires (00h...05h)	218h	Magic Hat (00h...01h)
270h	Chassis (00h...05h)	21Ch	Fat Lady (00h...01h)
274h	Undercarriage (00h...05h)	220h	Heavy Foot (00h...01h)
	Equipment:	224h	Key Chain (00h...01h)
25Ah	Nitrobooster (00h...05h)	228h	Shift Knob (00h...01h)
23Eh	Crash Barrier Module (00h...05h)	22Ch	Vitamin G45 (00h...01h)
25Eh	Suction Device (00h...05h)	230h	Rock'n'Roll (00h...01h)

To są dane pierwszego, „żywego" gracza. Offsety następnych uzyskuje się, dodając odpowiednią ilość razy wartość 224h.

DANE O „UKŁADANCE"

15F8h liczba kawałków układanki na miejscu

15FCh liczba kawałków układanki w puli (powiększona o te już ułożone)

Od offsetu 14F8h rozpoczyna się lista numerów już ułożonych kawałków. Każdy zajmujący cztery bajty numer musi być zawarty w zakresie od 00h do 3Fh.

* * *

Na początku pliku znajduje się też tekstowy opis savegame'a, używany przy odczytywaniu lub zapisywaniu stanu gry. Trzeba go tak zmodyfikować, aby odzwierciedlał rzeczywiste dane (miejsce w lidze, ilość pieniędzy itp.).

Marcin Wichary

Birthright: The Gordon's Alliance (PC)



Otwieramy plik z zapisem gry (rozszerzenie **.SAV**).

KRÓLESTWA

Wartości „Regency" i „Treasury" dla każdego królestwa są zapisane pod poniższymi adresami. Gotówka jest w zbiorze pomnożona przez 10.

Królestwo	Regency	Treasury
Aerenwe	83h	85h
Alamie	97h	99h
Anuire	ABh	ADh
Avanil	BFh	C1h
Baruk-Azhik	D3h	D5h
Boeruine	E7h	E9h
Brosengae	FBh	FDh
Cariele	10Fh	111h
Chimaeron	123h	125h
Coeranys	137h	139h
Dhoesone	14Bh	14Dh
Diemed	15Fh	161h
Elinie	173h	175h
Endier	187h	189h
Five Peaks	19Bh	19Dh
Ghoere	1AFh	1B1h
Gorgon's Crown	1C3h	1C5h
Ilien	1D7h	1D9h
Markazor	1EBh	1EDh
Medoere	1FFh	201h
Mhoried	213h	215h
Mieres	227h	229h
Chaos	23Bh	23Dh
Mur-Kilad	24Fh	251h
Osoerde	263h	265h
Rhuobhe	277h	279h
Roesone	28Bh	28Dh
Sielwode	29Fh	2A1h
Spiderfell	2B3h	2B5h
Taeghas	2C7h	2C9h
Talinie	2DBh	2DDh
Thurazor	2EFh	2F1h
Tuarhievel	303h	305h
Tuornen	317h	319h

BOHATEROWNIE

Dane bohaterów rozpoczynają się od adresu 102C3h. Dane poszczególnych osób są zawsze podzielone na część stałą i zmienną. Na końcu danych stałych znajduje się licznik, pozwalający obliczyć długość części zmiennej (i tym samym offset następnego bohatera).

offset	cecha
+04h	Strength (1 bajt)
+05h	Dexterity (1 bajt)
+06h	Constitution (1 bajt)
+07h	Intelligence (1 bajt)
+08h	Wisdom (1 bajt)
+09h	Charisma (1 bajt)
+0Eh	Alignment (1 bajt)
+48h	Current HP (2 bajty)
+4Bh	Armor (1 bajt)
+4Ch	Weapon (1 bajt)
+4Fh	HP (2 bajty)
+5Fh	Level (1 bajt)
+60h	Experience (4 bajty)
+71h	Name
+ACh	Counter (1 bajt; rozmiar części zmiennej)

Rozmiar części zmiennej wyliczamy, mnożąc licznik przez 4. Dodajemy wynik do adresu licznika i w ten sposób otrzymujemy adres następnego bohatera.

Jeżeli ktoś chciałby się ze mną podzielić swoimi uwagami na temat rzeczy, których ja nie odkryłem, proszę o kontakt: mordor@mail.com.

Mordor

Constructor (PC)

Komputer zapamiętuje stan gry w podkatalogu **SAVEGAME**, w pliku o nazwie **SLOT?.DAT.**

DATA

Pod offsetem 40h znajduje się zmniejszona o jeden liczba dni, które upłynęły od początku rozgrywki. Tak więc np. przy dacie: 1. rok, 2. miesiąc i 3. dzień liczba będzie wynosiła 20h. Każdy miesiąc ma 30 dni. Po przekroczeniu FF FF FF 7Fh zamiast cyfr będą się pojawiały różne znaczki.

SUROWCE



601C6h Bank
601DEh Wood
601E2h Cement
601E6h Brick
601EAh Steel

Pod podanymi offsetami znajduje się ilość danych surowców. Aby stały się dostępne, trzeba posiadać odpodniednie budynki, np. do drewna potrzebny jest Wood Yard. Maksymalna wartość to FF FF FF 7Fh. Offsety podane są dla pierwszego gracza. Aby znaleźć offsety następnych uczestników, należy odpowiednio dodać 1230h (np. pieniądze drugiego gracza to 613F6h, trzeciego - 62626h itd.).

WYDATKI

60286h	Rental Income	602AEh	Gadgets
6028Ah	House Sales	602B2h	Fences
6028Eh	Site Refunds	602B6h	Manufacturing
60292h	Land Sales	602BAh	Garden Objects
60296h	House Purchases	602BEh	Weapons
6029Ah	Res. Upgrades	602C2h	Police Pay
6029Eh	Estate Costs	602C6h	Bank Interest
602A2h	Manual Repairs	602CAh	Mob Interest
602A6h	Auto-Repairs	602CEh	Taxation
602AAh	Room Upgrades		

Pod wymienionymi wyżej offsetami znajdują się nasze wydatki na bieżący rok. Aby znaleźć wydatki na lata poprzednie, trzeba do offsetów dodać odpowiednią ilość razy 4Ch. Podane offsety dotyczą „zielonego" gracza. Dla kolejnych graczy wydatki znajdziemy 1230h bajtów dalej. Maksymalna liczba wydatków wynosi FF FF FF 7Fh. Wpisanie większych liczb spowoduje pojawienie się wartości dodatnich.

601CAh Loan

6025Ah Monthly Interest

Maksymalnie FF FF FF 7Fh - większe liczby dają wartości ujemne. Dla kolejnych graczy dodajemy do offsetu 1230h.



Krzysztof Utas

Dragon Lore 2 (PC)

Obrabiamy pliki **DLORE_xx.SAV** z podkatalogu **GAME** (**xx** to oczywiście numer SG).

Na początek przedmioty w plecaku. Po wczytaniu SG są one układane automatycznie, w kolejności od najmniejszego offsetu. Ich liczba zapisana jest jako podwójne słowo (4 bajty), co jest trochę dziwne (i niezbyt oszczędne), jako że większość występuje tylko w jednym egzemplarzu (gdy jest ich więcej, gra może się krzaczyć). Wyjątkami są tutaj wszelkie mikstury uzdrawiające - może ich być wiele, należy tylko pamiętać, że plecak w danym momencie pomieści określoną liczbę przedmiotów - po wpisaniu zbyt dużej liczby, część rzeczy może być przez jakiś czas niedostępna (to znaczy, do czasu zredukowania ich liczby do wielkości plecaka). Radzę wpisywać liczbę przedmiotów tylko do podanego offsetu, natomiast następne trzy bajty wypełniać wartościami 00h.

offset	przedmiot		
0ACh	Adamaster	0DCh	Watered Balm
0B0h	The amulet of the demon	0E0h	Knight's Shield
0B4h	The ring of fire	0E4h	Small solid shield
0B8h	The ring of life	0E8h	Powder of invisibility
0BCh	Stone of antimagic	0ECh	A branch
0C0h	Scepter of Hellaynea	0F0h	A copper bracelet
0C4h	Scepter of Rollon	0F4h	A tinder box
0C8h	Scepter of Arthus	0F8h	The sword of fire
0CCh	Scepter of Tanathya	0FCh	Tankard of beer
0D0h	Scepter of Cariachand	104h	A piece of money
0D4h	Scepter of Klarr	108h	Necklet of the chief of the goblins
0D8h	Scepter of Tochmar	10Ch	A superb rope

110h	A coat of mail	18Ch	Heavy lance
114h	Skull	190h	Classical lance
118h	Ball of crystal	194h	Magic powder
11Ch	Cristallyan	198h	Level 1 card of the labyrinth
120h	The serpent's dagger	19Ch	Level 2 card of the labyrinth
140h	An escutcheon bearing your colors	1A0h	Card of the forest
		1A4h	Card of the town
144h	Weighted sword with sharpened blade	1A8h	Illegible card of the Valley
		1ACh	Antidote for the thousand Ills
148h	Saber	1B0h	Medal of the princess
14Ch	Sword with long blade	1B4h	Mirror
150h	Light goblin sword	1B8h	Message from the countess
154h	Erana, the sword of the Dragon Knights	1BCh	Parchment of Dihcar
		1C0h	A cutting stone
158h	Orb of strength	1C4h	Heavy pike
15Ch	A magic acorn	1C8h	Hunting pike
160h	Goblin's pike	1CCh	Sacred pike
164h	Goblin's old sword	1D0h	Amevorre poison
168h	A gourd full of water	1D4h	Lucky charm
16Ch	An empty gourd	1F0h	Resting potion
170h	The seed	1F4h	Oil of rugash
174h	The Purple Claw	204h	Threatment potion
178h	Battle axe	208h	Top of the antique tablet
17Ch	Light axe	20Ch	Bottom of the antique tablet
180h	An unlit lantern	210h	Antique tablet
184h	A lit lantern	218h	Unlit torch
188h	Light lance	21Ch	Life potion

Teraz o charakterystyce bohatera. W instrukcji podano, że życie i siła mogą dojść do wartości 250d, natomiast magia tylko do 100d. Nie jest to całkiem zgodne z prawdą, gdyż programiści zarezerwowali aż cztery bajty na te wartości. Jednak należy uważać, gdyż w wypadku zmiany wartości odpowiednich parametrów gra sprawdza tylko najmniej znaczący (pierwszy) bajt i jeżeli jest on równy 00h, to nasz bohater dostaje bilet w jedną stronę - w zaświaty. Także zwiększenie potencjałów ponad FFh nie daje niczego, poza wartością wyświetlaną na ekranie.

offset	cecha
258h	Potencjał życia
25Ch	Potencjał siły
260h	Potencjał magii
264h	Maksymalny potencjał życia
268h	Maksymalny potencjał siły
26Ch	Maksymalny potencjał magii
270h	Pieniądze - tej wartości nie dotyczą powyższe ograniczenia, chociaż do skończenia gry wystarczy kilkaset monet.



ViC

FIFA Manager (PC)

Patrz także: 11/97.

Przerabiamy plik **MENUS.EXE.** Pieniądze, z jakimi zaczynamy naszą karierę znajdują się pod offsetami:

Liga angielska:	
Super League	F10D8h
Division 1	F10DCh
Division 2	F10E0h
Division 3	F10E4h
Liga niemiecka:	
Division 1	F10E8h
Division 2	F10ECh
Liga francuska:	
Division 1	F10F8h
Division 2	F10FCh
Liga włoska:	
Division 1	F1108h
Division 2	F110Ch
Liga szkocka:	
Super League	F1118h
Division 1	F111Ch





Maksymalne wartości to FF FF FF 7Fh.

Krzysztof Utas

Grand Theft Auto (PC)

Przerabiamy plik **PLAYER_A.DAT** z podkatalogu **GTADATA**.

Pod podanymi niżej offsetami znajdują się dane o najwyższej liczbie punktów uzyskanych przez danego gracza w danym mieście. Wartość FF FF FF FFh oznacza, że gracz jeszcze nie bawił na tym terenie. Wpisanie we wszystkie offsety poprzedzające wybrane miasto dowolnych wartości, różnych od ww. liczby, daje nam do niego dostęp. Aha, imiona graczy to te domyślnie przyjmowane przez grę zaraz po instalacji.

	Liberty City 1	Liberty City 2	San Andreas 1
Ulrika	17Bh	17Fh	183h
Travis	1CAh	1CEh	1D2h
Katie	219h	21Dh	221h
Mikki	268h	26Ch	270h
Divine	2B7h	2BBh	2BFh
Bubba	306h	30Ah	30Eh
Troy	355h	359h	35Dh
Kivlov	3A4h	3A8h	3ACh
	San Andreas 2	**Vice City 1**	**Vice City 2**
Ulrika	187h	18Bh	18Fh
Travis	1D6h	1DAh	1DEh
Katie	225h	229h	23Dh
Mikki	274h	278h	27Ch
Divine	2C3h	2C7h	2CBh
Bubba	312h	316h	31Ah
Troy	361h	365h	369h
Kivlov	3B0h	3B4h	3B8h

Jim Midnite



Incubation (PC)

Patrz także: 01/98.

Modyfikujemy pliki **.SAV** z podkatalogu **WORK\SAVES**.

Pod offsetem 2D9h znajduje się liczba equipment points.

Aby zmodyfikować dane interesującego nas żołnierza, należy znaleźć miejsce, gdzie PIERWSZY raz występuje jego imię (np. Bratt). Zakładamy, że pierwsza litera imienia ma offset +00h:

+17h	doświadczenie
+1Ah	Battle Fitness
+1Bh	Light Weapon Proficiency
+1Ch	Heavy Weapon Proficiency
+1Dh	Technical Skills
+1Eh	Medical Skills
+1Fh	Leadership Skills

Dla sześciu ostatnich najlepiej wpisać ok. 07h. Teraz szukamy miejsca, gdzie imię występuje po raz drugi. I mamy:

+15h	liczba punktów ruchu/action points (maks. 0Fh, chociaż można wpisać trochę większe wartości)
+16h	energia (można wpisać nawet FFh)
+3Dh	liczba amunicji (nawet do FFh, tylko z laserem jest tu coś dziwnego)
+3Eh	stopień nagrzania broni (wpisujemy oczywiście 00h)
+40h	stan broni (00h - normalny, większe wartości - z jakiegoś powodu nie działa)
+3Fh	rodzaj broni:
	00h Light Combat Gun
	01h Advanced Combat Gun
	02h Standard Assault Rifle
	03h Sniper Rifle
	04h Double Fire
	05h Heavy Machine Gun
	06h Rapid Fire Machine Gun
	07h Flame Thrower
	08h Mine Thrower
	09h Plasma Gun
	0Ah High Energy Laser
	0Bh Multi-target Destroyer
	0Ch ComBot Weapon



Dla tych, którzy lubią oszukiwać na maksa, polecam broń 0Ch. Jest to broń, którą posługuje się ComBot (wielki Mech występujący w kilku misjach). Jako liczbę amunicji można wpisać 50h. Jedna uwaga dotycząca tej broni: siłę rażenia ma tak wielką, że zabija żołnierzy stojących na polach sąsiadujących z celem - nie należy więc np. strzelać do przeciwnika „z przystawienia".

Bad Medic feat. Marcin Wichary

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

Roketz! (PC)

Jeżeli z powodu niskiej rangi nie możemy grać na dalszych planszach, pozostaje podmiana plików. Te z rozszerzeniem **.BGR** zawierają dane o wyglądzie poszczególnych plansz:

Wasteland	WASTELAN.BGR
Refinery	REFINERY.BGR
Airduct	AIRDUCT.BGR
Haapsalu	HAAPSALU.BGR
Netspace	NETSPACE.BGR
M3MA Plant	M3MA.BGR
Grinder	GRINDER.BGR
Eden Inc.	SLEEPING.BGR
Recharger	ROOSA.BGR



Wystarczy teraz zmienić nazwę planszy na taką, do której mamy dostęp (zazwyczaj WASTELAN.BGR) i już latamy w innym terenie.

Marcin Wichary

KUBA ROZPRUWACZ GRASUJE

Oto lista kolejnych gier, z których można wyciągnąć ciekawe dane za pomocą ripperów. Tym razem pomógł mi **Maciej Machela** z Kłodzka.

Gra	Plik(i)	Co znajdziemy
Battle Arena Toshinden 2	BITMAPS\IMAGES.PAK	.GIF (grafika)
Earth 2140	MENU.WD	.PCX (grafika)
Hexen 2	DATA1\PAK0.PAK	.WAV (dźwięki), .MID (muzyka)
	DATA1\PAK1.PAK	.WAV (dźwięki), .MID (muzyka)
Liga Polska Manager '97 (demo)	LIGA97.EXE	.BMP (grafika)
MageSlayer	MAGE.VPK	.WAV (dźwięki)
Quake 2 Test	BASEQ2\PAK0.PAK	.PCX (grafika), .WAV (dźwięki)
Take No Prisoners	TNP.VPK	.WAV (dźwięki)
Uprising	UPRISING.CLN	.BMP (grafika), .WAV (dźwięki)
War, Inc.	BIGFLC.GUT	.FLC (animacje)
	SOUND.GUT	.WAV (dźwięki)
	WARINC.GUT	.FLC (animacje), .PCX (grafika)

Marcin Wichary
mwichary@friko2.onet.pl
mwichary@polbox.com



No tak... W Klubie zaszła pewna zmiana. Można powiedzieć, że od czasu pojawienia się RooSa to najbardziej zasadnicza zmiana. Otóż moi drodzy - RooSa już nie ma. Był i nagle - PYK!!! Znikł. Zadzwoniłem do niego pewnego pięknego dnia i w trakcie rozmowy Kamil rzucił coś w stylu: „Wiesz - już nie pracuję w Gamblerze..." Trochę mnie zatkało... Pomyślałem od razu: co ja teraz zrobię z Klubem? W sumie RooS od pewnego czasu był jego integralną częścią. No, ale będę musiał poradzić sobie sam. W końcu udawało mi się to, zanim pojawił się Kamil. Tak czy inaczej, nie ma go już i wygląda na to, że nieprędko się pojawi. Obym się mylił!

Sądzę, że chcielibyście wiedzieć, gdzie RooS się podziewa? Otóż dostał bardzo intratną propozycję od jednej z naszych szanownych konkurencji. Oczywiście, będzie się tam zajmował tym, czym zajmował się u nas, czyli Quake'em. Jakoś ostatnio wszyscy odkryli, że Quake rzeczywiście jest wspaniałą grą... Szkoda tylko, że w pół roku po nas. Jakby nie było, zawsze byliśmy najbliżej polskiego światka quake'owego. Postaram się, aby Q nie zniknął z naszych łamów tak, jak zniknął RooS.

Życzę Ci jak najlepiej, Kamilu. Sądzę, że w nowej pracy sprawdzisz się tak samo dobrze, jak u nas. Mam nadzieję, że mimo wszystko nie zapomnisz o zawsze oddanym Ci przyjacielu, ZooltaRze.

Może zabrzmiało to trochę melodramatycznie, ale co tam. Bardzo lubię czasem tak się rozrzewnić. Przypomina mi się, że jestem człowiekiem, o czym w ferworze walki niekiedy zdarza mi się zapomnieć :) A póki co, czas wrócić do szarej codzienności.

Zdecydowałem się poszerzyć trochę grono gier opisywanych na łamach Klubu. Ostatnio pojawiło się zatrzęsienie gier ze wspaniałą grafiką 3D, nie będących grami FPP (ani nawet TPP). Chodzi mi o całe mnóstwo wspaniałych, trójwymiarowych strzelanin. Na przykład G-Police, ShadowMaster (tego jeszcze nie ma) czy Darklight Conflict. Generalnie trudno jest określić, czy gra jest jeszcze 3D czy już nie. Jest to pojęcie płynne, szczególnie w obecnych czasach, kiedy nawet przygodówki potrzebują 3Dfx. Będziecie musieli więc zdać się na moją niezawodną intuicję :)))

Wydarzenia Towarzyskie

Granet ŻYJE!!! Ciągle dzieje się tam coś ciekawego. Co prawda ostatnio mania Quake'a trochę osłabła na rzecz Total Annihilation (podobno nawet RooS w to gra), ale Q pozostaje wiecznie żywy. Kiedy piszę ten tekst, wszyscy z niecierpliwością oczekują pełnego Quake'a 2. Powinien pojawić się za jakieś dwa dni, więc szaleństwo zacznie się od nowa. Z prywatnych wywiadów wiem, że Quake'owa brać ma bardzo ambiwalentny stosunek do nowego dziecka id Software. Główne obawy dotyczą rozgrywki sieciowej. Czy będzie tak dobra jak w poprzedniej części? Jednak póki co, wszyscy grają w „jedynkę", zwłaszcza że Błażej (właściciel Granetu) stworzył bardzo profesjonalną ligę. Jak na razie wygrywa „Ten_co_we_wszystkie_gry_jest_najlepszy", czyli Macler (nienawidzi, kiedy o nim tak mówię :)). Nie da się ukryć, że jest on (po RooSie) drugim, najlepszym „zarejestrowanym" graczem w naszym kraju.

Ja ostatnio trochę się opuściłem. Od czasu, kiedy kupiłem sobie Monstera, prawie nie wstaję od komputera. Frogger ma do mnie pretensje, że nie gram już w Magic: The Gathering, a Błażej, że nie gram w Quake'a. A co ja mam robić, jak mam tyle wspaniałych i ślicznych gier w domu? Jak mam wychodzić, skoro muszę skończyć Tomb Raidera II (warkoczyk RULEZ :)), Final Fantasy VII, a zaraz dojdzie do tego Quake 2 i może w końcu Unreal. Oprócz tego, odkryłem uroki zabijania w nieco większej skali i gram nałogowo w Close Combat 2. No, ale na DM4 jeszcze mnie byle kto nie obije :))

Tak się rozpisałem, że zapomniałem wspomnieć o Wydarzeniu Towarzyskim - w Granecie w poniedziałek 8 grudnia zjawiła się ekipa z Katowic (i okolic). Do Warszawy przyjechali AsH, Dread i zwycięzca Turnieju z Gambleriady - Kaczy (a właściwie K3, bo tak się teraz podpisuje). Zabawa trwała od przyjazdu gości (19.00) aż do białego rana (okolice godziny 5.00 z przyległościami). Ponieważ jestem teraz poważnym Panem Studentem, wpadłem do nich - to znaczy wkroczyłem dostojnym krokiem - około godziny 21.00. Zabawa toczyła się w najlepsze. Niestety, nie mogłem zostać do końca, bo w planach miałem zapełnienie kolejnego numeru Gamblera swoimi tekstami. Panowie z Katowic są zdecydowanie najbardziej aktywnymi graczami w Polsce. Nie dość, że szlajają się po całym kraju, wygrywając różne turnieje, to właśnie zorganizowali kolejne Silesian Fraggin'. Tym razem nie mogłem uczestniczyć, ponieważ impreza odbywała się 21 grudnia, a moi rodzice (nie wiedzieć czemu) nie lubią, kiedy w Wigilę nie ma mnie w domu. Nie wiem, o co im chodzi?! Przecież cały pozostały czas spędzam z nimi... Mam jednak nadzieję, że SF V nie odbędzie się na dzień przed Wielkanocą i będę mógł zdać Wam relację.

Dla wszystkich warszawiaków mam dobrą radę. W Granecie co pewien czas organizowane są turnieje. Trzymajcie więc rękę na pulsie.

Powstał quake'owy kanał IRC-owy - #quake-pl. Wszyscy zainteresowani proszeni są o udanie się pod wskazany adres. Z tego, co słyszałem, obradują tam głównie BOT-y, ale to od Was zależy, czy będzie tam ktoś jeszcze...

Uginając się pod nawałem próśb i ataków zdecydowałem, że zakończę nieszczęsny User Guide dotyczący Quake'a. Wiem, że to troszkę po czasie, ale pewne niezwykle ważne powody (których sam nawet nie znam) spowodowały, że nie mogłem dokończyć go wcześniej. Dlatego dziś po raz ostatni pojawi się temat skoków na rakiecie, grania na słuch itd. Przypominam, że te porady przeznaczone są dla graczy, którzy już mają jakie takie pojęcie o grze w Q.

Quake User Guide - cz. OSTATNIA

Skoki na rakiecie

Od razu lojalnie ostrzegam - skakanie na rakiecie (Rocket Jumping), gdy gra się na klawiaturze CAŁKOWICIE mija się z celem. Jest co prawda możliwe, ale jest również niedokładne, trudne i nie daje takich możliwości poprowadzenia dalszej akcji jak granie myszą.

Sama technika jest dosyć prosta i wykorzystuje błąd w grze, o którym nie pomyśleli nawet jej twórcy. Jeżeli graliście sporo w Q, to zauważyliście, że gdy gdzieś w pobliżu eksploduje rakieta (lub granat), postać przez Was kierowana zostaje odrzucona w bok. Ten sam system wykorzystywany jest w RJ. Cały numer polega na strzeleniu sobie... pod nogi. Chodzi o to, by zrobić to w odpowiednim momencie i skoordynować strzał ze skokiem. Krok po kroku:

- popatrzcie pod nogi (czyli w dół),
- naciśnijcie skok,
- i prawie w tym samym momencie - strzał.

Jeżeli wszystko poszło zgodnie z planem, to w tym momencie powinniście szybować w powietrzu, przebierając bezradnie nóżkami. Kiedy już opanujecie skakanie w miejscu (radzę poćwiczyć przy włączonym god mode i max amunicji), możecie zacząć próby skakania w biegu. Oczywiście, w takim wypadku nie można zasuwać patrząc w dół - i dlatego powinno się grać myszką. Cała akcja to sekundowe spojrzenie w dół z prawie jednoczesnym naciśnięciem dwóch klawiszy. Ludzie, którzy nie grają w Quake'a najczęściej nawet nie zauważają momentu, gdy doświadczony gracz robi RJ.

Skoki można wykorzystywać do wielu celów (nie tylko, aby dotrzeć w niedostępne miejsca). W deathmatchu 90% skoków służy do przyspieszenia gry. Skok poziomy (prawie po ziemi) umożliwia błyskawiczne przeniesienie się z jednego końca pomieszczenia w drugi. RJ pozwala ominąć schody i daje możliwość złapania jakiegoś cennego przedmiotu (zbroja, rakietnica), zanim zrobi to przeciwnik. Bardzo się przydaje, gdy uciekamy przed goniącym nas, znacznie silniejszym przeciwnikiem. Jest to też doskonały sposób na ZLIKWIDOWANIE tłumu, w który przypadkiem wpadliśmy.

Jak łatwo się domyślić, RJ jest bronią obosieczną. W momencie strzału zabierana jest część energii gracza. Na „czysto" (bez zbroi) jest to około połowy. W każdym razie, „goły" gracz może sobie pozwolić tylko na jeden strzał. Układy ze zbrojami musicie przetestować sami. Gdy Wy tracicie stosunkowo mało energii, przeciwnicy dostają po całości. Dlatego skakanie w tłumie może całkowicie zmienić układ sił w pomieszczeniu. Problem tylko w tym, kto skoczy wcześniej :)

Radzę Wam dobrze opanować technikę skakania na rakiecie. Wiele razy uratowała mi życie, a w setkach przypadków oszczędziła fatygowania się do schodów, przełączników czy teleportów. Oprócz tego doskonale ogłupia przeciwnika. Po prostu w pewnym momencie zjawiacie się w miejscu, w którym się Was zupełnie nie spodziewał.

Granie na słuch

Pod tą dosyć enigmatyczną nazwą kryje się najtrudniejsza, moim zdaniem, technika gry w Quake'a. Aby móc ją stosować, trzeba perfekcyjnie znać dany etap oraz WSZYSTKIE odgłosy „wydawane" przez grę. Mam na myśli nie tylko dźwięk wystrzału z rakietnicy, ale WSZYSTKO - specyficzne dźwięki, wydawane przez różne zbroje, quada, pentagramy, megahealth. Nawet apteczka 15% (tyle dodaje) ma inny odgłos „brania" niż apteczka 25%!!! Zwariowane, nie?

Kiedy już wyłapiecie wszystkie niuanse, możecie zacząć rozpracowywać level. Niestety, najlepszym na to sposobem jest granie z innym żywym przeciwnikiem. BOT-y za bardzo campują, za mało poruszają się po całym poziomie. Na małych etapach (takich jak DM4) słychać praktycznie wszystko. Dzięki słuchaniu możecie szybko ocenić, gdzie znajduje się przeciwnik, dopaść go i zniszczyć. Oczywiście, do tego potrzebna jest również perfekcyjna znajomość wszystkich połączeń teleportowych, rozmieszczenia poszczególnych przedmiotów na mapie, przełączników itd. Co najśmieszniejsze - to jeszcze nie wystarczy.

Oprócz tego gracz musi poznać dźwięki wydawane przez... niego samego (czyli przez postać, którą kieruje). Najsłynniejszy przykład to pokój na mapie DM4, w którym znajduje się Red Armor (czerwona zbroja). Kiedy spadamy na dół z pomostu znajdującego się nad podłogą, słychać specyficzne stęknięcie. Potem, gdy zbiegamy po krótkich schodach do zbroi i RL (rocket luncher) - kolejne dwa stęknięcia. Jeżeli gracie przeciwko doświadczonemu przeciwnikowi, macie 80% „szans", że gdy wyjdziecie przez teleport (jedyne wyjście z pokoju), znajdziecie się w lawie - wystarczy, że strzeli w ścianę, gdy wychodzicie z teleportu. Takich miejsc na każdej mapie jest mnóstwo. Jeżeli odkryjecie je i zapamiętacie, będziecie w stanie kontrolować mapę. To równa się zwycięstwu.

ZooltaR
zooltar@lupus.waw.pl



Mamy styczeń (albo i początek lutego - zależy, kiedy kto kupuje Gamblera) i na rynku jest już HELLFIRE (yes, yes, yes, yes, yes, yes!!!), czyli expansion pack do Diablo. Wy i ja styczniowo-lutowy jesteśmy o wiele szczęśliwsi ode mnie - wczesnogrudniowego (czyli piszącego te słowa) - bo teraz jeszcze Hellfire nie ma na rynku (chlip, chlip). Premiera dopiero 15 grudnia.

DIABLO CAVE

I.

W związku z otwarciem Diablo Cave (z czego jestem bardzo zadowolony, chociaż życzyłbym sobie, żeby nie było takich przestojów jak ostatnio) chciałbym zaprezentować swój Klan. Na początku trochę o sobie: w sieci gram (znaczy się grałem, ale o tym później) wojownikiem o ksywie Lord.Daab. Diablo jest grą mojego życia (na równi z River Raid i Sea Cobra, ale to zamierzchłe czasy). Po czterech miesiącach grania w Battle.net postanowiłem założyć swój własny Klan - Fuck All Cheaters. Jak nazwa wskazuje, nie lubimy cheaterów :). Klan zrzesza obecnie 90 osób, ale ciągle rośnie w siłę. Tutaj apel do czytelników Gamblera: jeśli gracie w Diablo na Battle.net i znudziło Wam się ginąć z ręki dupka z God Mode czy Godly Mana - wstąpcie do nas. Zawsze możecie liczyć na pomoc.

Mnie na Battle.net raczej już spotkać nie można (zresztą, „stara gwardia" też już nie gra), a to dlatego, że niestety Battle.net zmienił się trochę od jakiegoś czasu... Jak wyjdzie dodatek HellFire, to wtedy zacznę na „nowo" grać. Na mojej stronie klanowej jest też (albo przede wszystkim) The Official Lord.Daab's Diablo Page. Znajdziecie tam dosłownie WSZYSTKO o tej wspaniałej grze. Chciałbym, żeby ta strona nazywana była biblią polskiego Diablo (aspiruje...). Ogólnie polska scena „diablowa" według mnie rozwija się bardzo prężnie, czego efektem jest powstawanie wielu polskich klanów (jest naprawdę sporo „band" z tradycją). Są też mniejsze klany, ale szybko się rozwijają. Jest dużo stron „diablowych" umieszczanych głównie na darmowym serwisie Polbox. Ogólnie Diablo w Polsce rozwija się pełną parą :-). Chciałbym pozdrowić wszystkich starych graczy, cały mój klan, Yuya i ser Haszysza.

Lord.Daab
lorddaab@gracz.waw.pdi.net
Strona WWW: http://gracz.waw.pdi.net/lorddaab

II.

Witam Cię, o wielki wzorze do naśladowania. Chciałem pochwalić się swoją postacią, a raczej postaciami. Otóż grałem już wszystkimi bohaterami (Warrior, Rogue, Sorcerrer) i osiągnąłem następujące wyniki: Warrior (nie będę podawał imion, bo nie chcę mieć na karku połowy graczy z Battle.net, którym ten tekst może się nie spodobać) na 36. poziomie. Tym typem trudno się gra, ponieważ gdy napotyka się magów oraz wiedźmy, to godzinami można za nimi biegać po całym piekle. Drugim zawodnikiem była łuczniczka, albo - jak kto woli - złodziejka (32. poziom doświadczenia), ona za to nie radzi sobie zbyt dobrze z walką łeb w łeb, szczególnie denerwujący są dla niej rycerze. Trzecią i ostatnią postacią jest mag. To moja ulubiona postać, gdyż najlepiej radzi sobie z wszystkimi typami przeciwników na poziomie trudności Normal i Nightmare. Problem pojawia się na poziomie Hell. Kłopoty stwarzają Adwokaci, ponieważ są oni odporni chyba na wszystko. Miałbym prośbę - jeżeli znacie jakieś dobre sposoby na wykończenie tych przeciwników, to napiszcie do DIABLO CAVE. Czarodziejem doszedłem do 39. poziomu doświadczenia i mam zamiar zrobić jeszcze kilka poziomów. Jeżeli chodzi o czary, to używam tylko: Fireball, Chain Lightning, Teleport, Healing, Mana Shield, czasami Stone Curse i Guardian. Reszta czarów jest mi zupełnie niepotrzebna. Nie wiem, kto o zdrowych zmysłach używa Blood Star i Bone Spirit. Jeżeli się mylę, to napiszcie do DIABLO CAVE. Jeszcze jedno. Co do gry w sieci i wspólnego zabijania Diablo, to preferuję czar Holy Bolt. Diablo nie może się oprzeć, a i Twojemu koledze nic się nie stanie. Piszcie do DIABLO CAVE, niech legenda o Panu Terroru ożywa na łamach Gamblera.

Wojtas ze Świdnicy

ULTIMA ON-LINE

Jeśli będziecie pisali artykuł o grze Ultima On-line, może wspomnicie o pierwszej polskiej Gildii - Bractwie Krwi.
http://www.polbox.com/b/brkr
brkr@polbox.com

Nasza gildia ma już ponad 60 członków. Powstała 8. sierpnia 1997 r. Z góry dziękujemy i prosimy o odpowiedź.

Tomek i Michał Cieślakowscy

Z przyjemnością zawiadamiam wszystkich czytelników Gildii o Bractwie Krwi i apeluję również do wszystkich grających w Ultima On-Line. Opiszcie swoje wrażenia. Na pewno opublikujemy takie teksty w Gildii.

IDEALNA GRA

W ostatnim numerze Gamblera (11/97) przeczytałem list niejakiego Duncana. Podoba mi się pomysł sprecyzowania idealnego komputerowego RPG, ale dostrzegam w tekście kilka szczegółów wymagających (moim zdaniem) poprawy. Nie wydaje mi się, żeby idealny RPG musiał być naprawdę idealny, to znaczy: żeby świat istniał bez gracza. Dużo myślałem nad takimi rozwiązaniami przy tworzeniu scenariuszy do fabularnego RPG i stwierdziłem, że zamiast wzbogacenia, zubaża to grę. Brak fabuły widzimy w grze Darklands (i, podobno, ostatnio w Daggerfall). Wcale nie wyszło to tej grze na dobre, wręcz przeciwnie spowodowało zmarnowanie genialnego pomysłu. Według mnie, gra powinna mieć zestaw (jak największy) gotowych przygód, do których gracz ma dostęp przez cały czas gry. Podobne rozwiązanie można znaleźć w mojej ulubionej grze Dark Sun. Oprócz wątku głównego, czyli zjednoczenia wiosek (które też możemy jednoczyć w dowolnej kolejności) jest około 15 subquestów, które można robić w dowolnej kolejności lub nie robić w ogóle. Nie mówiąc już o ogromnej liczbie maluteńkich subqueścików. Nie jest to liczba zadowalająca, ale gdyby gracz miał jeszcze kilka wątków głównych do wyboru, to już by było coś.

Zgadzam się, że świat powinien być duży. Zadowoliłby mnie ten z Darklands, gdyby jeszcze dodano jakąś dużą wyspę. Sporą wadą tej ostatniej gry była schematyczna grafika, nie pozwalająca w pełni odczuć różnicy między poszczególnymi terenami. Jeśli chodzi o bestiariusz, to uważam wprowadzenie zwierząt za pomysł dobry, ale nie konieczny. Wystarczyłoby, gdyby na postoju postać ze zdolnością polowania lub będąca dobrym strzelcem mogła upolować żywność dla drużyny. I tu pojawia się następna wada Darklands (występująca również w Dark Sun), a mianowicie - świat jest tak wielki, że spowodowało to pominięcie takich „szczegółów" jak spanie i żywienie się. Rozumiem, że nie ma to większego wpływu na przebieg rozgrywki, ale wzrasta realność, kiedy bohaterowie po miesiącu chodzenia po górach wreszcie się zmęczą. Przy okazji: nie ma co robić sobie złudzeń. Jeśli chcemy mieć duży świat, gra musi stosować skalę makro: żadnego widoku oczami gracza czy poruszania się przy widoku z góry w dużym zmniejszeniu (Settlers?).

Duncan prawie całkowicie pominął problem magii, o tyle ważny, że niemal w każdej grze inaczej go rozwiązano. Na mój chłopski rozum, najlepszy algorytm zaproponowano w Warhammerze. O ile bowiem w AD&D magia spełnia dużo ważniejszą rolę, o tyle Warhammer oferuje bardziej realistyczne i stopniowe zmienianie poziomów. Dla nie znających Warhammera: każdego czaru można się nauczyć, jeśli się ma odpowiednią liczbę Experience Points i dostęp do niego (oczywiście, trzeba też mieć odpowiedni poziom i gałąź magii).

Walka. Cóż, nie sądzę, żeby konieczne było stosowanie wymyślnych taktyk. Wystarczyłoby, gdyby każdy gracz miał dwa ciosy (pchnięcie i cięcie) oraz ewentualnie ciosy specjalne, zależące od posiadanych umiejętności. Mnie podobały się algorytmy bitwy w Dark Sun i Betrayal at Krondor (prawie takie same). Duży wybór broni i pancerzy jest o tyle nieodzowny, że - przy więcej niż jednym wątku głównym - gracz musi kierować się osobistymi ambicjami, a zawsze jedną z nich jest zdobycie jak najlepszego ekwipunku.

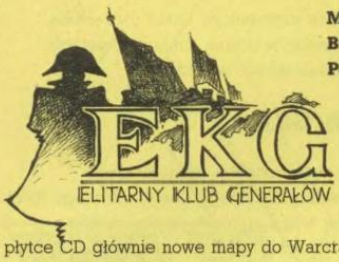
Do omówienia została jeszcze najtrudniejsza część, czyli sama rozgrywka. Tutaj znowu najlepszym przykładem jest hybryda: zbiór dostępnych czynności z Dark Sun i świat z jakiejkolwiek innej gry. Postać mogłaby przeżyć wszystkie występujące zwykle w przygodach sytuacje: kradzież kieszonkowa, zatrucie, upicie. Nie sądzę, aby konieczna była możliwość zapisywania się do armii. Przecież po to się zostaje bohaterem, żeby nie być mięsem armatnim. Niezbyt szczęśliwym pomysłem jest także wprowadzanie niektórych szczegółów, np. widelce i szklanki. Komplikuje to grę, nie zwiększając wcale realizmu. Jeśli ktoś chce widelców, to czemu nie optuje za toaletami? I myciem rąk po posiłkach?

Powoływałem się głównie na gry Darklands (ze względu na rozmach w tworzeniu świata) i Dark Sun. Ta ostatnia zauroczyła mnie swobodą, jaką pozostawiono graczom. Do każdego pomieszczenia można się włamać, otworzyć drzwi lub namówić osobę po drugiej stronie (zazwyczaj) do otworzenia. Wszystkie questy można wykonywać w dowolnej kolejności lub (oprócz kilku głównych) nie wykonywać wcale.

gandalf@boss.staszic.waw.pl

Z całą pewnością będzie Ci się podobała gra Fallout - występuje w niej większość elementów, jakie uważasz za nieodzowne w dobrym RPG. Jedyna jej wada - jest co najmniej dwa razy za krótka. Dark Sun to faktycznie znakomita gra (kto nie grał, to polecam, bo jeszcze nie zestarzała się tak bardzo), a Darklands „sprzedaje" znakomity (i wręcz perfekcyjnie spieprzony) pomysł.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, Władca Tysiąca Zaklęć
jacekpie@lupus.waw.pl



Motto:
Biada podrzędnym istotom, gdy wchodzą
Pomiędzy ostrza potężnych szermierzy
William Szekspir

Witam Was w lutowym odcinku Klubu. W tym miesiącu kilka głosów na temat gry Dungeon Keeper oraz sensu porównywania strategii turowych ze strategiami czasu rzeczywistego. Na płytce CD głównie nowe mapy do Warcrafta. Dobrze, że miłośnicy tej gry przebudzili się po długim śnie.

LISTY

I.

Nawiązując do ostrej (ostatnio) dyskusji nt. niewątpliwej wyższości Cywilizacji nad Warcaftem (razem z sequelami) chcę powiedzieć: gry czasu rzeczywistego są w najlepszym razie rozgrywkami taktycznymi o niskim poziomie komplikacji. Od gier zręcznościowych odróżnia je: używanie myszki, dowodzenie grupą oddziałów, wątek ekonomiczny. Tak naprawdę, nie mają nic z grami zręcznościowymi wspólnego, ale są bardzo dalekim krokiem w ich stronę. Te drobne manewry taktyczne, np. wprowadzenie wroga w pułapkę, nie zasługują na swoją nazwę. Podobnie wątek ekonomiczny tych gier jest więcej niż uproszczony. Nie ma się jednak co oszukiwać: Cywilizacja jest grą ekonomiczną z zagadnieniami strategicznymi na poziomie armii uproszczonej do jednego typu jednostek. Należy zostawić więc każdego z jego ulubionym typem gier (oczywiście strategicznych).

gandalf@boss.staszic.waw.pl

Bardzo pogardliwie potraktowałeś wątek strategiczno-taktyczny w RTS-ach, tymczasem nie jest on wcale taki prosty, a zwycięstwo nie przychodzi łatwo, jeżeli nie używa się odpowiednich taktyk. Zwłaszcza w dodatkach do C&C i C&C: Red Alert bez solidnego główkowania trudno liczyć na sukces.

II.

Powoli zaczyna mnie wkurzać dyskusja na temat wyższości gier takich, jak WC2 i C&C nad Cywilizacją i odwrotnie. Prawda jest prosta: wszystkie te gry mają swoje wady i zalety, swoich wielbicieli i fanatyków oraz tych, co kręcą nosem z niechęcią i zaciętych wrogów. Nie ma gry najlepszej, jest tylko gra dobra dla konkretnej osoby. Ale może się również zdarzyć, że wylansowali ją recenzenci i duże pieniądze (jak np. Dungeon Keeper - zgadzam się z generalissimusem, że to kompletny gniot). RTS-y są dla tych, co lubią szybkie rozgrywki (szybkie myślenie = szybkie działanie). Strategie turowe są dla tych, co lubią myśleć, analizować fakty. Sam wolę strategie turowe, nie oznacza to jednak, że tylko one są dobre.

Jeśli chodzi o EKG na CD, to czasem trafi się coś ciekawego, jednak ostatnio trafiła się zupełnie niedopracowana mapa do HoM&M2 (Gambler CD #10 - „Rodzinny spór"), co źle świadczy przede wszystkim o samym Wodzu, który tyle mówi, żeby mapy testować, a sam nie zawsze je sprawdza.

Robert „Baca" Benedyk

Uwaga na marginesie: nie pisałem, że Dungeon Keeper to gniot, tylko że mnie znudził, a to co innego. Co do EKG na CD, to nieprawdą jest, że ja nie zawsze sprawdzam scenariusze. Ja NIGDY ich nie sprawdzam, o czym uprzedzałem. Nie jestem w stanie tego robić z powodów czysto technicznych (czas, czas, czas!). Każdy, kto wysyła mapki na kompakt, swoim podpisem odpowiada za ich jakość. Wiadomo, że nie każdy scenariusz zadowoli wyrafinowane gusty, ale jeśli chociaż połowa Wam się spodoba, to już będzie dobrze.

III.

Dominik Wojnarowski w swoim liście o Dungeon Keeperze zawarł prawie w 100% to, co czułem po ukończeniu tej gry (nie zgadzam się jedynie co do rzekomej nudy w początkowej fazie rozbudowy). Było fajnie, tylko krótko. To, co mnie zaciekawiło, to wypowiedź generalissimusa. Czy naprawdę nie potraficie znaleźć w Dungeon Keeperze niczego, co przyciągnęłoby Was na dłużej? Być może dużo racji jest w tym, że DK nie jest nawet strategią (bo o żadnej taktyce oprócz tzw. „huzia-huzia" nie ma mowy), ale liczy się znakomity pomysł (choć nie do końca wykorzystany) i dobre wykonanie. DK przykuł mnie do komputera na dwadzieścia misji. Sądzę, że tłuczenie następnych znudziłoby mnie szybko - widocznie Bullfrog specjalnie umieścił w grze tak mało misji, aby zostawiała po sobie jak najlepsze wrażenia.

Dążenie Petera Molyneux do stworzenia czegoś nowego jest godne pochwały - lepiej, że powstał jeden DK niż dziesięć klonów C&C.

Krzysztof Pietroń

Dungeon Keeper rozczarował mnie przede wszystkim tym, że nie był RPG (albo choćby strategią z RPG połączoną), jak to Bullfrog wcześniej zapowiadał. Poza tym, ambitna koncepcja i świetne pomysły zagubiły się w bezładnych bitwach przerzucanych z miejsca na miejsce stworów. Co to za walka, gdzie kłębi się kilkanaście potworów (w zamieszaniu nie wiem, czyje są czyje), rozlegają się tylko komunikaty lektora (Twoje stwory przegrywają lub Twoje stwory wygrywają), a ja o niczym nie mogę decydować. Gdybym miał oceniać DK, moja ocena wyniosłaby 60%-65%, co wg naszej skali oznaczałoby grę dobrą. Przyznawanie jej w niektórych pismach ocen zbliżających się do setki uważam za baaardzo duże nieporozumienie.

IV.

Chciałbym dorzucić swoje 5 groszy na temat polskich strategii. Przede wszystkim, zgadzam się z Bolem. Polacy biorą za wiele przykładów z zagranicy. Clash dużo stracił w moich oczach, gdy dowiedziałem się, że jednostki będą mówić po angielsku. Wygląda teraz jak nieudolne tłumaczenie zachodniego produktu.

Gierki w stylu Bastion (dajmy mu już święty spokój!) czy 1939 powinny ukazywać się jako shareware. Z Polanami na początku było dobrze, jednak Polanie CD to typowy „dusigrosz". Podoba mi się grupa Swords, o której jednak ostatnio cicho. Jej gry Ardeny i Piotrków 1939 nie były takie złe. Strategię Earth 2140 firmy TopWare wykonano na całkiem dobrym poziomie, jednak to wszystko już było. Może Eksterminacja? Zapowiedzi są zachęcające, zobaczymy.

Polskim producentom zależy pewnie na tym, aby ich gry zdobyły światową sławę. Dobra, niech będą oryginalni. Niech nawet pominą polskie realia (jednak to wielka szkoda!), a stworzą strategię opartą na czymś powszechnie znanym i mało eksploatowanym, np. na Tolkienowskim Władcy Pierścieni. Taka gra byłaby sławna, a konkurować by z nią mogła jedynie War in the Middle Earth z 1989 na Spectrum. Przecież nie brakuje nam dobrych programistów, grafików czy muzyków. Polacy należą do narodów odkrywczych.

Damian Gutkowski

O polskich realiach i konieczności robienia gier nawiązujących do polskiej tradycji i historii już pisałem, więc nie będę się powtarzał. Jeżeli chodzi o Tolkiena, to sprawa nie jest tak prosta, jak Ci się wydaje. Jego dzieła (a także nazwy geograficzne, imiona itp.) są strzeżone prawami autorskimi. Na każde przedsięwzięcie trzeba mieć zgodę młodego Tolkiena.

DUNGEON KEEPER

Po porozumieniu się z moimi podwładnymi piszę do Ciebie, generalissimusie w sprawie opisu gry Dungeon Keeper (Gambler 10/97) autorstwa Jacka Ilczuka. Kolega opisując bohaterów sugeruje, że Wróżka nigdy nie opowie się po stronie Zła (cytuję: „nie powiodły się żadne próby przeciągnięcia Wróżki na stronę Zła"). Gdy grałem w Dungeon Keepera, na jednym z poziomów zaatakowały mnie trzy przedstawicielki tego gatunku. Obezwładniłem je wszystkie, po czym moje chochliki zaniosły jeńców do więzienia. Torturowałem je tak długo, aż jedna z wróżek przeszła na moją stronę (pozostałe dwie wyzionęły ducha). Tak samo było w przypadku Olbrzyma (cytuję: „za głupi, aby zrozumieć, że lepiej walczyć po stronie Zła"). Było to w Księżylesie. Pojmałem ich dwóch i po torturach obaj zasilili szeregi mojej armii (żywi, ma się rozumieć).

Jeśli ten list nie ukaże się na łamach Gamblera, to lepiej zabezpieczcie swoje piwnice. Mój oddział Rogatych Rozpruwaczy tylko czeka na odpowiedni rozkaz. Niech się więc boją ci, którzy mają coś do Dungeon Keepera (moje chochliki właśnie kończą drążenie tunelu do siedziby Dominika Wojnarowskiego).

Lord.KedaR

Chyba powinienem zejść na dół zobaczyć, czy nie ryją też korytarza pod moją piwnicą. Może być zabawnie zważywszy, że czeka tam horda Sy Demonów, a wszystkie już od daaawna nic nie jadły.

NAGRODY

Obiecywałem, że osoby biorące udział w ankiecie otrzymają nagrody. Firma CD Projekt - dystrybutor zwycięskiego Warcrafta 2 - postanowiła ufundować je dla uczestników ankiety, którzy głosowali na produkt Blizzarda. Oto nagrodzeni: **Marcin Drobnik**, **Marcin Lewandowski**, **Mikołaj Linda**, **Monika Morawska** oraz **Sebastian Żuber**. Marcin Lewandowski otrzyma grę G-Police, Monika Morawska - Manx TT, a wszyscy dostaną kompakty audio z muzyką z gier firmy Psygnosis.

Poproszeni przeze mnie o ułożenie własnych list najlepszych gier strategicznych członkowie redakcji Gamblera najwięcej głosów oddali na Cywilizację. Dlatego też pięciu zwolenników Cywilizacji lub Cywilizacji 2 otrzyma półroczne prenumeraty Gamblera. Są to: **Mirosław Bartuś**, **Krzysztof Basiński**, **Maciej Gil**, **Tomasz Jamry** i **Robert Pijanowski**.

Jak zdołaliście zapewne zauważyć, czytając wyniki naszego konkursu, moją ulubioną grą strategiczną jest Heroes of Might & Magic 2. Postanowiłem więc ufundować prywatną nagrodę dla wylosowanej osoby, która typowała ten właśnie tytuł. I tak **Robert Benedyk** otrzyma grę Chaos Overlords. Gratuluję!

To tyle w tym miesiącu. Czekam na Wasze listy, zwłaszcza z uwagami na temat najnowszych strategii. Może komuś podobała się Earth 2140 (i potrafi to uzasadnić)? A co sądzicie o Counterattack? Jak podoba się Wam polski Clash? Piszcie i chwalcie się, w co gracie, co lubicie, a co puścilibyście z dymem. Może kogoś zafascynował Siódmy Legion, który u mnie wywołał mdłości, a na świecie zebrał całkiem dobre oceny?

generalissimus Bócevau, Konfederata z Krwi i Kości (na pohybel abolicjonistom!)
w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacekpie@lupus.waw.pl

ALFABETYCZNY SPIS GIER, KTÓRE UKAZAŁY SIĘ NA KRĄŻKU GAMBLERA W ROKU 1997

Nazwa programu	Numer krążka CD	Numer Gamblera
Pełne wersje programów na PC	**CD # 6, 9, 11, 12**	**6, 9, 11, 12/97**
Betrayal at Krondor	CD #12	12/97
Biprolex+	CD # 6	6/97
Boulderdash	CD #11	11/97
Da Craft	CD #11	11/97
Red Baron	CD # 9	9/97
Wanderer of Absu	CD #11	11/97
Demonstracyjne wersje programów na PC	**CD # 1-#12**	**9/96, 12/96, 3/97-12/97**
1939	CD # 5	5/97
3D Ultra Mini Golf	CD # 6	6/97
3rd Reich	CD # 3	3/97
Absolute Pinball	CD # 2	12/96
Ace Ventura: Pet Detective	CD # 3	3/97
Ace Ventura: Psi Detektyw	CD # 5	5/97
Achtung Spitfire	CD #10	10/97
AD 2044	CD # 1	9/96
Age of Empires	CD #11	11/97
Age of Rifles	CD # 2	12/96
Air Warrior 2	CD # 4	4/97
AirPower	CD # 1	9/96
Albion	CD # 2	12/96
Alien Cabal	CD #12	12/97
Alien Trilogy	CD # 3	3/97
American Civil War	CD # 2	12/96
Amulets & Armours	CD # 3	3/97
Ardennes Offensive	CD # 8	8/97
Azrael's Tear	CD # 1	9/96
Bad Mojo	CD # 1	9/96
Baldies	CD # 3	3/97
Banzai Bug	CD # 4	4/97
Battle Arena: Toshinden	CD # 2	12/96
Battleground: Ardennes	CD # 1	9/96
Beasts & Bumpkins	CD #10	10/97
Betrayal in Antara	CD #12	12/97
Big Red Racing	CD # 1	9/96
Birthright: The Gorgon's Alliance	CD # 3, 9	3/97, 9/97
Blast Chamber	CD # 3	3/97
Blood	CD # 5	5/97
Blood & Magic	CD # 3	3/97
Blood Bath at Red Falls	CD #12	12/97
Blood Omen: Legacy of Kain	CD # 8	8/97
Blue Ice	CD #10	10/97
Broken Sword II: The Smoking Mirror	CD #12	12/97
Bug!	CD # 2	12/96
Bust-A-Move 2: Arcade Edition	CD # 6	6/97
Carmageddon	CD # 9	9/97
Carmageddon: Splat Pack	CD #12	12/97
Catz: Your Computer Petz	CD # 2	12/96
Chasm: The Rift	CD #12	12/97
Chasm: The Shadow Zone	CD # 4	4/97
Civil War Generals 2	CD #12	12/97
Claw	CD #11	11/97
Close Combat	CD # 2	12/96
Close Combat: A Bridge Too Far	CD #12	12/97
Comanche 3	CD #10	10/97
Constructor	CD #10	10/97
Counter Action	CD #11	11/97
Crush! Deluxe	CD # 5	5/97
Czarodziejskie opowieści	CD # 7	7/97
Dark Angael	CD #11	11/97
Dark Colony	CD #10	10/97
Darklight Conflict	CD #10	10/97
Daytona USA	CD # 3	3/97
Daytona USA Deluxe	CD #12	12/97
Deadlock: Planetary Conquest	CD # 2	12/96
Defend 3D	CD # 7	7/97
Defiance	CD #11	11/97
Destruction Derby 2	CD # 3	3/97
Diablo	CD # 3	3/97
Dink Smallwood	CD #12	12/97
Dreamweb	CD # 1	9/96
Dungeon Keeper	CD #10	10/97
Earth 2140	CD #11	11/97
Eat My Dust	CD # 4	4/97
Ecstatica 2	CD # 3	3/97
Eksperyment Delfin PC	CD # 1	9/96
Emperor of the Fading Suns	CD # 5	5/97
Encyklopedia 1000-letniego Gdańska	CD # 9	9/97
Encyklopedia Świata - Ameryka Południowa	CD # 7	7/97
Encyklopedia Zwierząt - Ssaki	CD # 7	7/97
Enemy Nations	CD # 7	7/97
Entrepreneur	CD #11	11/97
Eradicator	CD # 2	12/96
Esoteria	CD # 7	7/97
Euro '96	CD # 1	9/96
Excalibur 2555 AD	CD #12	12/97
Extreme Assault	CD # 8	8/97
F-16 Fighting Falcon	CD # 9	9/97
F-22 Lightning	CD # 3	3/97
F/A-18 Hornet 3.0	CD # 6	6/97
Fallen Heaven	CD # 3	3/97
Fallout	CD # 8	8/97
Fate	CD # 3	3/97
FIFA '97	CD # 3	3/97
FIFA Soccer Manager	CD # 9	9/97
Flight Unlimited 95	CD # 4	4/97
FlipOut!	CD # 7	7/97

ALFABETYCZNY SPIS GIER, KTÓRE UKAZAŁY SIĘ NA KRĄŻKU GAMBLERA W ROKU 1997

Nazwa programu	Numer krążka CD	Numer Gamblera
Flying Corps	CD # 5	5/97
Forced Alliance	CD #10	10/97
Formula 1 Grand Prix 2	CD # 2	12/96
Fourth Generation	CD #12	12/97
Fragile Allegiance	CD # 4	4/97
Franko: The Crazy Revenge PC	CD # 1	9/96
Front Page Sports: Baseball Pro '98	CD # 9	9/97
Front Page Sports: Golf	CD # 6	6/97
Full Tilt 2 - Mad Scientist	CD # 4	4/97
Galapagos	CD #11	11/97
Gex	CD # 3	3/97
G-Nome	CD # 3	3/97
Gooch Grundy's X-Decathlon	CD # 9	9/97
G-Police	CD #11	11/97
Grand Thief Auto	CD #12	12/97
Great Battles of Alexander	CD # 3	3/97
Gubble	CD # 5	5/97
Guimo	CD #11	11/97
Harpoon Classics '97	CD # 2	12/96
Helicops	CD # 3	3/97
Hellbender	CD # 2	12/96
Heroes of Might & Magic II	CD # 3	3/97
Hexen II	CD #10	10/97
History of the World	CD # 7	7/97
Hot Shot	CD # 3	3/97
Ignition	CD #10	10/97
iM1A2 Abrams	CD # 2	12/96
Imperialism	CD # 8	8/97
Incubation: Time Is Running Out	CD #12	12/97
Inner Worlds	CD # 7	7/97
Insane Speedway	CD #12	12/97
Interstate '76	CD # 6	6/97
Into The Void	CD # 8	8/97
Inwestor Giełdowy	CD # 1	9/96
Jagged Alliance: Deadly Games	CD # 2	12/96
Jedi Knight: Dark Forces II	CD #12	12/97
JetFighter III	CD # 3	3/97
Joint Strike Fighter	CD #12	12/97
Jurassic Primitive War	CD # 6	6/97
Katharsis	CD # 5	5/97
KKND	CD # 3	3/97
KKND Xtreme	CD #12	12/97
Lew Leon	CD # 1	9/96
Liga Polska Manager '97	CD # 6	6/97
Lighthouse	CD # 6	6/97
LBA 2: Twinsen's Odyssey	CD # 8	8/97
Lords of the Realm II	CD # 2	12/96
M.A.X.	CD # 3	3/97
Machine Hunter	CD # 8	8/97
Madspace	CD # 8	8/97
MageSlayer	CD #11	11/97
Magic: The Gathering	CD # 3	3/97
Man Of War	CD #11	11/97
Marble Drop	CD # 4	4/97
MDK	CD # 4	4/97
Meat Puppet	CD # 5	5/97
Megarace 2	CD # 1	9/96
Megatris	CD # 2	12/96
Men in Black: The Game	CD #12	12/97
Meridian 59	CD # 5	5/97
Mi-24 Hind	CD # 2	12/96
MissionForce: Cyberstorm	CD # 2	12/96
Monster Truck Madness	CD # 2	12/96
Navy Strike	CD # 1	9/96
NBA Jam Extreme	CD # 9	9/97
NCAA Basketball: Final Four 97	CD # 4	4/97
Necrodome	CD # 2	12/96
Necromantics	CD # 3	3/97
Need for Speed II	CD # 8	8/97
Netstorm	CD #12	12/97
Neverhood	CD # 3	3/97
Nitro Racers	CD # 9	9/97
Norse	CD # 4	4/97
Nuclear Strike	CD #11	11/97
Obsidian	CD # 6	6/97
Oddballz, Your Wacky Computer Petz	CD # 4	4/97
Operation Combat 2	CD # 1	9/96
Outlaws	CD # 5	5/97
Outpost 2: Divided Destiny	CD # 7	7/97
Pacific General	CD # 8	8/97
PacMan	CD # 3	3/97
Pandemonium	CD # 9	9/97
Panzer General 2	CD #10	10/97
Pax Imperia: Eminent Domain	CD #12	12/97
Pepsi Virtual Reality Game	CD # 1	9/96
Perfect Weapon	CD # 6	6/97
PGA Tour Pro	CD # 9	9/97
Pie Jackers	CD # 8	8/97
Pinball Construction Kit	CD # 2	12/96
Pinball Illusions	CD # 1	9/96
Pinball Mania	CD # 1	9/96
Planet Blupi	CD #11	11/97
POD	CD # 5	5/97
Polanie	CD # 1	9/96
Postal	CD #11	11/97
Power F1	CD # 5	5/97
PrintMaster	CD # 4	4/97
Privateer 2: The Darkening	CD # 4	4/97
Pro Pinball: Timeshock!	CD #12	12/97
Quake	CD # 1	9/96
Quake II	CD #12	12/97

ALFABETYCZNY SPIS GIER, KTÓRE UKAZAŁY SIĘ NA KRĄŻKU GAMBLERA W ROKU 1997

Nazwa programu	Numer krążka CD	Numer Gamblera
Rally Championship	CD # 2	12/96
Rayman Gold	CD #12	12/97
Realms of the Haunting	CD # 5	5/97
Redneck Rampage	CD # 4	4/97
Rex Blade: The Apocalypse	CD # 6	6/97
Road Rash	CD # 2	12/96
Robby	CD #11	11/97
Rocket Jockey	CD # 6	6/97
Safecracker	CD # 9	9/97
Sand Warriors	CD # 9	9/97
Scarab	CD # 4	4/97
Scorcher	CD # 3	3/97
Screamer 2	CD # 2	12/96
Scud: Industrial Evolution	CD #12	12/97
Sega Rally Championship	CD # 3	3/97
Settlers II	CD # 1	9/96
Settlers II Gold Edition	CD # 5	5/97
Seven Kingdoms	CD #12	12/97
Shadow Warrior	CD # 7	7/97
Shattered Steel	CD # 1	9/96
Shivers 2: Harvest of Souls	CD # 5	5/97
SimCopter	CD # 3	3/97
Skrap	CD #10	10/97
Slam 'N Jam	CD # 9	9/97
Slam Tilt	CD # 4	4/97
Slug	CD # 2	12/96
SODA Off-Road Racing	CD #11	11/97
Sonic 3 & Knuckles	CD # 5	5/97
Space Bar	CD # 7	7/97
Star Command	CD # 7	7/97
Star Control 3	CD # 3	3/97
Star General	CD # 2	12/96
Stargunner	CD # 4	4/97
Stars!	CD # 4	4/97
Steel Panthers II: Modern Battles	CD # 2	12/96
Steel Panthers III	CD #10	10/97
Street Racer	CD # 4	4/97
Surface Tension	CD #11	11/97
Swiv 3D	CD # 2	12/96
Syndicate Wars	CD # 2	12/96
Świrus	CD # 2	12/96
Take No Prisoners	CD #10	10/97
Takeru: Letter of the Law	CD # 4	4/97
Ten Pin Alley	CD # 6	6/97
Terminator: SkyNet	CD # 3	3/97
Terracide	CD # 8	8/97
Test Drive: Off-Road	CD # 4	4/97
The Adventures of Lomax	CD #10	10/97
The Curse of Monkey Island	CD # 9	9/97
The L.E.D. Wars	CD #10	10/97
The Last Express	CD #10	10/97
Theatre of Pain	CD # 7	7/97
Theme Hospital	CD # 6	6/97
Titanic: Adventure Out of Time	CD # 6	6/97
Tomb Raider	CD # 3	3/97
Towers 2	CD # 8	8/97
Treasure Island	CD # 5	5/97
Triple Play '98	CD # 8	8/97
Trophy Bass 2	CD #12	12/97
Tuguli: Wieże Aniołów	CD # 3	3/97
Tunnel B1	CD # 4	4/97
Ultimate Soccer Manager	CD # 1	9/96
Uprising	CD #11	11/97
Urban	CD # 3	3/97
Virtua Fighter 2	CD #10	10/97
Virtua Fighter Remix PC	CD # 2	12/96
Virtua Squad	CD # 3	3/97
Virtuoso	CD # 1	9/96
War Diary	CD # 4	4/97
War Wind	CD # 2	12/96
War Wind 2: Human Onslaught	CD #10	10/97
Warlords 3: Reign of Heroes	CD # 9	9/97
WaterWorld: The Quest For Dryland	CD # 8	8/97
Whizz	CD # 1	9/96
Winter Race 3D	CD # 5	5/97
wipEout 2097	CD # 9	9/97
Witchaven	CD # 1	9/96
Wooden Ships & Iron Men	CD # 2	12/96
World Rally Fever	CD # 1	9/96
Worldwide Soccer '98	CD #10	10/97
Worms	CD # 1	9/96
Worms 2	CD #11	11/97
X-Men: Children of the Atom	CD # 8	8/97
X-Wing vs. TIE Fighter	CD # 9	9/97
Xcar: Experimental Racing	CD # 5	5/97
XS	CD # 4	4/97
Yoda Stories	CD # 6	6/97
Z	CD # 2	12/96
Z.A.R.	CD # 8	8/97
Zombie Wars	CD # 6	6/97
DDTpack #11-#22	**CD # 1-#12**	**9/96, 12/96, 3/97-12/97**
TeTepack #11-#22	**CD # 1-#12**	**9/96, 12/96, 3/97-12/97**
Kącik 3D	**CD # 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12**	**4, 5, 6, 8, 9, 10, 12/97**
Kącik 3Dfx	**CD #11, 12**	**11, 12/97**
Barrage	CD #12	12/97
Golgotha	CD #12	12/97
Need for Speed 2	CD #11	11/97
Overboard!	CD #12	12/97
Shadows of the Empire	CD #11	11/97
Turok: Dinosaur Hunter	CD #11	11/97
Kącik EKG	**CD # 6, 8, 10, 12**	**6, 8, 10, 12/97**
Kącik KSG	**CD # 7**	**7/97**

ALFABETYCZNY SPIS GIER, KTÓRE UKAZAŁY SIĘ NA KRĄŻKU GAMBLERA W ROKU 1997

Nazwa programu	Numer krążka CD	Numer Gamblera
Kącik minimum	**CD # 6, 7, 8, 9**	**6, 7, 8,9/97**
Blast Zone	CD # 8	8/97
BombSquad	CD # 8	8/97
Bref	CD # 8	8/97
Chain Reaction	CD # 7	7/97
Continuum	CD # 9	9/97
Contract Bridge	CD # 8	8/97
Deadly Rooms of Death	CD # 7	7/97
Epsilon	CD # 6	6/97
Fatal Fumes	CD # 9	9/97
Five Hundred	CD # 8	8/97
Greedy	CD # 8	8/97
H2O	CD # 7	7/97
Hopy-One	CD # 7	7/97
Hoverski	CD # 9	9/97
Interpose	CD # 7	7/97
Island Hopper	CD # 6	6/97
Krypton Egg	CD # 9	9/97
PacMan Quest	CD # 8	8/97
Smiloids	CD # 8	8/97
TacOps	CD # 6	6/97
Tower of Souls	CD # 6	6/97
Vanguard Ace	CD # 7	7/97
Yendorian Tales (części 1-3)	CD # 9	9/97
Kącik muzyczny	**CD # 5, 7, 8, 9, 11**	**5, 7, 8, 9, 11/97**
Kącik techniczny	**CD # 5 - #12**	**5/97-12/97**
Kącik Amigi	**CD # 5, 7, 8, 10**	**5, 7, 8, 10/97**
Adom	CD #10	10/97
Albion	CD # 8	8/97
Alien Formula One	CD # 7	7/97
Almagica - Scions of a Forgotten World	CD # 5	5/97
Apache	CD #10	10/97
Battle duel 1.6.80	CD # 8	8/97
Black Dawn 2	CD # 5	5/97
Blobz	CD # 5	5/97
Bograts	CD # 5	5/97
Boulder Dash	CD # 8	8/97
Boulder Dash (nowa wersja)	CD #10	10/97
BrainDead	CD # 5	5/97
Burnout + dodatkowe poziomy	CD # 7	7/97
Chaos	CD # 8	8/97
Dark Citadel	CD # 7	7/97
Delta 4	CD #10	10/97
Dynablaster	CD # 8	8/97
Egg Scramble	CD #10	10/97
Evil's Doom	CD # 7	7/97
Fire Power	CD # 8	8/97
Fire Wall	CD #10	10/97
Frontal Assault	CD # 7	7/97
Genetic Spiecies 3D	CD # 8	8/97
Hanger 18	CD # 8	8/97
Hillsee Lido	CD # 5	5/97
International Golf	CD # 5	5/97
Invasion Forces	CD # 8	8/97
JumpEm	CD # 5	5/97
Kang Fu	CD # 7	7/97
Kargon	CD # 5	5/97
Legend of Rome	CD # 8	8/97
Mega-Typhoon	CD # 5	5/97
Mr UFO	CD # 7	7/97
Natural Born Killers	CD # 7	7/97
Nobochi	CD # 7	7/97
OnEscapee	CD #10	10/97
Outfall	CD # 5	5/97
P.L.E.B.S	CD # 5	5/97
Pinball Brain Damage	CD # 5	5/97
Pitch 'N' Putt	CD # 5	5/97
Powder	CD # 8	8/97
Rotator	CD # 5	5/97
Scavenger II	CD # 8	8/97
Shadow of the Third Moon	CD #10	10/97
Shankara	CD #10	10/97
Silver	CD # 8	8/97
Skimmers	CD # 8	8/97
Slipstream	CD # 7	7/97
Sneech	CD # 7	7/97
Space Hulk - nowe poziomy do Glooma	CD # 7	7/97
Spherical Worlds	CD # 5, 10	5/97, 10/97
Sword	CD # 7	7/97
Teeny Weenys	CD #10	10/97
Testament	CD # 5	5/97
TimeKeepers	CD # 5	5/97
Tin Toy	CD # 5	5/97
Tiny Troops	CD # 7	7/97
Torque	CD # 5	5/97
Trapped	CD # 5	5/97
Trapped 2	CD #10	10/97
Tritus	CD #10	10/97
Uropa2	CD # 5	5/97
Valhalla	CD # 5	5/97
Virtual Karting Deluxe	CD # 5	5/97
Voxel	CD #10	10/97
Warhammer Tools	CD # 7	7/97
Wendetta 2175	CD # 5	5/97
Witness	CD # 7	7/97
Xpilot	CD #10	10/97
XTreme Racing 2	CD # 5	5/97
Yeti	CD # 8	8/97
Young Defender	CD # 7	7/97
Zero Gravity	CD # 8	8/97
Zonal Division	CD #10	10/97



Witam i pytam

Czy gracie w NHL '98? FIFA '98? SWOS? Czy korzystacie w nich z opcji zapisu strzelanych przez Was bramek? Czy chcecie, aby inni mogli zobaczyć najładniejsze i najciekawsze z nich? Jeżeli tak, przyślijcie swoje „zapiski" pocztą (zwykłą lub elektroniczną), a my udostępnimy je szerokiej publiczności. Opublikujemy na naszym krążku i całkiem możliwe, że zamieścimy również na naszej stronie internetowej. Ta akcja ma szansę przekształcić się w nieustający konkurs na najładniejsze bramki miesiąca. Wystarczy, że spotka się z Waszym odzewem.

Save'y powinny zostać opatrzone krótką notką, informującą o tym, kto strzelił bramkę (imię, nazwisko, wiek i adres nadsyłającego save'y). Warto dodać kilka szczegółów na temat, co przedstawia powtórka (nazwisko strzelca, nazwy drużyn, stawka meczu, która kamera najlepiej pokazuje zagranie etc.) oraz czego nie możemy na niej zobaczyć (wszystko, co Wam się wyda konieczne lub interesujące).

Powtórki w wymienionych programach zapisywane są w następujących katalogach i plikach:

1. NHL '98: Adres: ..\EA SPORTS\NHL 98\USER\. Pliki: **nhl98???.hlt**
2. FIFA '98: Adres: ..\EA SPORTS\FIFA RTWC 98\USER\. Pliki: **rply????.dat** (Uwaga! Należy dodatkowo przysłać plik rplyindx.dat).
3. SWOS: Adres: ..\SWOS\. Pliki z rozszerzeniem ***.hil**

Sekcja hokeja na lodzie (KSG CD)

W tym miesiącu reaktywowałem Klub Sportowy na krążku Gamblera. Jednak jego zawartość zadowoli tylko i wyłącznie posiadaczy oryginalnej wersji NHL '98. Znajdziecie: dość aktualny patch, poprawioną (przez ludzi z EA Sports) wersję pliku nhl98.exe oraz dziesięć najładniejszych bramek nagranych przez fanatyka NHL 98, Kaczego. Jak to wszystko zainstalować? Instrukcji szukajcie na CD.

Sekcja piłki nożnej - spóźnione news

ACTUA SOCCER 2

Rok 1998, czyli rok Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej zobowiązuje wszystkich wydawców i producentów gier komputerowych do zasypania rynku programami poświęconymi futbolowi. Gremlin Interactive ma zamiar wydać grę Actua Soccer 2. Wszystko wskazuje na to, że nie zabraknie jej silnych atutów. Alan Shearer, król strzelców Euro '96, to pierwszy z nich. Jego sylwetka zdobić będzie zarówno plakaty reklamowe, jak i poszczególne ekrany głównego menu gry. Michael Owen, młoda gwiazda młodzieżowej reprezentacji Anglii i Liverpoolu, również został zatrudniony przy produkcji AS2. Zaliczył przed kamerami Gremlinu kilkanaście sesji. Można powiedzieć, że jakość odwzorowania ruchów piłkarzy jest gwarantowana.

Prezentowana na screenshotach grafika 3D nie budzi zastrzeżeń. Pod tym względem AS2 może spokojnie konkurować z najnowszą produkcją EA Sports. Producenci AS2 pamiętają o posiadaczach słabszych komputerów i zapowiadają, że nawet przy braku akceleratora graficznego 3Dfx gra nie straci wiele ze swojej szybkości i grywalności. Oprawę audiowizualną meczy ma dopełnić komentarz Barry'ego Daviesa i Trevora Brookinga, brytyjskiej pary zawodowych komentatorów telewizyjnych. Natomiast autorzy są dość oszczędni w słowach, jeżeli chodzi o inteligencję komputerowego przeciwnika.

KICK OFF '98

Autorzy Kick Off '98 skoncentrowali się na realizmie i na Sztucznej Inteligencji piłkarzy sterowanych przez komputer. Trzeba przyznać, że KO '97 pod tym względem był katastrofalny. Najnowsza wersja Kick Off została w całości wykonana w trójwymiarowej grafice. Każdy poruszający się po boisku zawodnik został poskładany z ponad pięciuset wielokątów. Inteligentne ruchome kamery ustawione są w odpowiednich miejscach i dobrze przedstawiają wydarzenia na boisku. Engine jest szybki, płynny i nie potrzebuje do tego dopalaczy grafiki 3D. Piłkarzami steruje się dość prosto: łatwo ich zmusić do główkowania, wślizgu, różnorodnych strzałów na bramkę. Najważniejsza jest jednak grywalność. Czy dorówna tej, którą oferowały gry 2D z przeszłości, poprzedniczki KO '97 - Kick Off i Kick Off 2? Rok 1998 zobowiązuje.

Sekcja koszykówki

WORLD LEAGUE BASKETBALL - więcej szczegółów

Najnowsza koszykówka firmy Mindscape ma dość znacznie odbiegać od konkurentek, które obecnie można nabyć w naszych sklepach. Po pierwsze - nie dotyczy NBA, a po drugie - nie jest z natury zręcznościówką. Jej twórcy postawili na realizm. Realizm, który powinien zagwarantować jej grywalność i uznanie graczy szukających prawdziwej symulacji koszykarskiej. To właśnie tego typu gracze powinni docenić rozwiązania zastosowane w WLB, nie przejmując się zbytnio jej oprawą graficzną i muzyczną.

Charakterystyki prowadzonych koszykarzy będą miały decydujący wpływ na rozwój wypadków na parkiecie. Piłka rzucona zza linii 3 punktów przez bardzo kiepskiego strzelca nie doleci do kosza. Zmęczenie obniży umiejętności zawodników. Wyczerpany koszykarz spóźni się z blokiem, będzie częściej faulował i łatwiej go ominiemy w obronie. Te i inne, podobne rozwiązania podniosą znaczenie podejmowanych przez gracza decyzji trenerskich.

WLB nie będzie mieć grafiki na najwyższym poziomie - żywej widowni, ruchomych reklam, kilkudziesięciu rodzajów ustawienia kamery, świetlnych refleksów na parkiecie itp. Z dźwiękiem będzie zapewne podobnie - pod tym względem WLB nie będzie w stanie konkurować z NBA Live '98. WLB ma być „tylko" realistyczną symulacją koszykówki. Koszykówki, można by rzec, „europejskiej", trochę wolniejszej i mniej agresywnej.

NBA Live '98 - kody

Szanowni sympatycy wirtualnej koszykówki. Gdy piszę te słowa, mija właśnie pierwszy miesiąc od momentu pojawienia się NBA Live '98 w naszych sklepach. Na razie dotarły do mnie tylko kody, które zamieszczam poniżej. Wciąż czekam na Wasze opinie na temat najnowszej koszykówki EA Sports. I te chwalebne, i te sceptyczne - ważne, żeby były wyczerpujące i konkretne. Chciałbym się też poznać Wasze metody: „jak grać, by wygrywać".

1. Kliknij na przycisk Rosters w Menu Głównym.
2. Przejdź do opcji Create Custom Team.
3. Wpisz następujące nazwy drużyn:

EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA DBuggers, QA Testtubes, TNT Blasters.

Zawodnikami wszystkich tych ukrytych zespołów są osoby związane z produkcją gry NBA Live '98.

Marcin W. z Krakowa

Jak Wam się podoba... Klub, czyli e-mailowa dyskusja

Szanowny Panie Prezesie Kristoff!

Pozwoliłem sobie skrobnąć te odrobinę bajtów, bowiem zauważyłem ostatnio niepokojące zmiany w KSG [list dotyczy KSG 10/97 - przyp. red.]. Mam naturalnie na myśli dyskusje na temat wyższości Bożego Narodzenia nad Wielkanocą (a może to była piłka nożna i koszykówka?). IMHO - jest ona raczej pozbawiona sensu, wiadomo chyba nie od dzisiaj, że zagorzałego fana futbolu nie przekona do koszykówki miłośnik tej dyscypliny i na odwrót... IMHO - prowadzenie takiej dyskusji na łamach służy do wypełnienia miejsca przeznaczonego na KSG w Gamblerze, prawdopodobnie z uwagi na brak materiałów po sezonie letnim (proszę sprostować, jeżeli się mylę :-)).

Proponowałbym w miarę możliwości zrezygnować z drukowania niezbyt zajmujących dyskusji i zająć się samym mięsem. W wypadku braku pomysłów pozwolę sobie zasugerować dwa tematy:

1. Lista najlepszych gier koszykarskich i piłkarskich (ta ostatnia według opinii eksperta, za którego się nieskromnie uważam :-) to: 1. SWOS, 2. GOAL! - wyłącznie amigowy, 3. EURO '96, 4. OLYMPIC SOCCER, 5. SIERRA SOCCER).
2. Artykuł na temat np. algorytmów stosowanych w obsłudze zawodników.

> Uważasz, że „mięso" w KSG to m.in. rankingi gier komputerowych? Zamiast
> odpowiadać „tak" lub „nie", sprecyzuj, co rozumiesz pod pojęciem „mięso" w
> sportowych grach komputerowych w dłuższej wypowiedzi. Jakiego typu
> informacje masz na myśli?

Ranking to w wypadku posuchy (zamiast drukować ehm... niezbyt ciekawe kłótnie, zapchać stronę rankingiem :-)). A „mięso"? Cóż, trudna sprawa, ale spróbuję. Na początek taktyki (np. jak grać w ataku, jak w obronie, ewentualne plusy i minusy różnych ustawień drużyny - mam na myśli np. 3-5-2, 4-4-3 w futbolu). Druga rzecz to porównanie z innymi grami odnoszącymi się do tej samej dyscypliny - gdzie jest lepiej, gdzie autorzy dali ciała itp. (tego mi trochę brakuje). W wypadku dyscypliny bardziej egzotycznej, np. futbolu amerykańskiego czy krykieta (sam grałem w symulator tego ostatniego :), można by umieścić przynajmniej krótki opis reguł. Hm, co jeszcze? Może jakieś sztuczki, bardziej zaawansowane techniki (stosowanie podsłon w koszu, skracanie pola gry itp.). Zresztą, co ja się będę produkował? Ty jesteś Prezesem i to Twój problem :)

Chektor

No, to już wiecie, czego się od nas oczekuje - „mięsa". Zwracam się więc do Was. Do czytających KSG. Sam przecież „mięsa" nie urodzę. Moja rola polega przede wszystkim na jego dystrybucji, rozpowszechnianiu wśród rzeszy zgłodniałych i potrzebujących.

Kristoff, trwający na posterunku
kristoff@lupus.waw.pl

PS Nie zapomnijcie o nadsyłaniu rankingu Waszych ulubionych gier sportowych (szczegóły w poprzednim numerze).

PPS Co do artykułu o algorytmach, to jeżeli ktoś zna osobiście polskiego programistę gier zręcznościowych, który się na tym zna, niech się do mnie odezwie.

rozwiązania

Broken Sword II (PC CD-ROM)

1. (George)

Musiałem wrócić do Ameryki, bo staruszek mi się wykopyrtnął i przez to nie widziałem Nicole kilka miesięcy. W końcu jednak wróciłem do Paryżewa i od razu wpadliśmy w kłopoty. W domu profesora Oubier jacyś dwaj Indianie nafaszerowali Nicole trucizną i porwali ją, a mnie dali w łeb. Przywiązali mnie do krzesła, wypuścili tarantulę i podpalili pokój.

Przyjrzałem się szafce. Zauważyłem, że podpiera ją kołek, więc pchnąłem i szafa zgniotła pająka. Ze ściany wystawał hak, przerwałem na nim więzy. Podniosłem torebkę Nico (były tam ohydne, czerwone majtki!) oraz zatrutą strzałkę i rozejrzałem się po pokoju. Łyknąłem se tequli, wyjąłem z butli robaczka. Zauważyłem małą szufladkę, wyjąłem z niej naczynie i obejrzałem je. W środku był klucz. Podszedłem do szafki koło drzwi, zręcznie otworzyłem zamek za pomocą strzałki i chciałem zabrać nabój, ale uch... parzył. Użyłem więc majteczek Nicole. Załadowałem nabój do autosyfonu, po czym skierowałem strugę wody na ogień. Zszedłem po schodach, zabrałem gazetę (w środku był wyciąg z konta bankowego profesora - nieźle jak na archeologa) i zadzwoniłem do mojego niby-to-rywala do serca Nicole, tego zniewieściałego Lobineau. Umówiłem się z nim.

2. (George)

Skąd ja znam tę kafejkę? A i policjant obok jakby znajomy, pogadamy sobie. Stary ochlaptus ładował wódę za wódą. Zamówiłem kawę (chętniej zabiłbym kelnera), pogadałem z kelnerem i z gliniarzem. Potem zakosiłem flaszkę gliniarzowi. Przyszedł Lobineau. Sam się sobie dziwię, że nie przygrzałem mu w ryja. Pogadałem z nim i poszedłem dalej.

3. (George)

W galerii - ohydztwo. Francuska zdegenerowana sztuka. Jednak nie ma to jak amerykański styl życia. Pogadałem z właścicielem galerii, a potem z grubasem chlejącym jakiegoś sikacza. Chciałem przyjrzeć się pakom na tyłach sklepu, ale właściciel mnie nie dopuścił. Dolałem grubasowi prawdziwej wódy z butli gliniarza. Raz i drugi. Zwalił się szmaciarz jak długi i rozbił gablotę. Zabawne. Teraz mogłem się udać na tył sklepu i przyjrzeć paczkom.

4. (George)

Jesteśmy w dokach. Przez płot nie przejdę, bo szczeka na mnie cholerny pies. Pogadałem ze strażnikiem w budzie. Zszedłem na dół i wyłowiłem ze śmierdzącej wody (wiadomo: francuskie brudasy!) kij, który okazał się bosakiem. Strażnik wyrzucił butelkę, a ja wyłowiłem ją bosakiem. Otworzyłem klapkę i wsunąłem głowę do jego śmierdzącej budy. Próbowałem zagadać, ale jak pierdnął, to zwaliło mnie z nóg. Wszedłem z powrotem na górę. Zdjąłem z dymnika daszek (przedtem polałem go wodą, bo był gorący) i do środka wlałem wody. Strażnikowi nadymiło w środku i wylazł z budy. Zszedłem na dół, wszedłem do budki przez klapę i zabrałem psie herbatniki (pychota!) oraz węgielek (to mój szczęśliwy kawałek węgla!). Wyszedłem z budki (dolną klapą) i bosakiem przyciągnąłem kładkę. Rzuciłem na nią psie herbatniki, a gdy pies tam wlazł - zamknąłem klapę. Plum! Teraz mogłem przejść przez płot.

5. (George)

Stanąłem przed biurem Condora i zapukałem (zawsze jestem grzeczny, jak się napiję), ale nikt mnie nie usłyszał. Wlazłem na daszek i zajrzałem przez okno. W magazynie siedziało dwóch Indiańców: mały i duży. Wiatrak na ścianie tak hałasował, że w środku nic nie było słychać. Zablokowałem go bosakiem. Posłuchałem, co mają do powiedzenia i zszedłem na dół. Zapukałem znowu i, zanim Indianiec wyjrzał, wszedłem na daszek. Gdy stanął, rozglądając się za mną, spuściłem na niego beczkę. Poszedł się kąpać. Teraz mogłem wejść do magazynu.

6. (George)

Zabrałem klucz z biurka, pogadałem z karzełkiem (kluczyk był dla niego dość ważny), wziąłem kajdanki i przyciskiem przywołałem windę. Pojechałem. Trzeba było jakoś zablokować windę, żeby nikt nie mógł jej wezwać, podsunąłem więc skrzynię pod fotokomórkę. Zapaliłem światło w pokoju i wtedy zobaczyłem rysy na podłodze. Ani chybi, ślad po otwieranych tajnych drzwiach. Otworzyłem drzwi i zobaczyłem Nicole przywiązaną do fotela i zakneblowaną. To było fajne, wreszcie nie mogła kłapać dziobem. Odwiązałem Nicole, zabrałem posążek i poszliśmy do głównego pokoju. Zakleiłem fotokomórkę plastrem, który kneblował Nicole i mogłem przesunąć skrzynię. Jedną i drugą. Sznurem zdjętym z Nicole obwiązałem posąg. Za pomocą wózka uniosłem trochę posąg, drugi kawałek liny mogłem wtedy przywiązać do kołowrotka. Opuściłem wózek. Posąg wisiał sobie kilka centymetrów nad ziemią, ale był za ciężki, żeby go pchnąć. Poprosiłem Nicole o pomoc. Jeeep! Posąg przebił wyjście. Na zewnątrz wisiała lina, użyłem na niej kajdanek i pojechaliśmy! Szkoda, że prosto do wody.

7. (George)

Quaramonte. Ciepło, brudno i mnóstwo Indiańców. Fuj! Rozejrzałem się po targu, a potem znalazłem starą znajomą z Syrii - Pearl. Pogadaliśmy chwilę. Potem wpadliśmy na komisariat i Nico spodobała się generałowi Grasiento. Pogadałem też z drugim policjantem siedzącym przy biurku. Generał nie pozwolił mi obejrzeć mapy, która wisiała zwinięta przy ścianie naprzeciwko. Znaczy: muszę ją obejrzeć. Wyszliśmy na zewnątrz. Pogadałem sobie z profesorem Oubier, Nico, a potem z mężem Pearl (niech żyje CIA!). Zajrzałem do celi więziennej przez okienko.

Teraz poszedłem do biur kopalni. Zdenerwowała mnie ta suka, Conchita. Ani chybi, feministka. Wyszedłem stamtąd, pogadałem znowu z kim się dało, zwłaszcza z Duanem. Generałowi sprzedałem bajkę, że Nico chce z nim przeprowadzić wywiad, po czym wrobiłem drugiego policjanta w oprowadzanie Pearl po ruinach. Jak wszyscy wynieśli się z komisariatu, mogłem sobie obejrzeć mapę. Teraz trzeba było pójść do Conchity. Feministka czy nie, ale ma materiały wybuchowe. Dała mi detonator. Zaniosłem go staremu, dobremu Duanowi. Wszedłem znowu do komisariatu i poszedłem do celi Miguela. Niestety, wrócił policjant i wpakował mnie do sąsiedniej celi. Nie będę się sprzeczał z facetem, który ma broń.

8. (Nicole)

Obejrzałam dokładnie pokój generała. Tygrysią skórę, telewizor (model lata 70.), lampkę retro, portrecik mamusi. Wymieniliśmy kilka zdań na tematy przesiąknięte seksem i pojawiła się mamusia Grasiento. Urocza.

9. (George)

Ten głupek Miguel, jak dla mnie, mógłby się powiesić. Ale lina w jego celi mogła mi się przydać w ucieczce. Zabrałem więc ją, przywiązałem do krat i poprosiłem Duana, żeby drugi koniec przywiązał do samochodu. Ruszył razem z połową ściany. Byliśmy wolni. I ścigani.

10. (George)

Co za urocze miejsce! Lasek, domek na drzewku i wodospad. I zapewne pełno jadowitych węży, ogromnych karaluchów i dzikusów. I nie ma MTV. Wołałem, ale mieszkaniec domku mnie nie słyszał. Zabrałem pnącza, a do metalowego koła przyłożyłem kamienny posążek. Wiedziałem, że pójdą iskry! Teraz przydał się wyciąg z konta Oubiera. Położyłem ten papierek na liściach i jeszcze raz zaiskrzyłem. Ogień i dym. Z domku wyszedł księżulo i pogadaliśmy. Okazało się, że Nicole ugryzł wąż (a nie mówiłem!) i laseczka ledwo dyszy. A księżulo nie chciał się ze mną przejść do wioski po leczący korzeń. Powiedział, że nie pójdzie w wymiętej koloratce. Rydzyk kopany. Wziąłem tę jego koloratkę i wsadziłem między żarna (takie dwa kamulce), połączyłem je pnączami, wyciągnąłem krzyż z ziemi, uruchomiłem żarna i koloratka się przeprasowała. Teraz musiał iść.

11. (George)

Indiańscy strażnicy bezczelni, jak to kolorowi. Dałem im paczkę psich herbatników dla szamana. Zjadł i chciał jeszcze. Do paczki po herbatnikach włożyłem więc posążek i dałem strażnikom. Szaman pozwolił mnie wpuścić i opowiedział bajeczkę o jakimś Tezcotlicapie, piratach i innych bzdurach. Boże, jaki ten trzeci świat jest zacofany. Oni naprawdę wierzą w demony. Dobrze, że gostek dał mi korzeń dla Nicole.

12. (George)

Nico nie chciała zjeść korzenia. Poszedłem więc do żaren, wetknąłem korzeń między kamienie, pod spód podłożyłem daszek z dymnika i zrobiłem to samo, co z koloratką. I już miałem kielich pysznego soku z korzenia. Napoiłem Nicole i postanowiliśmy się rozdzielić. Jadę na Karaiby!

13. (George)

Pogadałem z nadętym geodetą, ale nie pozwolił mi popatrzeć na swoje plany. Obejrzałem sobie świat przez jego teodolit. Poszedłem na górę i porozmawiałem ze starymi ropuchami. Gdyby był konkurs na Babę Jagę, to siostry Ketch miałyby zapewnione pierwsze miejsce ex aequo. Obejrzałem sobie drabinę, okna, drzewo, drzwi, maszty i szkiełko geodety przymocowane do masztu (za Boga nie mogłem tam dosięgnąć). Aha, i podrapał mnie kot bawiący się czerwoną piłką. Zawsze mówiłem, że koty są najlepsze po zdjęciu z nich futra. Zszedłem na plażę i pogadałem z małym czarnuszkiem na pomoście, potem z geodetą, potem znowu ze starymi ropuchami.

Poszedłem znowu na pomost i dałem czarnuszkowi robala z tequili, żeby mi złowił rybę. Znów pogadałem z geodetą, potem z chłopaczkiem, zabrałem dętkę ze starego roweru, który wyłowił. W końcu udało mu się złapać rybę. Poszedłem na górę, przywiązałem dętkę do masztu, a do niej rybę. Kot rzucił się w tamtą stronę, a ja zabrałem mu piłkę. Teraz przywiązałem dętkę do gałęzi drzewa. Najpierw próbowałem zestrzelić lusterko za pomocą mojego szczęśliwego węgielka (fiuuu!), a potem piłki. Spadło. Przylazł geodeta. Wszedł na drabinę, więc mu ją zabrałem i zawisł na maszcie. Zabrałem lusterko. Zszedłem na plażę, zabrałem teodolit, przejrzałem plany i pokazałem je starym ropuchom. Wkurzyły się na geodetę, a mnie w dowód wdzięczności postanowiły wpuścić do swego domu.

14. (Nicole)

Obejrzałam dokładnie wszystkie eksponaty i porozmawiałam ze strażnikiem. Próbowałam pogadać z Japonkami, ale tylko chichotały. Zjawił się profesor Oubier. Zaraz potem okazało się, że zniknął z gabloty Kamień Jaguara. Wyjęłam z zamka kluczyk i otworzyłam gablotę po przeciwnej stronie. Zabrałam z niej nóż. Porozmawiałam ze strażnikiem. Nie pozwalał mi wyjść, dopóki nie przyjedzie policja i nie przesłucha mnie. Odsłoniłam zasłonę i otworzyłam sobie drzwi nożem.

15. (George)

Jestem już w muzeum kapitana Ketcha. Ładnie zrobione, atmosfera jak na starym żaglowcu. Przyjrzałem się wszystkiemu wokół. Zdjąłem mapę ze ściany i położyłem ją na biurku. Z lampką zrobiłem to samo. Kiedy otworzyłem skrzynię, wyszła z niej Emily. Mała, rozwydrzona gaduła. Zauważyłem na jej szyi krzyż, taki sam jak na portrecie kapitana Ketcha. Nie chciała mi go dać. Zabrałem z biurka piórko i wyszedłem. Chciałem pobawić się piórkiem z kotem, ale podarł je. Zabrałem resztki.

Zaszedłem do czarnuszka i pogadałem z nim, dałem mu podarte piórko i dostałem muszlę. Teraz z powrotem do muzeum. Za muszlę dostałem krzyżyk, wpasowałem go w biurko i na mapie zostało zaznaczone miejsce, gdzie znajduje się skarb. To Wyspa Zombich. Znowu na pomost - pogadałem z czarnuszkiem, żeby mnie tam podrzucił łódką. Na miejscu obejrzałem sobie wszystko (łódka, skały), zabrałem z plaży mój szczęśliwy kawałek węgla (yes!) i poprosiłem czarnuszka o sieć. Zarzuciłem ją na występ i hopla, byłem na górze.

16. (Nicole)

Znalazłam się na opuszczonej stacji metra. Zajrzałam do torebki i obejrzałam maszynę ze słodyczami. Spinką popchnęłam pozostawioną w otworze monetę i zabrałam ją z kasetki ze zwrotem. Wrzuciłam ją do otworu w wadze (czas na dietę!) i zabrałam kartkę, którą wypluła waga. Próbowałam nożem otworzyć szafkę obok, ale udało mi się tylko zrobić wąziutką szczelinę. Mogłam tam jednak wsunąć kartkę wyplutą przez wagę. Szafka się otworzyła, a ja wcisnęłam przycisk - światło semaforów zmieniło kolor na czerwony. Za chwilę zatrzymał się wagon metra i mogłam wsiąść.

17. (George)

Na bagnie (śmierdziało!) znalazłem trzciny i zerwałem jedną. Obok zobaczyłem jamkę, w której mieszkało jakieś futrzaste zwierzę. Pogmerałem tam trzciną (obgryzło ją!). Niedaleko zobaczyłem drogę, którą zastawiało coś w rodzaju małej dzikiej świni. Włożyłem zatrutą strzałkę w trzcinę i dmuchnąłem nią w dzika. Ale kwiczał, bydlę! Przeczucie mówiło mi, że powinienem podciągnąć się na gałęzi, ale nie zdążyłem. Niedobrze, dzik wyrąbałby mi przejście, a tak czekało mnie mnóstwo błądzenia. Na razie poszedłem jeszcze w miejsce, gdzie stał taki duży kamulec obrośnięty pnączami. Połączyłem pnącza z siecią oraz z lusterkiem geodety i zarzuciłem na szczyt. Wiedziałem, że to lusterko zobaczę teraz z daleka.

Drogi na szczyt szukałem długo, długo i jeszcze raz długo. Błądziłem jak cholera w tym dżunglano-bagiennym labiryncie. W końcu znalazłem się na górze. Na kamieniu były wyryte inicjały kapitana Ketcha, a poza tym znalazłem trzy dziurki, które idealnie pasowały pod teodolit. Ustawiłem go i zajrzałem. Musiałem znaleźć błyszczące lusterko, które zawiesiłem na kamulcu. Było (yes, yes, yes!). Teraz wiedziałem, że skała naprzeciw jest ważna (obejrzałem ją). Zszedłem na dół z drugiej strony.

18. (Nicole)

Znalazłam się tuż przy łodzi, za pakami. Po pokładzie spacerował strażnik, obok stał ogromny Indianin. Wiedziałam, że jak mnie tylko zobaczą, to skończę z kulką w głowie. Przesunęłam się cichutko za następną skrzynię. Kiedy strażnik rozmawiał z Indianinem, przebiegłam przez pokład i weszłam po drabince na daszek łodzi. Teraz czekałam, aż znowu się zagadają. Kiedy tak się stało, zeszłam na pokład i otworzyłam drzwiczki po lewej stronie (były tam jakieś środki czyszczące), a potem szybciutko wskoczyłam z powrotem na dach. Strażnika zainteresowało, dlaczego drzwiczki są otwarte i wszedł do pomieszczenia.

Błyskawicznie zamknęłam drzwi i chwyciłam stojącą obok szczotkę, aby je dodatkowo zablokować. Udało się! Teraz zajrzałam przez luk do środka łodzi. Siedzieli tam Karzac i Oubier. Bardzo ciekawa rozmowa. Kiedy Karzac zabił profesora, weszłam do środka. Nie mogłam już mu pomóc, ale zabrałam Kamień Jaguara z jego dłoni. Wtedy wpadł Karzac. Zarzucił mi pętlę na szyję i pewnie już nigdy nie zobaczyłabym George'a, gdybym sobie nie przypomniała, że przecież mam nóż z muzeum. Dźgnęłam Karzaca w nogę i uciekłam.

19. (George)

Cofnąłem się w czasie, czy jak? Piraci atakują drewniany fort. Strzały, trupy i wrzaski. I nagle ten okrzyk: cięcie! No tak, Hollywood nie daruje nawet tej spokojnej wysepce. Pogadałem sobie z reżyserem, kaskaderem, głównym palantem (pardon, odtwórcą głównej roli), laseczką o przodach jak Himalaje i kamerzystą. Obejrzałem krzak. Cosik w nim brzęczało (lubię szerszenie, są takie milusie). Ze stołu wziąłem syrop klonowy, naleśnik i bułeczkę. Naleśnik polałem syropem i poczęstowałem kaskadera. Kiedy mu się przyjrzałem, aż mi się śmiać chciało. Cały się upaćkał syropem.

Teraz rzuciłem bułeczkę w krzak pełen szerszeni (GNIEWNE BRZĘCZENIE!!!), potem drugą, trzecią i tak dalej. Przeczucie mówiło mi, że już po dwóch bułeczkach szerszenie powinny ruszyć, ale jednak rzucałem dalej. A jak już ruszyły i dopadły zapaskudzonego syropem kaskadera! Gdybyście tylko widzieli ten skok przez palisadę! Na plaży pogadałem ze wszystkimi, obejrzałem zagrzebaną w piachu kamerę, a potem małą kamerę ręczną i znów z nimi pogadałem. A potem przebrali mnie za pirata. Będę gwiazdą!

20. (Nicole)

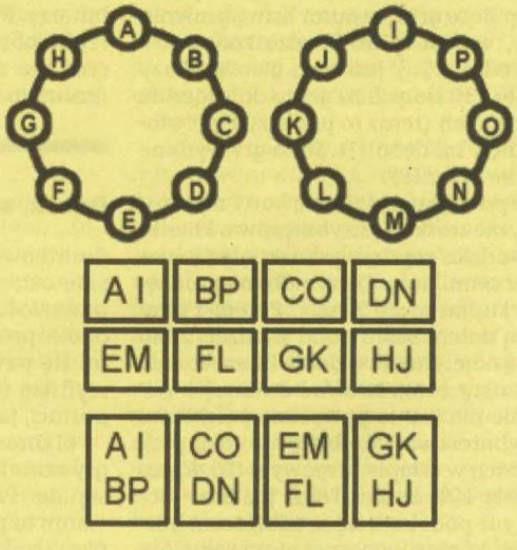
Opustoszała wioska. Porozmawiałam z karzełkiem, znalazłam okulary George'a. Zobaczyłam kamień obok beczki, ale był potwornie rozgrzany. Porozmawiałam znowu z karzełkiem i pomógł mi przewrócić beczkę. Woda ostudziła kamień i mogłam go zabrać. Znaleźliśmy się obok Piramidy Majów. Mało brakowało, a przyłapaliby mnie strażnicy, ale powiedziałam, że przyszłam tu z generałem Grasiento i dali mi spokój. Ale na górę nie pozwolili wejść. Muszę znaleźć jakiś inny sposób.

Obejrzałam sobie wszystko dokładnie i podniosłam linę. Poprosiłam karzełka, żeby mi pomógł. Przywiązałam koniec liny do silnika. Nożem z muzeum rozcięłam przewód paliwowy i podłożyłam pod niego cylinder (odkręciłam go wcześniej). Taki kubeczek benzyny wlałam do zbiornika paliwa silnika, przesunęłam dźwignię i nacisnęłam czerwony guzik. Winda pojechała, ale beze mnie.

Poprosiłam karzełka o pomoc, stanęłam na platformie i dałam mu znak. Wjechałam na szczyt piramidy. Biedny George był właśnie na kamieniu ofiarnym, pilnowany przez potężnego Indianina i generała. Kochany, do samego końca potrafił żartować z oprawców. Szybko zabrałam pas z amunicją, który leżał obok i zjechałam na dół. Zabrałam pochodnię, dałam ją karzełkowi, żeby podpalił i wrzuciłam w kałużę rozlanej benzyny. Potem rzuciłam w ogień pas z amunicją. Strażnicy uciekli myśląc, że ktoś do nich strzela, a ja weszłam na szczyt piramidy.

21. (Nicole)

Znalazłam się w środku piramidy przed przedziwną maszynerią Majów. Wiedziałam, że muszę sobie jakoś poradzić z tą zagadką, żeby się stąd wydostać. Miałam do dyspozycji po dwa koła (każde z ośmioma symbolami), osiem płytek z symbolami i cztery następne również z symbolami. Szybko odgadłam zasadę działania. Kłopoty sprawiło mi tylko to, że symbole były przedziwne. Ale wyobraźmy sobie, że są tam nie symbole, a zwykłe literki. Wygląda to tak:



Najpierw musiałam ustawić oba koła, aby np. symbole A i I były naprzeciw siebie (jak najbliżej). Teraz wcisnęłam płytkę z tymi dwoma symbolami. Potem ustawiłam na kołach naprzeciw siebie symbole B i P. Znowu wcisnęłam płytkę, tym razem z symbolami BP. Teraz wcisnęłam płytkę (jedną z czterech), na której symbole A, I, B i P były połączone. Robiłam tak kolejno, aby wcisnąć wszystkie cztery płytki łączące cztery symbole. Wtedy otworzyło się tajne przejście.

22. (George)

Nie było przyjemnie na ofiarnym ołtarzu. Ale potem już spoko. Znalazłem się w środku piramidy. Poprosiłem Titipoco o rozpalenie pochodni i pociągnąłem dźwignię. Podpaliłem pochodnią drugą pochodnię przymocowaną do ściany i pociągnąłem dźwignię na środku. Wszedłem do komnaty po lewej stronie. Pociągnąłem najpierw prawą dźwignię, potem lewą. Wyszedłem na korytarz i wróciłem do komnaty z pochodnią na ścianie. Po prawej stronie otworzyły się nowe drzwi. Przeszedłem przez nie. Pociągnąłem dźwignię przy ścianie. Na lewo było przejście (PEWNA ŚMIERĆ). George Stobbart niczego się nie boi! Zszedłem na spotkanie z demonem Majów. Nie może być groźniejszy od Mike'a Tysona, któremu niedawno odgryzłem ucho.

Jacek Piekara

W tym miesiącu poprosiłem dwie osoby spoza redakcji Gamblera o napisanie odpowiedzi na listy. Grzegorz Onichimowski, szef IPS CG, największej polskiej firmy wydawniczo-dystrybucyjnej zajmującej się grami komputerowymi oraz Adrian Chmielarz, autor gier przygodowych, szef firmy Metropolis Software House zechcieli poświęcić Wam i nam swój czas.

Wracam do piratów

Do napisania tego listu skłoniły mnie wypowiedzi różnych ludzi z branży na temat rynku gier w Polsce. Otóż Panowie ci twierdzą, że rynek jest płytki. Sprzedaż gry w liczbie 1000 egzemplarzy uchodzi za sukces. Faktycznie, to śmieszna liczba w kraju, w którym około 1,5 mln osób posiada komputery. Kto ponosi za to winę? Zanim przedstawię swoją opinię w tej sprawie chciałbym, abyście poznali pewną historię z życia polskiego gracza.

Otóż wzruszony walką o klienta prowadzoną przez polskich dystrybutorów, jak również względami natury moralnej, postanowiłem kupować legalne oprogramowanie. Do dnia dzisiejszego kupiłem następujące gry: [tu autor listu wymienia tytuły, w tym sporo bardzo znanych - don Pedro]. (...) Jest tych gier 56. Razy średnio 130 złotych za grę to daje łącznie 8580 złotych (teraz to podliczyłem i włosy stanęły mi dęba!!!). Są to gry wydane głównie przez IPS.

Na początku wysyłałem karty rejestracyjne, ale troska dystrybutorów o klienta sprowadziła się do wysłania oferty gier wraz z cennikiem. Otrzymałem tę zachętę do kupna może 3 razy. Potem z rejestracją dałem sobie siana wiedząc, że to nic nie daje. Nawet w dobie Internetu nie można się zarejestrować on-line!!! Widocznie nie jest to potrzebne polskiemu dystrybutorowi. Do ubiegłego roku przy zakupach w sklepie firmowym IPS dostawało się 10% zniżki. Teraz już nie - bowiem nie podobało się to odbiorcom hurtowym. W chwili obecnej mam rabat 6% na soft i 3% na sprzęt w sklepach firmowych CD Project. Notabene, kupiłem tam może 4 gry :)

I nic poza tym!!! Oprócz komfortu psychicznego, że nie jestem złodziejem. Przejdę teraz do meritum. Winę za stan polskiego rynku gier ponoszą w takim samym stopniu dystrybutorzy, co i piraci!!! Dlaczego? Dystrybutorzy zarabiają na marży, a nie na obrocie! Jeżeli firma, kupując np. w IPS oprogramowanie w ilości hurtowej, może uzyskać 20% rabatu, to - aby wyszła na swoje przy mizernej liczbie sprzedanego softu - musi mieć dużą marżę (kogo stać na zakup więcej niż jednej gry miesięcznie za 150 złotych przy naszych zarobkach?). Oni chcą handlować hurtowo, a marże mają detaliczne!

Czy ci ludzie nie mają pojęcia, co robią? Nie znają matematyki? Jeśli sprzedam 1000 gier i na każdej zarobię 30 złotych, to mój zysk brutto wyniesie 30 tys. zł. Jeżeli zaś sprzedam 100 tys. i na każdej zarobię 3 zł, to zysk brutto wyniesie 300 tys. zł (do tego, jeśli zamówię 100 tys. kopii, to będę poważnym klientem firmy, który może targować się o cenę). Znajomy biznesmen chiński (roczny obrót ok. 6 mln USD) powiedział mi, że nie ma takiej ceny w handlu, z której nie można urwać jeszcze kilku procent :). Czy to jest takie trudne do opanowania? Jeśli gra kupiona u pirata, tłoczona w Rosji, bez pudełka i instrukcji kosztuje na giełdzie 40-50 zł (na koronie stadionu 30 zł), to klient mając do wyboru to samo + pudełko i opis za 150 lub 180 zł, kupi oczywiście za 40. Gdyby jednak oryginał kosztował od 50 do 80 zł, to można przypuszczać, że wybrałby legalną kopię. Jeśli troska dystrybutora o klienta nie będzie się sprowadzać tylko do sporadycznego przesyłania cennika, to sporo osób wybierze oryginał.

Gdzie rabaty dla stałych klientów, kartki świąteczne, informacje o planach wydawniczych, drobne upominki, serwis on-line itp., itd.? Wyprzedaż starych gier po 30 zł wiosny nie czyni. Co do ceł i podatków, to też po części winni są dystrybutorzy. Przez kilka lat nie potrafili stworzyć lobby, które mogłoby wywierać nacisk na administrację państwową. A można to zrobić! Jak się naprawdę chce.

Reasumując: handlem grami zajmują się, delikatnie mówiąc, nieodpowiedni ludzie i dlatego jest jak jest i lepiej w najbliższym czasie nie będzie.

Mam zamiar wkrótce kupić kilka gier. I na 100% kupię je u pirata, w podziękowaniu za troskę, jaką przejawiają rodzimi dystrybutorzy o klienta! Zrezygnuję z komfortu psychicznego na rzecz finansowego :). Prosta arytmetyka: za następne 8580 zł kupię sobie ponad 200 gier po 40 zł każda lub 50 gier i Pentium II z niezbędnymi dodatkami :)))

Dariusz „Lolo" M.

Szanowny Kliencie, list Twój (pozwól, że po starej znajomości będę się zwracał na „TY", bo taką formę przyjął Gambler i ja się zastosuję) to niezwykle obszerne zestawienie różnych wątków, bardzo często trochę poplątanych. Wybacz zatem, że mogę nie odpowiedzieć na wszystkie Twoje wątpliwości. Bardzo przepraszam za bezpośredniość tego, co teraz chcę przekazać, ale mam już serdecznie dość tych, którym wydaje się, że robią nam grzeczność, kupując legalne gry. W tym samym stopniu grzeczność robią goście, którzy płacą Ci, gdy sprzedajesz na giełdzie komputer, zamiast Cię pobić i po prostu go zabrać. Robimy też grzeczność firmie Sony, uda-

Dobra, stara szkoło!

Postanowiłem napisać kilka słów odnośnie ostatniego Tematu Numeru, czyli przyszłości gier komputerowych i w ogóle prognoz branżowych. Nasunęła mi się pewna kwestia, której nie poruszyliście (poruszyliście, ale nie w takiej postaci, jak ja to zaraz zrobię).

Mianowicie chciałbym zapytać, czy gry nadal będą dążyć do upodobnienia się do świata zewnętrznego, czy też (mam tu przede wszystkim na myśli grafikę) zyskają pewną manierę, pewien typ rozpoznawczy. Jestem gorącym przeciwnikiem fotorealistycznych scen i sterylnych, renderowanych lokacji. Pamiętam, czytałem kiedyś reportaż z powstawania jakiejś gry, oglądałem ręcznie rysowane screeny i wydałem osąd, że oto nadchodzi przebój roku. Aż tu nagle spojrzałem na podpis pod obrazkiem: to lokacja x przed renderowaniem, a to po renderowaniu - i tu paskuda, jakich wiele znamy.

Chciałbym zaapelować do twórców gier (to jak wołanie niemego na puszczy, zdaję sobie sprawę), aby nie starali się wszystkiego upodobnić do świata zewnętrznego. Nie tędy droga panowie! Skończy się ona po prostu na 800×600 w true colorze, czyli już jutro, jeśli nie dzisiaj. Gra musi wyglądać jak gra, nie może być wątpliwości, że to inny świat, który rządzi się swoimi prawami, bo gracz, włączając komputer, właśnie do takiego świata chce trafić. Zacząłem grać ostatnio w Dungeon Master 2. Kiedy go pierwszy raz odpaliłem, pomyślałem sobie: gra z taką grafiką musi być rewelacyjna. I taki też jest DM2. Nikt nawet przez chwilę nie pomyśli, że naśladuje rzeczywistość, ale gra jest tak sugestywna, tak promieniuje nastrojem przygnębienia i smutku, że do końca dnia chodziłem zdołowany, nie wiedząc, dlaczego.

Jest tyle „chwytów", dzięki którym gracz będzie miał ochotę utożsamić się z bohaterami, że doprawdy nie rozumiem dążeń autorów gier. Chciałbym zaznaczyć, że podoba mi się np. Dark Earth, bo grafika, choć niesłychanie barwna i szczegółowa, jest wykonana w pewnej manierze, która nie pozostawia wątpliwości. (...) Mam nadzieję, że renderowane przygodówki, modne jakiś rok - dwa lata temu, nigdy już nie powrócą (czy znasz paskudniejsze monstery niż w Realms of the Haunting?), a tendencja wśród nowych przygodówek (Secret of Monkey Island, Książę i Tchórz) nastraja mnie jak najbardziej optymistycznie.

Co do inwazji z Dalekiego Wschodu to sądzę, że może ona nam tylko pomóc. To właśnie w kulturze japońskiej stworzono świat przedstawiany za pomocą konwencji, której nawet ślepy nie pomyli z filmem tradycyjnym - mam oczywiście na myśli anime. Czy to, że

jąc się do sklepu po telewizor, zamiast ukraść go sąsiadowi.

Zgodnie z nowym kodeksem karnym, który właśnie wchodzi w życie, kupno piracki gry jest takim samym przestępstwem jak każda inna kradzież. Na dodatek finansujemy rosyjskie i rodzime mafie, które już opanowały ten biznes. Chociażby z tego powodu wolałbym dać zarobić legalnej firmie, która część dochodów odprowadza przecież w formie podatków na cele publiczne, niż finansować de facto narkobiznes, zabójstwa na zlecenie itp., bo to są przecież inne zajęcia tych samych panów, którzy kontrolują piractwo AD 1998. Dlatego nie ma dla mnie alternatywy: kupić w sklepie, czy u pirata!

Istnieje natomiast alternatywa: kupić w firmie A czy w B? Jeśli swoją działalnością zniechęciliśmy Cię do naszej firmy, to bardzo mi przykro i postaramy się to nadrobić. Szkoda, że będąc naszym stałym klientem tak mało dowiedziałeś się o naszej działalności i dlatego operujesz zupełnie nieprawdziwymi danymi. Uważam tak samo jak Ty, że gry staną się towarem masowym dopiero wówczas, gdy będą tańsze. To jednak problem światowy, a nie polski. Dyskutowałem na ten temat z „wielkimi" tego biznesu – Markiem Lewisem z Electronic Arts, Graemem Struthersem z Virgin, z szefami firm Interplay i Sierra. Wielu z nich ma podobne zdanie.

Jednak problem jest złożony. Opracowywanie nowych gier jest coraz droższe. Dawniej budżet gry zamykał się zazwyczaj sumą 100 tys. USD. Dziś ta kwota jest wielokrotnie większa. Trzeba też często płacić za wszystkie te „drobiazgi", które czynią produkt popularnym. Na przykład FIFA '98 odniosła wielki sukces we Włoszech, bo na pudełku był wizerunek Paolo Maldiniego. Myślisz, że znalazł się on tam za „dziękuję?" A ile Westwood musiało np. wyłożyć za licencję Blade Runner? Piraci jej przecież nie płacą.

A jak jest u nas, na polskim rynku? Cena zakupu determinuje cenę sprzedaży. Gdybyś chciał się przyjrzeć dokładnie naszej ofercie, to zauważyłbyś, że większość gier jest u nas tańsza niż na Zachodzie. A czy tańsze są samochody, lodówki, pralki? Połowa naszej oferty to gry w cenie poniżej 60 zł! Jakoś wszyscy się do tego przyzwyczaili, także i Gambler, zatem nikt tego nie zauważa. W prasie zrobił się szum, gdy firma TopWare ogłosiła, że zamierza sprzedawać gry po 40 zł. Zapewniam, że porównywalne i lepsze tytuły są u nas często dużo tańsze. Nigdzie w Europie nie kupisz tak dobrych tytułów po tej cenie jak w „Zielonej Serii" (19,99 zł).

Na rzecz utrzymania niskich cen zrezygnowaliśmy z wielu form działalności promocyjnej – może to i szkoda, i strata. Być może, ze względów psychologicznych, łatwiej byłoby Ci płacić nawet po 10 zł więcej za każdą kupioną grę, gdybyś wiedział, że kupując dziesięć – jedenastą dostaniesz za darmo. To jest jednak pole do popisu dla sklepów, a nie wydawców. Zupełnie inaczej niż to opisujesz wygląda u nas system rabatów, marż itp. Nie będę nikogo zanudzał szczegółami, wyjaśnię tylko, że hurtownik zarabia w Polsce około 5–7%, sklep 20–25%. Czy to za dużo? Z przytoczonego przez Ciebie przykładu giełdy i stadionu widać, że paserzy nie płacący żadnych podatków, ZUS-u itp. mają 60–100% „marży detalicznej".

Spadek cen w Anglii z 39,99 na 29,99 funta odbył się bez udziału wydawców, tylko poprzez konkurencję sieci detalicznych. U nas nie byłoby to możliwe, bo takich sieci jeszcze prawie nie ma. To jednak kwestia czasu. Dziś już EMPiK i Vobis są na najlepszej drodze, aby je stworzyć. Trzymamy kciuki! Przykro nam za nieporozumienie wokół „sklepu firmowego IPS". Najprawdopodobniej masz na myśli siedzibę firmy. Zrezygnowaliśmy z prowadzenia w niej sprzedaży detalicznej – niemal nigdzie na świecie wydawcy nie prowadzą jej w swych siedzibach. Stąd też rezygnacja z rabatu. Dziękuję za uwagi dotyczące rejestracji „on-line". Skorzystamy!

Nie jest natomiast prawdą, że jako zarejestrowany klient dostałeś „cennik". To były oferty specjalne skierowane właśnie tylko do zarejestrowanych klientów i pozwalające na bardzo korzystny zakup wielu cennych pozycji. Nie zmienia to mojej oceny, że za słabo wykorzystujemy fakt rejestracji przez klienta. Musimy znaleźć nowe formy promocji i czekamy na podpowiedzi. Nasz serwis natomiast działa telefonicznie i przez pocztę elektroniczną. Automatycznie nie, bo za wiele jest specyficznych problemów, wynikających choćby z dziwnych właściwości niektórych polskich „składaków".

Na koniec o cłach, podatkach i lobbingu. Pewnie biznesmeni z sejmowej ławy byliby w tym od nas mocniejsi, ale tak naprawdę – nie bardzo jest się o co bić. Płacimy takie same podatki jak niemal każda inna branża i to jest chyba sprawiedliwe, chociaż podobać się nie może. Jedne z najwyższych w Europie stawek VAT czy ubezpieczeń społecznych to ból głowy każdego szefa firmy. Z pewnością nie odczuwają ich mafiosi. Ja jednak wolę mieć czyste sumienie i nie jeździć Mercedesem 500 po to tylko, by moje ciało pokiereszowane seriami z „kałasza" znaleźli kiedyś pod jego drzwiami. To mój wybór. Twój jest może mniej dramatyczny, lecz ma taką samą wymowę moralną. Jeśli go dokonałeś, to Twoja sprawa. Proszę mnie jednak do tego nie mieszać.

Grzegorz Onichimowski,
IPS Computer Group

---

nie mamy najmniejszych złudzeń co do umowności przedstawienia, przeszkadza nam w odczuwaniu emocji? Wręcz przeciwnie. Zdając sobie sprawę, że nie są one wywołane realizmem obrazu, odczuwamy je silniej i w czystszej postaci. (...) Mam nadzieję, że przyszłość gier, w naszym interesie, potoczy się właśnie tymi torami.

gen. Grzech

PS Wasz grudniowy kompakt pretenduje do miana Najmocarniejszego-W-Historii-Kompaktu-Dołączanego-Do-Magazynu-O-Grach-Komputerowych. QII rulez!!!

Dlaczego mieć jedno, skoro można mieć oba? Zarówno realistyczne gry, jak i podróże po krainie wyobraźni mogą wnieść do naszego życia wiele ciekawego. Nie ma sensu pozbawiać się żadnego z gatunków, choć – przyznam tu rację – przytłaczająca większość firm preferuje styl realistyczny, przez co każda nowa gra wygląda prawie tak samo. Zawsze się z tego bezczelnie cieszyłem, bo to oznacza mniej konkurencji na polu designu igrającego z konwencją.

Po pierwsze, realizm wcale nie jest zły. Spójrzmy na kino. W 99% filmów ludzie wyglądają jak ludzie, psy jak psy, a kobiety jak kobiety. Jednak to wcale nie przeszkadza – konkurencja odbywa się na poziomie fabuły. Ba, są nawet podgatunki, które żyją tylko z tego, że są boleśnie realistyczne (filmy noir typu „Sokół Maltański" czy „Wielki sen")! Podobnie jest i w grach komputerowych: skupienie się na fabule oraz psychologicznych interakcjach i traktowanie otoczenia jako odbicia rzeczywistości pozwala graczowi radować się treścią, a nie formą.

Co nie znaczy wcale, że forma jest mniej ważna od treści, bo – jak ktoś słusznie zauważył – gdyby tak było, to „Słoneczniki" Van Gogha byłyby dużo tańsze od „Panoramy Racławickiej". Dlatego też czasami przyjemnie jest ubrać historie w fantastyczne, zdeformowane szatki (idealnym przykładem jest Manga, Disney lub „Piąty Element") i nasycić dusze pięknem obrazu. A kiedy ktoś jeszcze połączy głębię psychologiczną z cudownym wizjonerstwem i stylem... Na szczęście, mamy już kilka takich wybitnych dzieł, np. I Have No Mouth and I Must Scream czy Final Fantasy VII. Myślę, że można być absolutnie spokojnym: kino ma 100 lat, a jednak nadal ludzie w filmach Disneya wyglądają jak karykatury, psy jak pluszowe zabawki, a kobiety jak osy. Dopóki żyją wśród nas osobnicy o wyrafinowanym smaku artystycznym, dopóty będą też i gry, które z ich wyobraźni skorzystają.

Adrian Chmielarz,
Metropolis Software House

Zaclashować Haszaka!

Gry strategiczne, a szczególnie te turowe, to mój konik, a obserwując otoczenie widzę, że nie jestem odosobniony. Gry, takie jak Warlords II czy HoM&M 2 zostały przeze mnie i kolegów rozebrane na części pierwsze, co i tak nie zaspokoiło mojego apetytu na dalsze tego typu produkcje.

Od jakiegoś czasu śledziłem proces tworzenia Clasha, na ile pozwalały mi na to sporadycznie ukazujące się artykuły i wywiady w pismach komputerowych. Muszę przyznać, że apetyt miałem spory, tym bardziej że wśród twórców gry znalazły się osoby znane ze Sceny PC. Zanim gra ukazała się w sklepie, zdążyłem przeczytać artykuł sir Haszaka. Był to opis większości elementów gry oraz nota z oceną niektórych, krótko określając – stonowana. Autor przyznaje, że gra jest wciągająca, ma ładną muzykę, grafikę nierówną i nieklimatyczną. Zapomniał jednak wspomnieć o tym, że jest to jego bardzo subiektywna ocena. Przez nią o mało nie zaniechałem kupna tej gry.

Zaryzykowałem i kupiłem. Pierwsza gra w dwie osoby trwała 18 godzin bez przerwy, do dzisiaj jeszcze to odchorowuję, lecz jestem bardzo zadowolony i uważam, że sir Haszak robi tu komuś krecią robotę. Może mnie ktoś posądzać, że takiemu maniakowi jak ja to wszystko się spodoba, jak zobaczy smoki, ciężką piechotę lub inne paskudztwa. Na dowód tego, że tak nie jest, donoszę, że o wiele bardziej niecierpliwie czekałem na Warlords III i zawiodłem się bardzo. Wersja demo wystarczyła, żebym się nie zainteresował grą w ogóle i nie czytał artykułów na jej temat. Choć wielkie i krzykliwe napisy na okładkach świadczą, że nie wszyscy podzielają moje zdanie.

Jestem ciekaw, jaki wpływ na recenzję gry mają pieniądze wydane na jej kampanię reklamową. Nie zamierzam się tu rozpisywać i intonować hymnów pochwalnych na temat Clasha. Myślę, że gra obroni się sama.

Artur

Zgadzamy się w jednym. Haszak napisał recenzję, dając Clashowi błędną (Twoim i moim zdaniem) ocenę. Z tym, że Ty byś ją podwyższył, a ja bym znacznie obniżył. W Twoim liście zwróciłem uwagę przede wszystkim na jedno zdanie: „zapomniał wspomnieć o tym, że jest to jego bardzo subiektywna ocena". A jaka, na Boga, ma być? Obiektywna? Obiektywnie to można powiedzieć, że Clash jest strategiczną grą komputerową wydaną na płycie CD i ewentualnie przepisać jeszcze kilka zdań z instrukcji, np. na temat fabuły czy zasad. Recenzja natomiast polega na tym, że autor podejmuje się grę ocenić i podaje swoją prywatną opinię. I albo mu ufacie, albo nie. Wpływ reklam na recenzje to bardziej problem Zachodu niż nasz. Zresztą przykład nie jest najtrafniejszy – kampania reklamowa Clasha była największą kampanią gry komputerowej w Polsce, więc – zgodnie z Twoim rozumowaniem – wszyscy powinni ją przedkładać nad Warlords III.

Olo i Bolo

Chodzi mi konkursik „Olo i Bolo" Jacka Piekary na 38. stronie grudniowego numeru Gamblera. Ja rozumiem, że tekst miał być napisany dowcipnie, ale pewnie 80% czytelników Waszego pisma to małoletnie dzieciaki i sformułowanie typu „brudas" w stosunku do jakiejś nacji może im utrwalić pewien typ zachowania w stosunku do niej.

Też nie lubię Arabów, ale jest to mój wybór „dorosłego", podyktowany określonymi przeżyciami. Nie popieram też akcji terrorystycznych (oprócz IRA, ale Oni walczą o wolność swojego kraju), ale nie każdy Arab to terrorysta. Żydzi też zabijają niewinnych. Podsumowując, sprawdzajcie, co piszecie i nie chodzi tu o stylistykę, a o to, czego swoim przekazem możecie nauczyć. Pozdrawiam.

Adam O.

Jak Czytelnicy zapewne zdołali zauważyć, konkursik „Olo i Bolo" nawiązuje do znanych dialogów z magazynu „60 minut na godzinę" (radiowa Trójka, lata 1970/80), w których dwóch żulików (Andrzej Zaorski i Marian Kociniak) rozmawiało o filmach. W takim wypadku należy przyjąć pewną konwencję literacką. Jeżeli bohaterami są osobnicy o inteligencji i wrażliwości estetycznej makaka, to trudno żądać, aby wysławiali się jak absolwenci dobrej uczelni. Język ulicy rządzi się swoimi prawami i każdy z nas dobrze wie, jakich słów w nim się używa. Teraz co do terroryzmu. Radziłbym przed wypowiadaniem pochopnych sądów o IRA (którą to organizację autor listu, jak widać, darzy uznaniem), zapoznać się z historią konfliktu irlandzkiego oraz samej IRA. Nie wygląda tak różowo.

Przemoc, raz!

W numerze 12/97 niejaki Seba napisał co nieco o wypływaniu przemocy z gier do naszej rzeczywistości. Jeśli jest graczem, to niech uważa, żeby mu klawiatury nie opryszczyło za to, co pisze.

Możliwe, że w jakimś tam stopniu gry wpływają na nasz umysł, ale nie do tego stopnia, żeby ktoś po Mortalu wyszedł na ulicę i zrobił komuś windę. Kto to widział?! Przecież gry są po to, aby: rozluźnić człowieka po ciężkim dniu (szczególnie, gdy gra od rana do wieczora), dać mu satysfakcję i, przede wszystkim, pozwolić się wyżyć na komputerowym przeciwniku, a nie na ulicy!!! Seba napisał także, że widoki krwi, „mózgów" i innych flaków przyzwyczajają do widoku tego w rzeczywistości. Gówno prawda! W Internecie jest pewna strona, gdzie są zdjęcia zabitych ludzi. Sprawdziłem na kilku moich kumplach (prawdziwi gracze), jak zareagują oni na widok zdjęcia zabitego (np. rozjechanego przez pociąg) człowieka. Nie mogli na to patrzeć (było tak obrzydliwe), mając świadomość, że jest to prawdziwe.

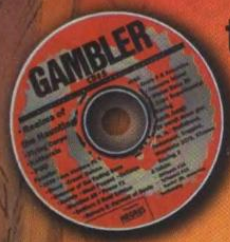
Gdy oglądamy film, wiemy, że to jest SZTUCZNE. Każda rana, urwana głowa, mózg na ścianie... są sztuczne. Rzeczywiście, dla takiego gracza widok mózgu w jakiejś grze nie jest żadną rewelacją. (...) Niech mi nikt nie mówi, że gry kreują z nas morderców, złodziei i gwałcicieli! Co do filmów, to owszem mają większy wpływ na demoralizację niż gry komputerowe. I to w znacznym stopniu! I chociaż nakazuje się: „Oglądanie od lat 18", to co to da, jak i tak młodszy to obejrzy, a większość przestępców to ludzie starsi, pełnoletni. (...) Może w przyszłości gry rzeczywiście będą tak realne jak film (nie mówię o grafice) i wtedy będą wpływały w znacznym stopniu na nasze umysły. Ale jak na razie... Niech nikt nie mówi, że gra komputerowa „wynosi" przemoc na ulicę, bo się będę śmiał, tonąc we łzach smutku!

Marcin Rychły

A jednak w niektórych krajach pewne gry komputerowe są zakazane (np. Postal w Australii), w innych autorzy muszą dokonywać znaczących („łagodzących") poprawek. Przykład, który podałeś (ze zdjęciami trupów) jest bardzo dobry i przekonywujący. Ale wszystko jest w porządku, gdy myślimy o ludziach o ukształtowanej psychice, wartościach i poglądach. A co z dziećmi? Czy naprawdę możesz być pewny, że ośmiolatka grającego w Postal nie zafascynuje pomysł urządzenia w przyszłości rzezi na ulicach miasta i że ofiary nie będą dla niego jak ludziki na ekranie monitora? Problemu przemocy w grach nie należy demonizować, ale też nie wolno lekceważyć. Wypaczyć psychikę dziecka jest bardzo łatwo (kto ma np. młodsze rodzeństwo, ten wie, jak dzieci potrafią przeżywać nawet dobranocki), trudniej już o lekarstwo.

don Pedro z Krainy Dygoczących Dandysów

PRENUMERATA GAMBLERA



to ciekawa lektura
i mnóstwo
fantastycznej
zabawy

Dajemy Ci gwarancję:

- **Regularnej i terminowej dostawy** każdego zamówionego i opłaconego numeru
- **Doręczenia czasopisma** pod wskazany adres
- **Pokrycia kosztów wysyłki**
- **Stabilności ceny** dokonanej przedpłaty

Nie musisz szukać czasopisma w kiosku. To my dotrzemy do Ciebie.

Sprawdź, ile oszczędzisz:

GAMBLER CD
12 wydań **100 zł** zamiast 119,88 zł

GAMBLER
12 wydań **40 zł** zamiast 46,80zł

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/415121, 410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Pokwitowanie dla wpłacającego

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

Pobrano opłatę

zł .....

stempel

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

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

Pobrano opłatę

zł .....

stempel

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty / 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

Pobrano opłatę

zł .....

stempel

podpis przyjmującego

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

Pobrano opłatę

zł .....

stempel

podpis przyjmującego

OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS

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 funkcjonują-cymi 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 ciekawej lektury.

Kupon ważny do 28.02.98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zaznacz ramkę i wpisz kwotę za prenumeratę	I-sza prenumerata wstaw X
PCkurier	13 wydań 26 wydań	38 zł 71 zł	kwota za prenumeratę(y)	
ENTER	12 wydań	43 zł		
ENTER CD	12 wydań	103 zł		
GAMBLER	12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	100 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	40 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

suma

☐ Jestem płatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 28.02.98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zaznacz ramkę i wpisz kwotę za prenumeratę	I-sza prenumerata wstaw X
PCkurier	13 wydań 26 wydań	38 zł 71 zł	kwota za prenumeratę(y)	
ENTER	12 wydań	43 zł		
ENTER CD	12 wydań	103 zł		
GAMBLER	12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	100 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	40 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

suma

☐ Jestem płatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 28.02.98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zaznacz ramkę i wpisz kwotę za prenumeratę	I-sza prenumerata wstaw X
PCkurier	13 wydań 26 wydań	38 zł 71 zł	kwota za prenumeratę(y)	
ENTER	12 wydań	43 zł		
ENTER CD	12 wydań	103 zł		
GAMBLER	12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	100 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	40 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

suma

☐ Jestem płatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 28.02.98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zaznacz ramkę i wpisz kwotę za prenumeratę	I-sza prenumerata wstaw X
PCkurier	13 wydań 26 wydań	38 zł 71 zł	kwota za prenumeratę(y)	
ENTER	12 wydań	43 zł		
ENTER CD	12 wydań	103 zł		
GAMBLER	12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	100 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	40 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony

suma

☐ Jestem płatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Dystrybutorzy gier z numeru 2/98

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
GoldenEye 007 (N64) – 276 zł

Byte Enchanters
www.byteenchanters.net
Legal Crime – 20 USD (rejestracja)

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Turok: Dinosaur Hunter – 199 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel. (0-22) 630 29 73
Last Bronx (Saturn) – 239 zł

„Fogra" Oficyna Wydawnicza
31-110 Kraków
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 19
tel. (0-12) 422 90 44 w. 28, 29
Multimedialna Encyklopedia Powszechna – 230 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Broken Sword II: The Smoking Mirror – 160 zł
Need For Speed II Special Edition – 160 zł
Sid Meier's Gettysburg! – 160 zł
Star Trek Generations – 155 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Final Fantasy VII (PSX) – 219 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Battleground 6: Napoleon In Russia – 144 zł
Battleground 8: Prelude To Waterloo – 144 zł
Flying Corps Gold – 155 zł
iF-22 – 155 zł

Microsoft Polska
Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (0-22) 661 54 05
Age of Empires – bd
Close Combat: A Bridge Too Far – bd
MS Encarta 98 – bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Tomb Raider II – 160 zł
Warlords III – 155 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Blood Omen: Legacy of Kain – 149 zł
Epic 40,000 – Final Liberation – bd
Panzer General II – 139 zł
Quake II – 159 zł

Techland
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (064) 34 88 90 w. 112
ToonWorks – bd

bd – brak danych

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 77
AMI-COMM ..... str. 42
Artem ..... str. 89
ArWal ..... str. 85
CD Projekt ..... str. 3, 85
CD Projekt Plus ..... str. 13
L.E.M. ..... str. 33, 73, 93, 99
L.K. Avalon ..... str. 79
Lupus ..... str. 79
MATT ..... str. 77
Multimedia Komputer ..... str. 77, 87
Multi-Styk ..... str. 98
Net Seller ..... str. 75
Optimus ..... str. 2
Samsung ..... str. 71
TimSoft ..... str. 4–5
TopWare ..... str. 34–35, 100
User ..... str. 9
Wirtualny Świat ..... str. 11



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:

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 28 lutego '98

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 6/97 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 7/97 za 7 zł – 2,99 zł taniej niż w kiosku!

Chałos

Na początku był chaos. Chaos towarzyszył początkom niemal wszystkiego, także rozrywki komputerowej. Był to stan zbawienny – jak powszechnie wiadomo, to właśnie z chaosu wyłoniło się wszystko, co wartościowe. Niestety, jak się już wyłoniło, od razu zaczęło swą wartość tracić. Niewielu już ludzi w naszym pięknym kraju potrafi rozszyfrować symbole runiczne związane z chaosem pierwotnym, np. CGA, 5.25", Z80, 65XE, DSDD, XT czy HGC.

Ten świat – świat rozmaitości – już odszedł. Atarynki i komodorce spoczywają na wysypiskach, pokrywając grubą warstwą ławicę spectrumien. Wszystko to przysypała już kilkumetrowa warstwa nowszych osadów – AdLib-ów, czytników CD 2×, zdezelowanych „aciaków" itp. Niedobitki amig kryją się po ciemnych zakamarkach, piwnicach i skrzyniach. Myślą pewnie, że nikt ich tam nie znajdzie, ale są w błędzie. Setki akwizytorów nowoczesności, uzbrojonych w liczniki Geigera, bezbłędnie wykrywające promieniowanie reliktowe ostatnich „przyjaciółek", poradzą sobie z nimi bez problemu. Chociaż, może dla tych reliktów dawnego, przedpotopowego świata znajdzie się jeszcze jakiś azyl? Słyszałem ostatnio, jakoby zamierzano zacząć montować te maszyny w przychodniach. Podobno aparaty rentgenowskie są za drogie dla polskiej służby zdrowia...

Tak czy inaczej – to już odeszło. Odeszły te piękne czasy, kiedy o grze decydował pomysł (a nie tysiące roboczogodzin grafików i speców od dźwięku), kiedy nieznane nikomu grupki 3-4 zapaleńców tworzyły rzeczy przewracające rynek do góry nogami, kiedy listy płac gier nawet największych firm liczyły po kilkanaście nazwisk. Chyba już nie wrócą te dni, kiedy gry robiono równolegle na kilka platform. No, chyba że na konsole... Ale tak właściwie, czy to są komputery? Moim zdaniem, zbieżność nazw jednego z najpopularniejszych modeli konsol i jednego z najpopularniejszych modeli smoczków dla niemowląt nie jest przypadkowa. A jeśli jakiś fanatyk, przekonany o wyższości swojej PlujStejszyn czy cudownego i wspaniałego (cmok!) Saturna ma inne zdanie – niech spróbuje zasiąść do swojej maszynki i napisać tekst obalający powyższą tezę...

Dziś wśród komputerów niepodzielnie rządzi Jego Blaszaność PC, a wśród systemów – Windows 95. Ciekawe, że o ile poprzednie runy umieli odczytać przynajmniej najstarsi stażem czarnoksiężnicy, co do sposobu odszyfrowania symbolu 95 wciąż istnieją kontrowersje. Jedni – pochlebcy – twierdzą, że oznacza on IQ twórcy, inni, że tę samą „wielkość" tylko pomnożoną przez dziesięć. Nie brak też prób odczytania tego w zupełnie inny sposób... Skończył się chaos – teraz w świecie rozrywki komputerowej zapanował kompletny chałos. Chała na chale siedzi i chałą pogania. A największa chała (dziewięć i pół, dziewięć i pół) stoi u podstawy. Klony „Łorkrafta", „komand und konkłer" czy DN3D zalewają świat. Rozumiem wykorzystywanie cudzych pomysłów, ale wszystko ma swoje granice. Ukraść kradzione to już przesada, a po dziesiątym odgrzewaniu nawet bigos straci smak...

Ilu graczy pamięta jeszcze bezsenne noce spędzone nad pierwszą Cywilizacją? Ilu po kilku dobach wypełnionych licznymi misjami bojowymi dostąpiło w Gunshipie 2000 zaszczytu polatania sobie Longbow Apache'em? Ilu umiało przejść Prince of Persia z zamkniętymi oczami – a mimo to potrafili zerwać się o jedenastej w nocy, kiedy starzy już zasnęli, i zasiąść nad klawiaturą? Ilu straciło kilka miesięcy z życiorysu, zarządzając swoim kolejnym miastem (SimCity) czy budując kolejną sieć linii kolejowych (Railroad Tycoon)? Ilu dzielnych komandosów całymi dniami buszowało po podziemiach zamku Wolfenstein, wyrzynając w pień setki Adolfków? Ilu wreszcie nazwisko „Byczego Żabola" Molyneux kojarzy się nie z DK, a z (pre)historycznym Populousem? Mam nadzieję, że jest ich ciągle bardzo wielu.

To właśnie oni – i chyba tylko oni – wiedzą, czym naprawdę są (a raczej: były) gry komputerowe. Grafiką ustępujące – i to znacznie – dzisiejszym superprodukcjom, oprawą dźwiękową także, ale za to w nie się GRAŁO. Dziś się pogrywa.

Pecet

Złom, pudło, kupka krzemu i stali,
sztuczna nieinteligencja, system
jeszcze parszywszy niż socjalizm.
Nic nigdy nie działa ze sobą,
coś wciąż w nim stuka, coś wciąż bzyka,
wszystkie nowości – przestarzałe,
gdy dotrą do użytkownika.
A wszystko razem jakoś chodzi,
i nawet czasem z niezłym skutkiem,
i nawet czasem coś się zrobi...
Więc podsumujmy, wyciągnijmy wnioski:
PC – idealnym modelem Polski!

Kiedyś były pomysły. W świecie chaosu pomysły błyszczały i pozwalały się wybić. Grom i ich autorom. John Romero, Sid Meier czy wspomniany już Peter Molyneux właśnie wtedy położyli podwaliny pod swą sławę. Dziś, gdy cały świat komputerów pogrążył się już w chałosie, o wszystkim decyduje oprawa. Twórcom gier umknęła jednak pewna stara jak świat prawda: nawet najlepiej wypieczona i smacznie polukrowana chała zawsze chałą pozostanie.

A jeśli nawet ktoś (na ogół przypadkiem) wpadnie na jakiś dobry pomysł, to i tak w trakcie realizacji gry pomysł ten zostanie trzykrotnie zmieniony i rozmyty w ogólnej mamałydze uwspółcześnionego interfejsu i realistycznej animacji nierealnych stworów. Dziesiątki i setki grafików, tysiące speców od muzyki, znani aktorzy, ogólnoświatowa reklama, sukces kasowy. Jest piękna grafika, wspaniała muzyka, jest wymagane Pentium II 300 MHz i dopalacz 3D – ale właściwie, gdzie ta gra? NIE MA GRY!!!

Chlubnym wyjątkiem są tu (jak na razie) rolpleje – ale też rolplejowcy to tacy faceci, którzy na co dzień żyją w świecie Śródziemia, a na lekcjach WF zalatuje od nich spracowanym krasnoludem-górnikiem. Z takimi ludźmi klimat może wszystko zdziałać – tylko trzeba ten klimat umieć stworzyć. Żeby nie było nieporozumień – w innych gatunkach też zdarzają się dobre gry, ale raczej na zasadzie rodzynków.

Inny problem to kwestia haseł reklamowych. Rozumiem, że tu trzeba przesadzać. Ale mimo to flaki się we mnie przewracają, kiedy czytam o kolejnej „pierwszej, prawdziwie realistycznej" bijatyce 3D. Po pierwsze, pełnego realizmu w tej mierze nie osiągnie się tak długo, jak długo przed monitorem nie zostaną zamontowane dwie rękawice na sprężynach, a nad nim – na specjalnym wysięgniku – kij bejsbolowy lub sztacheta z gwoździem model WIOCHA POLSKA '98. Po drugie, nigdy nie byłem zwolennikiem wytrwałego wkuwania metody wykonania ciosu o nazwie potrójny-axel-w-kombinacji-z-podwójnym-kopem-w-jądra-i-złokciowaniem-maski, gdzie lista klawiszy do kolejnego naciśnięcia bywa niekiedy równie długa jak nazwa. Po trzecie, wkurza mnie, kiedy te pięć klatek z jajecznicą spływającą po ekranie po wykonaniu ww. ciosu ciągnie się przez pół minuty.

Po czwarte wreszcie – pamiętam jeszcze gierkę o nazwie 4D Sports Boxing, której obsługa była równie prosta jak obsługa cepa, ale walka na jakim takim poziomie wymagała naprawdę sporej wprawy, a taktykę trzeba było dostosowywać do przeciwnika. Walczący musiał pamiętać, że w boksie da się wygrać także na punkty. W dodatku było tam kilka różnych widoków ringu, możliwość odtwarzania co efektowniejszych akcji, a charakterystykę swojego boksera dało się kształtować w zależności od preferowanego stylu walki.

Wszystkim, którzy teraz rzucili się przeglądać stosy płytek CD i szperać po najgłębszych zakamarkach swoich pięciogigowych twardzieli w poszukiwaniu choćby demka tego cudu, muszę wylać kubeł zimnej wody na rozpalone głowy. Otóż gierka ta powstała dawniej niż zaczęła się komputerowa przygoda większości z Was (czyli długo przed epoką CD-ROM-ów, playable demos itp.), a grafikę ma niezłą jak na owe czasy – tzn. dużo poniżej dzisiejszych norm.

Podobna sytuacja ma miejsce niemal we wszystkich gatunkach gier: od starych odrzuca mnie (nie do końca...) poziom ich grafiki i muzyki – od nowych pamięć o tym, że w starych często o wiele lepiej rozwiązano problemy, np. sterowania oraz świadomość wtórności 95% dzisiejszych gier (a nieraz także „szybkość" ich działania). Chwilami nawet żałuję kupna tego pentiuma, który stoi obok. Na starym pudle przynajmniej wszystko było jasne. Jak coś nie szło – to nie szło. Nie tak jak na nowym, kiedy niby to idzie, ale...

Panujący obecnie chałos niestety tak przeorganizował wszystko, że pamiętający jeszcze piękną epokę chaosu mają obecnie przefajdane. I zamiast pogrywać w nowe gierki, zaśliniając się po pas na widok ich grafiki lub katować swoje oczy i uszy, ale za to koić znękaną duszę starymi arcydziełami, przerzucili się na pisanie własnych programów i programików bądź, zależnie od potrzeb i sytuacji, obsługę MS Worda czy Excela na potrzeby swoich rodziców/nauczycieli (niepotrzebne skreślić) – jak to zrobiła większość moich dawnych kumpli.

A chałos? Jego Wysokość tylko się z tego cieszy. Wśród swych poddanych ma przecież rzesze prostaczków nie pamiętających czasów miłościwego chaosu... Po cóż więc przejmować się tą garstką odchodzących. Mamuty też wymarły i nikt za nimi nie płacze. A że najmłodsze z tych mamutów nie mają jeszcze nawet dowodów osobistych... Cóż to za problem? I tak są przestarzałe. Muszą zniknąć. Life is brutal. Chałos is brutal. Bill is brutal (with all his przyjazność & intuicyjność).

* * *

Tekst został napisany na AT 286 rocznik '90, pracującym pod kontrolą DR-DOS-a. Pentium stało sobie obok bezczynnie, bo mu się przyjazność obraziła. NIECH ŻYJE CHAŁOS!

P.M.B. Pierrezza i jego nostalgia

Ballady o Janie Kowalskim

Statystyczny Polak Jan Kowalski
Wzrost metr siedemdziesiąt pięć centymetrów
Siedemdziesiąt siedem kilo wagi
Statystyczny Polak Jan Kowalski
W połowie budzi się o szóstej
W jednej czwartej o siódmej
W jednej dwudziestej pracuje w nocy
Zarabia osiem i pół miliona brutto
Robiąc na zero koma dziewięćdziesiąt trzy etatu
Szczęśliwy posiadacz jednej trzeciej psa
(w sześćdziesięciu procentach kundla)
I dwóch piętnastych kota
Cierpliwie czekających w dwóch siódmych
Dwuipółpokojowego mieszkania
Aż ich pan wróci z pracy
Połową autobusu ćwiartką tramwaju
Jednym procentem pociągu
W ciągu jednej piątej weekendu
Statystyczny Polak Jan Kowalski
Wyjeżdża swoim półmaluchem ćwierćpolonezem
Na jedną trzecią łąki
Do ćwiartki lasu nad jedną szóstą jeziora
Wieczorem wyłączyli mu
Jedną dwusetną światła w domu
Jan Kowalski zapala jeden procent świeczki
Zjada kolację z trzech koma jeden kromek chleba
Jajecznicę z półtora jajka dwie trzecie parówki
Popijając półtora szklanką herbaty
Potem Jan Kowalski statystyczny Polak
Ubiera się w osiemdziesiąt pięć procent
Piżamy w połowie bawełnianej
W jednej trzeciej anilanowej
Nadgryzionej przez półtora mola
Idzie spać
Do dwóch trzecich łóżka na ćwierć tapczanu
Zasypia po zażyciu ćwiartki tabletki
Oto jeden z nas
Statystyczny Polak Jan Kowalski

Poeta

Jan Kowalski wybitny poeta
N-ty wieszcz
Narodu
Chciał przelać swe myśli
Na papier
Zachować swoje wnioski
By dostały się potomnym
W swym wielkim wspaniałym
Wiekopomnym dziele
Zawarł wszystko
Co chciał
I to w pięknym stylu
Poema jego były
Zamkniętą nierozerwalną
Całością
Siedział nad kartką
Cały wieczór
Ze swym wiernym piórem
W giętkiej dłoni
Wreszcie
Skończył wstał
Już przelał na papier całego siebie
Teraz się dziwi
Czemu nie zużył ani trochę atramentu...

25%

Jan Kowalski
Miłośnik soków kartoflanych i żytnich
Jan Kowalski
Częsty bywalec spelunek
Jan Kowalski
Dla którego przecinek zaczyna się na „k"
Jan Kowalski
Żyłby spokojnie
Piłby spokojnie
Biłby spokojnie
Klątby spokojnie
Ale
Coś go gryzie
Jan Kowalski
Ma w sobie
Coś z inteligenta
Podobno
To po dziadku ze strony matki
Jakieś 25% Kowalskiego
Usiłuje zawrócić go
Ze złej drogi
Skierować na nową
Może by się to udało
Jan Kowalski przestałby być
Miłośnikiem soków kartoflanych
Jan Kowalski przestałby być
Częstym bywalcem spelunek
Jan Kowalski
Skończyłby z przecinkami
Ale to 25% Kowalskiego
Nie umie zawrócić go
Ze złej drogi
Za bardzo kłóci się samo ze sobą
Jaka ma być nowa droga życia
Więc
Jan Kowalski
Dalej żyje
Dalej pije
Dalej bije
Dalej klnie
Jednak nie całkiem spokojnie
A może to już postęp

P.M.B. Pierrezza

CD PROJEKT

Diablo Writer – rozstrzygnięcie

Chciałbym podziękować wszystkim, którzy wzięli udział w naszej zabawie. Konkurs Diablo Writer wydawał mi się (i nadal wydaje) dużo trudniejszy od przeprowadzonego wcześniej konkursu Doom Writer. Teraz uczestnicy zostali zmuszeni do trzymania się realiów gry, korzystania z jej legend czy ukazywania występujących w niej postaci. W konkursie Doom Writer dowolność była znacznie większa.

Czas na krótkie podsumowanie. Na konkurs Diablo Writer wpłynęły prace 55 autorów, a ponieważ niektórzy nadsyłali dwa opowiadania lub więcej, więc tekstów było ponad 70. Niestety, część uczestników musiałem zdyskwalifikować już na starcie, bo ich utwory były dużo dłuższe niż zakładał regulamin (małe odstępstwa od reguł można jeszcze było wybaczyć). Wielu autorów poszło po najmniejszej linii oporu, przedstawiając proste historyjki fabularne, które w skrócie można by nazwać: „pokażę wam, jak wyglądała moja gra z kumplami w Diablo". Jednak przyznam, że niektóre pomysły były bardzo ciekawe.

Z postaci występujących w grze największą popularnością cieszył się Butcher. Zważywszy, że jest to pierwszy naprawdę trudny przeciwnik w Diablo (i chyba każdy, grając po raz pierwszy, poległ od ciosu jego tasaka), nie powinno to budzić zdziwienia. Ale Butcher został przedstawiony na różne sposoby. Konrad Żelazny zaprezentował pamiętnik demona, pisany jego własną ręką. Artur Gruszka zamienił salę Butchera w jaskinię hazardu, w której demony spotykają się z podróżnikami przy pokerze. Michał Rybiński pokazał Butchera jako stałego gościa karczmy w wiosce.

Równie dużą popularnością cieszyła się wyprawa arcybiskupa Lazarusa. Przeczytałem kilka pamiętników z tej wyprawy. Na przykład, Anna Koronowicz ukazała historię demonicznej córki arcybiskupa. Paweł Ojrzanowski uznał, że Lazarus nie jest jedynie narzędziem w ręku zła, ale w rzeczywistości steruje największymi demonami. Rafał Szura przedstawił opowiadanie, w którym bohater dociera do Diablo, gdyż jest królewskim poborcą podatków. Robert Kosidło – jako dziennikarz Tygodnika Nekromanty – przeprowadził wywiad z trollem. Marek Mazur opisał postać rycerza Lachdanana przygotowującego się do walki z siłami Ciemności. Rip Dehumanizer zaprezentował historię zakochanego wilkołaka, nawiązującą dość luźno do świata gry. Mirosław Bartuś ujawnił pamiętnik czarownicy Adrii, która kiedyś miała romans z królem Leoriciem (król został ukazany w bardzo niekorzystnym świetle). Ziemowit Ośko postanowił połączyć więzami miłości śliczną Gillian z samym Diablo! Natomiast anonimowy autor dwóch opowiadań całą historię z Diablo uznał za wymysł mieszkańców wioski, którzy dzięki tej legendzie zarabiają na turystach (podobnie jest w tekście Jakuba Dębskiego, w którym Griswold – sprzedając drogo i kupując tanio – stał się bardzo bogatym człowiekiem). Interesujący pomysł zaprezentował Tomasz Gołębiowski, którego głównym bohaterem jest anioł penetrujący Battle.net i mający sprawdzić na zlecenie Nieba, cóż ma znaczyć to nagłe zafascynowanie diabłem u młodzieży. Z zainteresowaniem przeczytałem też tekst BOB-ka o bohaterze gry Diablo, który wie, że istnieje tylko w systemie komputerowym i chciałby wyzwolić się spod władzy gracza.

Diablo jest grą mroczną i Wasze opowiadania również były mroczne. Dzielni podróżnicy zostają zamienieni w zombie. Albo jeden z nich, pokonując Diablo, sam zajmuje jego miejsce. Albo końcowe słowa tekstu mówią, że zło nigdy nie umiera i chociaż Diablo został pokonany, na pewno zjawi się jakiś inny, równie potężny demon. Niektórzy starali się bardzo plastycznie oddać sceny walk i tortur (jakbym wyżął teksty, to spłynęłoby kilka litrów krwi, a ile było tych odrąbanych czy odgryzionych kończyn), ale najczęściej w takich opisach zawodził warsztat pisarski.

Czas już, aby zaprezentować Czytelnikom Gamblera opowiadanie, które uznałem za najlepsze. Do niemal samego końca w moim rankingu prowadził tekst Konrada Żelaznego przedstawiający pamiętnik Butchera, ale kiedy przeczytałem (jako trzecie od końca!) opowiadanie Marcina Perkowskiego uznałem, że zwycięstwo należy się właśnie jemu. Zresztą obaj autorzy posłużyli się tym samym gatunkiem literackim (pamiętnik) i obaj zastosowali bardzo podobne zabiegi natury stylistycznej.

Zwycięzca, **Marcin Perkowski**, otrzymuje następujące gry, ufundowane przez firmę **CD Projekt**:

1. Albion
2. Chronicles of the Sword
3. Discworld II
4. MDK
5. Warcraft II: Beyond the Dark Portal

a także roczne prenumeraty miesięczników **Gambler CD** oraz **Magia i Miecz**.

Natomiast cztery osoby dostają wyróżnienia:
Tymon Adamczewski za „Diablo: Historia Prawdziwa";
Mirosław Bartuś za „Pamiętnik Adrii";
Rafał Szura za „Diablo – wersja single player";
Konrad Żelazny za „Rzeźnik, morderca i gwałciciel, czyli nie taki Butcher straszny, jak go malują".

Osoby wyróżnione otrzymują roczne prenumeraty miesięczników Gambler CD oraz Magia i Miecz, a ich opowiadania możecie przeczytać na krążku CD dołączonym do tego numeru Gamblera.

Jacek Piekara

Konkurs Ecstatica II – rozwiązanie

Zawsze przychodzi taki czas, gdy konkurs trzeba zamknąć, a nagrody rozdać. Niniejszym ogłaszamy, że dla konkursu Ecstatica II taki czas nadszedł.

Sądząc po liczbie nadesłanych kartek i listów, bawiliście się równie dobrze przy odpowiadaniu na pytania, jak my podczas ich układania.

A oto prawidłowe odpowiedzi.

1. W grze Ecstatica II wcielasz się w:
   a. rycerza i masz uratować damę swego serca.
2. Postacie w grze zbudowane są z:
   b. elipsoid, dzięki czemu postacie wyglądają lepiej niż stworzone z wielokątów.
3. Dystrybutor gry Ecstatica II, CD Projekt, sprzedaje ją na polskim rynku w wersji językowej:
   b. polskiej, bo starano się, aby gra była zrozumiała dla polskiego użytkownika.
4. Klimat gry jest:
   a. mroczny, budowany potępieńczym wyciem wichru, tajemniczymi wrzaskami i grzmotami dobiegającymi z oddali.
5. Ecstatica II jest grą przygodową zawierającą także wiele elementów:
   c. gry zręcznościowej – co umożliwia samodzielne i własnoręczne rozprawienie się z potworami.

Zwycięzcom gratulujemy, a wszystkim, którzy nadesłali odpowiedzi, dziękujemy za udział i życzymy więcej szczęścia w następnych konkursach.

Wszystkie nagrody ufundowała firma **CD Projekt**, dystrybutor gier Ecstatica II, Extreme Assault i Ace Ventura: Psi detektyw.

Spośród wszystkich, którzy nadesłali prawidłowe odpowiedzi najwięcej szczęścia miał

Łukasz Zachara (Bliżyn, woj. kieleckie)
gdyż to on właśnie wylosował nagrodę główną

kurtkę skórzaną Ecstatica II, grę Extreme Assault oraz **koszulkę firmową CD Projektu**.

Pozostałymi laureatami konkursu zostali:
Sebastian Cybulski z Warszawy,
Agnieszka Kaźmierczak z Grodziska Wlkp.,
Arkadiusz Kornacki z Łodzi i
Michał Świdrak z Rzeszowa.

Otrzymają oni gry **Ace Ventura: Psi detektyw** oraz koszulki firmowe **CD Projektu**.

Rękopis znaleziony w skarbie

7 Balla 9 roku Krotona

Pamiętnik ten piszem ja – Gżdyl – goblinek, z powodu tego, co umiem pisać. Będzie ze dwa księżyce, jakżem się do paczki Szramy Na Ryju zaciągnął. Wstąp do paczki – powiedzieli – poznasz świat. A tu psińco. Poszła fama, co tutejsze Buuu zbiera armie, to dzisiaj rańcem przybylim tylko po to, co by zadekowano nas w takowych wielkich loszyskach pode kościółkiem wraz z inszemi, jak to sie prawi „aljantami" (ja Gżdyl – goblinek poezje pisywam, to i mondre słowa znam).

8 Balla

Dzisiej przyszedł chłopek od szefa. Jedlim akurat zupe z trupa, a tu jak nie piardnie, jak nie zaśmierdzi i pojawia się taka morda nad kociołkiem. Gapi się i gada: „Wy takie owakie, Jaśnie Wielmożny, udzielny książę piekieł Diablo nakazuje, aby wasza hałastra strzegła tych krypt od tych schodków do tamtych. Żołd co tydzień, żarcie raz dziennie. Jak się coś nie podoba, to ja mam to w rzyci. I zniknął. Z tej całej gadki to pojelim, iż mamy tu gnić i pilnować tych gołych ścian. I co ważniejsze, że tu gdzieś są krypty. Szrama zaraz wysłał chłopaków, co by przepatrzyli za świecidełkami. Nie minęło pare przekląć, a słyszym wrzask i Gnatogryz wypada zza węgła, a za nim kupa szkieletów i zombiaków. Prawie zdechlim ze stracha, ale one tylko dopadły Gnatogryza i wyrwały mu nogi z tyłka. I poszły sobie. Szrama ogłosił, co by nie ruszać krypt.

9 Balla

Rańcem Szrama zarządził manewry. Cała paczka z bojowemi okrzykami biegała w te i we wte, trząchając toporkami. Mnie też kazali biegać, a że niewysoki jestem i nogi mam krótkie, to mnie troche podeptali. Reszte dnia spędziłem na lizaniu ran. Co by się infekcyja jakowaś nie przyplątała.

10 Balla

Dziś mielim bitwę. Przylazł jakiś buc z toporem i z miejsca prask! w szkieleta. To się kupą na niego rzucilim. Ja trochę z tyłu, na wypadek, gdyby jakiś drugi chciał nas otoczyć. Szrama mu osobiście wsadził topór w karczycho, tak że osiłek nawet nie pisnął. Wieczorem dostalim premie. Taka robota to mi się podoba.

29 Balla

Przez ponad dwa tygodnie nic się nie działo. Dopiero dziś pojawił się ten abrakadabra od szefa, Lazaret go zowią, czy tak jakoś, i oznajmił, że my są nieefektowni i nie będą nam dawać żryć.

30 Balla

Znowu nic. Jemy szczury. Gramy w kości (ale durne te szkielety).

3 Azerotha

Skończyły się szczury. Ale złapalim w kącie jednego takiego, co to się nazywa Kryjak. Na kolacje bedzie zupa.

4 Azerotha

Ułożyłem poezje. Tytuł: „Oda do brzucha".

Oj, mój kochany brzuszku
Jakaś pustka jest w tobie
Takaż podobna pustka
Siedzi u Szramy w głowie

Szef jak usłyszał wierszyk, dał mnie w pysk i wybił kła. Ale chłopakom się podobało.

7 Azerotha

Dalej nic. Ukradkiem odcinamy kawałki zombiaków. Tak, co by nie zauważyły. Trudna sztuczka. Jak nie wyjdzie, to plask!, fuj! Wczoraj nie wyszło Harnasiowi Od Toporka. Zjedlim gulasz góralski.

8 Azerotha

Wreszcie mielim gościa. Przyszła taka jedna cizia. W samych majtkach, ale za to z taaakim łukiem. Bój był straszliwy. Walczyliśmy jak lwy. A jam, nie chwaląc się, najgłośniej ryczał. Ale lalunia nie dała nikomu podejść. Jak Szrama zaliczył kolejną szramę na ryju, to ryknął, co by spadać za węgieł. Ucieklim więc, a na cizię ruszyły Kryjaki i szkielety. Kryjaki padały jak muchy, ale kościotrupom to te strzałki niewiele szkodziły. I tak ją wreszcie otoczyły i zatłukli. Ale zasługę to myśmy sobie przypisali. I znowu nas karmią.

10 Azerotha

Kochany pamiętniczku. Dziś wieczorem byli moje imieniny – Dzień Smętnego Gżdyla. Chłopaki zrobili fetę, ale szybko się popili i zapomnieli o życzeniach. Tęsknie do rodzinnej lepianki i do maminej kartoflowej z elfimi uszkami. Ona by nigdy nie zapomniała, co by mi powinszować. Mama, znaczy się, nie kartoflowa.

12 Azerotha

Dziś na patrolu stało się cosik dziwnego. Odbiłem na chwilę od swoich, co by w ciemnym kąciku pęcherza opróżnić. Rozpinam gatki i zaczynam, a tu z kąta, jak co nie smyrgnie. Zaplątały mnie się nogi i to powstrzymało mój błyskawiczny atak. Leżę więc sobie, drżę (z bitewnej ochoty, co chyba jasne, nie?) i patrzę. A to takie ludzkie pachole. Noo, z grubsza, ludzkie. Stoi i ślepia przeciera, com mu na nie napaskudził. Wreszciem się z gatek wyplątał i rzekł: „gadaj, ktoś ty, ludzki szczeniaku!", a on potulnie mówi, że je prosty pastuch ze wsi, a wołają go Wirt, Wizg czy tak jakoś. „Co tu robisz, szczeniaku?" – ja mu mówię. A on rzecze, co różnistych dupereli szuka, aby je we wsi różnym takim głupkom za denarki opylać. Hm, ja nie głupi. Pogadałem z młodym, ubilim interes ku obopólnej korzyści.

14 Azerotha

Dziś znowu byłem na patrolu. W zaułku czekał na mnie szczeniak i zahandlowalim. Jak ja lubię cielęcinkę, uj! A braku tych sztylecików to nikt nie zauważy.

15 Azerotha

Dziś sie bilim z dwoma panami rycerzami. Mocni byli w gębie, ale w rękach słabi. Szrama rozłupał im głowy toporem. Ten toporek to zacna zabawka. Nawet świeci. Ciekawym, czy...

18 Azerotha

Dzisiaj mamy Święto Topienia Dziewicy. Ale nie ma tu rzeki, ani dziewicy (a przynajmniej żaden sie nie przyznał). Tak więc świętowalim zastępczo. Pilim, znaczy się.

19 Azerotha

Dziś z niższych poziomów przydeptało takie coś koźlopodobne. Próbowalim wydoić, ale to był samic. Dał nam po gębach i nawymyślał.

29 Azerotha

No, pięć minut strachu i po wszystkim. Toporek Szramy wycenialim wespół ze szczeniakiem. Ostrom sie targował i wyszło na moje. Tylko gdzie ja schowam pół krowiego tyłka?

1 Beliala

Szrama szukał swego toporka. Ryczał, klął i bił po mordach. Schowałem się za beczkę i strugałem głupa. Cóż, chyba nieprędko mu przejdzie.

4 Beliala

Ale ja durny! Jaki ja durny. Durny! Durny! Jak emocje powściągnę, to napiszę więcej.

5 Beliala

Wreszciem się nieco uspokoił. I już ci, pamiętniczku kochany, opowiadam, jak było. Wczoraj się znowu bilim. Tym razem gość był niezły rębacz. Przeszedł przez nas jak kapusta przez niską babę. Jego toporek ciął nas jak kosa trawę. Ten samoj, com go tydzień temu opylił gówniarzowi! Błyskał się i ciął wszystko. Ucieklim. Ale Szrama nie zdążył. Tak się zagapił na siekierkę, że zdążył jeno ryknąć: „Moje to je! Moje!", a już gość mu łeb do grdyki na pół rozciapał. Bandzior przetrzepał nas, szkielety, poćwiartował zombiaków i zszedł na dół tymi schodkami, co to ich mielim pilnować. Po chwili usłyszelim z dołu taki gruby głos: „ŚWIEŻE MIĘCHO!" i krzyk tego od toporka. Wypchnelim Strupa, co by przeniuchał, co tam sie wyprawia. Poszedł, a my usłyszelim: „O! NOWE, ŚWIEŻE MIĘCHO!" i wrzask Strupa. Już więcej nie bylim ciekawi.

6 Beliala

Dziś ostrom powiedział temu tam Wici, czy Wirtci, że już mu nawet złamanego sztyleciku nie opylę. O, takiego! Dąsał się, ale spytał, czy też jakowejś pisaniny na dole bym nie znalazł. Durny jakiś. Rzekłem mu, że pisemka to i owszem, sie walają tu i ówdzie, i że takimi tam to możem zahandlować.

8 Beliala

Nazbierałem tych pisemek w rulonikach i książeczkach i zaniosłem szczeniakowi. Nawet dobrze mnie zapłacił. Plaster szyneczki za sztukę. Zajrzałem do jednego takiego arkusika. A tam nawet nie prawdziwe pisanie, tylko jakoweś robaczki. Ale chłopak twierdzi, co ma na to kupca.

9 Beliala

U nas jest prawdziwa anarchia. To jest wtedy, gdy padnie taki szefo i reszta bierze się za mordy, aby uzgodnić, kto ma rządzić. Ja tam się nie wcinam. Znalazłem pusty sarkofag. Siedzę, piszę i pogryzam szyneczkę.

10 Beliala

Klawo tu jest. Znowu opchnąłem partię papierków i mam co pogryzać. Ten Diablo to klawy gość, kimkolwiek by nie był. A tak... Oj, muszę przerwać. Będziem się teraz bili. Farfocel ryczy, że do bram puka jakiś dziadyga z kijkiem. Woła, że zowie się Wzwodus Wielgus. Musi co, trochę porąbany. Ale i tak iść trzeba. Wypada zapracować na żołd. Potem wrócę do mego sarkofagu i dokończę pisaninę...

Przypis tłumacza: rękopis ten dostarczył mi Wielce Oświecony Erectus Magnificus po powrocie z wyprawy do przeklętego klasztoru w Khanduras. Prosił o przekład i publikację, tłumacząc się enigmatycznie długiem wdzięczności wobec autora. Za zgodność z oryginałem Hastur VanRaven.

Marcin Perkowski



Jesteśmy Rewolucją!

Wywiad z Charlesem Cecilem, szefem firmy Revolution



Revolution w pełnym składzie

Dlaczego nazwaliście swoją firmę Revolution? Czyżby sentyment dla idei Wielkiego Października:)?

– Obawiam się, że nic tak romantycznego! Wszyscy uwielbialiśmy film Excalibur. Nasze logo zostało zainspirowane jedną ze scen filmu, w której widać konie wyjeżdżające zza wzgórz. Poza tym, nasza pierwsza gra Lure of the Temptress była naprawdę rewolucyjnym programem.

Opowiedz mi o początkach firmy Revolution. Kim byliście? Kolegami z sąsiedztwa? Dlaczego zdecydowaliście się zająć tak „mało poważnym" biznesem, jak gry komputerowe?

– Pełniłem funkcję development managera w brytyjskim oddziale firmy Activision. Niestety, firma znalazła się na krawędzi bankructwa i rychło została sprzedana. Activision zamknęła swoje biura i dzięki temu miałem okazję i wymówkę, aby powołać Revolution. Tony Warriner, Dave Sykes i ja połączyliśmy swe siły. Pracowałem z Tonym już wcześniej, kilka lat przedtem pisaliśmy gry dla firmy Arctic Computing. Były to tekstowe gry przygodowe, tworzone z myślą o ZX81 i Spectrum.

Czy pamiętasz swój pierwszy kontakt z komputerem? Pierwszą grę? Kiedy pomyślałeś: pisanie gier to jest to, co chciałbym w życiu robić, to będzie mój zawód?

– Pierwszy kontakt z komputerem miałem na studiach i byłem zafascynowany relacją pan-sługa między człowiekiem a komputerem. Był rok 1980, era ZX80, który nie był zbyt imponującą maszynką. Ale już ZX81 był wyśmienity i napisaliśmy wtedy grę podobną do Galaxians, która wyglądała prawie tak dobrze (patrzę teraz na wszystko przez różowe okulary) jak pierwowzór :-.

Lure of the Temptress to pierwsza gra, dzięki której świat usłyszał o firmie Revolution. To był Wasz pierwszy produkt na rynku?

– Pisałem gry już przedtem, ale jeżeli chodzi o Revolution, to rzeczywiście Lure of the Temptress była naszą pierwszą grą. W latach 1981 i 1982 napisałem takie gry, jak Ship of Doom, Espionage Island, Inca Curse. Początkowy, roboczy tytuł Lure of the Temptress brzmiał Vengeance [Zemsta – przyp. red]. Wymyśliłem wtedy zabawną nazwę Lure of the Temptress [Czar Kusicielki – przyp. red.], którą to nazwę pokochali ludzie od marketingu. Szkopuł tkwił w tym, że w grze nie mieliśmy ani czarów, ani żadnej kusicielki. Tak więc musieliśmy zmienić samą grę, aby dostosować ją do tytułu.

Lure of the Temptress stała się sławna ze względu na zastosowanie opcji „teatru wirtualnego". Pamiętam z tamtych lat entuzjastyczne recenzje w magazynach komputerowych i opinie, że stworzyliście świat, który naprawdę żyje.

– Byłem naprawdę zafascynowany ideą „wirtualnego teatru". Poza tym, znajdowała ona idealne zastosowanie w grach przygodowych, gdyż zarówno komplikowała zagadki, jak i czyniła je bardziej atrakcyjnymi. Następna gra, którą robimy, będzie wykorzystywała „teatr wirtualny" w stopniu o wiele większym.

Prawdziwe hity tworzą ludzie, którzy są dość odważni, by skoczyć w nieznane i przetrzeć nowe szlaki.

W tym miesiącu publikujemy w Gamblerze recenzję z najnowszej gry Revolution – Broken Sword II. Powiedz, jak narodził się pomysł stworzenia serii Broken Sword?

– Broken Sword narodziła się, kiedy moja żona Sean Brennan (deputy managing director of VIE) i ja poszliśmy pewnego wieczoru do pubu, już po zakończeniu prac nad Beneath the Steel Sky. Rozmawialiśmy o różnych ciekawych pomysłach i wtedy poruszyliśmy temat templariuszy. Templariusze, średniowieczny zakon rycerski, wydawali się idealni na temat gry. Mieli ukryte skarby, prowadzili konspiracyjne działania, do dzisiaj nie wyjaśniono wielu ich sekretów. Poza tym, walczyli w Ziemi Świętej, kultywowali rycerskie idee. Postanowiliśmy zrobić grę, która będzie poruszać ten wątek działania templariuszy.

Mówisz, że zainteresowała Cię i zafascynowała historia templariuszy. Dlaczego w takim razie nie zdecydowaliście się na opowiedzenie o średniowieczu, o prawdziwych templariuszach, o wyprawach krzyżowych, o Ziemi Świętej? Czy uważasz, że taki temat byłby za poważny dla gry komputerowej?

– Nie, to dobry pomysł. Ale nie jestem pewien, czy zostałby zaakceptowany przez naszych ludzi od spraw marketingu. Oni są bardzo wyczuleni na to, jaki temat może przyciągnąć klientów i wiem, że mogliby mieć wątpliwości, co do umieszczenia akcji gry w Ziemi Świętej.

Wierzę, że większość osób woli logiczne zagadki – nawet jeżeli gra miałaby przez to być prostsza.

W Broken Sword II zauważyłem różnicę pomiędzy wypowiedziami Nicole i George'a [w grze można prowadzić obie te postacie – przyp.red.]. Czy dialogi dla George'a i Nicole pisała ta sama osoba, czy też zatrudniliście dwóch scenarzystów?

– Rzeczywiście, mieliśmy dwóch scenarzystów, ale dzielili się pracą inaczej. Koncentrowali się na opisach pewnych partii gry, a nie zajmowali poszczególnymi bohaterami. Nie było więc tak, jak zapewne podejrzewałeś, że kobieta pisała partie Nicole, a mężczyna partie George'a. Ale jestem naprawdę zadowolony, że – tak jak mówisz – widać różnice w zachowaniu naszych bohaterów.

George i Nicole, bohaterowie serii Broken Sword odwiedzili kilka krajów: Syrię, Irlandię, Anglię, Francję, Południową Amerykę (chyba nie zapomniałem o niczym?). Przekaż im, że zapraszamy ich do Polski. Może w trzeciej części?

– Chcemy ich wysłać na wschód, ale jeszcze nie zdecydowaliśmy, gdzie. Polska, z jej historią, wydaje się idealnym miejscem. Przyglądaj się więc bacznie...

W serii Broken Sword zarówno problemy, jak i ich rozwiązania są bardzo logiczne i często wystarczy tylko zastanowić się, zbadać przedmioty dostępne w lokacji i ekwipunku, aby znaleźć właściwą odpowiedź. Słyszałem opinię, że te gry są za proste dla doświadczonych graczy, na przykład w porównaniu z niezwykle trudną i posługującą się surrealistycznym podejściem do świata serią

Discworld. Dlaczego zdecydowaliście się na tworzenie „prostych" gier?

– To naprawdę bardzo, bardzo łatwo podnieść trudność gry przez stworzenie skomplikowanych i irracjonalnych zagadek. Część miłośników przygodówek lubi podróżować po świecie gry i tak długo używać wszelkich kombinacji, aż wpadnie na właściwe rozwiązanie. Ale ja wierzę, że większość osób woli logiczne zagadki – nawet jeżeli gra miałaby przez to być prostsza. Z tego powodu skarży się na nas część recenzentów, ale uważam, że ten pomysł podoba się graczom.

Słyszałem wiele opinii, że „oldschoolowe" podejście do gier przygodowych (przejawiające się choćby w ręcznie rysowanej grafice 2D) musi umrzeć. Czy zgadzasz się z tą opinią? Czy rzeczywiście stare, dobre przygodówki znikną z rynku?

– „Oldschoolowe" gry przygodowe są niezwykle drogie w produkcji, a sprzedają się zaledwie dobrze. W tej chwili jest naprawdę sporym problemem namówić producentów na finansowanie dwuwymiarowych przygodówek. Niestety, rynek również akceptuje tylko niewielką część tego typu gier, stąd ryzyko się zwiększa. Myślę, że przygodówki 2D nie muszą umrzeć. Na pewno jednak muszą się zmienić.

Czy jesteś graczem? Czy masz czas, aby grać, obserwować, co robią inne firmy?

– Mam dwoje dzieci i – co zrozumiałe – czas, który mogę poświęcić na granie jest mocno ograniczony. Ale uwielbiam grać. Kilka lat temu sporo ukazujących się na rynku gier było naprawdę kiepskich. Teraz słabe gry trafiają na półki.

Jaki gatunek gier najbardziej lubisz? Czy mógłbyś przedstawić pięć tytułów, które według Ciebie zmieniły świat komputerowej rozrywki?

– Grałem w większość gier przygodowych przygotowanych przez autorów z innych, konkurencyjnych firm. Ostatnio bardzo podobał mi się Blade Runner i w ogóle zawsze byłem pod wrażeniem tego, co tworzył Westwood. Bardzo też lubię strategiczne gry czasu realnego, zwłaszcza podobał mi się Warcraft II. Jeśli mam wymienić najważniejsze tytuły, to będą to te, które w swoich czasach były znaczącymi wydarzeniami. Tak jak: Impossible Mission na C64 (Epyx), Galaxians na ZX81 (Artic), SimCity na PC (Maxis), Elite na BBC (Acornsoft), Mario 64 na N64 (Nintendo).

Czy widziałeś kiedyś grę tak dobrą, że pomyślałeś: cholera, dlaczego, to ja tego nie wymyśliłem?

– Kiedy pracowałem jeszcze dla firmy Arctic i pisaliśmy gry na C64, ukazało się demo Impossible Mission. Wtedy zobaczyłem, jak daleko za nimi jesteśmy ze swoją grą. Kiedy robiliśmy Lure of the Temptress, ukazała się właśnie Monkey Island. Kiedy pracowaliśmy nad Beneath the Steel Sky, pojawił się Day of the Tentacle. A Monkey Island 3 można kupić w tym samym czasie, co Broken Sword II. Wszystkie te konkurencyjne tytuły były naprawdę dobrze zrealizowane.

Myślę, że my – jako Revolution – powinniśmy skoncentrować się na stałym ulepszaniu gier przygodowych, a nie przeskakiwać w inny gatunek.

Czy widziałeś jakieś polskie gry? Czy słyszałeś coś o polskim rynku, może polskich autorach gier?

– Widziałem gry napisane przez polską firmę Metropolis. Wyglądały fantastycznie. Wydaje mi się, że Polska, ze względu na uwarunkowania historyczne, była w pewnym zastoju i straciliście dużo czasu. Ale macie ogromny potencjał w postaci utalentowanych ludzi i to na pewno szybko się ujawni.

Broken Sword stał się sławną grą. Mam nadzieję, że to samo stanie się udziałem części drugiej. Czy myślicie o napisaniu Broken Sword III? Czy w części trzeciej trzeba by coś zmienić? Na przykład grafikę lub interfejs?



George Stobbart i Nicole Collard – bohaterowie serii Broken Sword

– Już pracujemy nad Broken Sword III, ale to będzie projekt radykalnie inny od tego, do czego przyzwyczailiśmy graczy. Będzie zarówno inny interfejs, jak i sam gameplay. Ale w tym momencie nie znam jeszcze wszystkich szczegółów :-).

Wiem, że nie chciałbyś ujawniać sekretów związanych z produkcją Broken Sword III, ale może uda się skłonić Cię do odpowiedzi na jedno pytanie? W części pierwszej bohaterowie rozwiązywali zagadkę templariuszy, w drugiej zmierzyli się z wyznawcami złego boga w Ameryce Południowej. Gdzie znajdą się w części trzeciej? A może nie będą to już George i Nicole?

– Przyznam, że nie za wiele jeszcze myślałem o Broken Sword III. Chciałbym w tej grze spróbować połączyć wątki z obu poprzednich części, ale to naprawdę jeszcze pieśń przyszłości.

Bardzo łatwo podnieść trudność gry przez stworzenie skomplikowanych i irracjonalnych zagadek.

Czy myślałeś kiedyś o zajęciu się innym gatunkiem gier niż przygodowe? Autor Monkey Island stworzył jeden z RTS-owych przebojów, czyli Total Annihilation. Czy możemy spodziewać się, że Revolution zajmie się tworzeniem gier 3D, strategii czasu realnego albo gier role-playing?

– Głęboko wierzę w gry, które opowiadają pewne historie. Myślę, że my – jako Revolution – powinniśmy skoncentrować się raczej na stałym ulepszaniu gier przygodowych, a nie przeskakiwać w inny gatunek. Pozostaniemy przy pisaniu gier, dla których najważniejszym elementem jest fabuła, dopóki będziemy pewni, że da się jeszcze stworzyć coś nowego.

Dżentelmeni o pieniądzach nie rozmawiają, ale... to chyba temat, który interesuje czytelników każdego pisma. Czy, jako twórca komercyjnych hitów, możesz np. spędzać weekend kiedy tylko chcesz na Hawajach czy Mauritiusie? Może masz prywatny odrzutowiec, 40-pokojowy dom i stado służących?

– Niektórzy ludzie stali się naprawdę bardzo bogaci dzięki tworzeniu gier komputerowych. Niestety, nie zaliczamy się do tej szczęśliwej garstki. Gry przygodowe są bardzo kosztowne w przygotowaniu, natomiast rynek odbiorców jest stosunkowo ograniczony, a z tym wiążą się mniejsze zyski. Nasze wszystkie gry rzeczywiście były komercyjnymi hitami, ale zawsze woleliśmy inwestować zyski w rozwój firmy, a nie konsumpcję. W związku z tym nie mamy prywatnych jumbo jetów. Nawet jeśli wybieramy się na Święta do Australii, to raczej klasą turystyczną, a nie pierwszą.

Czy mógłbyś nam podać krótki przepis: jak „ugotować" światowy hit? Jakie ingrediencje są do tego nieodzowne?

– Składniki ujawniają się w czasie gry. Musimy sobie odpowiedzieć przede wszystkim na pytanie: czy stworzyłem grę, w którą sam chętnie będę grał? Kluczem jest wyobrażenie sobie gry i zrozumienie, czy spełnia nasze oczekiwania jako gracza. Dla tytułów standardowych nie jest to specjalnie trudne. Ale prawdziwe hity tworzą ludzie, którzy są dość odważni, by skoczyć w nieznane i przetrzeć nowe szlaki. Nie muszę chyba dodawać, że jest to o wiele trudniejsze.

Dziękuję, że znalazłeś czas dla czytelników Gamblera. Mam nadzieję, że będziemy obserwować dalsze sukcesy firmy Revolution.

Rozmawiał

Jacek Piekara

PS Recenzja gry Broken Sword II na str. 18.

UGO

Przegląd stron WWW – cz. 5

Uważni czytelnicy zauważyli już zapewne, że najbardziej cenię sieć Imagine Games Network (www.imaginegames.com), w skład której wchodzą m.in. PC Gamer Online, PSM Online, SaturnWorld i N64.com. Nie jest to jedyna sieć tego typu w Internecie. Dziś przedstawiam UGO, czyli Unified Gamers Online.

Strona główna UGO mieści się pod adresem www.ugo.net i jest bardzo solidnie przygotowana. Znajdują się na niej wszelkie informacje dotyczące zmian na tzw. affiliate sites, czyli serwisach zrzeszonych w UGO i działających pod jego egidą. Ponieważ serwisów tych jest sporo, również informacji o zmianach jest niemało. Zostały one podzielone w sposób dość interesujący, bo nie według serwisów, a gatunków gier.

Nie ma sensu przedstawiać wszystkich serwisów UGO z osobna – ich listę podałem w tabelce znajdującej się gdzieś obok. Postanowiłem zaznaczyć jedynie najciekawsze serwisy, wyróżniające się spośród innych.

3D Gamers' Archive
www.3dgamers.com

Jedno z najlepszych źródeł informacji dla wielbicieli gier 3D. Na początek oferuje wyszukiwanie konkretnych gier według: podziału na gatunki, developerów, wydawców czy słów kluczowych. Gdy już znajdziemy poszukiwany tytuł, możemy się dowiedzieć o nim absolutnie wszystkiego. Dostępne są demka gier i ich zapowiedzi, łatki i obszerne podpowiedzi do pozycji już wydanych. Chociaż wizualnie 3DGA nie stanowi szczególnej atrakcji dla zwiedzającego, od strony merytorycznej jest znakomity.



Digital Sportspage
www.digitalsports.com



Digital Sportspage poświęcone jest grom sportowym. Serwis specjalizuje się przede wszystkim w recenzjach gier już wydanych, choć nie brakuje również zapowiedzi nowych tytułów. Nieocenioną pomocą będą liczne strategy guides. Serwis, poza tym, że zawiera wiele konkretnych informacji, jest również bardzo przyjemny dla oka i nie przeładowany grafiką.

Eidolon: Gamers' Society
http://bird.taponline.com/eidolon/

EGS to strona podobna do Next Generation Online (www.next-generation.com) czy choćby do naszego Gamblera Online (www.lupus.waw.pl/gambler). Znajdziecie tu informacje na temat gier tworzonych na każdą platformę sprzętową – news, zapowiedzi gier, a także felietony redaktorów prowadzących EGS. Codziennie dochodzi kilka (a nawet kilkanaście) news i recenzje najnowszych tytułów, bogato okraszone screenami.



Wykaz serwisów biorących udział w UGO

Nazwa serwisu	adres (URL)
3D Gamers' Archive	www.3dgamers.com
cheats.net	www.cheats.net
Cyber Games News Center	www.cgnc.com
Dave's Classic	www.davesclassics.com
Dave's Sega Saturn Page	www.sega-saturn.com
Digital Sportspage	www.digitalsports.com
Eidolon: Gamers Society	http://bird.taponline.com/eidolon
Electric Games	www.electricgames.com
eXscape	www.exscape.com
Game Briefs	www.gamebriefs.com
Game Demo Depot	www.gamedemo.com
Game Revolution	www.game-revolution.com
GameNews	www.gamenews.net
GamePen	www.gamepen.com
GameSlice Weekly	www.gameslice.com
GameSource	www.gamesource.com
N64 Code Center	www.n64cc.com
N64 Gazetta	www.n64gazetta.com
On-Line Entertainment	www.on-line.co.uk
PCM&E	www.pcme.com
Scorched Central	www.scorched.com
Scorched – Ultima	http://ultima.scorched.com
Scorched – Diablo	http://diablo.scorched.com
Scorched – XvT	http://xvt.scorched.com
Scorched – Jedi Knight	http://jediknight.scorched.com
Scorched – StarCraft	http://starcraft.scorched.com
Spoiler Centre	www.the-spoiler.com

Game Briefs
www.gamebriefs.com

Najładniejszy site sieci UGO i zarazem jeden z najlepiej wykonanych serwisów o grach w całym Internecie. Z tego też powodu informacje tu przedstawione czyta się znacznie przyjemniej niż na innych, podobnych serwisach. Strony te wyłamują się nieco z ustalonego wizerunku serwisów growych, bowiem oferują dużo więcej niż tylko suche informacje o nadchodzących hitach, recenzje wydanych gier itp. W dziale Features znaleźć można sporo interesujących tekstów, poświęconych ciekawostkom z branży i rozmaitych poradników w rodzaju: „co kupić w te święta?".



Game Demo Depot
www.gamedemo.com/gamedemo.htm

Szukasz demka jakiejś gry? Możesz przestać szukać, bowiem jest niemal pewne, że znajdziesz je tutaj. Ten site zawiera dziesiątki, jeżeli nie setki, wersji demonstracyjnych najnow-



szych i najpopularniejszych gier. Wszystkie tytuły podzielone są według gatunków. Gry wykorzystujące akceleratory grafiki 3D mają swoją odrębną kategorię, podobnie jak gry online. Zamieszczone są tu recenzje najciekawszych i najbardziej oczekiwanych tytułów oraz sztuczki do nich.

GamePen
www.gamepen.com



GamePen to serwis dobrze już znany w branży gier komputerowych. Zawdzięcza to świetnemu pomysłowi, jakim było stworzenie informacyjnego biuletynu o targach Electronic Entertainment Expo (www.e3.net). Nie to jest jednak celem istnienia tej strony – GamePen to przede wszystkim serwis informacyjny o grach. Są tu wersje demo do ściągnięcia, recenzje, zapowiedzi, podpowiedzi do gier i wszystko, co na takich stronach być powinno.

Scorched Central
www.scorched.com



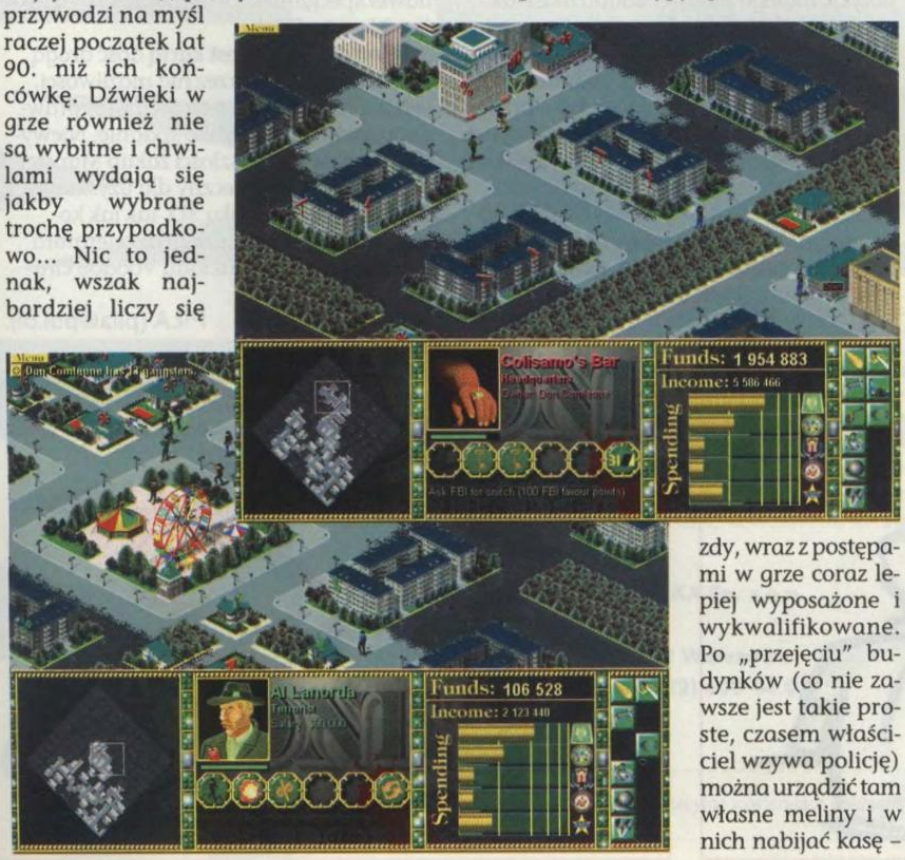
Strona specjalistyczna, na której znajdziecie informacje o kilku konkretnych tytułach. Podzielona jest na kilka części, każda z nich ma własny adres internetowy (wszystkie wymienione są w tabelce). Znajdziecie tu informacje o Wing Commander: Prophecy, Ultima Online, Diablo, X-Wing vs. TIE Fighter, Jedi Knight i Starcraft. Jeżeli interesujesz się jednym z tych tytułów, to spokojnie możesz zajrzeć na jedną z tych specjalizowanych stron po dodatki, ułatwienia, pliki FAQ czy rozwiązania. Dostępne są też rozszerzenia (add-ons) i dodatkowe misje do wielu gier.

YuYo

Legal Crime

Legal Crime to gra shareware – co do tego nie ma najmniejszej wątpliwości. Wskazuje na to niemal wszystko – od formy, w jakiej się ją otrzymuje (najlepiej ściągnąć grę z internetowego serwera jej twórców), po wykonanie. Grafika przywodzi na myśl raczej początek lat 90. niż ich końcówkę. Dźwięki w grze również nie są wybitne i chwilami wydają się jakby wybrane trochę przypadkowo... Nic to jednak, wszak najbardziej liczy się grywalność, a ta jest po prostu fenomenalna.

W Legal Crime gracz występuje jako początkujący gangster, który musi zdobyć sobie własne terytorium w mieście. Służą mu do tego rozmaite typy spod ciemnej gwiazdy, wraz z postępami w grze coraz lepiej wyposażone i wykwalifikowane. Po „przejęciu" budynków (co nie zawsze jest takie proste, czasem właściciel wzywa policję) można urządzić tam własne meliny i w nich nabijać kasę – na różne sposoby. W pewnym momencie rozpoczyna się walka między kilkoma gangsterami o obszar wpływów i to jest początek prawdziwej gry. Gracz wysyła swoich bandziorów (najlepiej cadillacami; z karabinami maszynowymi ukrytymi pod marynarkami) i usiłuje zatrzymać siły przeciwnika. Nie zawsze się to udaje – wygrywa ten, kto usunie z miasta innego gracza.



Czemu jednak recenzja ta umieszczona jest w dziale Internet? Dlatego, że Legal Crime to znakomita gra online. Samotnie da się w nią grać, ale jest to przede wszystkim trening przed zmaganiami z innymi graczami. Po połączeniu się z serwerem gracz trafia do „lobby", w którym może porozmawiać z innymi miłośnikami LC, a następnie rozpocząć partyjkę gry. W jednej rozgrywce może brać udział nawet ośmiu graczy!

Zasada shareware nakazuje zapłacenie za produkt po określonym czasie. W Legal Crime można jednak grać bez rejestracji – czas rozgrywki jest wtedy ograniczony do 15 minut. Większość zaawansowanych graczy odmówi w takim wypadku podjęcia rozgrywki. Cóż, „life is brutal", a za porządną rozrywkę trzeba płacić.

Więcej informacji znajdziecie na stronie www.byteenchanters.net.

YuYo

Producent: Byte Enchanters
Rok produkcji: 1997
Typ gry: strategiczna
Platforma: PC
Grafika: 55%
Dźwięk: 53%
Ogółem: 83%
Wymagania sprzętowe: Pentium, 16 MB RAM

Karty muzyczne

Potworny... dźwięk?

Firma **Diamond** znana jest z bardzo dobrych akceleratorów graficznych. Rok temu zapoczątkowała serię kart Monster, przeznaczonych głównie dla graczy; pierwszą był Monster 3D, akcelerator grafiki trójwymiarowej, bazujący na układzie Voodoo Graphics. Niedawno Diamond zaprezentował swój kolejny produkt z tej serii – kartę muzyczną **Monster Sound**.

Monster Sound parametrami technicznymi przypomina dobre, popularne karty WaveTable; ma 32-głosowy syntezator PCM z 2 MB własnej pamięci ROM (karta nie ma możliwości zainstalowania RAM) oraz oferuje nowy rodzaj modelowania dźwięku trójwymiarowego – Aureal-3D.

Monster Sound jest praktycznie pierwszą kartą muzyczną, bazującą na szynie PCI. Diamond zrezygnował z poczciwej szyny ISA nie ze względu na szybkość – firma chce, aby jej produkty dotrzymały kroku nowoczesnemu pecetowi, a ten, według specyfikacji PC98, będzie miał już tylko sloty PCI.

Syntezator WaveTable jest w Monster Sound instalowany w postaci karty daughterboard. Standardowy układ ma w ROM zaledwie 2 MB próbek, na dodatek nie najlepszej jakości (choć większość graczy uzna ją zapewne za wystarczającą). Na szczęście, istnieje możliwość wymiany całego syntezatora WaveTable na inny, lepszy – np. Yamaha DB50XG.

Karta Diamonda próbkuje dźwięk z częstotliwością do 48 kHz przy 16-bitowej rozdzielczości, oczywiście stereo. Odtwarzanie odbywa się przy tych samych parametrach.

Monster Sound wykorzystuje do tworzenia dźwięku trójwymiarowego nową technologię **A3D**. System A3D został opracowany przez firmę Aureal na potrzeby NASA (A3D to skrót od Aureal-3D). Pozwala na modelowanie trójwymiarowego dźwięku za pomocą tylko dwóch głośników, przy czym najlepsze efekty uzyskuje się na słuchawkach.

Karta Monster Sound ma na „śledziu" dwa wyjścia Audio, umożliwiające równoległą pracę, można więc przyłączyć jednocześnie dwie pary głośników. Jedna będzie generowała dźwięk z przodu, a druga z tyłu. Wystarczy tylko odpowiednio ustawić kolumienki, sterownik Monster Sounda przełączyć w tryb pracy 4-głośnikowej i gotowe!

Jeśli ktoś nie ma aż tylu głośników w domu, znakomite efekty uzyska na najzwyklejszych słuchawkach. Niektórzy nie wierzą w możliwość tworzenia trójwymiarowego dźwięku tylko za pomocą słuchawek. Czy jest to w ogóle możliwe? Oczywiście – mamy przecież tylko dwoje uszu po bokach głowy, a potrafimy odróżnić dźwięk dobiegający z tyłu od dochodzącego z przodu. Zawdzięczamy to małżowinom usznym, na



których fala akustyczna się załamuje. Mózg dekoduje informacje o pozycji źródła dźwięku w przestrzeni. Słuchawki na naszych uszach znajdują się ciągle w tej samej pozycji, dlatego Monster Sound musi tak modulować dźwięki, aby oszukać mózg, że dobiegają z różnych stron.

Wrażenie jest niezwykłe – wyraźnie słychać odgłosy dobiegające z tyłu, przodu, góry i dołu, o stronie lewej i prawej nie wspominając. Efekt jest lepszy niż uzyskiwany na wszystkich innych kartach muzycznych, z jakimi dotychczas miałem do czynienia. Można to sprawdzić na demkach dostarczonych z kartą; najbardziej spodobało mi się Helicopter Demo, gdzie wektorowy śmigłowiec wirtualnie krąży wokół naszej głowy: jeśli jest przed nami, widzimy go na ekranie monitora, ale jeśli wyleci poza monitor, słyszymy tylko warkot jego silnika. Nawet po zamknięciu oczu mogłem precyzyjnie określić, skąd dobiega odgłos rotoru, co potwierdzało się za każdym razem, gdy otwierałem oczy – efekt niesamowity!

Z systemu Aureal-3D korzysta coraz więcej gier, obecnie: **Outlaws**, **Jedi Knight**, **TigerShark** oraz **SimCopter**. Pełne wersje gier Outlaws, TigerShark oraz SimCopter dołączone są do karty Diamonda – mamy więc od razu możliwość sprawdzenia dźwięku przestrzennego w „praniu". Firma Aureal chwali się, że najlepsi producenci gier obiecali wykorzystać jej system w swoich najnowszych produktach.

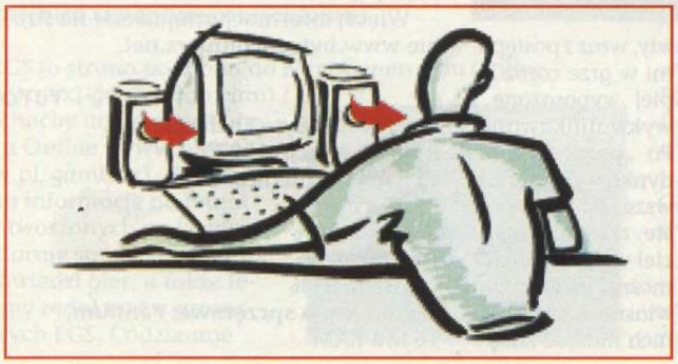
Jeśli gra nie obsługuje dodatkowych możliwości Monster Sounda w trybie bezpośrednim, nie ma powodu do zmartwień, karta jest bowiem zgodna z ogłoszonym niedawno przez Microsoft standardem tworzenia dźwięku przestrzennego – DirectSound3D, częścią pakietu DirectX 5.0.

Muszę zaznaczyć, że Monster Sound to karta wyłącznie dla Windows 95 – praktycznie nie ma możliwości korzystania z niej w DOS. Diamond zakłada, że interfejs DirectX będzie w przyszłości jedynym standardem, w jakim będą pisane gry (co jest dość prawdopodobne). Jeśli więc mamy jeszcze jakieś starsze gry dosowe, w które od czasu do czasu chcemy sobie połupać (np. Duke Nukem 3D czy Descent), to lepiej nie pozbywać się starej karty muzycznej. Kartę Diamonda możemy traktować jako uzupełnienie np. prostego klona Sound Blastera zainstalowanego w komputerze. Aby ułatwić połączenie ze starą kartą, Diamond dodaje do swojej karty nawet specjalny kabelek o nazwie – a jakże – MonsterCable.

Monster Sound jest kartą dość drogą jak na oferowane przez nią możliwości. Jest to na razie cena nowości, więc prawdopodobnie dość szybko spadnie. Niewykluczone, że w przyszłości zakup Monster Sounda będzie konieczny dla uzyskania prawdziwego dźwięku 3D, tak jak koniecznością jest dziś zakup akceleratora grafiki 3D na bazie układu Voodoo Graphics lub Riva.

PiŁA (pila@pol.pl).

Kartę do testów dostarczyła firma **UltraMedia**, Warszawa, ul. Nowogrodzka 4, tel./fax 628 80 74. Cena karty: 790 zł + VAT.





SAMSUNG

SyncMaster™
New Line

TELEKOMUNIKACJA

SPRZĘT KOMPUTEROWY

KASY FISKALNE

RTV-AGD



	Przekątna kineskopu:	14"	15"	17"	21"
Seria **s**	do użytku domowego i małego biura:		500s	700s	
Seria **b**	do zaawansowanych aplikacji biurowych:	400b	500b		
Seria **p**	do zastosowań profesjonalnych (CAD, DTP):			700p	1000p

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

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. (0-22) 608 44 00, fax (0-22) 608 44 01
www.samsung.com.pl

SAMSUNG ELECTRONICS
ŚWIAT DOBREJ MYŚLI

Zamawiam bezpłatne materiały informacyjne zawierające dokładne dane techniczne monitorów serii **SyncMaster™**

Imię: ..... Nazwisko: .....

Nazwa firmy: ..... Stanowisko: .....

Dokładny adres firmy: .....

W roku 1998 zamierzam kupić ..... sztuk monitorów.

Crime Killer (PSX)

Jeżdżenie różnymi pojazdami, połączone ze strzelaniem, jest w tym sezonie bardzo modne. Interplay dołączył do tego wyścigu ze swoim, ponoć znakomitym, Crime Killerem.



Jest to bardzo urozmaicona gra – ma ponad 20 poziomów, zaś gracz (występujący tu jako policjant) sam wybiera, czy chce poruszać się motocyklem, samochodem czy helikopterem. Jazda samochodem oznacza pościgi uliczne, motocyklem – wyścig na zamkniętym torze itp. Dostępny będzie tryb multiplayer, w postaci deathmatchów rozgrywanych na podzielonym ekranie. Crime Killer ma mieć znakomitą grafikę, animowaną z szybkością 60 klatek na sekundę.

Wydawca: Interplay. Termin: początek 1998. (YuYo)

Dural przechrzczony (Saturn)

Następca Saturna, nowa konsola firmy Sega, nie będzie się nazywała Dural! Jak dowiedzieliśmy się na początku grudnia, nowa nazwa robocza konsoli (która może pozostać nazwą produktu finalnego) to Katana. Nie chodzi tu oczywiście o swojskie określenie kurtki, lecz o rodzaj japońskiego miecza.

Jeszcze dwie ważne informacje na temat Katany – prawdopodobnie w jej produkcji weźmie udział nie tylko sama Sega, lecz także kilka innych firm. Taki podział obowiązków nie zdarza się po raz pierwszy (patrz informacja o Project X w poprzednim numerze). Premiera rynkowa konsoli w Japonii ma się odbyć w listopadzie 1998 r., w USA i w Europie latem 1999 r. (YuYo)

Elemental Gearbolt (PSX)

Elemental Gearbolt ma być standardową „grą w strzelanie do ekranu", za to z oszałamiającą grafiką i dźwiękiem. Wszystko wskazuje na to, że obietnice te zostaną spełnione. Intro opowiada tradycyjną historyjkę o uwięzionych zakładnikach, ale – co ciekawe – akcja będzie się toczyć w realiach fantasy!

EG będzie łączyć wiele technik: grafika 3D ma być mieszana z przesuwającymi się po



ekranie sprite'ami, zaś sam wygląd gry i sposób poruszania się ma przypominać raczej grę 3D FPP niż zabawę pistoletem świetlnym.

Wydawca: Working Designs. Termin: marzec 1998. (YuYo)

In the Zone '98 (PSX)

Konami przygotowuje symulację koszykówki, która być może pobije wszystkie istniejące dotychczas produkty. In the Zone '98 będzie, oczywiście, wyko-



rzystywać wszelkie aktualne dane statystyczne na temat ligi NBA i wszystkich (tak jest, wraz z Shaqiem, Barkleyem i innymi) graczy.

Poprawiono grafikę i animację, dźwięk będzie bardziej realistyczny. Konami postanowiło wprowadzić pewne novum do swojej gry, pozwalając graczowi na przygotowanie przed meczem schematów własnych zagrywek, które można wywoływać podczas gry.

Wydawca: Konami. Termin: luty 1998. (YuYo)

Nowy Bond z Rare (N64)

Firma Rare, producent znanych gier na N64 (m.in. Blast Corps i GoldenEye 007), pracuje nad kontynuacją gry o agencie Jamesie Bondzie.

Ku rozpaczy kinomanów, nie będzie to konsolowa wersja nowego hitu „Tomorrow Never Dies", lecz gra oparta na jednym ze starszych filmów o agencie 007. Autorzy zapowiadają ulepszenie (już w tej chwili znakomitego) engine'u grafiki 3D i wiele nowych rozwiązań urozmaicających akcję gry.

Freak Boy (N64)

Firma Virgin przygotowuje Freak Boy już od dłuższego czasu. Więcej – już dwa razy całkowicie zmieniono grafikę i wygląda na to, że pod koniec 1998 r. program ujrzy w końcu światło dzienne. Pierwsza publiczna prezentacja odbyła się w maju 1996 r. i gra została wtedy określona mianem rewelacji.

Obsługa gry może być trochę skomplikowana – główny bohater ma operować różnymi przedmiotami, zmieniać swe kształty, tworzyć różne rodzaje broni i przedzierać się przez pomieszczenia – ale atrakcji nie zabraknie. Jeżeli



Virgin zdecyduje się w końcu na wydanie Freak Boya, będzie to zapewne jeden z najciekawszych tytułów 1998 r.

Wydawca: Virgin. Termin: 1998 rok. (YuYo)

Klonoa (PSX)

Lubicie platformówki? Ja bardzo. Nie mam właściwie powodów do narzekań – platformówek (szczególnie 3D) jest mnóstwo, ale... no właśnie. Autorom powoli zaczyna brakować pomysłów, od jakiegoś czasu pojawiają się niemal wyłącznie klony Mario 64.

Klonoa ma wnieść w światek gier platformowych trochę życia. Jest to gra dwuwymiarowa, ale rozgrywająca się w pseudotrójwymiarowym świecie. Głównymi odbiorcami tej gry będą zapewne dzieci – jest bardzo sympatyczna, kolorowa, z milutkimi głosikami postaci itp., itd. Zagrać będą mogli również doświadczeni gracze, bowiem poziom trudności ma być dosyć wysoki.

Wydawca: Namco. Termin: marzec 1998. (YuYo)



1080° Snowboard

1080° Snowboard zapowiadane jest jako „pogromca Wave Race". I chociaż sens gry jest



zupełnie inny (jeździ się na snowboardach, zamiast pływać skuterami wodnymi), to bardzo realistycznie odtworzone warunki jazdy przywodzą na myśl właśnie Wave Race.

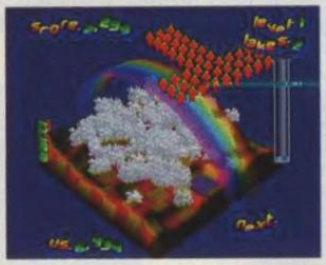
Gra zawierać będzie sześć różnych tras, o zróżnicowanym stopniu trudności i grafice. Słońce odbijające się od gogli, kłęby śniegu wylatujące w powietrze na zakrętach, obiekty stojące na trasie – wszystko ma być bardzo naturalne i realistyczne. Stopień trudności jeszcze wyższy niż w Wave Race. Dostępne będą różne ciekawe „sztuczki", które przydadzą się w specjalnym trybie gry, premiującym ewolucje.

Wydawca: Nintendo. Termin: marzec 1998. (YuYo)

Wetrix (N64)

Motywy tetrisopodobne już od jakiegoś czasu nie gościły na naszych monitorach – czas więc najwyższy, aby powstała kolejna gra logiczna. Bardzo charakterystycznym szczegółem Wetrixa jest użyty w nim widok izometryczny.

Spadające z nieba klocki (motyw zaczerpnięty z Tetrisa) muszą być lokowane w odpowiednich miejscach planszy, odpowiednio podnosząc lub obniżając poziom terenu. Chodzi o to, by stworzyć sieć kanałów, zanim po planszy zacznie płynąć woda, zatapiając wszystko na swej drodze. Do dyspozycji będzie wyposażenie specjalne, np. bomby i rakiety, ułatwiające zmagania z opornymi pagórkami. Wetrix może stać się bardzo popularny, szczególnie ze względu na kilka ciekawych trybów gry i opcję multiplayer.



Wydawca: Ocean. Termin: maj 1998. (YuYo)

Jest (N64)

Gra o swojsko brzmiącym tytule – Jest – to jedna z najciekawszych zapowiedzi firmy Ocean na II kwartał tego roku.



Akcja gry toczy się w dziwacznym świecie magów, błaznów i innych cyrkowych postaci, co na pewno wniesie wiele życia do tej trójwymiarowej platformówki. Jest to kolejna gra 3D na Nintendo 64, ale według zapowiedzi Oceanu zupełnie inna od dotychczasowych (co prawda, mówi tak niemal każdy wydawca). Szczególny nacisk położono na znakomite przedstawienie świata, złożonego z wielu mikroświatów, bardzo zróżnicowanych pod wieloma względami. Efekt jest bardzo oryginalny – być może Jest naprawdę zachwyci wszystkich.

Wydawca: Ocean. Termin: II kwartał 1998. (YuYo)

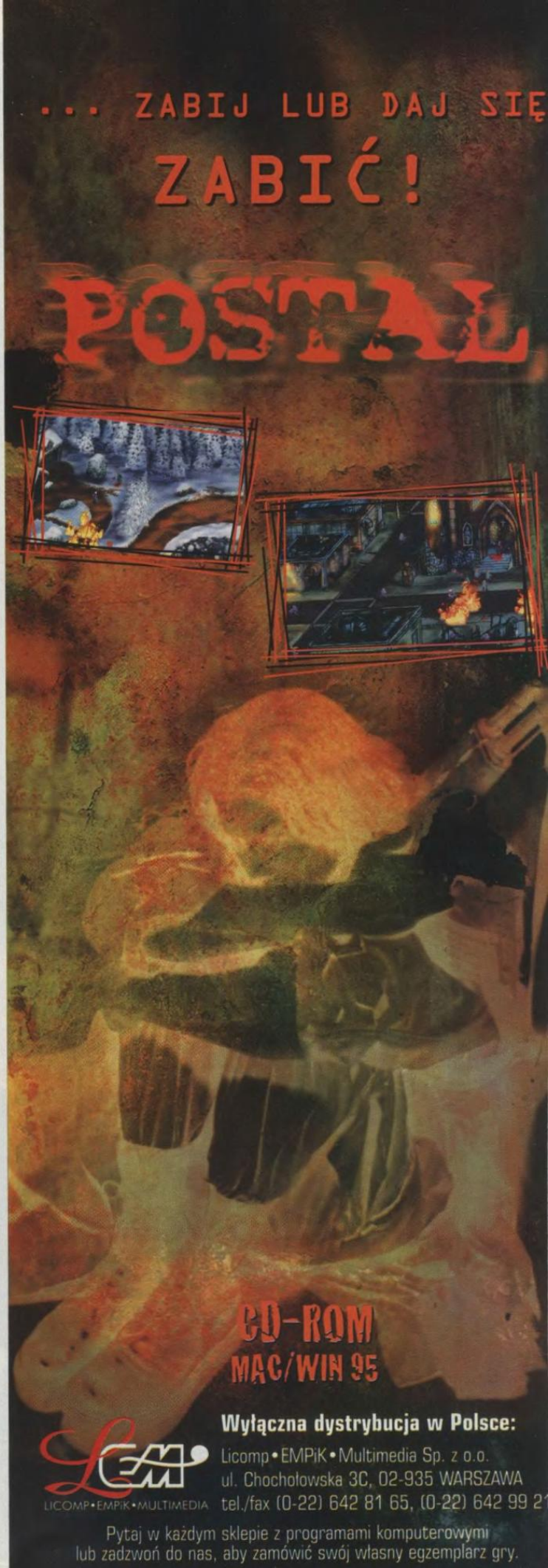
Sytuacja na froncie (N64, PSX, Saturn)

Po kilku tygodniach gorączki, spowodowanej ujawnieniem przez Segę i VM Labs planów dotyczących nowej konsoli, sytuacja znacznie się uspokoiła. Najbardziej zadowolona wydaje się firma Nintendo, która po kilku spektakularnych posunięciach (m.in. wielkiej obniżce cen) odzyskała przynajmniej część swojego japońskiego rynku. Warto bowiem przypomnieć, że N64 nie okazało się tak wielkim hitem jak w Stanach Zjednoczonych, przede wszystkim z powodu ciągle zbyt małej liczby gier i ich wysokiej ceny. W USA Nintendo 64 wciąż wygrywa z PSX – do tej pory sprzedano w ponadmilionowych nakładach m.in.: Super Mario 64, Star Fox 64 (u nas Lylat Wars), Mario Kart 64 i GoldenEye 007.

Sony również nie ma powodów do zmartwień. Według przedstawicieli firmy, w listopadzie ub.r. na terenie samych Stanów Zjednoczonych konsoli Sony PlayStation sprzedano 1 milion i 10 tysięcy egzemplarzy. Nie są jeszcze znane wyniki sprzedaży w okresie świątecznym, jednak firmy badające rynek gier wideo przewidują dalszy wzrost sprzedaży PSX.

Najgorzej jest, niestety, z Saturnem. Liczba zapowiadanych gier jest bardzo mała – chyba wszyscy czekają już na nową konsolę. Sega może jednak stracić sporo klientów – zapowiadanych tytułów jest bowiem za mało. Posiadacze Saturna przesiądą się zapewne na konsole konkurencji.

(YuYo)



KRÓTKIE WPROWADZENIE

Nie będę się dziś rozpisywał. Cały dział zajmuje najdłuższa (w mojej karierze) recenzja jednej z największych gier, jakie powstały w historii, a już na pewno w historii PSX. Starałem się przedstawić Wam wszystkie zalety Final Fantasy VII, ale nie udało mi się wyczerpać tematu. Spróbuję namówić Alexa, aby oddał mi trochę miejsca w dziale opisów i naskrobię coś jeszcze.

Póki co, przedstawiam Wam najbardziej spóźnione w historii Gamblera wyniki konkursu z nr. 7/97. Analogowy joypad neGcon, ufundowany przez firmę **Tornado**, wygrał **Łukasz Krzeski**. Opóźnienie wynikło z bardzo wielu powodów, których nie podam, bo są tak tajne, że nawet ja niewiele wiem. Ale wszystko już załatwione, a prawidłowe odpowiedzi podam za miesiąc, bo w tym numerze nie ma miejsca. Pozdrawiam...

ZooltaR

FINAL FANTASY VII



Ostatnio przeżyłem Koszmar przez duże K. Padł mój memory card. Nie byłoby to nawet takie straszne (pomijając stratę postaci do Tekkena 2 i wszystkich możliwych osiągnięć w Soul Blade), ale znajdował się tam komplet moich save'ów do Final Fantasy VII i musiałem cały początek przechodzić jeszcze raz. Ci, którzy już grali, wiedzą, o czym mówię – wydarzenie jak ze złego snu. Tym, którzy jeszcze nie mieli okazji zobaczyć gry, muszę wszystko wytłumaczyć.

Otóż FF VII to, najkrócej mówiąc, NAJWIĘKSZA GRA NA PLAYSTATION. Największa nie tylko pod względem liczby



płyt (3), ale także zawartości. Jest też najdroższa ze wszystkich, jakie kiedykolwiek zrobiono – kosztowała coś około 40 mln USD. Tak, tak... 40 milionów. Wing Commander IV za marne 11 milionów jest przy niej produkcją klasy B. Za takie pieniądze można spokojnie nakręcić wysoko nakładowy film w Hollywood. Za takie pieniądze można żyć szczęśliwie na Hawajach do końca swoich dni. Za takie pieniądze można też zrobić jedną z najlepszych gier. Można zrobić RPG wszech czasów – Final Fantasy VII.

Nazywasz się Cloud (choć możesz sobie wybrać inne imię). Kiedyś byłeś członkiem doborowych jednostek SOLDIER, wchodzących w skład sił Shinra Inc. Shinra to megakorporacja władająca niepodzielnie światem, w którym toczy się akcja, nazywanym po prostu Planetą. Kiedyś na Planecie żyli Starożytni – rasa niezwykle potężnych istot, potrafiących przemierzać przestrzeń kosmiczną. Cetra (bo tak naprawdę nazywali się Starożytni) podróżowali z planety na planetę, szukając ostatecznego miejsca odpoczynku, nazywanego przez nich Ziemią Obiecaną.

Ma to być miejsce mlekiem i miodem płynące, gdzie wszyscy są szczęśliwi. Ma to być miejsce przesycone Mako – tajemniczą energią dającą życie wszystkim i wszystkiemu. Ma – bo choć Cetra już nie istnieją, poszukiwania trwają dalej. Teraz Ziemi Obiecanej szuka Shinra. Korporacja nauczyła się wykorzystywać energię Mako do własnych potrzeb (między innymi do produkcji prądu). Jeżeli poszukiwania zakończą się sukcesem, Shinra zyska niewyobrażalną moc.

Historia zaczyna się w Midgarze – wielkim mieście zbudowanym z ośmiu stojących na gigantycznych filarach płaszczyzn nazywanych „talerzami", otaczających Wieżę Shinry – siedzibę Prezydenta. Pod płaszczyznami znajdują się slumsy, w których mniej więcej połowa populacji Midgaru żyje w skrajnym ubóstwie, uciskana przez wojska Shinry. Tam też znajduje się baza Avalanche – małej grupki terrorystów, przypominających nieco Greenpeace. Znają oni straszną tajemnicę związaną z przetwarzaniem Mako na prąd. Wielkie reaktory doprowadzają do dramatycznego zmniejszania się zapasów życiodajnej energii. Kiedy jej zabraknie, Planeta umrze. Jedynym rozwiązaniem jest wysadzenie ośmiu reaktorów Mako rozmieszczonych dokoła miasta.

Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy Barret (przywódca Avalanche – imię można zmienić) prowadzi swoją grupkę do pierwszego celu. W grupie znajduje się Cloud, który po odejściu z SOLDIER zajął się bardzo intratnym zajęciem, jakim jest bycie najemnikiem. Na początku jest chłodnym profesjonalistą, walczącym dla tego, kto mu akurat płaci. Łatwo się domyślić, że jego poglądy wkrótce radykalnie się zmienią.

Piszę to wszystko, ponieważ – aby docenić wszystkie uroki FF VII – trzeba dobrze poznać realia, w jakich będzie się toczyć cała zabawa. Problem w tym, że instrukcja nie wnosi niczego konstruktywnego, a intro prawie nie ma. Chociaż



właściwie nie... Intro jest... Tak naprawdę, pierwsze pięć godzin to nieustające intro wprowadzające nas w świat. Dopiero, kiedy po wielkim wysiłku uda nam się opuścić Midgar, zaczyna się właściwa gra. I właśnie na tym przykładzie najlepiej widać, gdzie podziało się te 40 baniek. FF VII jest tak ogromna, że w chwili, w której zaczyna się główna część gry, większość innych się kończy. Co więcej, w trakcie zabawy wielokrotnie wydaje się, że to już koniec – ale przecież dopiero napoczęliśmy pierwszą płytkę, czyli czeka na nas znacznie więcej. Więc gramy dalej, a końca jak nie było, tak nie ma. I co najlepsze, nawet nie majaczy w oddali.

FF VII to typowy, japoński RPG. Jeżeli graliście w Suikodena albo Wild Arms to wiecie, o



czym mówię. Walka, czasem jakieś zręcznościowe podgierki i przede wszystkim – Przygoda. Ponieważ wygląda to całkiem inaczej niż standardowe RPG, postaram się wszystko „krótko" opisać.

Nasza grupa przedstawiona jest w maksymalnie uproszczonej formie – widać tylko głównego bohatera biegającego po rozmaitych lokacjach albo po większej „mapie świata". Kiedy zdarza się coś ważnego (np. spotkanie z ważnym NPC), inni członkowie grupy „wychodzą" z naszej postaci i



prowadzą rozmowę – niestety, pisaną (na płytkach nie było już miejsca na speeche). Kiedy dochodzi do walki (najczęściej zupełnie niespodziewanie), nagle przechodzimy w tryb trójwymiarowy.

Każda postać może w ciągu swojej tury wykonać jakąś czynność – zaatakować, użyć magii, przedmiotu itd. Z tym że w FF VII autorzy postarali się, aby jak najbardziej utrudnić mi pracę (czyli wytłumaczenie Wam, jak to wszystko wygląda), wprowadzając coś, co jest połączeniem czasu rzeczywistego z walką turową. Wiem, że brzmi to absurdalnie, ale tak jest naprawdę. Każda postać może się ruszyć dopiero po upływie określonego czasu. Kiedy wykona już ruch, musi czekać, aż znowu nadejdzie jej tura. A tymczasem przeciwnicy atakują, inni członkowie grupy mają swoje „dziesięć sekund" i walka toczy się dalej. Z jednej strony ma to wprowadzić trochę akcji i zmusić do większego zaangażowania, ale z drugiej powoduje, że czasem zabawa ogranicza się do jak najszybszego ustawienia odpowiedniej opcji i naciśnięcia fire. Na szczęście, przynajmniej częściowo da się to wyłączyć i wtedy już bez przeszkód można napawać się niezwykłą urodą grafiki.

Powiadam Wam – nie było jeszcze tak widowiskowego RPG. Czary, specjalne ataki, wywoływanie rozmaitych stworów/sprzymierzeńców – orgia kolorów, eksplozji i błyskawic. To coś NIESAMOWITEGO. Nie da się tego opisać, ani przedstawić na screenach. Do tego kamera przez cały czas obiega pole walki, pokazując wszystko z różnych ujęć (czasem można się pogubić i z wrażenia zaatakować przyjaciela). Efekty z Wild Arms, naprawdę niezłe, nie umywają się do tych z FF VII.



Wygląd niektórych przeciwników po prostu zapiera dech w piersiach. Monstra zaprojektowane są genialnie i tak samo genialnie zanimowane. Przez cały czas trwania walki poruszają się, podskakują, przestępują z nogi na nogę – wygląda to wspaniale. Z drugiej strony, czasem zdarza się, że zaatakuje nas gigantyczny czajnik albo chodzące warzywo i to już nie jest takie ładne. Ale na tym właśnie polega uroda japońskich RPG – zawsze można w nich znaleźć coś, co wywołuje śmiech i pasuje do klimatu jak koza do karety... wół do samochodu... koń do... Nieważne...

Oddzielną sprawą jest grafika w części przygodowej gry. Mam tu na myśli łażenie boha-



terem (przedstawionym w postaci Super Deformed – z lekko zachwianymi proporcjami) lub grupą po rozmaitych lokacjach i oczywiście po mapie świata (choć na to trzeba poczekać te 5 godzin). Otóż każde miejsce, każdy domek, każdy śmietnik został bardzo pracowicie WYRENDEROWANY. Nie byłoby to nawet takie zaskakujące, gdyby nie liczba miejsc, do których można się udać i ich niesamowita szczegółowość. W dodatku często dana lokacja pokazywana jest z rozmaitych ujęć. Liczba rysunków wykonanych do tej gry jest tak obłędnie wielka, że aż strach o niej myśleć. Kiedy zaczniecie grać, pamiętajcie, że Midgar to dopiero początek – czeka na Was cały świat.

Oczywiście, w grze jest mnóstwo wstawek filmowych – jak podają twórcy – ponad

KOMPUTERY NET
CENNIK
CENY NETTO

H8

procesor z MMX™	166 MHz	200 MHz	233 MHz
bez dysku	1093	1343	1707
1,2 GB Seagate	1538	1788	2152
1,7 GB Seagate	1577	1827	2191
2,1 GB Caviar	1682	1932	2296
2,5 GB Seagate	1746	1995	2359
3,1 GB Caviar	1808	2058	2422
4,3 GB Quantum	1833	2083	2447
NALEŻY DODAĆ	+10	+90	+70

T4

Zestaw zawiera: ● płyta główna VX Microstar ● karta graficzna S3 1(2) MB ● 16 MB EDO ● obudowa Mini Tower ● FDD 3,5" ● klawiatura ● procesor i dysk twardy jak w tabeli.

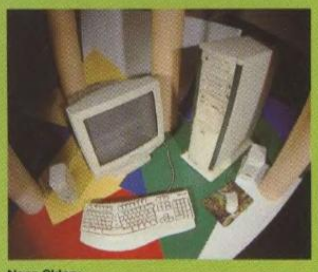
ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER, KARTĘ GRAFICZNĄ, DYSK TWARDY ITP !!!

- 3 Dfx VooDoo Helios 519,-
- Tseng ET6000 189,-
- VooDoo RUSH karta graficzna z akceleratorem 3 Dfx 6MB + gry + TV out 729,-
- ELSA Victory ERAZOR karta graficzna z akceleratorem Riva 128 - nVidia RAMDAC 230 MHz 729,-
- CD x 32 TEAC 369,-
- LEXMARK 1020 drukarka atramentowa - kolorowa 469,-

● 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

Net Seller Sp. z o.o.



Nasz Sklep: WWW. netseller.com.pl

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 W-wa, ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p. 50m od kina BAJKA (po lewej str.) tel./fax (0-22) 828 45 40, tel. 828 23 19, 828 23 20, 0-90 389 791, pon-pt 10-18, sob 10-14

dwie godziny. Ciekawy jest sposób, w jaki wpleciono je w engine. Posłużę się przykładem – widzimy wspaniale zanimowany pociąg jadący przez Midgar. W pewnym momencie wjeżdża na stację, zatrzymuje się i wysiada z niego Cloud. I w tej chwili możemy już nim kierować. Żadnego przestoju, rwania klatek czy cięcia – wszystko niezwykle płynne. Po prostu FMV są integralną częścią gry, a nie tylko dodatkiem. Często zdarzają się momenty, w których kamera się porusza (wyświetlany jest film), a my przez cały czas mamy pełną kontrolę nad postacią.

Mapa świata jest trójwymiarowa. Miasta są zmniejszone i postać Clouda wygląda przy nich jak gigant. Ale dzięki takiemu uproszczeniu: po pierwsze – wszystko dokładnie widać, po drugie – nie ma problemu ze zbyt długą podróżą między miastami.

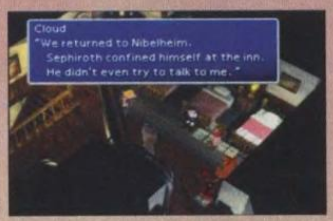


Wydaje mi się, że jedyną wadą grafiki jest to, iż Cloud przez większą część gry występuje w swojej zdeformowanej postaci (SD). Znacznie lepiej wygląda podczas walki, gdy proporcjami zaczyna przypominać zwykłego człowieka. To samo odnosi się do wszystkich postaci w grze.

Zdecydowanie najsłabszym aspektem FF VII jest oprawa dźwiękowa (odwrotnie niż w Suikodenie, w którym muzyka rekompensowała słabą grafikę). Nie znaczy to, że jest słaba – bardzo mi się podobała, ale



mogłaby być znacznie lepsza. Z drugiej strony – na płytkach



nie było już po prostu miejsca na muzykę w formacie audio. To co jest, musi więc Wam wystarczyć. Podstawową zaletą jest to, że tych niewiele kawałków udało się dopasować do klimatu gry i nie są męczące (a to jest bardzo ważne, gdy mamy do czynienia z tak długą grą). Odgłosy w trakcie walki nie są może oszałamiające, ale też nie można na nie narzekać.

Generalnie, od strony oprawy grze FF VII nie można wiele zarzucić. Wspaniała grafika całkowicie przysłania wszelkie możliwe wady i drobne błędy. Jest to jedna z najbardziej widowiskowych gier, w jakie grałem – po prostu widać pracę włożoną w produkcję.

Odmienność FF VII od normalnych RPG początkowo wywołuje zakłopotanie, dezorientację, a nawet zniechęcenie. Jeżeli jednak pogramy trochę dłużej, gra ukazuje nam swoje prawdziwe oblicze. To wielki świat, w którym osadzona jest niesamowita, wciągająca, wielowątkowa intryga. Pomimo liniowości (znacznie większej niż w Suikodenie), gra wciąga jak dobre bagno. Oprócz głównej historii szybko zauważamy wszystkie wątki poboczne – Cloud obdarzony miłością dwóch kobiet, krucjata Sephirotha (szybko okazuje się jednym z najważniejszych elementów tego gigantycznego puzzle'a), walka przeciwko Shinrze itd., itp. Oczywiście, mamy też typowe wyciskacze łez, w których tak lubują się Japończycy (historia matki Aeris, śmierć przyjaciół). Całość, podobnie jak Suikoden, może spokojnie posłużyć za scenariusz anime. Zresztą, jest już anime Final Fantasy, ale ma niewiele wspólnego z historią z gry.



Oczywiście, mangowy klimat odrzuci od razu wielu graczy uważających, że „japanim" jest nic nie wartym odpadem pop kultury. Jeżeli są tak ograniczeni, że nie potrafią zobaczyć niczego poza zbyt wielkimi oczami jakiejś panienki – ich strata, trudno. Nawet nie wiedzą, co tracą. Założę się, że 99% przeciwników Mangi nie widziało żadnego porządnego, dobrze wyreżyserowanego anime (i nawet nie mam na myśli Akiry czy GiTS – to są filmy raczej dla koneserów). Oglądanie takich filmików jak Generał Daimos czy nawet Sailorki (które skądinnąd bardzo lubię) nie jest całkiem wymierne. Dobry anime ma dokładnie taki scenariusz jak FF VII – złożony, wielowątkowy – można powiedzieć – głęboki. Siła tego typu rozrywki leży w możliwości całkowitego zanużenia się w wyimaginowanym świecie. W pewnym momencie uświadamiamy sobie, że rzeczywiście zaczynamy się przejmować losami bohaterów i kiedy dzieje się coś wesołego – chichoczemy, gdy coś smutnego – łezka kręci się w oku. Stworzenie takiej gry jest marzeniem każdego przyzwoitego twórcy. Wracam grać.

ZooltaR Oniemiały, Oszołomiony i Całkowicie Zachwycony

PS Niech Was nie zmyli fakt, że Suikoden dostał ocenę o 1% mniejszą niż FF VII, a Soul Blade taką samą. Ostatnio oceny bardzo mi się zdewaluowały. Teraz 90% dostają tylko absolutnie wybitne gry.





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

MATT

SOLIDNY PARTNER

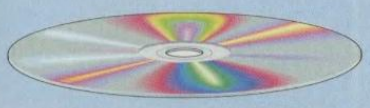
Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24

SOLIDNY PRODUCENT SOLIDNYCH JOYSTICKÓW DO KOMPUTERÓW I KONSOL

PC-KEYSTICK! (nakładki drążkowe na klawiaturę)

NOWOŚĆ!

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 44 16 90
Gdańsk AMI-COMM (0-56) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340
Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kraków F.H. JASTA (0-12) 25 76 66 w.102
Krosno Odrzańskie P.P. MEDAR (0-68) 83 53 88
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AR-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
Piła P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67 74 57
Rzeszów L.K. AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
Szczecin P.P.H. WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
Świdnica DYSKLAND s.c. (0-71) 25 24 58
Toruń P.W. ULMAR s.c. (0-56) 229 11
Wałbrzych A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 2
Wrocław WALDI sp. z o.o. (0-71) 32 52 458
Tychy VIDEOBIT (0-32) 127 69 75



CD-ROM po polsku!

25zł 

Gry i zabawy dla najmłodszych 3

Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki...

25zł 

Gry Platformówki

Tajemnicze ścieżki, magiczne przedmioty, dziwne stwory i zasadzki...

25zł 

Gry Akcji

Szybka, wartka akcja, strzelaniny, zasadzki... walcz i wygrywaj.

25zł 

Gry Wojenne

Rozgrywanie historycznych bitew, symulatory śmigłowców, statków, strzelanki...

25zł 

Gry Karate 2

Dziesiątki emocjonujących walk z przeciwnikami świata żywego i fantazji.

25zł 

Bitwy Morskie

Gry, których akcja rozgrywa się na wodzie: strategiczne, strzelanki, wojenne...

25zł 

Gry Kosmiczne

Statki kosmiczne, broń laserowa, gwiezdne wojny, misje galaktyczne...

25zł 

Gry Przygodowe 2

Wspaniałe gry przygodowe, nieznane krainy, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...

25zł 

Gry Sportowe 2

Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy...

25zł 

Symulatory 2

Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...

25zł 

Bitwy Powietrzne

Gry, których akcja rozgrywa się w powietrzu: strategiczne, strzelanki, wojenne...

25zł 

Gry Wyścigi 2

Formuła 1, gokarty, szybkie samochody oraz wyścigi konne.

25zł 

Programy i Gry dla Dzieci 3

Programy do nauki języków obcych, matematyki, mówiące książeczki, kolorowanki, gry.

25zł 

Język Angielski dla Najmłodszych

Zestaw programówdla dzieci, nauka słów, zagadki, ćwiczenia, testy...

25zł 

Gry Strategiczne

Kilkadziesiąt gier strategicznych,: wojennych, kolonizacja planet, zarządzanie firmą.

10.90 

Gry dla Każdego 1-3

Zestaw 3 płyt:
1 CD - gry strategiczne, 2CD - gry przygodowe, 3 CD - gry pod Windows 95.

25zł 

Gry w Szachy

Szachy trójwymiarowe i tradycyjne, samouczki, partie mistrzów, zegary...

25zł 

Gry Edukacyjne

Gry, które bawiąc uczą: matematyki, ortografii, alfabetu, słówek i gramatyki j.angielskiego, geografii, plastyki.

25zł 

Gry Fantasy

Zamki, potwory, czary, lochy, baśnie i przygoda to wszystko przeniesie Cię w magiczny świat fantazji.

25zł 

Język Angielski

Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.

ALBION®

ALBION
Pl. Wolności 7
50-071 Wrocław

tel. (071) 44 21 01, 44 20 13
fax (071) 44 82 16
e-mail albion@albion.pl

hurt i detal - również sprzedaż wysyłkowa
poszukujemy dystrybutorów - wysokie rabaty
kilkaset tytułów
napisz lub zadzwoń po pełną ofertę handlową

CENY Z VAT

http://www.albion.pl

LAST BRONX™

Ostatnia bijatyka wykonana przez Segę na automaty serii Model 2 niedawno ukazała się w wersji na Saturna. W założeniach miał to być ostatni „egzamin" dla Saturna przed pojawieniem się gry Virtua Fighter 3 na tę konsolę. Jednak, chociaż sprawdzian wypadł pomyślnie, saturnowcy nie ujrzą VF3. A szkoda, mógłby to być kolejny hit na miarę poprzednich części serii. Na szczęście, Last Bronx to gra bardzo dobra. Warto przyjrzeć się jej z bliska.

Akcja Last Bronx wcale nie toczy się w Nowym Jorku, lecz w Tokio. Konkurencyjne gangi walczą o swoje terytoria. Jeden człowiek, Redeye, podejmuje decyzję, że szefowie wszystkich gangów będą uczestniczyć w ogromnym turnieju – wynik rozstrzygnie, który z klanów będzie sprawował nieformalną władzę nad miastem. (Tak na marginesie – wiele się mówi o braku oryginalnych pomysłów w nowo powstających grach, ale bijatyki cierpią na tym najbardziej; konia z rzędem temu, kto wskaże „mordobicie" z ciekawą fabułą, w której nie będzie ani słowa o jakimś turnieju).

Podstawowa różnica między Last Bronx a większością popularnych bijatyk – walka nie zawsze toczy się na pięści czy kopniaki, a o zwycięstwie decyduje wykorzystanie broni, jaką dysponują bohaterowie. Postaci jest osiem i mają zupełnie inne charakterystyki (szybkość poruszania się i zadawania ciosów, stosowanie uników itd.), tak więc warto na początku wypróbować każdą, by dopasować sobie bohatera i potem doskonalić jego sztukę walki.

Sterowanie grą jest standardowe – wszyscy już chyba zdążyliśmy się przyzwyczaić do układu „blok–pięść–kopniak", stosowanego niemal we wszystkich bijatykach od czasu pierwszego Virtua Fightera. Różnice polegają wyłącznie na tym, że w większości wypadków zamiast pięści czy kopniaka używa się konkretnej broni. Ponieważ do zastosowania tych trzech akcji wystarczą trzy przyciski na padzie Saturna, pozostałe gracz może sobie dowolnie przyporządkować. „Firmowe" ustawienie, czyli kombinacje ciosów podstawowych, jest dla większości graczy najlepszym wyjściem.

Kolejne bijatyki spod znaku Segi (Fighting Vipers, Fighters Megamix, teraz Last Bronx) mają mnóstwo zalet, ja jednak wciąż tęsknię za stylem gry znanym z Virtua Fighter 2. Wydaje mi się, że autorzy tych nowszych tytułów (czy raczej twórcy konwersji na Saturna) zboczyli w kierunku Tekkena – bardziej niż sztuka walki liczy się szybkie uderzanie w przyciski joypada. Nie odmawiam Last Bronxowi realizmu – wszystkie postacie władają swoją bronią po mistrzowsku i widać, że produkcją gry nie zajmowali się amatorzy – ale nie czuć już tej atmosfery prawdziwej, czystej walki, jak w serii VF.

Aby nadrobić te braki, autorzy umieszczają w swoich produktach coraz więcej rozmaitych opcji i możliwych trybów walki. Last Bronx bije na głowę wszystkie poprzednie produkcje — do wyboru „zwykły" tryb Arcade oraz Saturn Mode (każdy zawodnik ma swoją historię, a w ostatniej walce zmierzy się ze złym bossem), jest też Survival Mode, opierający się na zasadzie: przeżyć jak najdłużej, jest tryb walki na czas – pokonywanie kolejnych przeciwników w jak najkrótszym czasie, dwa rodzaje walk treningowych i mnóstwo opcji do ustawienia w kilku menu. Takie rozbudowanie spodoba się każdemu graczowi, pozwala bowiem dopasować styl gry do własnych umiejętności.

Last Bronx wykonana jest bardzo dobrze. Grafika w wysokiej rozdzielczości; na każdą postać przypada znacznie więcej „poligonów" niż w poprzednich produktach Segi (trzeba było zrezygnować z cieniowania postaci, ale rekompensuje to dobra jakość tekstur). Chociaż Last Bronx przygotowali ludzie z zupełnie innego oddziału Segi niż poprzednie bijatyki (AM3 zamiast AM2), to spisali się na medal. Jedynie muzyka jest zbyt „segowa", nie ma w niej niczego nowego.

Miejmy nadzieję, że Last Bronx to nie ostatnie słowo Segi w dziedzinie konsolowych bijatyk – Virtua Fighter 3 nawet na konsolę Dural ukaże się nieprędko. A ile Europa będzie czekać na tę nową konsolę?

YuYo







Sega AM3 1997	
Comat	
Bijatyka	
Saturn	
Grafika: 86%	
Dźwięk: 70%	
Ogółem: 83%	

SZUKASZ INFORMACJI

rzetelnej
wiarygodnej
niezależnej
aktualnej
sprawdzonej
dokładnej
dobrej
fachowej
potrzebnej
ważnej
bogatej
dogłębnej
kluczowej
istotnej
pewnej
prawdziwej
podstawowej



Nie trać czasu!
Sięgnij po ofertę
Wydawnictwa LUPUS

LUPUS Sp. z o.o., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel./fax (0-22) 41-51-21, 41-63-33, e-mail: lupus@lupus.waw.pl

LK® AVALON

Zimowa Ofensywa







J.B.

Fantastyczne przygody Johnego Burgera, czyli jak trudno być prawdziwą świnią...

- Rewelacyjna gra przygodowa!
- Przezabawny, rozbudowany scenariusz!
- Mnóstwo animacji!
- Ponad 2800 wypowiadanych kwestii!
- Profesjonalny, aktorski dubbing!
- Muzyka w formacie audio!
- Zabawa na dłuuuuugie wieczory!

69,00 zł.







Wyspa 7 Skarbów

- Doskonała gra zręcznościowa!
- Rewelacyjna renderowana grafika!
- Ogromne, pełne zagadek poziomy!
- Każda misja w innej scenerii!
- Niekonwencjonalne pomysły!
- Nowoczesna technologia DirectX!

89,00 zł.







Przeklęta Ziemia

79,00 zł.

- Strzelasz by zabić!
- „Misyjna" gra zręcznościowa!
- Elementy strategii!
- Kilkadziesiąt zadań do wykonania!
- Bogaty wybór Najemników!
- Różnorodne bronie!

Skaut CD

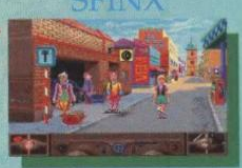
59,00 zł.



SFINX

- Nowe gry autorów **SOŁTYSA** i **SKAUTA**!
- Ogromna porcja humoru!
- Nowe przygody znanego Skauta!
- «Kosmiczna» historia SFINXa!
- W pudełku ze SFINXem dodatkowo **5 GIER!!!**

69,00 zł.



Gry dostępne są w sprzedaży wysyłkowej
oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych.
Napisz lub zadzwoń po katalog!

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (017) 8522 707 http://www.lkavalon.com

GoldenEye 007

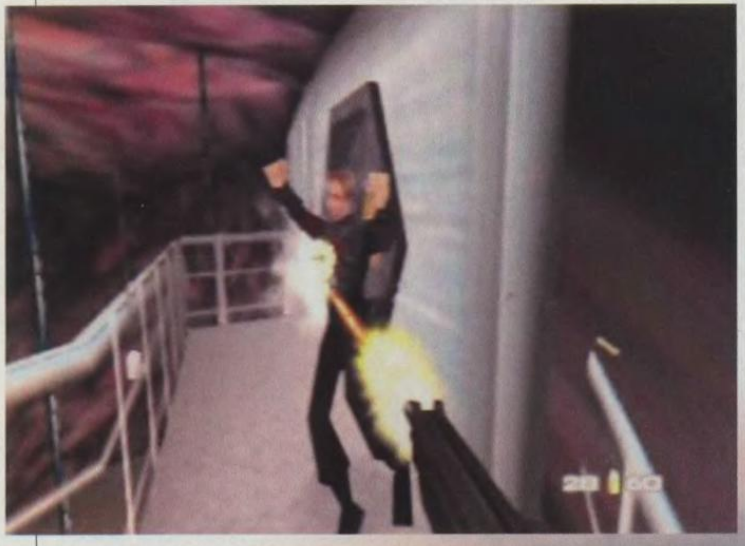


Tą grą nie byłem zachwycony „od zawsze". Po przeczytaniu kilku entuzjastycznych zapowiedzi w serwisach internetowych, obejrzałem jej fragment nagrany na kasetę wideo. GoldenEye wydał mi się wtedy grą bardzo powolną, mało pomysłową i w sumie nudną. Sypię głowę popiołem – myliłem się... A największym moim błędem było uznanie GoldenEye za grę mało oryginalną.

Na początek misje. Dla samotnych graczy przewidziano ich dwadzieścia, z czego dwie ostatnie nie są dostępne na poziomie trudności Agent (dwa pozostałe poziomy to: Secret Agent i Agent 00). Nie warto jednak tylko z tego powodu rzucać się na głęboką wodę, wybierając jeden z wyższych poziomów trudności, bo łatwo wtedy zniechęcić się do GoldenEye. Pamiętać też trzeba, że gdy kończymy grę na najłatwiejszym poziomie, wcale nie poznajemy wszystkich jej sekretów! Im wyższy stopień trudności, tym więcej zadań do wykonania w każdej misji. Warto więc „oswoić" się z grą i rodzajami zadań na niższym poziomie; potraktować to jako trening przed misjami trudniejszymi. Przyzwyczaić się trzeba na przykład do tego, że odprawa nie zawsze dostarcza informacji koniecznych do ukończenia misji. Trzeba np. samemu się domyślić, że przy rozmowach z niektórymi postaciami lepiej schować broń, by nie sprowokować ataku.

Na szczęście firma Rare nie wymyśliła żadnego „rewelacyjnego" sposobu sterowania. Postacią kieruje się zupełnie zwyczajnie, za pomocą analogowego joysticka, co jest najwłaściwszym i najbardziej naturalnym rozwiązaniem.

Tylko i wyłącznie od gracza zależy, czy poszczególne misje będzie kończył metodą „szpiegowską" (powoli i rozważnie, bez hałasu i z dokładnym celowaniem), czy też „doomowatą" – jak najszybciej, jak najefektowniej i... zazwyczaj z największymi stratami. Dlatego warto zainteresować się pierwszym wariantem. Biorąc pod uwagę stosunkowo wysoki poziom sztucznej inteligencji przeciwników – takie „podchody" są naprawdę interesujące.





Wybór broni jest duży (a co jedna to silniejsza), ale należy ich używać z umiarem. Zdarza się, że po znalezieniu np. wyrzutni rakiet gracz dostaje „małpiego rozumu" i strzela z niej wszędzie, nie wyłączając ciasnych korytarzyków. Finał takiego postępowania jest oczywisty: rozlega się donośne „uff, uff" wydawane przez głównego bohatera gry i czerwony kolor zalewa ekran... Należy więc pamiętać o specyficznych cechach każdej broni. Karabinek snajperski jest najlepszy do usuwania najbardziej oddalonych przeciwników, ale nie na wiele zda się w pomieszczeniu z kilkunastoma żołnierzami wroga – wtedy nie ma nic lepszego niż granat, mina, rakiety czy chociażby jakiś szybkostrzelny karabin. W dwóch misjach (Runway i Streets) masz do swojej wyłącznej dyspozycji czołg. Korzystaj z niego, bowiem – chociaż nie chroni przed wrogimi atakami i wybuchami min czy granatów – przyspiesza nadejście happy endu.

Ważną cechą broni jest również natężenie dźwięków wydawanych przy jej użyciu. Jeżeli wybierzemy „spokojną" wersję przechodzenia misji, z jak najcichszym i najbardziej precyzyjnym pozbywaniem się każdego kolejnego przeciwnika, należy od razu pożegnać się z automatami, których wystrzały przyciągają wrogów. Warto używać wszelkich ułatwień związanych z terenem, na którym rozgrywa się akcja – np. przez szybki w drzwiach można spokojnie załatwić przechodzącego w pobliżu wroga, przydadzą się też wybuchające skrzynki i beczki. A jeżeli już musisz użyć „zwykłej" broni, np. karabinka czy pistoletu, spróbuj ustawić się w dogodnym miejscu i wywabić przeciwników w taki sposób, by znaleźli się akurat na linii strzału. Zadanie, wbrew pozorom, wcale nie jest takie trudne.



Wszystkie akcje rozgrywają się w znakomicie zaprojek-



towanych sceneriach – w GoldenEye kręte korytarze przeplatają się z otwartymi przestrzeniami, istnieją etapy rozgrywane w bunkrach i na łodzi, są misje w dżungli, są i na Syberii... Świetnie zrealizowano sylwetki wszystkich postaci, sposób ich poruszania się czy reakcje na zranienia różnych części ciała. Po trafieniu w rękę przeciwnik zwija się na boku, w nogę – kuleje, w głowę... no cóż, ginie. Tekstur może nie ma zbyt dużo, ale nie rzuca się to w oczy dzięki płynności gry i rewelacyjnym efektom wybuchów. Dźwięki odpowiadają jakością grafice, są wyraźne i bardzo realistyczne, ale już muzyka jest na niższym poziomie. Motywy znane z filmu nie są wykonane najlepiej i bardzo szybko zaczynają denerwować. Wadę tę znakomicie rekompensuje „interaktywne" otoczenie. Można strzelać właściwie do wszystkiego, rozbijać szyby, wysadzać beczki i skrzynki, zaś strzały w ścianę (czy inny nieruchomy obiekt) pozostawiają na niej ślady kul.

Najciekawsza opcja GoldenEye to tryb multiplayer. Szczerze Wam radzę – zaopatrzcie się w drugi joypad i zaproście do gry swojego znajomego, przyjaciółkę... kogokolwiek. Tryb gry w kilku graczy jest szalenie emocjonujący, tym bardziej że można ustawić kilka szczegółów gry, dopasowując ją do swoich wymagań i oczekiwań. Do gracza więc należy wybór trybu rozgrywki, odgrywanej w niej roli, a nawet dostępnego zestawu broni. Za mało plansz do wyboru? Po przejściu gry w trybie Agent dojdzie kilka nowych poziomów dla trybu multiplayer. Zbyt mało postaci? Ukończ grę w trybie Agent, a dostaniesz ponad trzydzieści(!) postaci więcej. A może przeszkadzają istniejące na ekranie „radary"? Zajrzyj do umieszczonej gdzieś obok tabelki, dowiesz się, jak się ich pozbyć. W sumie największym problemem jest wzajemne podglądanie przez obu graczy swoich ruchów – i tu jedynym chyba wyjściem (sam wypróbowałem) jest przedzielenie ekranu na dwie części sporym kawałem tektury, dykty czy innego nieprzezroczystego materiału. Wygląda to niechlujnie, ale skutkuje w stu procentach.

GoldenEye to zdecydowanie jeden z „rodzynków" wśród gier dla Nintendo 64. W chwili, gdy piszę te słowa, równać się z nim mogą jedynie dwa tytuły – Super Mario 64 i Blast Corps. Zatem – do dzieła, agencie.

The name is

YuYo, just YuYo

Dodatkowe tryby gry

GoldenEye kryje w sobie wiele ciekawych tajemnic. Jedną z nich są dodatkowe tryby gry (wybierane z „cheat menu"), udostępniane po ukończeniu poszczególnych poziomów w określonym czasie. Poniżej przedstawiłem zestawienie wszystkich trybów specjalnych i warunków potrzebnych do ich uzyskania.

Legenda:

Poziom – misja, której dotyczy podpowiedź;
Dodatkowy tryb – efekt wykonania wszystkich poleceń, czyli to, o co walczymy,
Stopień trudności – poziom zaawansowania, przy którym należy przechodzić daną misję,
Czas – limit czasowy, w jakim należy się zmieścić, aby włączyć dodatkowy tryb gry.

Poziom	Dodatkowy tryb	Stopień trudności	Czas
1: Dam	Paintball Mode	Secret Agent	2:40
2: Facility	Nietykalność	00 Agent	2:05
3: Runway	DK (wielkie głowy)	Agent	5:00
4: Surface	2 granatniki	Secret Agent	3:30
5: Bunker	2 wyrzutnie rakiet	00 Agent	4:00
6: Silo	Tryb turbo	Agent	3:00
7: Frigate	Wyłączenie radaru *	Secret Agent	4:30
8: Surface 2	Zmniejszony Bond	00 Agent	4:15
9: Bunker 2	2 noże	Agent	1:30
10: Statue	Szybka animacja	Secret Agent	3:15
11: Archives	Niewidzialność	00 Agent	1:20
12: Streets	Wrogowie z rakietami	Agent	1:45
13: Depot	Wolna animacja	Secret Agent	1:30
14: Train	Srebrny PP7	00 Agent	5:25
15: Jungle	2 noże	Agent	3:45
16: Control Room	Nieograniczona amunicja	Secret Agent	10:00
17: Caverns	2 RC-P90	00 Agent	9:30
18: Cradle	Złoty PP7	Agent	2:15
19: Aztec	2 lasery	Secret Agent	9:00
20: Egyptian	Wszystkie typy broni	00 Agent	6:00

* – działa w trybie multiplayer





GOLDENEYE

Rare/Nintendo 1997

American Computers & Games

3D

Nintendo 64

Grafika: 85%

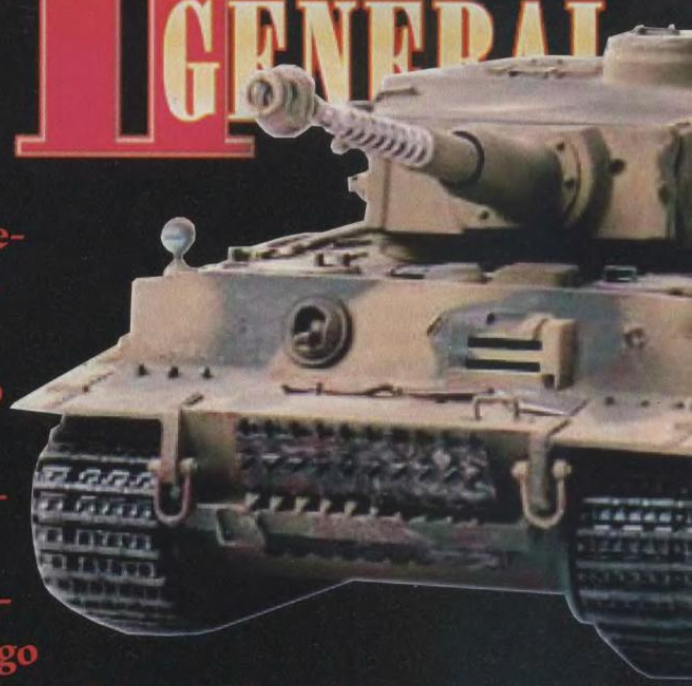
Dźwięk: 70%

Ogółem: 95%



PANZER II GENERAL

...Nasi nieprzyjaciele uważali „tank" za środek bojowy o tak decydującym znaczeniu, że nie wolno go nam było posiadać. Wyciągnąłem z tego wniosek, że należy uważnie przestudiować historię tego nowego rodzaju broni i śledzić dalszy jego rozwój. [...] Wśród trwających długie lata zaciekłych sporów udało mi się wcielić moje poglądy w życie, zanim inne armie zdążyły dojść do tych samych wniosków. Fakt zdystansowania przeciwników w zamierzonej organizacji i sposobie używania czołgów był więc owym pierwszym czynnikiem, na którym opierała się moja wiara w zwycięstwo. W armii niemieckiej jeszcze w 1940 roku byłem z tą swoją wiarą w zwycięstwo wojsk pancernych prawie osamotniony...
Heinz Guderian, „Wspomnienia żołnierza", Warszawa 1991, str. 77



Wydawana przez SSI seria Generałów jest jedną z najlepszych, jakie pojawiły się na rynku komputerowym. Panzer General, pierwszy odcinek serii, miał ogromne powodzenie – sprzedano ponad 250 tys. egzemplarzy! Potem były: Allied, Fantasy i Star General, zaś niedawno zadebiutował Pacific General. Wydawało się, że na następny produkt SSI trzeba będzie trochę poczekać. Jednak w sprzedaży szybko pojawił się kolejny odcinek serii – Panzer General II.

Konstrukcja gry jest prawie identyczna, jak w poprzednich Generałach: podział na jednostki podstawowe i pomocnicze; należy zdobyć punkty kluczowe (nie wszystkie, tylko część), punkty prestiżu; dokupowanie oddziałów, uzupełnienia... Wprowadzono jednak pewne „ozdobniki"... Oddziały mogą mieć dodatkowe parametry, np. Devastating Fire (jednostka może strzelać dwukrotnie). Artyleria może udzielać wsparcia nie tylko jednostkom znajdującym się przed nią, ale wszystkim oddziałom w swym zasięgu. Niektóre jednostki (np. Tygrysy) mają zasięg ognia 2 heksy – do tej pory ostrzał na odległość mogła prowadzić tylko artyleria.

PG2 jest prostszy od większości odcinków serii (warto podwyższyć poziom trudności, przynajmniej na 150–175). Niemieckie siły pancerne pod koniec wojny są naprawdę potężne i trudno z nimi walczyć.

Oblicze

Sztandarowym hasłem reklamowym SSI było: „The New Face of Strategy Gaming". Rzeczywiście, „oblicze" gry znacznie się zmieniło. Do PG2 stworzono specjalne, „trójwymiarowe" mapy oraz zrezygnowano z płaskich ikon.

W realizację grafiki włożono ogromną pracę. Nad każdą mapą pracowała grupa artystów przez 300 godzin! Mapy doskonale oddają warunki panujące na polach bitew II wojny.

Stworzono plastyczne modele wszystkich jednostek, a potem sfotografowano je... W efekcie ikony są bardzo realistyczne, choć nie jest to prawdziwa grafika 3D.



Wszystko to jest jednak mniej czytelne niż w poprzedniej części.

Do map trzeba się przyzwyczaić, ale nawet po dłuższej grze niektóre (np. St. Lo) wyglądają co najmniej dziwacznie. W tej grze ładna grafika, w odróżnieniu od Battlegroundów, nie ma dużego znaczenia. Właściwie przydaje się tylko przy obliczaniu kosztów ruchu... ale tutaj dobrze sprawuje się klasyczna, dwuwymiarowa mapa.

Trudno odróżnić niektóre jednostki, przede wszystkim piechoty, ale także i pancerne, szczególnie te zwrócone do nas tyłem. Podobnie jest z artylerią. Samoloty... Jaka jest różnica między FW-190d a FW-190g? Pierwszy to myśliwiec, drugi bombowiec, a jaka jest



między nimi różnica dowie się mało uważny gracz, gdy spróbuje zaatakować tym drugim samolot wroga... Trzeba się sporo „naganiać myszą" po ekranie, by zorientować się, z jakimi siłami mamy do czynienia.

Oddziały są zwrócone frontem w określoną stronę (w jaką - decyduje ostatnia faza ruchu). W efekcie każdy oddział skierowany jest w inną stronę, co wygląda raczej dziwacznie. Jednak nie ma to najmniejszego znaczenia dla samej gry, ponieważ pierwszy atak ustala front jednostki, pozostałe prowadzone są z tyłu i z boków.

W praktyce, zmieniona grafika nie wnosi niczego nowego do serii...

Reszta oprawy pozostała nie zmieniona, nie odbiega od standardu poprzednich Generałów. Wstawki wideo są przeciętnej jakości. Muzyka i efekty dźwiękowe - bardzo dobre.

Schemat

Poza „obliczem" niewiele zmieniło się w grze.

Scenariusz bardzo przypomina ten z oryginalnego Panzer Generala. Uczestniczymy w II wojnie światowej po stronie Niemiec (16 scenariuszy dzieli nas od sukcesu). Rozpoczynamy w 1938 r., wojna trwa do zwycięskiego końca w 1944 roku. Toczymy walki w Hiszpanii, Finlandii, Polsce, Norwegii, Francji, Afryce Północnej, ZSRR, Anglii i Stanach Zjednoczonych. W ostatnim scenariuszu pojawia się nawet wzmianka o nowej broni - bombie atomowej - musimy zdobyć kompleks, w którym jest produkowana.

Oprócz kampanii głównej możemy też rozegrać 4 miniaturowe - po 6 scenariuszy. Gracz, jako niemiecki generał, kieruje obroną III Rzeszy po klęsce w ZSRR lub uczestniczy - po stronie Anglii, USA lub ZSRR - w inwazji aliantów na Niemcy.

Podział na jednostki podstawowe i pomocnicze pozostał nie zmieniony. Jednak tych ostatnich jest znacznie mniej niż w poprzednich odcinkach serii. Zmienia to nieco charakter gry, ponieważ czasami nie mamy kogo posłać na pierwszą linię...

Zwycięstwo zależy od zdobycia punktów kluczowych, jednak tylko kilku wybranych. Liczba tur, w których uda nam się osiągnąć cel określa typ zwycięstwa - taktyczne, zwykłe lub znakomite (to ostatnie nagradzane jakąś prototypową jednostką).

Podstawowe zmiany

PG2 jest bardziej elastyczny od poprzednich odcinków serii. Mamy możliwość wykonania ruchu, przejścia do kolejnej jednostki i powrotu do poprzedniego oddziału - można np. najpierw otoczyć wroga, a dopiero potem rozpocząć atak.

Jednostki mają dodatkowe parametry (dokładny wykaz został umieszczony nie w instrukcji do gry, tylko na płytce w README.TXT). Kilka przykładów:

Marksman - zwiększenie zasięgu ognia jednostek artyleryjskich o 1 heks.

Overwatch - jednostka strzela natychmiast, gdy wróg znajdzie się w zasięgu.

Resilience - oddział jest trudniejszy do zniszczenia.

Superior Maneuver - jednostka ignoruje strefy kontroli.

Dzięki tym dodatkowym parametrom gra staje się trochę ciekawsza. Wrogie jednostki, których dane doskonale znamy, zaskakują nas niespodziewanymi manewrami. Możemy też znacznie efektywniej wykorzystać nasze oddziały, uwzględniając dodatkowe możliwości niektórych z nich.

Artyleria może udzielać wsparcia wszystkim oddziałom w zasięgu. Jest to podstawowa, najbardziej interesująca zmiana, jaką wprowadzono do gry. Walka wymaga teraz od gracza znacznie więcej uwagi. Szczególnie ostrożnie należy planować atak jednostkami piechoty, ponieważ w każdej chwili mogą dostać się pod ostrzał nie jednej, ale kilku znajdujących się w pobliżu baterii wroga - atak ma wtedy opłakane skutki. Znacznie większe znaczenie ma teraz zwiad. Od niego zależy, czy będziemy mogli prowadzić bezpośredni atak, czy też próbować przełamać lub obejść pozycje wroga i wtargnąć na jego tyły siłami pancernymi, których zadaniem będzie zniszczenie wrogiej artylerii.

Punkty prestiżu

umożliwiają zakup nowych jednostek, wymianę sprzętu i dosyłanie uzupełnień. Gra pod tym względem nie została dopracowana. Niektóre jednostki mają identyczne parametry, ale różnią się ceną, np. Bf-109b i Me-109e. Inne różnią się parametrami, choć mają taką samą cenę, np. sIG IB i Hummel.

Dziwną zmianą jest rezygnacja z dwóch rodzajów uzupełnień. Teraz nie możemy wykorzystać rekrutów, straty musimy więc uzupełniać doświadczonymi żołnierzami (także w wypadku jednostek pomocniczych). Nie jest to najlepszy pomysł... Ponadto podczas uzupełniania nie znamy kosztów ani stanu prestiżu (ten ostatni możemy sprawdzić, ale w innym menu). Jest to bardzo niewygodne rozwiązanie.

Sprzęt można wymieniać tylko na początku nowych scenariuszy - to niezbyt dobry pomysł. Przed podjęciem decyzji, jakie jednostki będą miały dla nas w scenariuszu istotne znaczenie, nie można nawet rozejrzeć się po okolicy. Oczywiście, można zgrać stan gry, zobaczyć co trzeba i wczytać wszystko od początku - nie jest to jednak rozwiązanie eleganckie, ani profesjonalne. Od takiej firmy jak SSI wymaga się więcej.

Całkowicie niezrozumiały jest dla mnie fakt, że możemy zwiększyć liczebność jednostek ponad standardowe 10 tylko na początku scenariusza. Nie możemy np. po zniszczeniu jednostki „15" dosłać uzupełnienia, oddział do końca scenariusza będzie miał wielkość „14", oczywiście, jeśli nie poniesie dodatkowych strat. Komputer może to robić w sposób dowolny podczas trwania całej bitwy.

W odróżnieniu od Pacific General, tu możemy wreszcie spokojnie rozmieścić wszystkie jednostki na początku scena-



Dzięki dodatkowym parametrom wrogie jednostki zaskakują nas niespodziewanymi manewrami.

riusza. Zawsze dysponujemy wystarczającą liczbą wolnych heksów. Wyjątkiem jest lotnictwo (najczęściej jedno lotnisko – 2 wolne heksy). Można jednak spokojnie umieścić na nim pozostałe samoloty w tej samej turze. Nowością jest to, że wystawiana jednostka może natychmiast uczestniczyć w grze: przemieszczać się bądź atakować wroga.

Edytor scenariuszy

W dzisiejszych czasach to już standardowy dodatek do gier strategicznych.

Mapy możemy wybrać tylko z dostępnej listy (30 sztuk). Nie mamy możliwości tworzenia własnych, jednak to nic



dziwnego, gdy weźmie się pod uwagę czas potrzebny na stworzenie jednej mapy...

Możemy określić datę, liczbę tur (także ile ich będzie w ciągu jednego dnia), klimat, stan gruntu, warunki atmosferyczne, rozkazy dla SI (defensywne lub ofensywne), prestiż dowódców, punkty kluczowe, liczbę graczy i strony konfliktu.

Te ostatnie opcje mogą być szczególnie przydatne w grze wieloosobowej. Później przychodzi kolej na jednostki, ich liczebność i poziom doświadczenia, ale nie parametry, jak można było sądzić z wcześniejszych zapowiedzi SSI...

Niestety, gra nie ma automatycznego generatora scenariuszy. Stworzenie własnej (dobrej) misji wymaga dużo czasu i dużo cierpliwości.

Siły pancerne

to najważniejsza część naszej armii. Czołgi powinny stanowić około połowy naszych wszystkich jednostek. Przez dłuższy okres najlepszy jest Pz IVD, potem Pz IVH, wreszcie Pantery i Tygrysy.

Niemieckie czołgi są pod koniec wojny naprawdę potężne. Z Tygrysem Królewskim albo Myszką (tylko egzemplarze prototypowe) o wysokim poziomie doświadczenia właściwie nic nie może konkurować. Jedynie amerykański M26 może stanowić pewne zagrożenie dla niemieckich oddziałów pancernych, szczególnie tych o mniejszym doświadczeniu i liczebności.

Niektóre czołgi mogą ostrzeliwać wroga z odległości 2 heksów – wiąże się to z inną niż w poprzednich Generałach skalą – 2 km/heks. Uzyskują w ten sposób znaczącą przewagę w walce z piechotą i starszymi jednostkami pancernymi (jednak rodzaj terenu, las lub miasto, może ograniczyć zasięg ostrzału).

Piechota

Nie ma takiego znaczenia jak w Pacific General. Jest właściwie dodatkiem do naszych sił pancernych. Ma duże znaczenie przy zdobywaniu miast czy wrogich umocnień.

Interesującymi możliwościami dysponują jednostki inżynieryjne, ponieważ potrafią niszczyć mosty oraz ignorują Rugged Defense...

Najtańsza i najlepsza w stosunku do ceny niemiecka jednostka to Stosstruppen. Pionere kosztuje o 48 punktów prestiżu więcej, a ma identyczne parametry. Jednak warto wymienić wszystkie oddziały na Pionere, ponieważ zaliczają się one do grupy wojsk inżynieryjnych.

Dobrze jest jak najszybciej usprawnić tabor transportowy i zakupić transportery półgąsienicowe dla wszystkich oddziałów.

Zwiad

Ludziom z SSI „udało się" wpaść na kompletnie beznadziejny pomysł... Piloci samolotów nie widzą, co dzieje się na terenie, nad którym przelatują! Ich „zasięg wzroku" ma znaczenie tylko przy starcie oraz w chwili dotarcia do punktu docelowego. W efekcie, samoloty przestają mieć znaczenie jako środki rozpoznania.

Dlatego znacznie wzrasta rola jednostek zwiadowczych. Mogą dostrzec wroga (zasięg 4), same pozostając nie zauważone – większość jednostek może zauważyć przeciwnika z odległości 2 heksów. Warto zaopatrzyć się w kilka takich oddziałów. Doskonały jest np. PSW 231 i jego kolejne wersje.

Jednostki zwiadowcze mogą poruszać się w czasie jednej rundy kilkakrotnie, co pozwala nam lepiej zorientować się w położeniu wrogich oddziałów.



Lotnictwo

Pierwszym celem, który musimy osiągnąć w każdym scenariuszu jest panowanie w powietrzu. Można wykorzystać fakt, że poważnie uszkodzony samolot wroga, uciekając na lotnisko, zawsze wybiera heks, na którym znajduje się flaga oznaczająca jego przynależność państwową. Można więc „w ciemno" trafić na osłabionego przeciwnika. Oczywiście, często na lotniskach stacjonują baterie artylerii przeciwlotniczej, wtedy za takie zwycięstwo trzeba będzie zapłacić...

W odróżnieniu od gry Pacific General, w PG2 nie trzeba wydawać tak wielkich funduszy na lotnictwo. Warto skoncentrować się na myśliwcach, można też pomyśleć o niewielkich siłach bombowych. Przez pewien czas najlepszym myśliwcem jest FW-190a. Pojawia się wcześnie, bo już w 1941 r. i przez dłuższy czas nie wymaga wymiany. Dopiero podczas ostatnich misji, walk w Stanach Zjednoczonych, powinniśmy pomyśleć o lepszym sprzęcie – doskonały jest Me-262.

Musimy znaleźć „złoty środek" pomiędzy wykorzystywaniem samolotów do zwiadu, a używaniem ich do walki z lotnictwem wroga i ataków na poruszające się po drogach kolumny. W pierwszej fazie scenariusza powinniśmy skoncentrować się na walce powietrznej, dopiero później możemy użyć lotnictwa do zwiadu...

Samoloty nie mają ograniczonego limitu paliwa! Na lotniska muszą wracać tylko po to, by uzupełnić zapasy amunicji. Rozwiązanie to jest na pewno wygodniejsze dla gracza, ale co to za realizm!

Jednostki przeciwpancerne

mają istotne znaczenie, szczególnie podczas kampanii w ZSRR. Nie możemy wtedy liczyć na przewagę wojsk pancernych – rosyjskie czołgi są

Piloci samolotów nie widzą, co dzieje się na terenie, nad którym przelatują!

Podsumowanie

Panzer General II to po prostu kolejna gra z serii. Ma zmienioną szatę graficzną, ale poza tym nie różni się zbytnio od poprzednich odcinków. Wprowadzone do scenariusza „ozdobniki" wnoszą trochę ożywienia, ale trudno mówić o jakichś rewelacyjnych czy rewolucyjnych zmianach. Nie przypuszczam, by PG2 chociaż w połowie był takim sukcesem finansowym dla SSI jak Panzer General.

znacznie lepsze od niemieckich. Dlatego warto nabyć działa 88 mm, oczywiście z transporterami półgąsienicowymi... W późniejszej fazie gry ich znaczenie maleje.

Artyleria

Tutaj doskonałymi jednostkami są działa samobieżne sIG IB. Dysponują wspaniałą siłą ognia, dużą mobilnością, odpornością na atak lądowy i powietrzny... Niestety, ich podstawową wadą jest niewielki zapas amunicji – tylko 3 strzały. Oddziały tego typu wystarczą nam na dłuższy okres, pod koniec wojny warto je wymienić. Hummel jest za darmo, natomiast najlepszymi parametrami dysponuje sIG 38 (t) M.

Można zakupić też artylerię przeciwlotniczą (najlepiej samobieżną), jednak w niewielkich ilościach. Lepiej skoncentrować się na lotnictwie.

Marynarka wojenna

bierze tylko niewielki udział w grze. Nie możemy zakupić żadnego okrętu. Pojawiają się natomiast siły wsparcia w takich scenariuszach, jak Malta (włoskie) czy Savannah (niemieckie). Ich zadania sprowadzają się do walki z wrogą flotą i niewielkiego wsparcia sił inwazyjnych.

Sztuczna Inteligencja

praktycznie nie różni się od tej z poprzednich odcinków serii.

Komputer nie walczy o zdobycie przewagi w powietrzu, koncentruje się na zwalczaniu naszych jednostek lądowych, pozostawiając nam inicjatywę... Nadal można i trzeba wystawiać „na wabia" niektóre jednostki (szczególnie te pomocnicze). Wtedy SI rusza ostro do ataku, opuszczając dobrze chronione przez artylerię, umocnione pozycje (niekiedy oddziały są okopane ze wskaźnikiem 8!), byle tylko zlikwidować jeden nasz oddział...

Możemy grać w sieci, w Internecie (także e-mail) lub na jednym komputerze. W grze może uczestniczyć maksymalnie 4 graczy – po dwie armie z każdej strony (można uzgadniać strategię). Niestety, w ostatniej chwili SSI zrezygnowała z opcji VCR (odtwarzania wydarzeń z poprzednich tur). Ogranicza to znacznie możliwości wykorzystania gry w trybie e-mail (nie mówiąc już o analizowaniu posunięć komputera).

Tak więc...

Panzer General II nie jest ani lepszy, ani gorszy od poprzednich odcinków serii. Zamiast zapowiadanej rewelacji otrzymaliśmy kolejnego Generała w zmienionej szacie graficznej, z niewielkimi „ozdobnikami" w scenariuszu. Propozycja dla każdego, kogo jeszcze nie znudził ten serial.

Jacek Ilczuk

PANZER GENERAL II

SSI/Mindscape 1997	
Optimus Bis	
Strategiczna	
PC CD-ROM	
Grafika: 70%	
Dźwięk: 79%	
Ogółem: 75%	

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, 21 MB na dysku twardym, CD-ROM 2×, SVGA, Windows 95





Gettysburg!, pierwszy RTS autorstwa Sida Meiera, wzniecił dyskusje na temat przyszłości gier strategicznych. Część recenzentów przewiduje nadejście nowej ery strategii, podając właśnie pierwsze dziecko firmy Firaxis za przykład udanego marjażu realizmu pola bitwy z czasem rzeczywistym. Być może więc Sid zafundował nam kolejną rewolucję?

Nie ulega wątpliwości, że Gettysburg! to bardzo dobra strategia i warto przyjrzeć się jej bliżej. Natomiast dla tych, którzy uważają się za koneserów gatunku to lektura obowiązkowa.



So called „multimedia"

Takie czasy nastały, że w szanującym się programie nie może zabraknąć elementów filmowych. Tu są obecne pod postacią sprytnie zmontowanych scen z filmu „Gettysburg". Był to film wysokobudżetowy, więc i scenki są na bardzo dobrym poziomie.

Jedną oglądamy na początku jako intro, a pozostałe w trakcie gry (np. pieczenie kiełbasek przez kadrę oficerską każdego wieczoru). Inne są oczywiście dla Północy, a inne dla Południa. Swoją drogą, jednym z powodów (obok względów ideologicznych), dla których warto wybrać grę po stronie Konfederacji, jest cudownie ahistoryczny dialog Granta z „Babcią" Lee, w którym Grant akceptuje porażkę i uznaje istnienie Skonfederowanych Stanów Ameryki.

Wspaniała jest też w Gettysburgu! opcja Multiplayer. Gracze (do 8) wcielają się w niej w dowodzących poszczególnymi oddziałami generałów obu stron. Wyobraźcie sobie potyczkę z czterema dowódcami po każdej stronie! Pyszna zabawa!

Różne warianty

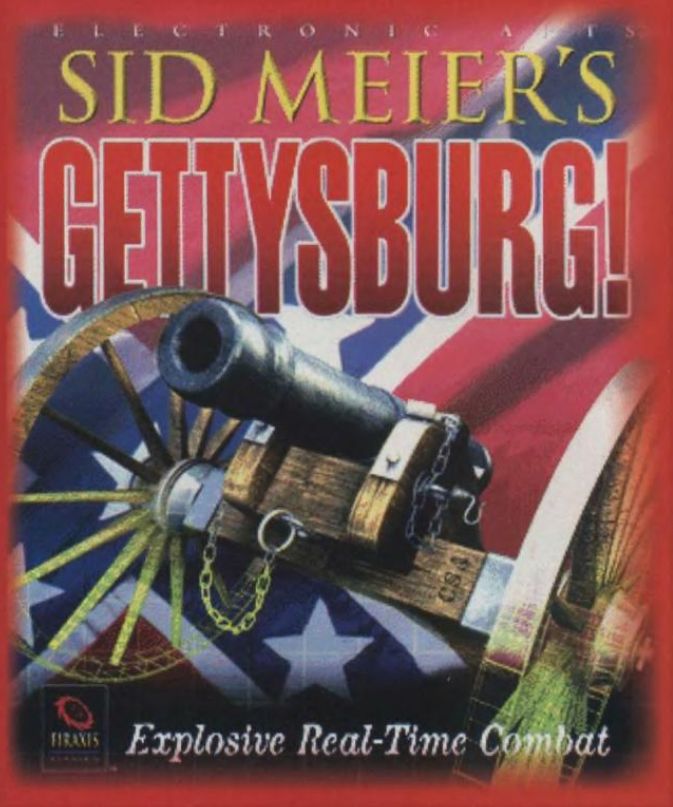
W Gettysburgu! mamy (rzecz jasna) możliwość wybrania dowolnej strony konfliktu, a następnie rozegrania dowolnej potyczki lub całej bitwy.

Trzeba przyznać, że dzielni chłopcy z Firaxis wykonali kawał dobrej roboty, rozkładając bitwę pod Gettysburgiem na czynniki pierwsze. W wyniku tej operacji otrzymaliśmy 25 epizodów, odpowiadających kolejnym zadaniom taktycznym, jakie dowódcy stawiali swym żołnierzom – najczęściej utrzymanie lub zdobycie jakiegoś punktu w określonym czasie. Gdy rozgrywamy pełną kampanię, nie tylko samo zwycięstwo jednej czy drugiej strony, ale również skala tego zwycięstwa determinuje kształt następnego epizodu. Oznacza to, że jeśli w czterech kolejnych potyczkach zmiażdżymy przeciwnika, możemy wygrać całą bitwę, a jeżeli pokonamy go tylko o włos, czekają nas dalsze zmagania.

Spojrzałem na pole

Pole naszej chwały (lub hańby) jest również bardzo dopracowane. Gettysburg i jego okolice zostały odwzorowane z największą dokładnością. Każdy budynek wygląda inaczej i, jak zapewniają twórcy, tak jak w rzeczywistości.

Mapę można oczywiście obracać (cztery rzuty) i skalować (cztery stopnie zoomu). Grafika tła jest rewelacyjna.



„Powiedzcie mojej matce, że zginąłem za nią i za kraj."

sierżant Konfederacji, Charles Haskell na chwilę przed śmiercią

„Mam generała Lee tam, gdzie chciałem – będziemy walczyć na mojej ziemi."

generał Hooker

Jednostki także wyglądają bez zarzutu – maleńcy żołnierze ładują broń, strzelają, przyklękają. Właściwie przyjemność daje już samo patrzenie na Gettysburg! Dźwięk nie jest skomplikowany, ale świetny: sygnały, okrzyki z pola bitwy, Dixie i hymn jankeski and all that kind of stuff.

Konkret, czyli Mięso

Zanim zaczniemy grać, wybieramy poziom trudności, symbolizowany przez jednego z





czterech dowódców przeciwnika, a także charakter i szkołę, jaką wróg reprezentuje (Czy jest na przykład ostrożny i stosuje manewry oskrzydlające? A może od razu rzuca swych żołnierzy do ataku?). Przed każdą potyczką odbywa się narada sztabowa, której możemy się przysłuchać. Na mapie zaznaczane są miejsca obecnych zmagań, a oficerowie dłońmi w rękawiczkach pokazują ruchy wojsk i komentują je, krzywiąc swe wąsate gęby.

Następnie, już na polu gry, komputer pokazuje punkty, które przedstawiają dla nas jakąś wartość w bieżącej rozgrywce, tym samym więc podaje nam cel walki. Generalnie możemy albo bronić jakiegoś miejsca (może to być dom, drzewo lub jakiś punkt geometryczny w krzakach), albo otrzymamy rozkaz zdobycia go, zdarzają się też zadania 2-wątkowe. Prezentowane są też dostępne jednostki – zazwyczaj mamy do dyspozycji kilka lub kilkanaście regimentów (150 do 200 osób) i kilka baterii artylerii. O zwycięstwie decyduje posiadanie na końcu walki wyszczególnionych punktów (określają to tzw. Victory Points). Liczba poległych żołnierzy nie odgrywa tak istotnej roli, zresztą bardzo słusznie: w rzeczywistości pod Gettysburgiem poległo znacznie więcej Jankesów niż rebeliantów!

Wojska dzielą się na regimenty, które łączą się w brygady. Rozkazy możemy wydać konkretnemu regimentowi, klikając na jego sztandarze, zaś brygadą kierujemy poprzez jej dowódcę. Regiment możemy ustawić w linię (uniwersalne), kolumnę (do marszu) i tyralierę (do ostrzału z długiej linii, łatwo przestawiać). Możemy też wydać rozkaz szarży, biegu czy uciecz... eee... wycofania się na z góry upatrzone pozycje. Na poziomie regimentów odbywa się gros operacji prowadzonych na bardziej zaawansowanym, szczegółowym etapie gry.



Rozkazy dla brygady są bardziej ogólnikowe. Można uformować linie bojową i podwójną, tyralierę, specjalne kolumny do manewrów czy kolumnę do marszu po bitej drodze. Zazwyczaj na początku walki rozkazy wydajemy brygadzie, bowiem w ten sposób można łatwo i szybko rozwinąć swoje szeregi. Pod koniec gry brygada służy do zebrania naszych niedobitków i resztek rozsypanych oddziałów (he... he... wybitnie śmieszne).

Bardzo sprawna jest w Gettysburgu! artyleria, bo szybko i zwinnie (troszkę nawet za szybko i za zwinnie) przemieszcza się z miejsca na miejsce, grzecznie ostrzeliwując wskazane przez nas wojska przeciwnika. Niestety, obok dużej manewrowości, artyleria ma niewielką (troszeczkę za małą) siłę ognia. No i, byłbym zapomniał, istnieje także możliwość przejmowania i obracania dział przeciwnika! Takie wypalenie prosto w... plecy uciekającego Jankesa może przynieść naprawdę wiele radości!

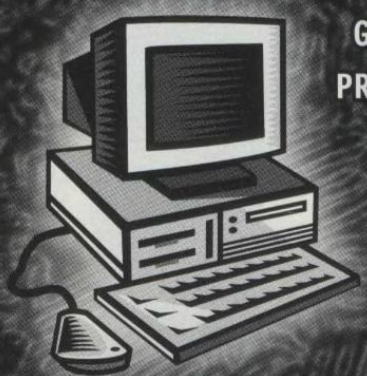
Trzeba też wspomnieć o rezerwach. W niektórych scenariuszach można zostawić w odwodzie jednostki do użycia w „sytuacji krytycznej". Taka możliwość jest często bardzo kusząca, ale pamiętajcie – wykorzystanie rezerw „kosztuje" sporo Victory Points i może się na przykład okazać, że chociaż Wasi nowi chłopcy przegonili podłych bawełniarzy z Małego Okrągłego Szczytu, to i tak przegraliście – na punkty!

Piechota, ta szara piechota...

A oto kilka wskazówek dla następców Bourgarda i Stewarta:

1. Skały, las czy zabudowania wzmagają obronność naszych oddziałów. Podobnie działa obecność dowódcy w pobliżu, sprawdza się też zasada „w kupie raźniej".
2. Bardzo ważna jest szarża. Jeśli widzisz lub nawet tylko wydaje Ci się, że masz przewagę – szarżuj bez wahania! Gdy zauważysz, że przeciwnik szarżuje – sam też daj taki rozkaz.
3. Nie trać czasu na wydawanie rozkazów niedobitkom, którzy uciekli daleko od punktu starcia. I tak nie dojdą zbyt blisko, a Ty stracisz cenne sekundy – mógłbyś w tym czasie kontrolować przebieg walki.
4. Gdy sytuacja oddziału jest beznadziejna, wydaj mu rozkaz wycofania się przodem do wroga z kontynuacją ostrzału (Fall Back).

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

RYS HISTORYCZNY

Największa bitwa amerkańskiej Wojny Secesyjnej rozegrała się na polach Gettysburga, od pierwszego do trzeciego lipca 1863 r. Od początku rządził nią przypadek – dlatego trudno podać wiarygodne informacje o strategii i zamierzeniach dowódców. Niezbitym faktem jest jednak, że zarówno dowodzący Armią Potomacu George Meade, jak i konfederacki wódz Robert E. Lee popełnili wiele karygodnych błędów, które zaowocowały chaosem i krwawą łaźnią.

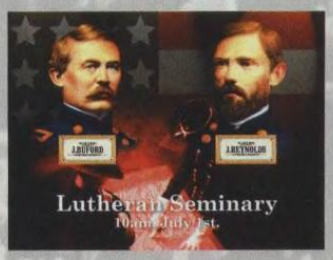
W czerwcu 1863 r. generał Lee rozpoczął największą konfederacką ofensywę. Chcąc odciążyć zachodni odcinek frontu i związać walką Jankesów, wmaszerował na czele Armii Północnej Wirginii, prowadząc najlepszych żołnierzy i śmietankę oficerską Konfederacji na teren Unii. Rychło jednak okazało się, że idzie na ślepo – stanowiący „oczy" armii oddział kawalerii pod wodzą słynnego Jeba Stuarta dokonywał cudów męstwa na przedmieściach Waszyngtonu – w czasie, kiedy powinien być kilkadziesiąt mil dalej. Pozbawiona zwiadu armia posuwała się powoli i zupełnie przypadkowo w głąb jankeskiego terytorium.

Kontakt z wrogiem konfederaci nawiązali wczesnym przedpołudniem pierwszego lipca – stanowiące forpocztę armii brygady z korpusu Ewela zetknęły się ze spieszoną artylerią konną generała Beufroda. Pierwsze godziny bitwy przebiegały cokolwiek chaotycznie, obydwie strony nie miały pojęcia, że ścierają się z częścią głównych sił przeciwnika – oficerowie konfederaccy donosili, że natknęli się na opór pensylwańskiej milicji.

Pierwszy połapał się generał Beuford. Kiedy konfederatów wciąż przybywało, rozkazał ufortyfikować okoliczne wzgórza i wysłał gońca z prośbą o posiłki. Wkrótce kolejne korpusy Armii Potomacu zaczęły ściągać pod Gettysburg. Dowództwo objął generał Reynolds, a po jego rychłej śmierci – gen. Hancock.

Mimo szybkiej reakcji Unii, pierwszy dzień z całą pewnością należał do konfederatów. Pod wieczór Jankesi wycofali się w panice na wzgórza. Lee zdecydował, że żołnierzom należy się odpoczynek – nie wydając rozkazu szturmu, zaprzepaścił szanse na zwycięstwo.

Następnego dnia dowódców Armii Północnej Wirginii czekało niemiłe zaskoczenie – żołnierze Unii zajęli mocne, ufortyfikowane pozycje. Lee zdecydował się na jednoczesny szturm wszystkich trzech korpusów na skrzydła i środek armii wroga.



Błędem konfederackiego wodza było pozostawienie zbyt dużej swobody dowódcom odcinków – z niewiadomych powodów nie zsynchronizowali działań i atak na środek sił nieprzyjaciela ruszył z czterogodzinnym opóźnieniem. Precyzyjny szturm zmienił się w cykl chaotycznych potyczek, w czasie których oddziały utraciły łączność między sobą, a zdezorientowani dowódcy podejmowali pochopne działania na własną rękę.

Po południu na polu bitwy zjawił się naczelny dowódca Armi Potomacu, George Meade. Zmiana dowodzącego spowodowała zamieszanie w szeregach Jankesów, potęgując ogólny chaos. Szturm konfederatów załamał się, Meade jednak zaprzepaścił sytuację, nie podejmując kontrataku. W efekcie całodzienny, krwawy bój nie przyniósł żadnych zmian w pozycjach obu armii.

Trzeciego dnia bitwy okazało się, że jedyną jednostką konfederacką zdolną do ataku jest, przybyła z opóźnieniem i nie biorąca do tej pory udziału w walkach, dywizja Picketta. Lee wzmocnił ją dwiema brygadami i pchnął do szturmu, chcąc przełamać środek linii wroga.

Rebeliancka artyleria ostrzelała linie wroga – niestety, wyjątkowo nieskutecznie. Następnie do ataku ruszył Pickett. Pech chciał, że Meade przeniósł większość jednostek na centralny odcinek frontu. Pięć konfederackich brygad znalazło się na otwartej przestrzeni, pod nosem przeważających sił wroga.



Szturm, który przeszedł do historii jako „Szarża Picketta" okazał się zupełną klęską. Rebelianci wprawdzie dotarli do linii nieprzyjaciela, nie zdołali jej jednak przełamać. Dywizja poszła w rozsypkę. Meade zdecydował się nadal czekać.

Wojna miała trwać jeszcze dwa lata. Bitwa pod Gettysburgiem nie przyniosła rozstrzygnięcia, przedłużyła tylko bolesny konflikt. Kiedy czwartego lipca okazało się, że Lee nie ma sił, by dłużej atakować, spokojnie wrócił do Wirginii – Jankesom zabrakło ludzi, aby go ścigać. Bitwa pod Gettysburgiem była więc zupełnie niepotrzebną rzezią, w której mocno przetrzebiono obie armie i zdziesiątkowano korpus oficerski. Wśród poległych znaleźli się najlepsi żołnierze Ameryki. Kto wie jednak, co by się stało, gdyby Lee nie cierpiał na biegunkę, a Meade okazał więcej zdecydowania? Być może historia Ameryki potoczyłaby się zupełnie inaczej.

Tomasz Z. Majkowski



Wnioski

Rewelacyjna grafika, świetny dźwięk, wysoka grywalność. Ocena ogólna mogłaby wynosić i 91%, ale brakuje mi w grze ogólniejszego spojrzenia na konflikt. Spędziłem nad Gettysburgiem! naprawdę sporo czasu i to nie tylko z obowiązku. Przyznaję, gra wciągnęła mnie, ale nie tak jak Cywilizacja czy Pirates! – raczej jak porządna strategia turowa. Czuję podziw, ale nie fascynację.

Niektórzy sądzą, że Gettysburg! może stać się grą, która zmieni oblicze strategii czasu rzeczywistego, na stałe wprowadzi do nich pierwiastek taktyczny. Ja uważam, że może zachwiać rynkiem strategii turowych, bo do ich odbiorców jest raczej kierowana. Ale jeśli choć jeden maniak C&C czy Warcrafta zagra w Gettysburg! i pomyśli – „to jest cool" – będziemy z Sidem szczęśliwi.

5. Jeśli tracisz kontrolę nad sytuacją na polu bitwy, spauzuj grę i wszystkiemu przyjrzyj się spokojnie. Orientacja to podstawa, nie licz na to, że Twoi żołnierze sami jakoś dadzą sobie radę.
6. Broniąc jakiegoś punktu, nie obstawiaj go wszystkimi siłami. Ustaw w pobliżu kilka regimentów gotowych do kontrataku. Broniące jednostki ustaw w linii lub w linii podwójnej.
7. Gdy atakujesz, nie zawsze rób to frontalnie. Oskrzydlaj i daj się wciągnąć w ogień pozycyjny. Jeśli dostaniesz wsparcie artylerii, zmusisz wroga do odwrotu.
8. Cały czas pamiętaj, że zajęcie wyznaczonego punktu to jeszcze nie wszystko. Musisz utrzymać się tam do końca walki, a Sztuczna Inteligencja bardzo dobrze przeprowadza zmasowane ataki.
9. Uzupełnienie powyższego – gdy pod koniec walki przeciwnik zajmuje najważniejsze miejsce na planszy, rzuć do frontalnego ataku wszystkie swoje wojska, a do tego premiowanego punktu poślij okrężną drogą pojedynczą jednostkę w trybie Double Quick... Wygrałem tak kilka starć.
10. Na polu walki widzisz tylko te jednostki wroga, które są w zasięgu Twoich wojsk! To się nazywa Wojenna Zawierucha (Fog of War) – bardzo realistyczne... i bardzo utrudnia walkę!!!

Wstąpiłem na działo

Kilka porad dla artylerzystów:

1. Pamiętaj, że są dwa typy dział – ładowane od lufy kartacze zwane „napoleonami", służące do ostrzeliwania piechoty z niewielkiego dystansu i normalne, dalekosiężne armaty.
2. Trzymaj swoją artylerię w pewnej odległości od miejsca walk – nie chcesz chyba, by wpadła w brudne łapy przeciwnika!
3. Za cel wyznaczaj raczej piechotę – rzadko artyleria dosięga artylerii.
4. Pamiętaj, by Twe działa były zmontowane (Limeer) zanim rozpoczniesz ostrzał. To ważne, gdy na przykład zatrzymujesz je opcją Halt.

This is the end

Taak, moi drodzy, to już koniec. Życzę Wam miłej zabawy z Gettysburgiem! To chyba najlepsza strategia okresu gwiazdkowo-karnawałowego. A w drugiej połowie roku 1998 czeka nas premiera nowego, owianego tajemnicą projektu Firaxis – Sid Meier's Alpha Centauri.

Jakub T. Janicki



PlayStation

646,-

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

- GRY
- AKCESORIA

- SEGA SATURN
- NINTENDO 64

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

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

- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER

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

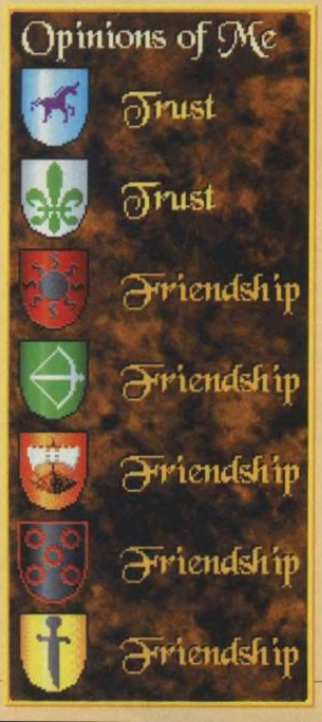
WA



Jedna z najstarszych gier strategicznych na PC powraca do nas w nowej szacie graficznej i z mnóstwem nowych niespodzianek.

Pierwsza część Warlords powstała jeszcze w czasach, gdy gry sprzedawane były na dyskietkach. Zajmowała prawie 1 MB, co – jak na ówczesne czasy – stanowiło zaskakująco dużą objętość. Produkt szybko zyskał sobie sympatię wśród miłośników strategii i gier fantasy, głównie ze względu na łatwą do opanowania obsługę oraz możliwość gry w kilka osób (co nie było wtedy tak powszechne). Około 3 lata temu na rynku pojawiła się druga część gry – oprócz lepszej grafiki oferowała kilka nowych opcji. Teraz mamy część trzecią.

Szukając zmian w stosunku do części poprzednich, najpierw zauważa się grafikę. Jest zdecydowanie ładniejsza. W samej grze jednak niewiele się zmieniło – drobiazgi, zauważane dopiero po pewnym czasie grania. Warlords 3 nie jest więc żadnym objawieniem – to wznowienie starego, dobrego pomysłu. Czy przez to jest mniej interesująca? Otóż nie. A dlaczego? Postaram się odpowiedzieć na to pytanie.



Fabułka,

jak zwykle, nie jest zbyt ambitna. Nasza kraina po raz kolejny przeżywa straszliwy najazd.

Tym razem agresorem jest niejaki lord Bane i jego armie ożywieńców, a pomaga mu inny lord, który dowodzi wojskami Chaosu. Wspólnie udaje im się zawładnąć sporą częścią kontynentu. Twoim zadaniem jest, oczywiście, odzyskanie zagarniętych terenów.

Początek gry

Do wyboru masz rozegranie kampanii lub jednego z kilkunastu scenariuszy. Na początek polecam kampanię – scenariusze docenisz dopiero wtedy, gdy poznasz wszystkie tajniki gry. Kampanię rozpoczynasz z kilkoma tylko jednostkami i jednym miastem.

Główną część ekranu zajmuje mapa, po której będziesz się poruszać. W prawym górnym rogu znajduje się mapka całego obszaru, na którym toczy się gra. Oznaczone są na niej miasta, Twoje oraz należące do wroga, a także ruiny. Poniżej mapki umieszczono przyciski aktywujące armie (select/deselect), przyciski służące do wyświetlania opcji oraz do zakończenia tury (duża tarcza). W prawym dolnym rogu znajdują się okienka, w których pojawiają się ikonki jednostek, gdy zaktywujesz jakąś armię. I to w zasadzie wszystko.

Obsługa Warlords jest naprawdę prosta, wystarczy kilkanaście minut, żeby się do niej przyzwyczaić. Aby w pełni cieszyć się grą, pozostaje już tylko poznać typy jednostek dostępnych w grze.

Wojska

Do wyboru masz kilka rodzajów wojsk. Najsłabsza jest piechota, przy okazji też najwolniejsza. Z tych dwóch faktów wynika jeden wniosek: nie powinieneś produkować piechoty. Zdecydowanie lepsi są skauci. Nie są wprawdzie zbytni potężni, ale za to bardzo szybcy. Najbardziej przydają się w początkowej fazie gry. Armia złożona z, powiedzmy, pięciu jednostek skautów potrafi w ciągu jednej tury zająć 2–3 miasta neutralne. Zyskujesz wtedy sporą przewagę nad przeciwnikami.





Lekka konnica to nie jest zbyt dobry wybór. Jest niewiele tańsza od ciężkiej konnicy, która ma zdecydowanie lepsze parametry. Ciężka konnica będzie przez dłuższy czas (do momentu, w którym będziesz już mógł produkować rycerzy) trzonem Twoich wojsk. Bardzo pożyteczne są katapulty, gdyż ułatwiają zdobywanie miast. Dobra armia, oprócz bohatera i sześciu mocnych jednostek, powinna zawierać jedną katapultę. Niestety, katapulty są bezużyteczne w polu, więc nie szalej z ich produkcją. Nie angażuj się też w produkowanie pegazów. Chociaż na początku gry wydają się bardzo silne i dobre, szybko przekonasz się, że wcale nie należą do najlepszych jednostek. Jedynym sensow-

Twoi przeciwnicy nie znają uczucia wdzięczności, za litość zawsze odpłacą Ci zdradą i to w najmniej odpowiednim momencie.

RLORDS III

nym ich zastosowaniem jest stworzenie specjalnej armii szybkiego reagowania, złożonej z szybkiego bohatera i samych pegazów. Taka armia może służyć do sprawnego odbijania zajętych przez wroga miast lub jako jednostka zwiadowcza w scenariuszach z zakrytą mapą.

Najsilniejszą jednostką, jaką będziesz mógł wyprodukować, są rycerze. Mają najlepsze współczynniki, niestety – ich produkcja trwa najdłużej. Nie przejmuj się tym faktem i rozpocznij produkcję rycerzy, gdy tylko będziesz mógł. Po zakończeniu każdego scenariusza możesz wydać kilka punktów na ulepszenie swoich jednostek. Zacznij od podniesienia siły oraz liczby punktów ruchu rycerzy, potem ciężkiej konnicy. Gdy tylko będziesz miał do dyspozycji punkt szybkości produkcji (znaczek klepsydry), zmniejsz cykl produkcyjny rycerzy z trzech do dwóch tur.

Jedną z wad Warlords III jest fakt, że nie można produkować jednostek przeciwnika. Nawet jeżeli zajmiesz miasto produkujące demony, nie będziesz mógł sam ich tworzyć. Przez całą kampanię jesteś zdany na własne jednostki (plus te, które przyłączą się do Ciebie w ruinach). Szkoda, że twórcy gry wybrali takie rozwiązanie. W poprzednich częściach jedną z zalet gry była możliwość przejęcia linii produkcyjnych przeciwnika.





Walka

wygląda dokładnie tak, jak w poprzednich częściach. Nie mamy żadnego wpływu na przebieg starcia. Komputer podlicza wszystkie bonusy wynikające z obecności bohaterów, specjalnych jednostek i innych rzeczy, po czym rozstrzyga walkę dosyć losowo (tzn. jeżeli tę samą bitwę stoczysz kilka razy – wgrywając grę od nowa – rezultat za każdym razem będzie inny).

Szkoda, że nie wprowadzono żadnych elementów dających choć niewielką możliwość ingerencji w to, co dzieje się podczas walki. Wszystko sprowadza się do zebrania do kupy siedmiu jak najsilniejszych jednostek i dołączeniu do nich najlepszego bohatera. Żadnych manewrów, żadnych podstępów, żadnej taktyki. Decyduje po prostu brutalna siła. A jeżeli przeciwnik dysponuje przewagą techniczną, zawsze można go zniszczyć ilościowo. Kilkanaście lub kilkadziesiąt oddziałów lekkiej konnicy w końcu zniszczy znacznie potężniejszego od niej smoka. W sumie walka jest jedną z najsłabszych stron gry, co nie wydaje się zbyt wesołe – przecież to gra strategiczna. Trzeba jednak pamiętać, że Warlords nigdy nie miała być grą ambitną i należy ją traktować z lekkim przymrużeniem oka.



Miasta, produkcja i przesyłanie jednostek

Gdy zdobędziesz miasto, masz kilka możliwości: zająć je, złupić (na dwa sposoby) lub po prostu spalić. Tej ostatniej opcji raczej nie polecam, gdyż jest to marnowanie potencjalnych źródeł dochodu. Rabowanie również się nie opłaca. Wprawdzie dostajesz sporą sumę w gotówce, ale niszczysz wszelkie możliwości produkcyjne (tzn. będziesz musiał od nowa wykupić produkcję w mieście).

Gdy zajmiesz miasto, ustalasz, jakie jednostki będą w nim od tej pory produkowane. Czasami zdarza się, że miasto nie potrafi nic wybudować, wtedy musisz zainwestować trochę pieniędzy i wykupić choćby najgorszą produkcję.

Jedną z ważniejszych opcji jest automatyczne przesyłanie jednostek z miasta do miasta. Umożliwia to szybkie przerzucanie wojsk z tyłów na linię frontu. Powinieneś jak najszybciej nauczyć się obsługiwać system przesyłania – bardzo ułatwi Ci grę na późniejszych etapach.

Bohaterowie

Twój pierwszy bohater powinien pojawić się na początku. Koniecznie go wynajmij, ponieważ bohaterowie (ze względu na swoje liczne zdolności) znacznie ułatwiają grę. W miarę upływu czasu Twój bohater będzie nabierał doświadczenia i awansował na kolejne poziomy. Za każdym razem, gdy nastąpi taki skok, będziesz mógł podnieść niektóre współczynniki, którymi opisany jest Twój bohater. Podstawowe charakterystyki są takie same dla każdego (niezależnie, czy jest wojownikiem, magiem czy klerykiem). Są to: siła fizyczna, liczba punktów życia, szybkość, pole widzenia (dotyczy tylko scenariuszy z zasłoniętą mapą) oraz dowodzenie.

W zależności od profesji bohatera zmieniają się jego bardziej zaawansowane zdolności. Podczas kilku pierwszych skoków z poziomu na poziom najbardziej opłaca się inwestować w siłę oraz wytrzymałość (liczbę punktów życia). Dzięki temu bohaterowie stają się wartościową jednostką bojową i ułatwiają podboje. W późniejszych etapach gry warto podwyższać współczynniki

Leadership i Morale. Mają one wpływ na wszystkie jednostki, którymi dowodzi bohater, więc na dłuższą metę bardzo się to opłaca.

Zdolności specjalne (w tym wymagające zaklęć i utrzymywania za pomocą punktów many) bierz na samym końcu, gdy już Twój bohater ma wszystko, czego potrzebujesz.





Ruiny

porozrzucane są tu i ówdzie na każdej mapie. Te nie zbadane oznaczone są jako jasnoniebieskie kropki, te, w których już ktoś był – jako kropki w kolorze pomarańczowym. Gdy jeden z Twoich bohaterów wejdzie na ruiny, skorzystaj z opcji „Search", by je przeszukać. Najczęściej spotkasz różne potwory, które należy pokonać, aby otrzymać jakiś przedmiot magiczny. Czasami znajdziesz skrzynkę z pieniędzmi (w początkowych fazach gry czasem bardziej przydatne niż przedmioty magiczne). Zdarza się też, że w ruinch trafisz na mędrca. W takim wypadku masz do wyboru trzy opcje: pewna kwota w gotówce, informacje o miejscu, w którym można znaleźć cenne przedmioty oraz mapy (dotyczy tylko scenariuszy z zakrytą mapą).

Od czasu do czasu znajdziesz też kilka jednostek, które się do Ciebie przyłączą. To najlepsze, co może Cię spotkać, gdyż przeważnie są to jednostki bardzo cenne, na przykład smoki.

Jak widać, przeszukując ruiny można zdobyć sporo ciekawych rzeczy. Warto więc to robić, tym bardziej że często znajdują się w pobliżu miast, które chcesz zdobyć, więc i tak prędzej czy później przechodzisz koło nich.



Przygody

Twoi bohaterowie to bardzo zajęci ludzie. Dowodzą armiami, włóczą się po ruinach, a do tego muszą jeszcze znaleźć czas na wykonywanie misji specjalnych. Otrzymać je można w każdym mieście (opcja „Get Quest"). Przy przyjmowaniu misji możesz decydować o stopniu jej trudności. Najprostsze misje polegają na przeniesieniu wiadomości lub jakiegoś przedmiotu z miasta do miasta. Trudniejsze wymagają np. zburzenia jakiegoś miasta lub zdobycia konkretnej sumy pieniędzy dla jakiejś świątyni lub organizacji.

Po wykonaniu misji otrzymujesz w nagrodę kilka prezentów do wyboru. Przeważnie jest to gotówka, kilka oddziałów najemników lub kilka oddziałów tak zwanych sprzymierzeńców, czyli jednostek, które zazwyczaj nie wchodzą w skład Twoich wojsk (smoki, demony itp.). Podobnie jak przy badaniu ruin, tak i tu najbardziej opłaca się brać sprzymierzeńców, gdyż są to przeważnie silne jednostki. Wykonywanie misji, poza przynoszeniem wymiernych korzyści materialnych, ma duże znaczenie dla Twoich bohaterów. W ten sposób (między innymi) zdobywają oni punkty doświadczenia.

















Kilka porad



Z moich doświadczeń wynika, że najlepszą strategią w Warlords III jest bardzo agresywna ekspansja. Gdy zaczynasz grę, odpuść sobie powolny rozwój i negocjacje z sąsiadami. Zamiast tego od razu, już w pierwszej turze przystąp do podboju. Przegrupuj swoje jednostki, stwórz ze dwie armie i rozpocznij wojnę. Pierwszym celem powinien być najbliższy sąsiad (a nie miasta neutralne), gdyż to on jest potencjalnie największym zagrożeniem dla rozwoju Twojego świata.

Prędzej czy później jego interesy terytorialne zagrożą Twoim, co nieuchronnie wywoła wojnę. Na coś takiego nie możesz sobie pozwolić. Aby toczyć skutecznie walkę w dalszych etapach gry, musisz mieć zapewniony spokój na tyłach. Skorzystaj więc z okazji (na początku gry Twoi przeciwnicy przeważnie nie mają więcej niż 3 miasta) i wykończ jak najwięcej sąsiadów. Następnie (lub równolegle, jeżeli operujesz dwiema armiami) zdobywaj jak najwięcej miast neutralnych.

Nie przejmuj się tym, czy będziesz w stanie obronić je w razie ataku i nie zostawiaj żadnych oddziałów do obrony. Po prostu zdobywaj i idź dalej. W ten sposób, gdy Twoi przeciwnicy będą mieli po 5 miast, Ty będziesz miał już 15. Z każdego ściągasz dochód, każde (no, prawie każde) produkuje dla Ciebie jednostki. Jeżeli zdobędziesz dużo miast naprawdę szybko, będziesz miał ogromną przewagę nad swoimi przeciwnikami. Jeśli nawet stracisz któreś z miast,

Wnioski

Wprawdzie Warlords III nie jest grą oryginalną w stosunku do swoich dwóch poprzedniczek, ale jest to naprawdę ciekawa strategia. Polecam szczególnie osobom, które nie miały okazji zetknąć się z całą serią. A jeżeli ktoś już grał w Warlords, na pewno z przyjemnością sięgnie po trzecią część i wspomni z nostalgią stare, dobre czasy.

nie zmieni to ogólnego zysku z takiego blitzkriegu. Nie martw się, że zdobywane miasta zostawiasz bez ochrony. Już po jednej czy dwóch turach pojawią się tam wyprodukowane jednostki, które pomogą utrzymać zdobycze.



Gdy walczysz z którymś przeciwnikiem, zawsze walcz do końca. Jeżeli zostawisz mu dwa miasta i zawrzesz pokój, zawsze zemści się to za kilka lub kilkanaście tur. Twoi przeciwnicy nie znają uczucia wdzięczności, za litość zawsze odpłacą Ci zdradą i to w najmniej odpowiednim momencie. Wroga musisz więc zniszczyć do ostatniego miasta, do ostatniej jednostki - tak, żeby mieć absolutną pewność, że nie sprawi Ci więcej problemów. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, gdy masz z kimś podpisaną unię (Alliance). Wtedy możesz zaufać swojemu aliantowi.

Pamiętaj, że nawet najpotężniejsi bohaterowie mogą przegrać, jeżeli dopadnie ich duży oddział wojska. Nigdy więc nie puszczaj ich samych. Z moich obserwacji wynika, że najlepiej czują się na czele sporych armii - są wtedy bezpieczni przed zakusami przeciwników, a przy okazji armia jest znacznie silniejsza (niektóre współczynniki bohaterów wpływają globalnie na charakterystyki wszystkich jednostek).

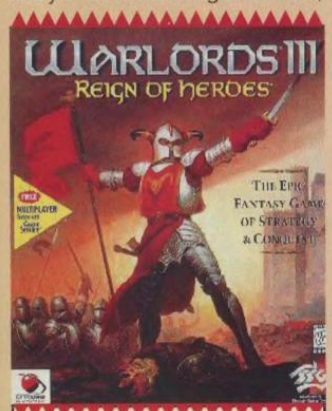
Zawsze nagrywaj grę, zanim zaczniesz zwiedzanie ruin, szczególnie w początkowych fazach gry. Nie chciałbyś przecież, żeby wyhodowany przez Ciebie superbohater stał się karmą dla smoka na skutek jednego nieudanego rzutu kostką.

Produkuj zawsze jednostki najlepsze z dostępnych. Nie przejmuj się faktem, że ich cykl produkcyjny jest dłuższy niż innych oddziałów. Armia złożona z elitarnych jednostek jest znacznie bardziej użyteczna niż taka, która jest zbieraniną wszelkich rodzajów wojsk. Nawet, jeśli jest mniej liczna.

Na koniec

Warlords III, choć nie jest bez wad, to bardzo porządnie wykonana strategia, która powinna zapewnić rozrywkę na długie zimowe wieczory. Jedyna rzecz, o której należy pamiętać to fakt, że Warlords nigdy nie miała być strategią poważną, przeznaczoną dla maniaków taktyki. Nie należy jej więc potępiać za pewne uproszczenia i drobne potknięcia.

Frogger



Red Orb Entertainment 1997

Mirage

Strategiczna

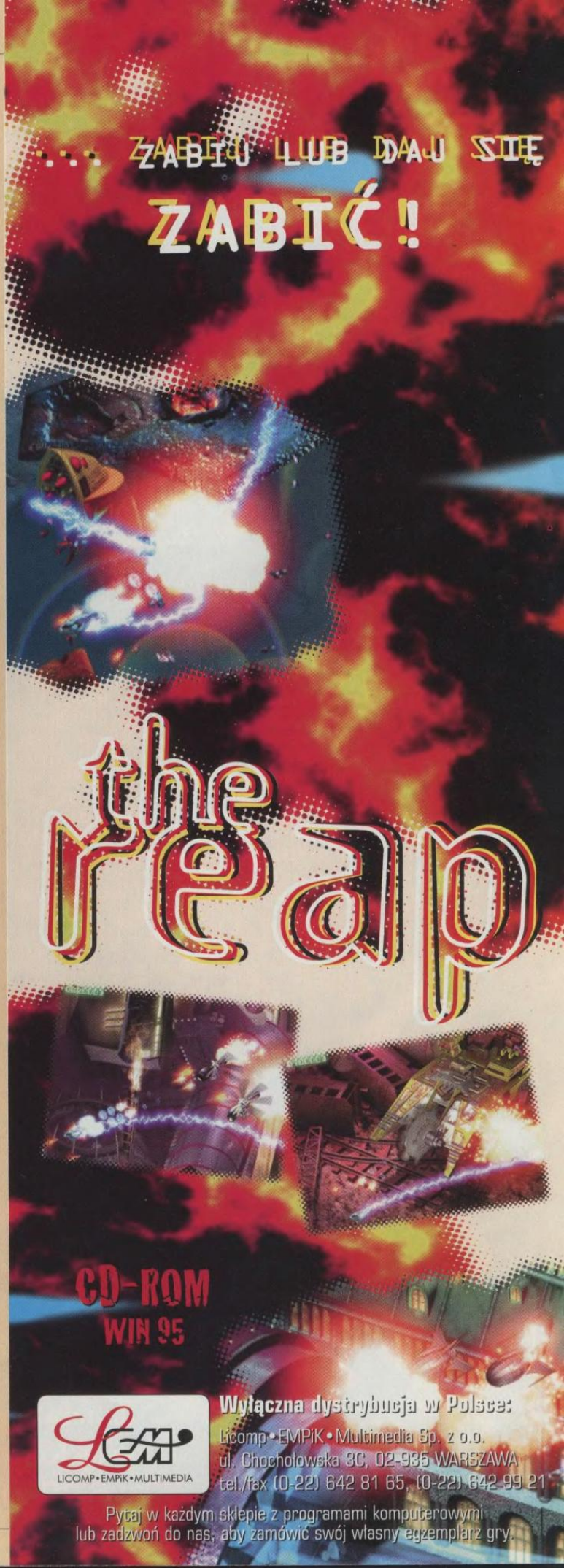
PC CD-ROM

Grafika: 82%

Dźwięk: 80%

Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:
DX4/100, 8 MB, CD-ROM 4×



Epic 40,000 – Final Liberation

W odróżnieniu od SotHR, bitwy w Final Liberation toczone są z podziałem na tury, a nie w czasie rzeczywistym. Być może część z Was się zmartwi, nie zapominajcie jednak, że w grach z serii Warhammer to właśnie podział na tury jest rzeczą naturalną.

Mapa i podboje

Rozpoczynając kampanię, dysponujesz jednym regimentem Imperial Guard. Wprawdzie pierwszą bitwę rozgrywasz używając oddziałów Space Marines, ale są to tylko jednostki desantowe. Po zdobyciu przyczółka inicjatywę przejmuje IG.

Przyjrzyj się dobrze mapie, na której będziesz walczyć. Musisz podbić kontynent podzielony na szereg prowincji – każda w danej turze produkuje określoną liczbę punktów zasobów (przeważnie 15–20). Twoja jedyna prowincja znajduje się w lewym, dolnym rogu mapy, tam też stacjonuje Twój jedyny regiment. W czasie jednej tury każdy regiment może wykonać jeden ruch (atak na prowincję lub przejazd z jednej prowincji do drugiej). Gdy przemieścisz już wszystkie regimenty (czyli jeden, w początkowej fazie gry), wciśnij przycisk końca tury. Do Twojego licznika zasobów zostanie doliczona suma punktów produkowanych przez wszystkie prowincje, które kontrolujesz. Za zgromadzone punkty możesz naprawiać jednostki uszkodzone podczas walki, możesz też kupować nowe oddziały lub unowocześniać skład swoich regimentów. Oczywiście, na początku gry punkty ledwie wystarczą na naprawę, musisz więc szybko zdobyć jak najwięcej prowincji.



Od czasu do czasu, gdy zdobędziesz jakiś region, przyłączy się do Ciebie nowy regiment. Pod koniec gry będziesz ich miał około sześciu.

Organizacja Twojej armii

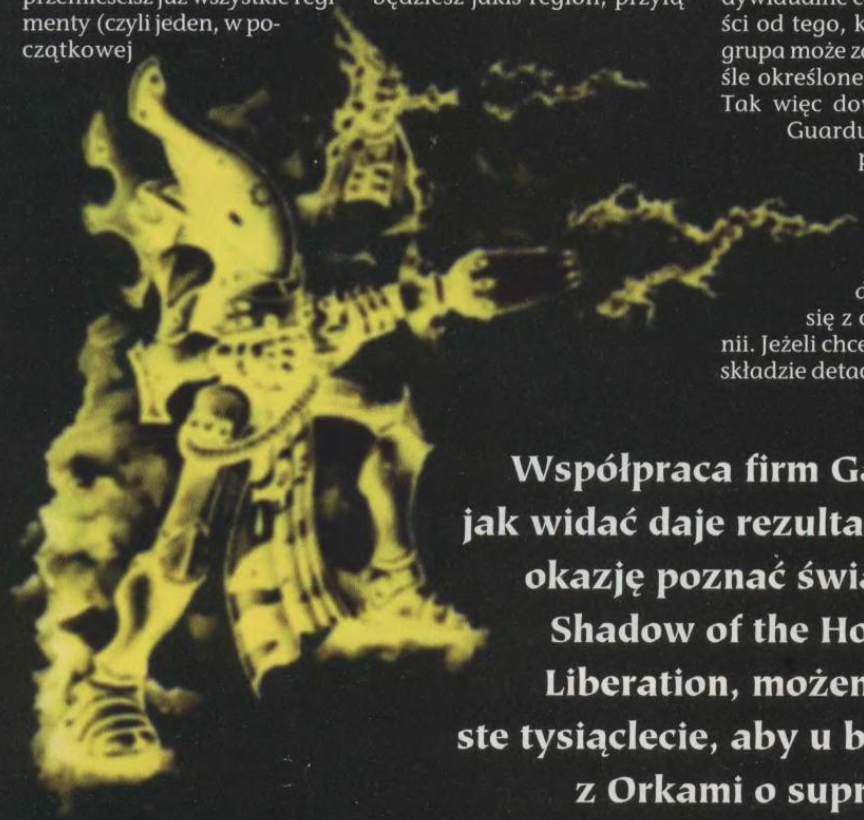
Pisząc „armia", mam na myśli wszystkie jednostki, którymi dysponujesz. Twoja armia składa się z regimentów – na mapie przemieszczasz je jako całość. W skład regimentu wchodzi od jednego do czterech tzw. detachments, czyli grup bojowych. Każda grupa ma swojego dowódcę oraz indywidualne cechy. W zależności od tego, kto nią dowodzi, grupa może zawierać tylko ściśle określone typy jednostek. Tak więc dowódca Imperial Guardu nie może mieć pod sobą jednostek Space Marine (z małymi wyjątkami). Każda grupa składa się z czterech kompanii. Jeżeli chcesz coś zmienić w składzie detachmentu, musisz sprzedać kompanię, by zwolnić miejsce na nową. Żeby móc używać nietypowych jednostek (np. Tytanów), musisz wynająć dowódcę, który potrafi nimi dowodzić, przydzielić mu kompanię i przypisać go do któregoś z regimentów.

Wydaje się to dosyć skomplikowane, ale już po godzinie, dwóch przyzwyczaisz się do organizacji imperialnej armii.



Przy okazji jeszcze kilka rad. W miarę zdobywania punktów unowocześniaj swoje regimenty. Przykładowo, zamiana kompanii Thud Gunnów na kompanię Bombard bardzo podniesie wartość bojową grupy.

W jednym regimencie nie warto mieć więcej niż 2 grupy bojowe (8 kompanii). Siły Orków nie są (przeważnie) tak duże; do ich pokonania nie jest potrzebna ogromna armia.



Współpraca firm Games Workshop i Mindscape jak widać daje rezultaty. Ponad rok temu mieliśmy okazję poznać świat Warhammer Battle w grze Shadow of the Horned Rat. Teraz, dzięki Final Liberation, możemy przenieść się w czterdzieste tysiąclecie, aby u boku armii Imperium walczyć z Orkami o supremację na planecie Volistad.

Kluczem do sukcesu jest zmasowany ostrzał.

Krótki przegląd sprzętu

W początkowej fazie gry możesz mieć trudności z połapaniem się, jakiego rodzaju oddziały masz do swojej dyspozycji. Poniżej przedstawiam więc krótkie charakterystyki, które, mam nadzieję, pomogą w wyborze właściwego sprzętu.

Piechota – jest kilkanaście rodzajów, można jednak wyróżnić trzy główne podgrupy. Pierwsza – jednostki uzbrojone w lekką broń ręczną (karabinki laserowe lub pistolety). Jest to najsłabszy rodzaj piechoty – w zasadzie, nie nadaje się do niczego (oprócz wymiany ognia na bliską odległość z równie kiepską piechotą Orków). Drugą podgrupę stanowią jednostki z bronią ciężką. Oddziały te są zdecydowanie lepsze (większy zasięg i siła ognia) i czasami nawet opłaca się je kupować, chociaż kosztują 100 punktów. Wreszcie trzecia podgrupa to jednostki Space Marines. Uzbrojeni w bolter, wyróżniający się podwyższonymi parametrami, Space Marines to zdecydowanie najlepsza z jednostek piechoty dostępnych w grze Epic 40,000. Niestety, jest droga. Poza tym, aby móc jej używać, trzeba dysponować regimentem Space Marines. Z moich doświadczeń wynika, że z piechoty nie warto korzystać – jest droga, mało skuteczna i łatwo ginie. Jedyna sytuacja, w której się przydaje to walka w mieście – służy wtedy jako zwiad (mięso armatnie) gwarantujący bezpieczeństwo Twoich pojazdów.



Rough Riders – konnica. Na pierwszy rzut oka szczyt bezużyteczności (mały zasięg ognia, słabe parametry), lecz w rzeczywistości nie jest taka zła. Bardzo szybka, potrafi nieźle zamącić, jeżeli uda Ci się doprowadzić do starcia w zwarciu (potrafi nawet niszczyć czołgi). Nie polecam kupowania konnicy za własne pieniądze, ale gdy w trakcie kampanii dostaniesz kilka jednostek za darmo, nie wahaj się ich wykorzystać.

Hydra – samobieżne działko przeciwlotnicze. Niezbyt przydatne, gdyż Orki rzadko posługują się swoim lotnictwem. W całej kampanii zdarzyło mi się walczyć z ich myśliwcami tylko 2–3 razy.

Hellhound – lekki czołg z miotaczem ognia. Całkiem nieźle sprawdza się przeciwko piechocie, choć często ma kłopoty z trafieniem w cel. Łatwy do zniszczenia, często jedna salwa lekkiej piechoty Orków wystarcza, aby go posłać do piachu.

Chimera, Rhino – transportery piechoty uzbrojone odpowiednio w działka laserowe i bolter. Przydają się do szybkiego przerzucania jednostek piechoty, niestety – kompletnie nie sprawdzają się jako jednostka bojowa.

Vindicator – moździerz służący do niszczenia umocnień, zamocowany na podwoziu Rhino. Bardzo mało przydatny, łatwy cel dla jednostek wroga.



Whirlwind, Manticore – samobieżne wyrzutnie rakietowe. Efektowne, ale niezbyt skuteczne. Dużo lepiej sprawdzają się w walce Bombardy oraz działa Basilisk.

Thud Gun – lekka artyleria. Mały zasięg, mała skuteczność i krótki żywot w razie bezpośredniego ataku – tej jednostki nie warto używać.

Leman Russ, Demolisher, Predator – średnie czołgi. Dobry wybór na początku gry, kiedy masz kłopoty ze zniszczeniem nawet najnędzniejszego pojazdu Orków. W skład kompanii wchodzą trzy czołgi i to powinno Ci wystarczyć na początek. Wszystkie czołgi uzbrojone są w broń dalekiego zasięgu oraz Boltery służące do eksterminacji piechoty. Wyglądają solidnie, ale stosunkowo łatwo je zniszczyć, nie szalej więc z nimi zbytnio. W początkowych fazach gry odbudowa zniszczonej kompanii Leman Russów to ogromny koszt.



Deathstrike – wyrzutnie rakiet o dużej sile rażenia. Przygotowując misję, możesz wybrać typ rakiety, która ma być zamontowana na wyrzutni. Do dyspozycji są trzy rodzaje: Warp Missile, Vortex Missile oraz Barrage Missile. Różnią się charakterystykami oraz efektami działania. Najskuteczniejsze są chyba rakiety typu Warp, najefektowniejsze – typu Vortex. Niestety, wyrzutnie są jednorazowego użytku (mogą oddać jeden strzał w czasie bitwy).

Bombard, Basilisk – pierwsza jednostka to ciężki moździerz służący do niszczenia umocnień, druga – działo szturmowe. Znakomite jednostki, mogą zniszczyć wszystko, od piechoty począwszy, a na Gargancie skończywszy. Kluczem do sukcesu jest zmasowany ostrzał (coś jak taktyka radziecka w II wojnie światowej).

Storm Hammer, Shadow Sword, Baneblade – ciężkie czołgi szturmowe. Wymarzona broń praktycznie w każdym terenie, bardzo trudna do zniszczenia, o ogromnej sile rażenia.

Leviathan – to cała forteca na kółkach. Służy do transportu piechoty, potrafi też całkiem nieźle przywalić z arsenału, jaki wozi na pokładzie (D'day Cannon, Boltery, 12 dział laserowych). Niestety, Leviathan porusza się straszliwie wolno, przez co nie stanowi zbyt cennego nabytku. Bardziej polecam ciężkie czołgi lub Tytanów.



Rozstawiasz trzy kompanie artylerii na górce, a całą resztę puszczasz do przodu, prosto na cele.



War Titans – najcięższe i najbardziej imponujące maszyny wojenne na usługach Imperium. Do dyspozycji masz trzy rodzaje Tytanów – Warhound jest najlżejszy i najszybszy, Reaver średni, a Warlord Titan to prawdziwy kolos. Tytani są najlepszymi jednostkami bojowymi w Epicu. Mają niesamowitą siłę rażenia (szczególnie Warlord), są bardzo trudni do zniszczenia. Gdy tylko będziesz miał fundusze, natychmiast kup przynajmniej jednego Tytana.

Thunderhawk, Marauder, Land Speeder – to jednostki latające. Thunderhawk jest w zasadzie transporterem, ale ma całkiem imponujący arsenał, może więc z powodzeniem brać udział w walce. Myśliwce Maraudery najlepiej nadają się do walki z lotnictwem Orków. Land Speeder to leciutka jednostka zwiadowcza. Bardzo szybki, ale praktycznie każde trafienie okazuje się fatalne w skutkach.

Przykładowa taktyka

W Epicu każdy może opracować własną taktykę walki. Ja na przykład prawie wcale nie używałem piechoty, co nie znaczy, że koniecznie trzeba tak robić. Być może ktoś z Was stworzy armię w całości złożoną z piechoty i jednostek wsparcia. Taka armia ma również szanse wygrywać. Tym jednak, którzy nie mają ochoty główkować, podaję przykładowy skład jednego z moich regimentów:

- 2 kompanie Bombard,
- kompania dział Basilisk,
- kompania czołgów Leman Russ.
- Warlord Titan,
- Storm Hammer,
- kompania Tytanów typu Warhound,
- Shadow Sword.

Jak widzicie, regiment ten składa się z dwóch grup bojowych i nie zawiera wcale piechoty. A jak wygląda walka? Ano, rozstawiasz trzy kompanie artylerii (Bombardy i Basilisk) na górce, a całą resztę puszczasz do przodu prosto na cele. Najsilniejsze jednostki, czyli Tytani, służą jednocześnie jako zwiad i główna siła bojowa. Gdy coś wypatrzą, cała artyleria strzela w to coś (przeważnie kończy się to zniszczeniem obiektu) i idziesz dalej. Gdy zajmiesz cele, wojska Orków powinny wyjść z miejsc, w których siedzą i próbować je odbić (jeśli tego nie zrobią, przegrają w kilka tur). Gdy jednostki wroga się odsłonią, pozostaje już tylko zmieść je z pola za pomocą artylerii i Tytanów.

Na wyżej opisany regiment trzeba oczywiście wydać sporo punktów, ale można dużo mniejszym kosztem zbudować inny, działający na tej samej zasadzie. Podstawa taktyki to duża liczba dział i Bombard, które są w stanie zniszczyć praktycznie wszystko, jeżeli tylko da im się trochę czasu. Całości dopełnia kilka trudnych do zniszczenia jednostek, które odkrywają pochowane siły wroga i są w stanie przyjąć jego pierwsze strzały.

Rzut oka na Orki

A teraz czas na krótkie omówienie Twoich przeciwników, czyli Orków. Poniżej przedstawiam opis wybranych jednostek wchodzących w skład ich armii, co powinno zaoszczędzić Ci przykrych niespodzianek podczas walki. Orki posiadają bowiem kilka naprawdę nieprzyjemnych



urządzeń, które mogą wyrządzić sporo szkód, jeżeli szybko się z nimi nie rozprawisz.



Piechota – zwykła piechota nie powinna sprawić Ci większych kłopotów, jednak zwracaj baczną uwagę na jednostki elitarne (Nobz), które dysponują sporą siłą ognia i są w stanie zniszczyć nawet czołg, jeżeli strzelają z bliskiej odległości.

Giblet Grinda – orkowy odpowiednik Leviathana, czyli ciężko opancerzony pojazd transportowy z całą baterią różnych dział. Czasami potrafi nieźle przyłożyć, choć z reguły nie daje rady dojechać na czas na miejsce akcji ze względu na małą liczbę punktów ruchu.

Liftadropa – jeden z zabawnych wynalazków klanu Mekboyz, czyli orkowych mechaników. Liftadropa wysyła wiązkę promieni, które unoszą wroga do góry, a potem z hukiem spuszczają na ziemię. Jest to broń wyjątkowo groźna dla Twoich ciężkich czołgów, gdyż za jednym zamachem niszczy cały pojazd (bez względu na to, ile hit points jeszcze mu zostało). Poza tym, jeżeli uniesiony pojazd zostanie upuszczony na inny, obydwa zostają zniszczone. Kiedyś komputer podniósł mi Shadow Sworda i upuścił na Storm Hammera. Buumm i 500 punktów z głowy...

Pulsa Rokit – jednorazowa rakieta z ładunkiem chemicznym, po trafieniu w dany punkt tworzy wokół niego strefę skażenia, która potrafi utrzymać się przez kilka tur. Jeżeli Pulsa Rokit trafi w środek gęsto zgrupowanej piechoty, pozostaje tylko zamówić transport imperialnych trumien.

Kannon Speedsta – mój faworyt spośród jednostek Orków. To kolejny wynalazek klanu Mekboyz. Strzela całą serią pocisków, siejąc niesamowite zniszczenia. Potrafi rozwalić praktycznie wszystko, od piechoty aż po Tytana. Niestety, często się zacina i wybucha podczas strzelania.

Oczywiście, Orki mają jeszcze mnóstwo innych zabawek, ale nie będę już ich opisywał. Nie powinny Cię zbytnio zaskoczyć, gdyż działają podobnie jak Twoje (zwykłe czołgi, piechota itp.)



Realia bitwy

Najpierw musisz rozstawić jednostki. Możesz je umieszczać w

Tytani to najcięższe i najbardziej imponujące maszyny wojenne na usługach Imperium.



Kolejne kliknięcie na tej ikonie powoduje przestawienie na kolejny cel. Jak nietrudno się domyślić, przycisk z rysunkiem lufy służy do strzelania w wybrany cel. System podobny do tego z gry Steel Panthers (i nic dziwnego, przecież oba produkty pochodzą z tej samej firmy).

Poniżej znajdziesz przyciski służące do ładowania i rozładowywania oddziałów piechoty, do wzywania wsparcia lotniczego (Marauders lub Fighta Bombers, jeżeli grasz Orkami). Dość ważny jest przycisk pokazujący zasięg ruchu i strzału. Pozwala łatwo i szybko zorientować się, jak daleko dasz radę dojechać oraz w co możesz strzelić. Każdej nie poruszonej jednostce przysługują dwa strzały z każdej broni – wyjątkiem jest broń jednorazowa, np. Deathstrike czy Titan Warp Missile. Jeżeli przesuniesz taką jednostkę o jedno pole, w dalszym ciągu może ona strzelić dwa razy. Każdy następny ruch powoduje redukcję liczby strzałów do jednego, a jeżeli wykonasz ponad połowę możliwego ruchu, tracisz całkowicie możliwość strzelania w tej turze. Najlepiej więc strzelać z miejsca, ewentualnie przesunąć się leciutko do przodu tak, by cel znalazł się w zasięgu. Pamiętaj, jeżeli nie wykorzystasz wszystkich strzałów w swojej turze, mogą się one przydać w fazie przeciwnika. Twoje jednostki będą strzelać automatycznie, gdy tylko w ich zasięgu znajdzie się jakiś cel.

Czasami może się zdarzyć, że na skutek dużych strat część Twoich jednostek ucieknie. Przeważnie zawracają po jednej turze lub dwóch, lecz czasami bywa i tak, że uciekają poza mapę. W czasie walki już ich nie odzyskasz, a co gorsza – liczą się jako zniszczone i musisz je odkupić. Z tego względu nie warto ustawiać jednostek zbyt blisko krańca mapy, gdyż grozi to ich utratą w razie kłopotów.

dowolnym miejscu w obszarze zaznaczonym jaśniejszymi polami. Jeżeli chcesz załadować piechotę do transporterów, to dobry moment, aby to uczynić. Następnie rozstaw swoje jednostki, biorąc pod uwagę rozmieszczenie punktów, które masz



zdobyć oraz taktykę, którą będziesz stosował. Gdy skończysz, kliknij na przycisku kończącym fazę rozstawiania i rozpocznij walkę.

Kliknij na kolejnych oddziałach, aby przyjrzeć się im z bliska. Teraz zerknij na prawą stronę ekranu i przyciski, które tam się znajdują. Ikona celownika służy do namierzania celu. Jeżeli w zasięgu dział danego oddziału znajduje się jakiś cel, zostanie on pokazany.

FINAL LIBERATION
EPIC 40.000

Mindscape/SSI 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 80%

Dźwięk: 93%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
DX4/100 MHz, 16 MB RAM, CD 4×

Wnioski

Kto choć raz miał kontakt z planszową wersją Epica, tego bez wątpienia Final Liberation zauroczy. Fakt, że tak dokładnie oddano wszystkie realia oryginalnej gry znacznie podnosi walory produktu. Nie znaczy to jednak, że gra przeznaczona jest tylko dla miłośników Warhammera. Gorąco polecam ją wszystkim, którzy lubią dobre strategie. Epic wart jest każdej złotówki, którą na niego wydacie.

Zgodność z oryginałem

Na ten fragment prawdopodobnie z niecierpliwością czekali wszyscy, którzy znają oryginalnego Epica 40,000. A więc do rzeczy.

Uzbrojenie, parametry i wszystkie te rzeczy jednostek występujących w grze są idealnie zgodne z pierwowzorami. Bitmapy przedstawiające pojazdy i maszyny bojowe są do złudzenia podobne do prawdziwych figurek, co sprawia bardzo przyjemne wrażenie. Każdy, kto grał w Epica poczuje się swojsko, uruchamiając Final Liberation. Jest jednak



jedna zasadnicza różnica między grą planszową a komputerową: w oryginale poruszasz się i strzelasz całymi detachmentami, podczas gdy w wersji komputerowej – pojedynczymi figurkami (i oddziałami piechoty). Pod tym względem Final Liberation bardziej przypomina Warhammera 40,000 niż Epica 40,000. Ta zmiana zasad nie wpływa jednak na grywalność. Gra jest trochę łatwiejsza i pewnie trafi do szerszego grona odbiorców.

Oprawa

Nie będę się zbytnio rozpisywał o oprawie Epica. Jak wygląda grafika, możecie zobaczyć na screenach. Mnie bardzo się podoba, choć część osób, które znam kręci na nią nosem. Inni z kolei podzielają moje zdanie. To po prostu kwestia gustu i nie ma najmniejszego sensu o tym dyskutować.

Wszyscy jesteśmy natomiast zgodni co do oprawy dźwiękowej: jest rewelacyjna. Zarówno podkład muzyczny, jak i wszystkie odgłosy wykonane są pierwszorzędnie.

Na koniec

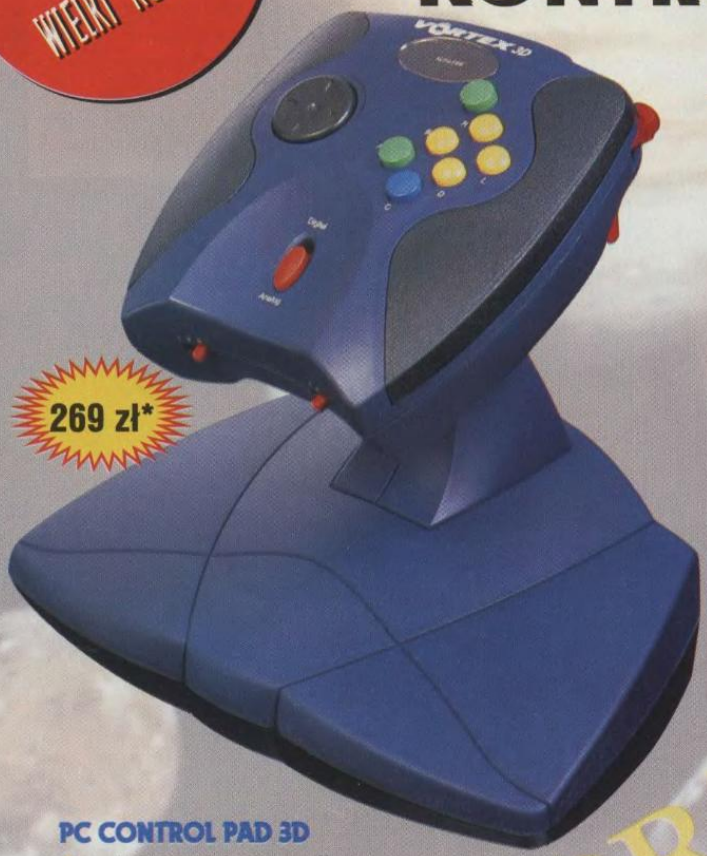
napiszę tylko, że uważam Epica 40,000 za znakomitą grę, która zapewni wiele godzin wspaniałej zabawy. Gdy już skończysz kampanię, zawsze możesz rozgrywać bitwy z kolegami (do czterech graczy). Cenię Final Liberation nie tylko jako przeróbkę oryginalnego Epica, lecz również jako grę komputerową.

Frogger



UWAGA! TRWA WIELKI KONKURS

NOWA GENERACJA KONTROLERÓW DO PC



269 zł*



109 zł*

FLIGHT FORCE PLUS

- programowany 11 klawiszowy pad współpracujący ze wszystkimi typami joystików
- 10 programowalnych klawiszy
- autofire
- ergonomiczny kształt
- dwie strony pamięci
- dwie metody programowania
- drivery i oprogramowanie Win '95

PC CONTROL PAD 3D

- pad 3D trzeciej generacji kierownica; wolant; joystick analogowy; joystick cyfrowy; joypad ...
- 8 x fire
- analogowo-cyfrowy
- 3D
- ergonomiczny kształt
- autofire
- funkcja slow
- drivery i oprogramowanie Win '95



JUŻ W SPRZEDAŻY!!

KUPONY ORAZ ZASADY KONKURSU W GRUDNIOWYM NUMERZE

169 zł*

ULTRA RACER PC

- mini kierownica PC
- analogowa
- 6 x fire
- kontrola LED
- autofire
- ergonomiczny kształt
- drivery i oprogramowanie Win '95

Wszystkie produkty objęte są 12-miesięczną gwarancją.

Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; PUBLIKATOR, ul. Warszawska 42a, ul. Szosa Północnoobwodowa 38; **Bielsko-Biała**: DIGITEL, ul. Cechowa 22, ul Cyniarska 34; **Bydgoszcz**: ARTOM Bis, ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom**: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa**: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; **Elbląg**: EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk**: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia**: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice**: MICROMAN, ul. Rożdzieńskiego 188b; EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce**: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków**: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Legnica**: ADAXLAND-ALEX, ul. Wrocławska 183; **Lublin**: MORFUS, ul. I Armii W.P. 5; PROTECH, ul. Przy Stawie 2; **Łomża**: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź**: EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz**: JOY COMPUTER, ul. Jagiełońska 3; **Poznań**: MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięńcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom**: HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów**: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13, ETOB-RES, ul. Piłsudskiego 34; **Stalowa Wola**: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin**: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg**: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń**: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa**: EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ; EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15: CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław**: EXE, ul. Szewska 6/7; EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra**: VADIM, ul. Żeromskiego 17; EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19.
Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty dosępne również w sieci sklepów VOBIS.

MULTI-STYK

Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa-Międzylesie, tel. 815-68-44, fax 815-68-43.
http: //www.interact.nom.pl

INTERACT GAME PRODUCTS

* sugerowana cena - zawiera podatek VAT



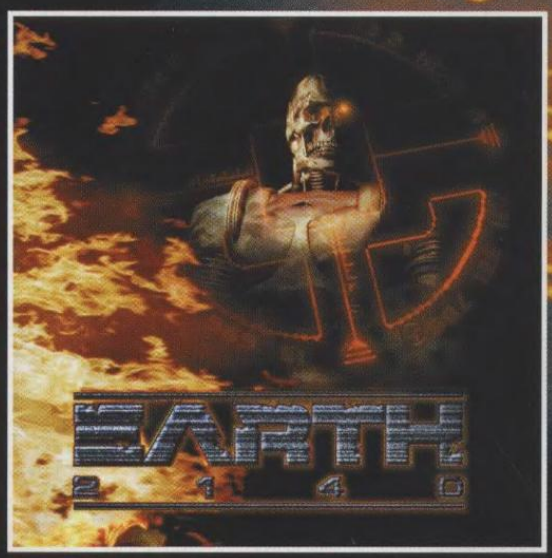
Wyłączna dystrybucja w Polsce:

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
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

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

TopWare®
WWW.TOPWARE.PL



TopWare Programy Sp. z o.o., ul. 1 Maja 18a, 43-300 Bielsko-Biała
Dział handlowy: tel.: (033) 123 001, fax: (033) 124 894, email: sales@topware.pl
Dział sprzedaży wysyłkowej: tel./fax: (033) 123 002