

MARZEC 1999

CENA 12,90 ZŁ INDEKS 321753

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

2 KRĄŻKI CD

Pokonać Anglię

Championship Manager 3 20

Football World Manager 18

HIT NUMERU

Alpha Centauri 26

Baldur's Gate 24

Falcon 4.0 22

WERSJA DEMO

Close Combat III

Commandos: Beyond the Call of Duty

NBA Live '99

TEMAT NUMERU

Rok 1998 ki był? 90

ISSN 1427-0307 03

9 771427 030901



W naszym wymiarze Creative dimension, odczujesz przyśpieszenie bombowej grafiki

Wystarczy, że zainstalujesz do komputera swoją nową 16 MB kartę graficzną 2D/3D - Graphics Blaster Riva TNT™ - a gry od razu zaczną działać z oszałamiającą szybkością, programy biurowe i graficzne będą reagować natychmiast, zaś ostrość obrazu będzie zadziwiająca, niezależnie od tego, co zrobisz.
Zainstaluj kartę Graphics Blaster Riva TNT™, a błyskawicznie wkroczysz do wymiaru stworzonego dla Ciebie przez firmę Creative. Nasz wymiar jest wszędzie tam gdzie zobaczysz logo Creative dimension. W naszym wymiarze - Creative dimension - Twój komputer już nigdy nie będzie taki sam.

Karta graficzna Graphics Blaster RIVA TNT™:

- Karta wyposażona w procesor graficzny nVidia RIVA TNT™
- Zapewnia ogromne przyspieszenie grafiki 3D i oszałamiającą wydajność grafiki 2D
- obsługa magistrali AGP 2X oraz 128-bitowa, potokowa architektura pamięci Twin-Texel (3D), zapewniają bardzo dużą przepustowość i szybkość
- 16 MB pamięci synchronicznej oraz wydajny układ DAC 250 MHz, umożliwiające uzyskanie rozdzielczości do 1920 x 1200 oraz częstotliwości odświeżania do 240 Hz.



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Bezpłatna infolinia 00800 353 1229

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:
ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 347 58 00).

Sound Cards **Graphics Cards** **Speakers** **PC-DVD** **Video**

Piotr Fronczewski • Jan Kobuszewski
Zbigniew Zamachowski

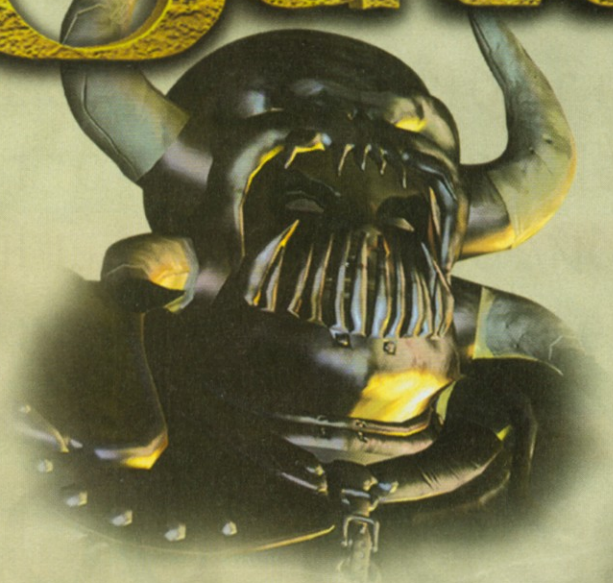
oraz

Gabriela Kownacka • Marian Opania • Jan Piechociński

W największej przygodzie Twojego życia:

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate



5CD!

CENA 159 ZŁOTYCH



W pudełku z grą znajdziesz również wspaniałą książkę *„Morze Piasków"*, której akcja umiejscowiona jest w świecie Forgotten Realms.

CO NA TO PRASA?

CD ACTION 2/99 **9/10**

RESET 2/99 **9/10**

IO 1/99 **95%**

SECRET SERVICE 12/98 **9/10**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 2/99 **5/4/5**

Po trzech miesiącach wytężonej pracy najlepszych fachowców możesz wreszcie zagłębić się w grę, która przemówi do Ciebie w Twoim ojczystym języku. Baldur's Gate dostarczy Ci niesamowitych przeżyć i doznań. Mamy nadzieję, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

Dlaczego powinieneś mieć Baldur's Gate:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w polskiej wersji językowej. Znani aktorzy i doskonałe tłumaczenie sprawi, że poczujesz klimat gry jak nigdy dotąd.
- Zajmuje 5 płyt CD wypełnionych po brzegi ogromnym, fantastycznym światem.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pudełku z grą znajdziesz książkę fantasy (320 str.), której akcja toczy się w świecie „Forgotten Realms". Pozwoli Ci to jeszcze lepiej wczuć się w klimat gry.
- Kupując jedną grę bawisz się pięć razy dłużej i pięć razy lepiej niż wieloma innymi.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT •

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

D-ACTIC POLECAMY

BIOWARE

OFFICIAL Licensed Product

Advanced Dungeons & Dragons®

Interplay™

Polska wersja językowa i wyłączna dystrybucja w Polsce.

CD PROJEKT

Wszelkie prawa zastrzeżone.

W sprzedaży od końca lutego. Szukaj w sklepach: Auchan, Empik, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami. Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 672 89 09, 0-802 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 673 68 04.



Close Combat III: The Russian Front

Kontynuacja strategii opatrzonej logo Microsoftu. II wojna światowa. Walki na froncie wschodnim od czerwca 1941 r. aż po upadek Berlina w maju 1945 r. (recenzja na str. 29).

P133, 32 MB RAM, DX5



Commandos: Beyond the Call of Duty

Gra strategiczna Commandos: Behind Enemy Lines cieszyła się taką popularnością, że autorzy postanowili wydać dodatek, zawierający kolejne misje.

P120, 16 MB RAM, DX5

PEŁNA WERSJA



Capitalism

Symulacja mocno wyidealizowanej gospodarki rynkowej. Gracz ma za zadanie przetrwać na rynku, prowadząc firmę. Najpierw zajmuje się handlem, z czasem jego pozycja finansowa rośnie, co pozwala mu uruchomić produkcję rolną, a później przemysłową. Konkurencja nie śpi. Trzeba prowadzić kampanie reklamowe, opracowywać nowe produkty, wchodzić w nowe branże. Gra zaopatrzona jest w obszerną instrukcję (ponad 160 stron). Capitalism można zainstalować za pomocą menu znajdującego się na CD-b.

386DX, 4 MB RAM, DOS



Alpha Centauri

Udoskonalona wersja demo następczyni Civilization (recenzja na str. 26). **P133, 16 MB RAM, DX5**

Asghan: The Dragon Slayer

Gracz próbuje odzyskać utracony tron (recenzja na str. 37). **P120, 16 MB RAM, DX5**

Delta Force

Operacje ściśle tajnej brygady specjalnej armii USA. **P166, 32 MB RAM, DX5**

King's Quest 8

Nowe demo, z bardziej rozbudowaną treścią. **P166, 32 MB RAM, DX6**

Links LS 99

Golf. **P150, 16 MB RAM, DX6**

Redguard

Gra przygodowa w świecie Elder Scrolls (recenzja na str. 36). **P166, 32 MB RAM, DX6, akcelerator 3D**

Requiem: Avenging Angel

Wojna wybrańców niebios z demonami. **P166, 16 MB RAM, DX5, akcelerator 3Dfx**

Resident Evil 2

Gracz szuka przyczyny zaatakowania Raccoon City przez nieumarłych. **P166, 16 MB RAM, DX5**

Uprising 2

Gracz kieruje bitwą, patrząc na mapę „oczami" walczących jednostek. **P166, 32 MB RAM, DX5**

WLS '99

Demo piłki nożnej (mecz Polska – Anglia). **P90, 16 MB RAM, DX5**

X Games Pro Boarder

Szaleńcza jazda i ewolucje na snowboardzie. **P133, 32 MB RAM, DX5**

Twórczość Czytelników

Prace nadesłali:

- GFX: „Agnus", Cezary Czarnota, Dominik „Domin" Garstka, Bartek Kamiński, Marek Kos, Paweł Piotrowski.
- MUZ: Jacek Maciaszek, zespół „OVS", Mariusz „Dudus" Turek.

Patche

Łatki do gier: F-15 v1.17F, Falcon 4.0 v1.03, Fallout 2 v1.02D, Moto Racer v3.22, Quake II v3.20, Railroad Tycoon II v1.05, Return to Krondor v1.00.6, Unreal v220 i Direct3D dla MGA-G200, Warhammer 40,000: Chaos Gate v1.1.

Kącik 3D

Kącik Generałów

Kącik MTG

Kącik Techniczny

Gambler Pack #5

Gambler Offline

Wielka Księga Ludzkiej Głupoty

Kącik Muzyczny

Demo Future Beat 3D oraz update do pełnej wersji.



NBA Live '99

Świeża porcja adrenaliny dla wszystkich wielbicieli gry w koszykówkę. O jej jakości niech świadczy znane logo NBA, firmującego także tę komputerową edycję kosza.

P166, 16 MB RAM, DX5



Settlers III PL

Demo gry strategicznej Settlers III pojawia się na naszym krążku po raz drugi, z okazji całkowitej lokalizacji gry przez firmę CD Projekt.

P100, 32 MB RAM, DX6

Różności

Sample z polskiej wersji gry Baldur's Gate, rozwiązanie Curse of the Monkey Island od Ripa Dehumanizera, rozwiązanie Heart of Darkness od Deathlike Kuby, zapis przejścia gry Myth II oraz tekst „Stworzenie świata..." krytykowany w dziale Reakcje Redakcji (str. 56).

Kontynuujemy cykl sprzed miesiąca. Tym razem karty muzyczne. Przed Wami ponad 140 MB sterowników (w niektórych przypadkach także programów) od ośmiu różnych producentów hardware'u. W dalszym ciągu czekamy na Wasze opinie na temat „stałości" tego cyklu.

Biblioteka

Kącik Pilotów

AVI z Flankera 2.0, zdjęcia – MiG-42 (autor: Andrej Pechenkin), symulatorek Sabre (autor: Dan Hammer) oraz strony WWW: Dariusza Tymińskiego i magazynu lotniczego „Skrzydlata Polska" (autor: Rafał Miszczak).

INSTRUKCJA

Na każdej płycie znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.

Jeśli pojawią się problemy...

... z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).
Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to zwykle ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX (znajdziecie je w Kąciku Technicznym).

W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Materiał możecie nadesłać zarówno zwykłą pocztą, jak i przez e-mail (pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie znajduje się adres jego autora; adres dla działu „Czytelnicy nadesłali" – rafal@gambler.com.pl). Dodatkowo musicie w kopercie przysłać własnoręcznie podpisane oświadczenie, stwierdzające, że jesteście jedynymi właścicielami praw autorskich do nadesłanych plików oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.
UWAGA: Prosimy o kontakt z redakcją wszystkich czytelników, których prace nie zostały opublikowane na krążku Gamblera, w celu stwierdzenia przyczyny (może być nią np. brak pisemnego oświadczenia autora).

GAME

INDEKS PROGRAMÓW

GRA MIESIĄCA

WYRÓŻNIENIE

Program	Nazwa działu	Strona
Alpha Centauri	Recenzje	str. 26
Asghan	Recenzje	str. 37
Baldur's Gate	Recenzje	str. 24
Blade	Nowości	str. 13
Blood II: The Chosen	Recenzje	str. 41
Championship Manager 3	Grałem w...	str. 20
Close Combat III	Recenzje	str. 29
C&C: Tiberian Sun	Nowości	str. 17
Dark Side of the Moon	Recenzje	str. 34
DarkStone	Nowości	str. 16
DethKarz	Recenzje	str. 31
Elder Scrolls Adventures: Redguard	Recenzje	str. 36
Encyklopedia nauki	Recenzje	str. 63
Falcon 4.0	Recenzje	str. 22
Football World Manager	Grałem w...	str. 18
Future Beat 3D	Recenzje	str. 62
Future Cop L.A.P.D.	Recenzje	str. 40
Great Battles Collector's Edition	Recenzje	str. 60
Ikarus	Recenzje	str. 38
King's Quest 8: Mask of Eternity	TeTe – cz. 2	str. 52
Lemmings Pak	Recenzje	str. 60
Luftwaffe Commander	Recenzje	str. 35
Magic & Mayhem	Opisy	str. 68
	TeTe – cz. 1	str. 53
Miliard w rozumie	Recenzje	str. 62
Railroad Tycoon II	Opisy	str. 72
Red Baron 3D	Recenzje	str. 33
Return to Krondor	Recenzje	str. 39
SimCity 3000	Grałem w...	str. 19
StarCraft: Brood War	Recenzje	str. 28
Superbike World Championship	Recenzje	str. 30
Total Annihilation: Kingdoms	Nowości	str. 14
Warhammer 40,000: Chaos Gate	Opisy	str. 64
WWII Fighters	Recenzje	str. 32
X-Wing Collector Series	Recenzje	str. 61



***– Niektóre firmy wydałyby zapewne tę wersję roboczą C&C: Tiberian Sun, którą mamy, bo jest w niej mniej błędów niż w grach stojących już na sklepowych półkach –* mówi Louis Castle, wiceprezes firmy Westwood. Tymczasem premiera gry została przesunięta na wrzesień.**

Str. 17.



KARTY ZRĘKAWA

Na płytach ..... str. 4

RYNEK

Wieści ..... str. 8
Komputer Expo '99 ..... str. 8
Grają nie tylko karty ..... str. 8
Brama Baldura ..... str. 9
Settlers III PL do wymiany ..... str. 9
Postać Rynku IT '98 ..... str. 9
Masz wiadomość ..... str. 9

NOWOŚCI ..... str. 10

Sześć pytań do mistrza ..... str. 17

RECENZJE

K4 Kompendium ..... str. 42

TeTe ..... str. 43

REAKCJE REDAKCJI ..... str. 56

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 3/99 ... str. 58
Spis ogłoszeń ..... str. 58
Kupon i zasady prenumeraty ..... str. 75
GamblerClub ..... str. 78

HARD & SOFT

XG dla graczy ..... str. 80
Gravis Blackhawk ..... str. 81
Gravis Firebird 2 ..... str. 81

INTERNET

Online ..... str. 82
Internet (prawie) za darmo? ..... str. 82
Wspomnienia diablowego weterana str. 83

VARIA'tkowo

Groty i onuce – cz. 4 ..... str. 84
Perły przed wieprze ..... str. 85
Oryginalnie Atakując Okładkę ..... str. 85

Felieton

Widziane z Zacisza ..... str. 86

PUBLICYSTYKA

Polacy nie gęsi ..... str. 88

TEMAT NUMERU

Rok 1998 – jaki był? ..... str. 90

BLIER



Falcon 4.0. Firma MicroProse stworzyła dużo więcej niż symulator samolotu. Ten program to symulator nowoczesnej wojny, w której pilotowany przez gracza F-16 jest tylko NARZĘDZIEM do realizacji ważnych taktycznych zadań.

Str. 22.

Baldur's Gate. „To jedna z najbardziej oczekiwanych gier RPG wszech czasów. Gdy wreszcie się ukazała, padła ofiarą własnej kampanii reklamowej – jak wiele innych mocno reklamowanych i długo przygotowywanych produkcji" – pisze nasz recenzent. A dystrybutor gry podobno już szykuje list prostestacyjny...

Str. 24.



Sid Meier's Alpha Centauri. Statek wysłany z Ziemi dociera do układu Alpha Centauri. Ludzie lądują na nieznanej planecie...

Str. 26.

Znowu o p.

Gazety doniosły na pierwszych stronach, że na stadionie X-lecia pojawiły się kasety z filmami „Kiler-ów 2-óch" oraz „Ogniem i mieczem" przed ich premierami. Wielka mi sensacja! Gdyby w podobny sposób traktować „przedpremiery" gier komputerowych, nie schodziłyby one z czołówek gazet (na podobieństwo afery rozporkowej).

To i inne wydarzenia sprawiły jednak, że rozpoczęła się tzw. publiczna debata o p., której przysłuchuję się z uwagą, zachowując kamienny spokój. No, może czasem zazgrzytam zębami.

Zgrzytam, gdy do radiowej „Trójki" dzwoni słuchacz, komentując stwierdzenie piosenkarki X, że p. okradli ją na jakieś 2 mld zł przy okazji ostatniej płyty. W związku z tym on pyta, czy to musi tak być, że, cytuję: „taka piosenkarka po jednej płycie ustawiona jest do końca życia".

Diabli mnie biorą, gdy w radio Tok FM prezenter przez godzinę opowiada, że nie chce płacić koncernom muzycznym za to, że promują nie sprzedające się zespoły i kręcą drogie teledyski. I że ci, którzy mają opory przed kupowaniem od p. płyt z muzyką, mogą teraz korzystać z, cytuję: „łagodniejszej formy, komputerowych plików MP3".

Poziom owej publicznej debaty jest skandalicznie niski, argumenty (obu stron, niestety) – żałosne. Całość – jałowa. Powtarza się to, co na swoim poletku już przerabialiśmy, tylko zamiast mądrzej, czego należałoby się spodziewać, to głupiej. A jednocześnie właśnie ta dyskusja może przynieść jakieś zmiany w sprawie p. Biada nam, biada.

W przeciwieństwie do innych form przestępczości, p. jest bodaj jedyną, która ma swoją jawną, liczną i aktywną grupę zwolenników. Gdy ktoś nadepnie im na odcisk, styka się z falą ostrej krytyki. Istnieją jednak ważkie przyczyny, dla których od czasu do czasu zajmuję się tymi sprawami. Nie powoduje mną miłość do dystrybutorów gier. Gambler niewiele ma ze współpracy z nimi. Co prawda, zamieszczamy dużo (ha, ha, „dużo" – 10 stron w tym numerze) reklam, ale łączne dochody z ich publikacji nie przekraczają 10% wpływów pisma. Nie znajdziecie też u nas zatrzęsienia materiałów przekazywanych na wyłączność, a przecież to dowód bliskości redakcji i firmy.

Uważam, że walkę z p. firmy dystrybucyjne prowadzą nieudolnie. Rozumiem, że nie ma pieniędzy, sił, środków, ludzi. Ale dlaczego nie robi się tego, co zrobić można? Na ostatniej Gambleriadzie ogłosiła się grupa założycielska Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania. Minęły 4 miesiące i co? I nic. Bez komentarza.

Dlaczego więc zajmuję w tych sprawach stanowcze i niepopularne stanowisko? Z trzech powodów.

Po trzecie dlatego, że prawo powinno być przestrzegane. To jest u nas myśl abstrakcyjna, ale światowe potęgi na niej zbudowano i, jak się okazuje, inaczej się nie da.

Po drugie dlatego, że tak nakazuje etyka. No, to jest „bezpiecznik". Dlatego słyszy się bzdury, że producenci oprogramowania to też złodzieje. Sumienie dręczy, więc wygodnie jest twierdzić, że wszyscy są tacy sami.

Po pierwsze dlatego, że choć gier sprzedaje się w Polsce mało, jednak wciąż się sprzedaje. Bo istnieje duża grupa ludzi, którzy być może nie korzystają z oprogramowania w 100% legalnego, ale doskonale wiedzą, kiedy iść do sklepu i kupić konkretną grę. I nie jest im łatwo uskładać tyle, ile trzeba, i wcale nie opływają w dostatki. A kiedy widzą, że inni bezkarnie „idą na skróty", to jest im jeszcze ciężej. To dla nich.

Alex

PS Jak się dowiedziałem, wygrałem konkurs na recenzję zorganizowany przez miesięcznik CD Action. To znaczy, nie ja wygrałem, tylko jakiś niegodziwiec, co to przepisał recenzję gry CyClones, którą napisałem wspólnie z Gawronem, opublikowaną jeszcze w śp. Top Secret w 1995 roku. Tak czy owak, za wyróżnienie dziękuję ;-)



Z kraju

CD Projekt zapowiada kolejne lokalizacje gier. Na przełomie marca i kwietnia ukażą się w polskiej wersji Airline Tycoon (Infogrames; więcej o grze na str. 12) i Saga: Rage of the Vikings (Cryo). Oba produkty będą kosztować 69 zł.

• • •

W wyniku podpisania umowy między Bethesda Softworks i Virgin Interactive dystrybutor Virgin w Polsce, **IPS CG**, wyda w marcu znakomitą grę przygodową, The Elder Scrolls Adventure: Redguard. Recenzja gry na str. 36.

• • •

Firma developerska **Metropolis** oficjalnie przyznała, że jednym z jej udziałowców jest Marcin Przasnyski, eks-redaktor naczelny miesięcznika Secret Service, a ostatnio wydawca „K4 Kompendium".

• • •

Jak dowiedzieliśmy się w **Mirage Software**, polska wersja Championship Managera 3 nie ukaże się jednocześnie z premierą światową. Werja oryginalna gry pojawi się w marcu i będzie kosztować ok. 160 zł. Liga polska wraz ze spolszczoną wersją gry powinna ukazać się około maja. Nie zdecydowano jeszcze, w jakiej formie będzie rozprowadzana. Championship Managera 97/98 sprzedano ok. 1600 egz.

• • •

Optimus wyda w lutym zestaw gier, w skład którego wejdą Chessmaster 5000, Imperialism i Panzer General II, oraz składankę Fourplay (Grand Theft Auto, Exhumed, You don't know Jack, Three Lions). Dla fanów strategii zostanie wydany Battleground 9 – Chickamauga i East Front 2, a dla nader licznych ;) zwolenników footballu amerykańskiego – Sierra Sports: Football '99.

• • •

Firma **TopWare** podała nowy tytuł, które znalazł się w jej planie wydawniczym. Jest nim Pizza Syndicate, następca sympatycznej gry ekonomicznej Pizza Tycoon. Przygotowano także wydanie specjalne Earth 2140 wraz ze scenario packiem. Cena nowego zestawu – 49,95 zł.

Ze świata

Raven Software i **Activision** po sukcesie Heretica II zdecydowały się upublicznić kod źródłowy gier Hexen i Heretic. Brian Raffel, wiceprezydent

Komputer Expo '99

Warszawskie targi Komputer Expo (19–22.01) nie należą do imprez, na których gracz czułby się jak u siebie w domu. W tym roku zauważyłem śladową obecność komputerowej rozrywki.

Wszędzie widać było nie wykorzystywane na razie przez gry napędy DVD, na których pokazywano głównie najnowsze produkcje filmowe wydane w tym formacie. Ale już ekspozycja firmy ELSA przeznaczona była dla graczy – promowano tam najnowszy akcelerator 3D Victory Erazor II. W środę na stoisku firmy można było wziąć udział w miniturnieju Need for Speed III, rozgrywanym na 3 połączonych siecią komputerach. W pozostałe dni jeździło się rekreacyjnie, zapoznając się z możliwościami karty.

Rajem dla graczy było także stoisko Exide Electronics, na którym stał 2-miejscowy automat Segi z grą Le Mans. Według obsługi stoiska, miał zwiększyć zainteresowanie ekspozycją. Celu chyba nie udało się osiągnąć, bo gracze tak byli zajęci połykaniem wirtualnych kilometrów, że nie mieli pojęcia, iż ich dobroczyńca oferuje... UPS-y (urządzenia potrzymujące napięcie w przypadku awarii sieci elektrycznej).



Przed stoiskiem firmy ELSA kłębił się tłumek chętnych do turnieju Need for Speed III.

Rasowy gracz mógł też zatrzymać się przy stoisku Microsoftu, na którym prezentowano pierwszą część Age of Empires, oraz przy monitorach ADI, gdzie jedną z aplikacji pokazujących możliwości nowego sprzętu była gra NBA Live '99. Natomiast na stoisku Optimusa, na którym należało się spodziewać gier, wystawiano programy edukacyjne i typowe multimedia.

Na kilkunastu stoiskach prezentowano peryferia komputerowe ważne dla graczy: akceleratory graficzne, karty muzyczne, głośniki, joysticki, kierownice. Nie znalazłem jednak żadnych nowości. (SH)

Grają nie tylko karty

Ponad pół roku temu otwarto w Warszawie biuro firmy Creative Labs obsługujące Europę Wschodnią. Z jego dyrektorem, **Marcinem Kindlerem**, rozmawiał Dariusz Michalski.

Jak wpłynęło otwarcie przedstawicielstwa Creative Labs na Europę Wschodnią na obecność firmy w Polsce?

– Gdy biuro zajmujące się naszą częścią Europy znajdowało się w Niemczech, najważniejszy był rynek niemiecki, bezkonkurencyjny pod względem wielkości. Po otwarciu przedstawicielstwa w Warszawie to właśnie Polska stała się numerem 1 w nowym regionie. Nawet bardzo dobre wyniki w Czechach nie wytrzymują porównania z polskimi. Zaś kryzys w Rosji zahamował dynamikę wzrostu tamtejszego rynku.

Co dla klienta oznacza szczególne traktowanie rynku polskiego?

– Zyskaliśmy kontrolę nad tym, co dzieje się na rynku. Zmniejszyliśmy też szary rynek, którego wielkość oceniam teraz na 10% sprzedaży. Klient ma pewność, że kupuje oryginał i skorzysta z udogodnień z tym związanych. W naszym oddziale w Irlandii ruszyła bezpłatna infolinia w języku polskim (00 800 353 1229) oferująca głównie pomoc techniczną. Już pojawiają się polskie instrukcje.

Czy zamierzacie lokalizować oprogramowanie dołączane do kart muzycznych?

– Nie przypuszczam, by do tego doszło. Jesteśmy w tym ograniczani przez developerów i wydawców software'u. Przymierzamy się jedynie do dołączania polskich sterowników do naszego sprzętu, jednak na razie pozostaje to w sferze pomysłów.

Nowy standard lansowany przez Creative Labs, Environmental Audio, jest promowany m.in. przez słynne gry, które go wykorzystują, np. Daikatana, SimCity 3000 czy Might & Magic VII. Czy zamierzacie wspomagać polskich twórców gier w implementowaniu tego standardu?

– Współpracujemy z dystrybutorami i developerami. Przykładem może być promocja Sina zorganizowana wraz z L.E.M. Developerzy zaś obsługiwani są przez specjalny dział firmy, który dostarcza im dokumentacji, służy radą i pomocą. Mają też dostęp do specjalnych stron WWW...

Tymczasem strona www.creativelabs.com.pl, przeznaczona dla zwykłych klientów, składa się tylko z adresu...

– Właśnie tłumaczymy na polski zawartość strony angielskiej i w ciągu 2–3 tygodni znajdzie się ona na serwerze.



Czego gracze mogą się spodziewać w najbliższym czasie po Creative Labs?

– Cały czas rozwijamy Sound Blastera LIVE! Jest już w sprzedaży wersja 512K, a lada moment pojawi się SB LIVE! 1024, dedykowany specjalnie graczom. Wprowadzane właśnie do sprzedaży głośniki Desktop Theatre 5.1 pozwalają słuchać dźwięku w formacie Dolby Digital (AC-3) i mają certyfikat B na zasilacze. Niedługo pojawi się nowy akcelerator graficzny na chipsecie nVidia RIVA TNT II. Na rynku już są nasze gamepady.

Miłośnikom multimediów proponujemy zestaw DVD Encore 5x oraz nagrywarkę CD-RW. Jak widać, oprócz obudowy, procesora, klawiatury i monitora oferujemy wszystkie pozostałe elementy do złożenia multimedialnego komputera. Dla klientów, którzy w całości skompletują go z naszych części, przygotowujemy specjalną niespodziankę.

Brama Baldura

Na początku marca trafi na sklepowe półki polska wersja gry RPG Baldur's Gate, będąca efektem największej lokalizacji w historii polskiego rynku gier komputerowych. Głównym postaciom swych głosów użyczyli czołowi polscy aktorzy: Piotr Fronczewski (narrator), Jan Kobuszewski (narrator snów), Gabriela Kownacka (Viconia oraz główna bohaterka), Marian Opania (Yeslick i ElMinster), Janusz Piechociński (Xan) oraz Zbigniew Zamachowski (Sarevok i główny bohater).

W dubbingu wzięło udział 30 profesjonalnych aktorów (w większości z teatrów „Lalka" i „Baj") oraz przedstawiciele redakcji czasopism o grach komputerowych.

Tłumaczenie 1700 stron tekstu trwało ponad 2 miesiące. Przeprowadzili je: Andrzej Sawicki (tłumacz książek fantasy), Jacek Piekara (pisarz fantasy i redaktor Gamblera), Marcin Zaród (tłumacz gier komputerowych) oraz redaktorzy wydawnictwa MAG tłumaczący książki fantasy i SF.

Testowanie powierzono zespołowi 10 betatesterów, którzy rozpoczęli prace w pierwszej połowie lutego br.

Wszyscy, którzy zdecydują się na zakup polskiej wersji Baldur's Gate, znajdą w pudełku – oprócz 5 krążków CD z grą – książkę Troy Denning „Morze Piasków" (320 stron) Wydawnictwa ISA, której akcja rozgrywa się w świecie Forgotten Realms oraz 160-stronicową instrukcję do gry. CD Projekt, wydawca gry, planuje także dodanie mapy. (SH)

PS Obszerny tekst o polskich lokalizacjach znajduje się na str. 88, a recenzja angielskiej wersji Baldur's Gate – na str. 24.

Settlers III PL do wymiany

Już po premierze handlowej programu okazało się, że lokalizacja gry Settlers III, jest niekompletna. Trzy filmy wyświetlane w wysokiej rozdzielczości mają angielską ścieżkę dźwiękową zamiast polskiej.



Wina leży po stronie niemieckiej firmy developerskiej, która nie wymieniła filmów na właściwe. W związku z tym wszystkie płyty z nr. 2 zostaną wymienione na jej koszt. Wkrótce powinien przybyć do Polski cały nakład poprawnie działających płyt – na początku marca zostaną rozesłane do klientów, którzy nabyli wadliwe kopie.

Do bezpłatnej wymiany drugiej płyty będą jednak uprawnieni tylko ci użytkownicy gry, którzy nadeślą wypełnione karty rejestracyjne do firmy CD Projekt. Każdy z nich otrzyma też drobny upominek. Bliższe informacje można uzyskać pod numerem (022) 672 89 09.

(SH)



Masz wiadomość

Pod taką nazwą 19 marca wejdzie na ekrany polskich kin film **„You've Got M@il"**. Angielski tytuł najlepiej wyjaśnia, dlaczego film może zainteresować czytelników Gamblera. Nora Ephron opowiada tu historię dwojga ludzi (w ich rolach Meg Ryan i Tom Hanks), których łączy gorące uczucie, zawiązane za pośrednictwem Internetu. Problem w tym, że Shopgirl i NY152 znają się też w rzeczywistości i... nie darzą się najcieplejszymi uczuciami, delikatnie mówiąc. Temat już był wykorzystany, ale dziś problem „rozdwojenia osobowości" na internetową i „prawdziwą" dotyka nas coraz częściej. (ws)



18 stycznia w restauracji La Boheme (Warszawa) przyznano tytuły „Postać Rynku IT '98 z inicjatywy redakcji CRN Polska. Wśród nagrodzonych znalazł się Grzegorz Onichimowski, prezes IPS CG. Podczas ceremonii powiedział:

– Na uwagę zasługuje ważki fakt, że przyznano nagrodę za walkę z piractwem. Cieszy to, że jury dostrzegło wspólny interes firm i mediów w promocji postawy antypirackiej. Mam nadzieję, że w przyszłym roku na taką nagrodę zasłuży ktoś, kto problemem zajmie się z mocy ustawy...".

Raven Software, ma nadzieję, że gry zostaną przeniesione na Linuxa, powstaną wersje GL Hexena i GL Heretica, obie zyskają nowe opcje i nową grafikę. Kod zajmuje ok. 1 MB i został udostępniony wraz z programem instalacyjnym, informacjami o legalności i plikami readme.

• • •

Eidos przesuwa premiery. Championship Manager 3 ukaże się 12 marca, UEFA Champions League – 26 marca, Commandos: Beyond the Call of Duty – 16 kwietnia.

• • •

Firma **Epic Megagames** zmieniła nazwę na Epic Games.

Epic Games i **Human Head Studios** pracują nad Action Adventure pod nazwą Rune, wykorzystującą elementy mitologii nordyckiej; premiera gry, opartej na wciąż uaktualnianym engine'ie Unreala, zapowiadana jest na rok 2000.

• • •

Developerska firma **2015** kończy prace nad dodatkiem do Sina. Wages of Sin zawierać będzie 4 nowe postacie, 17 poziomów do gry pojedynczej, 12 do gry zespołowej i 7 nowych typów broni. Dodatek powinien ukazać się jeszcze w lutym. W Polsce będzie go sprzedawać L.E.M. w cenie poniżej 100 zł.

• • •

Black Isle zamierza wydać dodatek do gry Baldur's Gate zatytułowany Tales of the Sword Coast. Mają się w nim znaleźć nowe postacie, questy, typy broni i czary. Dodatek pojawi się w sprzedaży wiosną br.

• • •

W Los Angeles Convention Center 12–15 maja odbędzie się kolejna edycja targów komputerowej rozrywki, **Electronic Entertainment Expo**.

• • •

Firma developerska **Wayward** Design podpisała z **Hasbro Interactive** umowę dystrybucyjną, na mocy której Hasbro wyda jej nowy produkt, symulator B-17 – Mighty Eighth. Gra wydana pod marką MicroProse ukaże się w roku 2000.

• • •

Liczba egzemplarzy Settlers III sprzedanych na świecie przekroczyła 500 tys. (w Polsce 8 tys.). Zdaniem Thomasa Herzlera, prezesa zarządu **Blue Byte**, gra zawdzięcza sukces nie tylko swej jakości, ale także zabezpieczeniu antypirackiemu Sysiphus.

NEWS

PRZYGODOWE

Forbidden City

Ta przygodówka klimatem przypomina trochę Riddle of Master Lu czy Heart of China. Akcja toczy się w roku 1775 w Pekinie (w historycznych realiach). Pieczołowicie odtworzono stroje, postacie oraz budowle z epoki świetności Kraju Środka. Główny bohater zostaje przypadkowo wplątany w skomplikowaną dworską intrygę, której początek daje seria okrutnych morderstw popełnionych przez osobnika ukrywającego się pod pseudonimem Czerwonooki Demon.



Forbidden City wykorzystuje najnowsze technologie graficzne, w tym tzw. Omni 3D, opracowaną przez programistów z firmy Cryo. Autorzy oceniają czas potrzebny na ukończenie gry na ok. 20 godzin. Na płytce znajdzie się również multimedialna miniencyklopedia, opisująca imperialne Chiny. Termin: już jest. Producent: Cryo. (frogger)



Ring

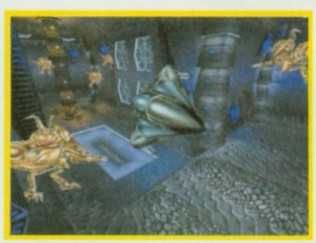
Rozpoczyna się czwarte tysiąclecie. Ludzkość nie istnieje, podbita i zniszczona przez obcą rasę (podobnie jak wiele innych gatunków, ludzie zostali przez Obcych sprowadzeni do roli niewolników). Sytuacja nie jest jednak tak beznadziejna, jakby się mogło wydawać. Otóż Obcy są wyraźnie zainteresowani ludzką kulturą. Dzięki temu pewnej grupie ludzi udaje się wynegocjować wolność za cenę przekazania Obcym osiągnięć ziemskiej sztuki.

Bohaterem gry jest zdolny młody człowiek o imieniu Ish, któremu kazano wystawić najsłynniejszą operę Wagnera, „Pierścień Nibelungów". Akcja rozpoczyna się, gdy Ish zostaje przesłany na planetoidę Terra 2 (fragment zniszczonej Ziemi) przekształconą w intergalaktyczny teatr. Przygotowując przedstawienie, Ish odkrywa coraz bardziej zdumiewające zagadki z przeszłości, zostaje też wplątany w skomplikowaną intrygę, w której stawką może być los ludzkości.



Gra ma piękną oprawę oraz, co jeszcze bardziej interesujące, zilustrowana jest fragmentami dzieł Wagnera w wykonaniu Filharmonii Wiedeńskiej. Termin: połowa 1999. Producent: Cryo. (frogger)

Anachronox



Gra typu Action 3D, której akcja toczy się w fantastycznym świecie, a konkretnie – w mieście, którego mieszkańcy wymarli co do jednego wskutek tajemniczej plagi. Wiele lat później ruiny zostały ponownie zamieszkane, jednak nowa cywilizacja nie ma pojęcia o technice stosowanej przez poprzednich mieszkańców. Wszystkie maszyny pozostawione przez wymarłą cywilizację to dla nich tajemnica.

Nasz bohater, wędrując po mieście, zdobywa coraz więcej fascynujących informacji, odkrywa historię miasta i powody katastrofy sprzed wielu lat. Klimat jest niezwykle mroczny i ponury. Anachronox ma piękną grafikę, obsługuje też akceleratory 3D. Jeżeli wszystkie zapowiedzi autorów zostaną spełnione, szykuje się zdrowa konkurencja dla takich tytułów jak Asghan. Termin: połowa 1999. Producent: Take 2. (frogger)

STRATEGIE

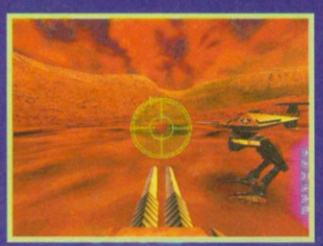
Iron Strategy

Gra jest dziełem mało znanego rosyjskiego teamu Nikita. Jakiś czas temu firma wydała strategiczną grę Parkan, nie odniosła jednak spektakularnego sukcesu. Iron Strategy to bardziej interesująca propozycja. Fabuła jest wprawdzie niezbyt jasna (jako pilot uczestniczysz w serii bliżej nie określonych starć), ale za to oprawa na odpowiednim poziomie. Iron Strategy zalicza się do gatunku tzw. Action Strategy (tak jak Battlezone czy Uprising).

Podobnie jak w innych grach tego typu, do wykonania masz wiele misji. Będziesz musiał wydobywać surowce naturalne, budować jednostki wojskowe i, oczywiście, sprawnie nimi dowodzić. Główne atuty Iron Strategy to duże zróżnicowanie celów misji oraz spory wybór jednostek. Termin: połowa 1999. Producent: Nikita.

(frogger)





Malkari

Pomysł gry oparty jest na śmiałej hipotezie naukowej, która zakłada, że nasze Słońce ma niewidocznego partnera (nazwanego Nemezis), czyli w rzeczywistości jest układem podwójnym. Obieg Nemesis wokół Słońca miałby trwać ok. 26 milionów lat, co pokrywa się z cyklicznymi nieprawidłowościami w działaniu ekosystemu Ziemi.



W Malkari zastosowano tę samą ideę, tylko akcję umiejscowiono w hipotetycznym układzie o nazwie Malkari. Przejście bliźniaczej gwiazdy w pobliżu głównej (posiadającej układ planetarny) wywołało gwałtowny deszcz asteroidów, który zniszczył większość planet. Pozostali przy życiu ludzie zorganizowali się w Gildie, które toczą ze sobą wojny o nie zniszczone tereny oraz zasoby naturalne.

Malkari jest turową grą strategiczną, akcja toczy się głównie na asteroidach różnej wielkości, na których walczą ze sobą przedstawiciele wspomnianych Gildii. Gra oferuje bardzo ładną trójwymiarową grafikę. Asteroidy poruszają się w układzie planetarnym zgodnie z prawami fizyki opisanymi przez równania Keplera i Newtona. Termin: połowa 1999. Producent: Interactive Magic.

(frogger)

North vs. South



Tyle było na świecie interesujących konfliktów, a autorzy gier komputerowych z uporem maniaka sięgają do tych samych. Chyba najpopularniejszym z takich „tematów rzek" jest wojna secesyjna. Gier wykorzystujących w różny sposób wydarzenia lat 1861–1864 nie sposób zliczyć. North vs. South, chociaż nazwa kojarzy się z pamiętną półzręcznościówką z Impressions, jest turową grą strategiczną, podobną trochę do serii Battleground, ale z bardziej dopracowaną grafiką.

Gra ściśle trzyma się realiów: jednostki i postacie dowódców zostały dokładnie odwzorowane. Możemy oczywiście stanąć zarówno po jednej, jak i po drugiej stronie konfliktu. Do rozegrania mamy wiele pojedynczych potyczek oraz całą rozbudowaną kampanię.Termin: połowa 1999. Producent: Interactive Magic.

(frogger)

Riverworld



To przedstawiciel nowego gatunku gier RTS 3D. Musisz utworzyć zgrany zespół ludzi, którego zadaniem będzie zasiedlenie planety. Oprócz klasycznych elementów strategicznych, Riverworld zawiera sporo wątków typowych dla zwykłych RTS-ów, a nawet gier typu Sim. Jako dowódca grupki ludzi (plemienia? narodu?), będziesz musiał wyszukiwać potrzebne zasoby naturalne, wydawać swoim podopiecznym rozkazy, budować domy i inne struktury, tworzyć nowe technologie, no i oczywiście walczyć z wrogami. Cel: zrobić z narodu potęgę technologiczną.



Dodatkową atrakcją jest występowanie w grze postaci, wyróżniających się indywidualnymi cechami i zdolnościami. Gra ma też interesujący engine, który umożliwia obracanie kamery i dokonywanie zbliżeń, a nawet pozwala na przejście w tryb FPP. Pomysł Riverworld oparty jest na serii nowel Philipa Jose Farmera, niezbyt u nas popularnego pisarza SF. Termin: połowa 1999. Producent: Cryo.

(frogger)

The Robot Club



Dziwaczna gra strategiczno–logiczna, przypominająca trochę The Incredible Machine. Tam jednak budowało się abstrakcyjne maszyny, tu musisz zaprojektować robota. Składasz go z wielu części – każda spełnia określoną funkcję. Do dyspozycji masz kilka rodzajów podwozia i napędu, różne sensory, kamery, czujniki i broń. Gdy już zbudujesz swój model, możesz wypróbować go w starciu z innymi, predefiniowanymi, możesz też wykonywać różne misje. Każdy robot ma swoje silne i słabe punkty, każdy też potrzebuje programu działania, który musisz napisać – to Twoje drugie zadanie.



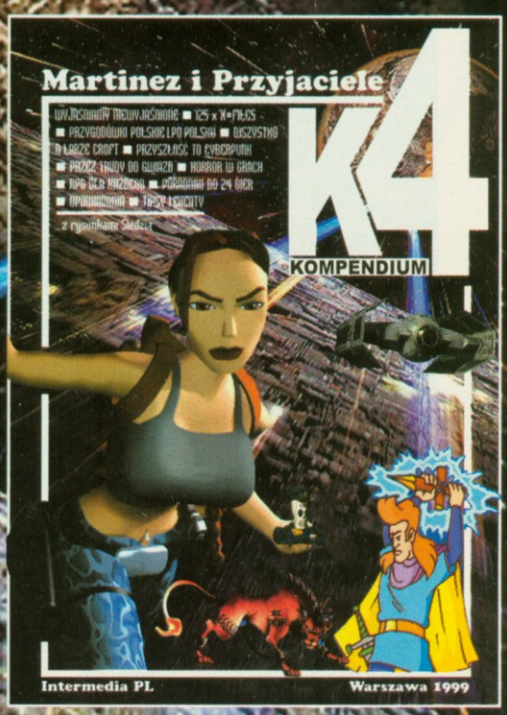
W ogólnych założeniach Robot Club przypomina trochę słynne Wojny Rdzeniowe. Podobnie jak tam, wynik rozgrywki zależy od tego, czy uda Ci się wyczuć wroga i na ile poprawnie skonstruowałeś i zaprogamowałeś swojego wojownika. Pomysł budowania robotów z części nie jest nowatorski – już w grze Nether Earth, która była pionierem gatunku RTS na ZX Spectrum, mieliśmy okazję robić to samo. Termin: połowa 1999. Producent: SouthPeak. (frogger)

K4 KOMPENDIUM - WIADOMOŚCI PODSTAWOWE

- OBIEKT GWIEZDNY O ROZMIARACH NIEWIELKIEJ PLANETY I PROPORCJACH PUDEŁKA PO CZEKOLADKACH
- WYKONANY Z PAPIERU ORAZ PRZERÓŻNYCH BARWNIKÓW
- SKŁADA SIĘ Z 368 JEDNOSTEK POJEMNOŚCI PROSTOKĄTNEJ
- ZAWIERA WIADOMOŚCI O GRACH KOMPUTEROWYCH
- KRYPTONIM GWIEZDNY: K4 KOMPENDIUM
- MIESZKAŃCY: MARTINEZ I JEGO PRZYJACIELE
- OKREŚLENIE POTOCZNE: KSIĄŻKA O GRACH KOMPUTEROWYCH
- MOŻNA JĄ NAPOTKAĆ W CAŁEJ POLSCE, W KSIĘGARNIACH, SKLEPACH KOMPUTEROWYCH, SALONACH MULTIMEDIALNYCH
- UWAGA! GROŹNA DLA WOLNEGO CZASU - WCIĄGA I UZALEŻNIA!

NIE CHCESZ WYCHODZIĆ ZE SWOJEJ KAPSUŁY?
- ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 39-57-86

WYDAWCA: INTERMEDIA PL



NEWS

SPORTOWE

Prost Grand Prix 98

Gra firmowana słynnym nazwiskiem niekoniecznie musi być dobra. Wydaje się jednak, że Prost GP rzeczywiście będzie wart uwagi. Grafika bardzo wysokiej jakości (prawie fotorealistyczna), całkiem rozsądne



opcje sieciowe, duży nacisk położony na realizm wyścigu – nikt nie będzie mógł się przyczepić, że to gra zręcznościowa, a nie symulator. Prost GP umożliwia oczywiście jazdę w zmiennych warunkach pogodowych (w deszczu, śniegu i innych).

Gra ma kilka stopni trudności, powinna więc zainteresować zarówno nowicjuszy, jak i zatwardziałych amatorów czterech kółek w wersji PC. Dodatkowe atrakcje to: 9 różnych ujęć kamery pozwalających uważnie obserwować wóz, rozbudowane opcje powtórek oraz, oczywiście, mnóstwo torów i samochodów. Termin: połowa 1999. Producent: Infogrames. (frogger)

Puma Street Soccer

Od dawna na naszych pecetach nie gościła żadna sportowa gra zręcznościowa. Taka typowa, konsolowa zręcznościówka: szybka, prosta w obsłudze i zaopatrzona w duży zestaw specjalnych „ciosów". Firmy Puma i Sunsoft postanowiły załatać tę rynkową dziurę. W Puma Street Soccer odnajdziemy wiele elementów znanych z halowych turniejów rozgrywanych w Niemczech podczas przerwy zimowej: odchudzone zespoły, boiska otoczone wysokimi bandami, zmiany zawodników dokonywane „w locie".



Mecze rozgrywane będą na ulicznych boiskach, w parkach, portach, na lotniskach, czyli w miejskiej architekturze. Wśród rywali odnajdziemy komputerowe sobowtóry Deschampsa, Mijatovica, Matthausa, Chiesy, Peruzziego, Pagliuki i innych piłkarzy sponsorowanych przez niemieckiego producenta sportowej odzieży. Termin: I kwartał 1999. Producent: Sunsoft. (kristoff)

Ruud Gullit Striker

Podobno producenci gry byli gotowi na wszystko, nawet na zmianę nazwy programu na Ruud Gullit's Sexy Football, aby przekonać obecnego trenera Newcastle do podpisania umowy reklamowej. Pozostano jednak przy Strikerze. Będzie to 4. piłka nożna ze słowem „napastnik" w tytule. Pozwoli uczestniczyć w międzynarodowych turniejach mistrzowskich oraz krajowych rozgrywkach sześciu najsilniejszych lig europejskich.

Twórcy szczególnie dużo czasu poświęcili oprawie graficznej. Efekty powinny nas pozytywnie zaskoczyć (zwłaszcza jeśli ktoś pamięta ostatni produkt firmy Rage, Incoming), komentarz wygłaszany podczas meczów – również. Jego autorem jest bowiem Jonathan Pearce, najgłośniejszy sportowy sprawozdawca radiowy na Wyspach.

Najważniejsze jednak, że część taktyczna nowego Strikera została potraktowana równie poważnie jak symulacyjna. Inteligencję bramkarzy, kluczowy element każdego wirtualnego soccera, stworzono na podstawie publikacji szkoleniowych angielskiej Football Association. Termin: II kwartał 1999. Producent Rage. (kristoff)



Airline Tycoon

Wśród symulacji menedżerskich tematyka lotnicza wykorzystywana jest nader rzadko. Tym bardziej więc cieszy zapowiadana na wiosnę premiera Airline Tycoon. Wbrew nieco humorystycznej grafice, przywodzącej na myśl np. Theme Hospital, Theme Park czy Pizza Tycoon, symulacja jest dość złożona. Życie menedżera małej linii lotniczej, którego fotel zajmujemy w grze (całkiem dosłownie), jest pełne stresów. Można kupować samoloty „używane, ale na chodzie" albo wykosztować się na nowy sprzęt.

Na początku wnętrze naszych liniowców powietrznych przypomina jeniecki barak, trudno więc oczekiwać, aby znane biuro turystyczne podpisało z nami stały kontrakt. Na szczęście w wyposażenie kabiny, standard obsługi i jakość posiłków można inwestować. Czas pędzi nieubłaganie, a każdego ranka odbywa się małe zebranko u szefa lotniska. Wy-



znaczanie tras, łapanie czarterów „last minute", skaczące ceny paliwa, serwisy sprzętu, strajki personelu – telefon komórkowy nie przestaje brzęczeć. Gra będzie całkowicie spolszczona przez firmę CD Projekt. Termin: wiosna 1999. Producent: Spellbound/Infogrames. Dystrybutor: CD Projekt. (ws)

Submarine Titans

Wraz z pojawieniem się tej gry rodzina RTS powiększyła się o kolejnego członka. Tym razem gracz wciela się w dowódcę jednej z trzech podwodnych korporacji toczących ze sobą walkę o wpływy. Akcja rozgrywa się w roku 2147, po wielkiej katastrofie, kiedy w Ziemię uderzyła kometa, niszcząc większość życia. Ci, którzy przetrwali, schronili się na dnach oceanów i tam prowadzą wydobycie cennego surowca – Corium. Trzy strony konfliktu to dwie frakcje ludzi (Black Octopi, White Sharks) oraz jedna rasa Obcych.

Submarine Titans działa w podwyższonej rozdzielczości (800×600). Gra oferuje ponad 72 typy jednostek (po 24 na każdą stronę). Do wyboru mamy trzy stopnie trudności. Dodatkową atrakcją jest edytor misji oraz możliwość ściągania z Internetu nowych rodzajów jednostek.



ST umożliwia również grę w sieci (do ośmiu graczy w sieci lokalnej, podobnie przez Internet). Termin: już jest. Producent: Megamedia. (frogger)

Monkey Hero

Trójwymiarowa platformówka, której fabułę oparto na starej chińskiej legendzie. Monkey to zabawny kreskówkowy bohater, który przemierza kilkanaście zagmatwanych poziomów i rozwiązuje nieprawdopodobne zagadki. W grze występuje ponad 40 rodzajów przeciwników i „przeszkadzajek" oraz około 15 unikalnych bossów. Celem gry jest zebranie ośmiu części magicznej księgi. Pomogą Ci w tym różne magiczne przedmioty, artefakty i zaklęcia. Monkey Hero wyróżnia



się piękną, kolorową grafiką – może trochę cukierkową i dziecinną, ale za to przejrzystą. Wykorzystuje niektóre techniki animacji używane w japońskich kreskówkach, dzięki temu ma egzotyczny posmak. Termin: już jest. Producent: Take 2. (frogger)

Blade

Starożytny wojownik Blade był właścicielem miecza o ogromnej mocy. Po jego śmierci oręż zakopano razem z nim w ogromnym grobowcu. Ponieważ miecz mógł wyrządzić wiele zła, wejście do grobowca zostało zamknięte pięcioma kluczami, rozrzuconymi po świecie i strzeżonymi przez potężnych strażników. Niestety, jeden klucz wpadł w ręce czarnoksiężnika Dal Guraka. Teraz dąży on do zdobycia pozostałych, aby ukraść miecz, za pomocą którego zdobędzie władzę nad światem. Zadaniem gracza jest pokrzyżować plany Dal Gurakowi.

Blade to program realizowany przez hiszpańską grupę Rebel Act Studios. Do wyboru będzie tryb FPP i TPP. Gracz pokieruje jedną z czterech postaci: Amazonką, Rycerzem, Barbarzyńcą lub Krasnoludem. Autorzy gry twierdzą, że prowadzenie każdej postaci wymaga zupełnie innej taktyki, w zasadzie więc będą to cztery rozgrywki.

Amazonka jest odziana tylko w skórzaną zbroję (jak widać na ilustracji, bardziej rozebrana niż ubrana), ale za to zwinna. Jak nikt radzi sobie z łukiem. Barbarzyńca dysponuje ogromną siłą, ale nie może nosić żadnej zbroi. Z kolei Rycerz, członek Zakonu Miecza, świetnie walczy i może zakładać ciężkie, płytowe zbroje, które jednak znacznie go spowalniają. Jeszcze powolniejszy jest Krasnolud, lecz charakteryzuje się ogromną wytrzymałością i zdolnością używania każdego ekwipunku. Poza tym jest prawie całkowicie odporny na wszelkie formy magii oraz na truciznę.

W Blade będziemy mieli okazję spenetrować liczne ruiny, grobowce, lochy, tajemnicze opuszczone świątynie, odwiedzić zamki, miasto krasnoludów, a nawet lodowy pałac. Każdy z 18 poziomów gry zamieszkują unikalne, „myślące" potwory. Autorzy obiecują, że poszczególne poziomy będą ogromne, pokonanie każdego potrwa wiele godzin wypełnionych walką oraz rozwiązywaniem zagadek.

Twórcy gry szczególną uwagę zwracają na fakt, że w Blade mają być uwzględnione prawa fizyki. Na przykład postać z ciężkim mieczem będzie się poruszać wolniej niż trzymająca sztylet, a biegnący bohater zwolni na zakręcie.

Gra ma bazować głównie na walce wręcz, twarzą w twarz. Dostępnych będzie ponad 30 rodzajów broni. Herosi zmierzą się z potworami, dzierżąc w dłoniach miecze, maczugi, topory i noże. Zasłonią się tarczami, a ciała ochronią zbrojami. Cenny oręż znajdą w skarbcach albo odbiorą pokonanym wrogom. W różnym stopniu opanują umiejętności posługiwania się określoną bronią. Ich skuteczność w walce z konkretnym potworem będzie zależała od rodzaju używanej broni. Może się bowiem okazać, że miecz, wyśmienity do pokonania jednej kreatury, nie będzie skuteczny przeciw innej, wrażliwej na ciosy toporem lub maczugą. Zmusi to graczy do eksperymentowania oraz wymyślania własnych strategii i taktyk.

Naszymi wrogami będą postacie dobrze znane z gier i literatury fantasy: trolle, ogry, minotaury, orki, hydry, wyverny, szkielety... Razem około 35 rodzajów. Największy przeciwnik będzie liczył prawie 30 metrów (w świecie gry) i zostanie zbudowany z 2500 poligonów.

W Blade będzie można grać w kilka osób, zarówno w trybie deathmatch, jak i cooperative, w którym gracze, współpracując, uratują i bezpiecznie przeprowadzą przez pełne potworów lochy wybraną postać.

Termin: II kwartał 1999. Wydawca: Gremlin. Dystrybutor: Optimus.

Jacek Piekara

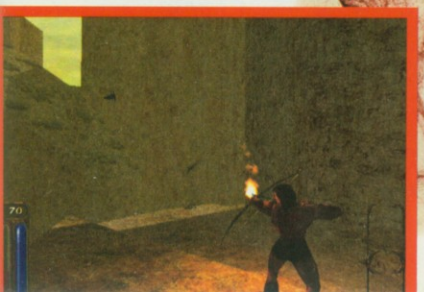


Barbarzyńcy od dawna wiedli konflikt z Zakonem Miecza. Jednak kiedy pojawiła się armia czarnoksiężnika, a ziemię zaczął pustoszyć potężny smok, musieli zapomnieć o waśniach sprzed lat.

Istniejący od ośmiuset lat Zakon Miecza zawsze dbał o spokój i bezpieczeństwo mieszkańców. Wielki mur i szereg fortec zapewniały ochronę przed bandyckimi najazdami. Gdy jednak armia Dal Guraka ruszyła na podbój świata, jedna z fortec upadła, a z następnej od tygodni nie docierają żadne wieści.

Krasnoludy zawsze żyły w pokoju, samotne, zamknięte w swoich podziemnych, niezdobytych fortecach. Znalazł się jednak zdrajca, który otworzył bramy ich miasta przed armią Dal Guraka. Nadszedł czas zemsty.

Amazonki spokojnie żyją w swej dolinie strzeżonej przez ogromną fortecę i jej strażnika. Jednak wieść o niosącej śmierć armii złowieszczego czarnoksiężnika dotarła i tutaj. Amazonki wiedzą, że znalazły się w niebezpieczeństwie. Jedna z nich wyrusza na poszkiwanie sojuszników.

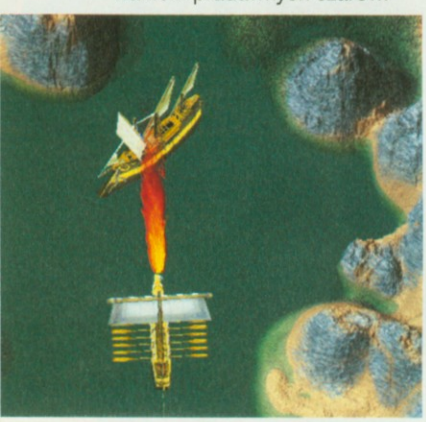


NEWS

Total Annihilation: Kingdoms

Total Annihilation: Kingdoms to gra, która zabiera nas w podróż po mityczno–fantastycznym świecie Darien. O Darien walczą cztery królestwa. Dwa, symbolizujące żywioły Ziemi i Wody (Aramon i Veruna), reprezentują siły Dobra, a dwa pozostałe (Taros – Ogień i Zhon – Powietrze) siły Zła. Aramon porównać można do łagodniejszej wersji Cesarstwa Rzymskiego, a Veruna przypomina Wenecję z czasów Marco Polo. Taros jest ponurą i demoniczną krainą, której krajobrazy przypominają piekielne otchłanie, natomiast Zhon to przykład chaosu w czystej postaci. Wszystkie cztery cywilizacje rozwinęły siły magiczne, lecz Dobro korzystać będzie także ze zdobyczy techniki (np. prochu strzelniczego), podczas kiedy Zło zadowoli się wykorzystywaniem pradawnych czarów.





Grafika morskich scenerii została szczególnie wycyzelowana: żagle statków, barwne bandery i proporce będą trzepotać na wietrze, a wiosła miarowo bić o fale, wzniecając bryzgi wody.

Bardzo ważnym elementem gry jest zmiana perspektywy widzenia, w zależności od tego, którą stronę gracz wybierze. Każdej z czterech potęg przyporządkowano inny interfejs, w każdym wypadku usłyszymy też inną muzykę. Wszystko to ma służyć podkreśleniu faktu, że państwa w TA: Kingdoms diametralnie się od siebie różnią, co zresztą zobaczymy zarówno w fazie rozbudowy infrastruktury, jak i podczas walki.

W Total Annihilation gospodarka opierała się na wydobyciu metalu oraz wytwarzaniu energii. W Kingdoms autorzy ograniczyli się do jednego tylko „surowca", którym jest mana – źródło wszelkiej magicznej mocy. Dzięki niemu będą mogły powstawać jednostki oraz budowle, ono pozwoli na utrzymywanie oddziałów. Zwiedzając świat, gracz odnajdzie święte miejsca, które pozwolą zaopatrywać jego Królestwo w mana.

Przygotowana w grafice 3D scenografia może się zmieniać w zależności od tego, co zdarzyło się na polu bitwy. Na przykład lasy zostaną spalone, a miasta zburzone.

Na polach bitewnych zobaczymy aż 160 różnych jednostek wojskowych – na ekranie gry będą znacznie większe niż w TA. Wojska nie będą już dłużej traktowane jak mięso armatnie.

Zostanie wprowadzony system zdobywania doświadczenia przez jednostki, co powinno zmusić gracza do szanowania oddziałów i niewysyłania doświadczonych żołnierzy na samobójcze misje. Jednostki w miarę nabywania doświadczenia zwiększą swą szybkość, siłę ataku oraz klasę uzbrojenia, a także zmniejszą koszty swego utrzymania.

Oddziały powoływane przez władców poszczególnych królestw różnić się będą nie tylko cechami, ale również sposobem powstawania. Na przykład niektóre jednostki królestwa Zhon posiądą specyficzną zdolność samoreplikacji, czyli staną się „minifabrykami" żołnierzy danego typu. Kłopot w tym, że jednostki w stanie „rozmnażania" nie będą mogły uczestniczyć w walce.

W grze pojawią się również unikalne oddziały o nadnaturalnych zdolnościach (na przykład smoki i bohaterowie), których nie będzie można odtworzyć.

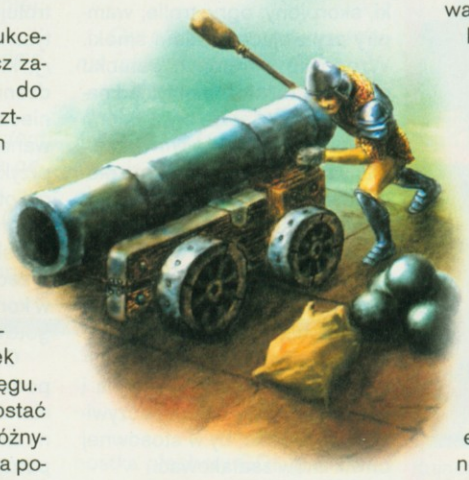


W TA:K sami bogowie mogą zejść na ziemię, aby wziąć udział w zmaganiach śmiertelników. Gracz może wybłagać interwencję bóstw, budując poświęcone im przybytki. Istnieje wtedy szansa, że bóstwo pojawi się na polu bitwy i wspomoże siły wzywającego go władcy. Oczywiście, tak samo wrednie może postąpić komputerowy przeciwnik i skierować do walki z graczem boga sprzyjającego jemu. W niektórych scenariuszach spotkamy nie tylko wojska wroga, ale również potwory włóczące się po ostępach i szukające kogoś do zaatakowania.



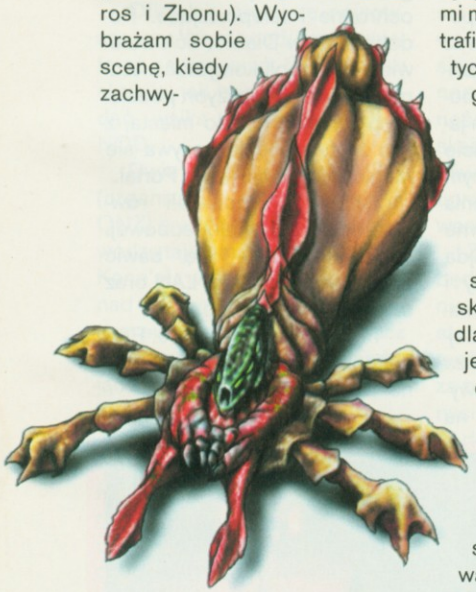


W TA: Kingdoms zastosowano ciekawe rozwiązanie – pokonane jednostki nie znikają z pola bitwy, lecz pozostają na nim przez dłuższy czas. Powód przyjęcia takiego rozwiązania jest prosty: dopóki ciała leżą na placu boju, istnieje możliwość wskrzeszenia ich (robią to kapłani z Aramon i Veruny) lub też przemienienia w przerażające hordy zombich i szkieletów (dzieło czarnoksiężników z Taros i Zhonu). Wyobrażam sobie scenę, kiedy zachwycony sukcesem gracz zabiera do domu resztki swych wojsk, a za jego plecami powstaje armia martwych wrogów!



Armie Dobra korzystać będą z pomocy uzdrawiaczy, którzy dysponują mocą automatycznego leczenia wszystkich jednostek znajdujących się w ich zasięgu. Królestwa Zła dostaną postać dysponującą diametralnie różnymi możliwościami – wampira potrafiącego wysysać siły życiowe z tych, którzy znajdą się w zasięgu jego mocy.

Siły dobra korzystać będą ze zdobyczy techniki, np. z prochu strzelniczego.



Akcja TA: Kindoms rozegra się w sceneriach lądowych oraz morskich – bitwy morskie będą mieć duże znaczenie. Wojenne okręty runą do boju, rażąc się ogniem greckim i pociskami z katapult. Co ważne dla rozgrywki – każda morska jednostka dysponować będzie możliwościami transportowymi.

Według zamierzeń autorów, w grze nie powinno się stosować taktyki „rush". Już na początku zaistnieje możliwość przygotowania silnych fortyfikacji do powstrzymania wczesnej agresji. Kamienne mury z łucznikami na szczycie nie dopuszczą wroga do miasta – będzie musiał skonstruować katapulty, balisty, armaty i machiny oblężnicze, a to zajmie mu sporo czasu.

Autorzy postanowili zrezygnować z perfekcyjnego (jak w TA), matematycznego odwzorowania warunków bitwy (na przykład: zgodna z prawami fizyki trajektoria lotu pocisków). Jednak, jak twierdzą, zabieg ten przyniósł same korzyści. Walka będzie się graczom wydawać bardziej realistyczna!

Twórcy z Cavedog dużą wagę przykładają do stworzenia SI maksymalnie przyjaznej graczowi. Chodzi o to, aby nie musiał wydawać poleceń każdej jednostce, lecz jednostka samodzielnie reagowała, zgodnie z logiką. Na przykład oddział, który ponosi straty w bitwie, zacznie się wycofywać, jednostki, którym wydano rozkaz ataku, będą atakować wszystkich wrogów po kolei, a wydanie komendy patrolowania spowoduje, że będą zwiedzać wyznaczony obszar, likwidując jednocześnie każdego wroga, którego zobaczą.

TA: Kingdoms pozwoli nie tylko wziąć udział w kampaniach i pojedynczych misjach przygotowanych przez autorów, lecz również opracować własne scenariusze. Zaawansowany edytor pozwala na tworzenie map dla rozgrywek jednoosobowych i wieloosobowych. Gracz będzie mógł zaplanować każdy szczegół: nie tylko ukształtowanie terenu, rozmieszczenie wojsk oraz budowli, ale również losowe wydarzenia mające nastąpić w konkretnym czasie, ustalić warunki zwycięstwa i klęski dla wszystkich graczy.

Oczywiście, ważne jest przygotowanie jak najlepszej wersji multiplayer (z czego zasłynęła TA), a gracze przez Internet będą mogli zmierzyć się na stworzonej przez firmę Cavedog arenie, nazwanej Boneyard.

Producent: Cavedog/GT Interactive. Dystrybutor: L.E.M. Termin: II kwartał 1999.

Jacek Piekara



Królestwo Veruna przypomina Wenecję z czasów Marco Polo.

Gra Darkstone przypomina trochę Diablo, różni się jednak na tyle, aby nie można było mówić, że jest tylko klonem sławnego RPG. Tak w każdym razie twierdzą autorzy programu, znana francuska firma Delphine Software. Jeśli ktoś jednak pozna szczegóły gry, może odnieść przeciwne wrażenie.

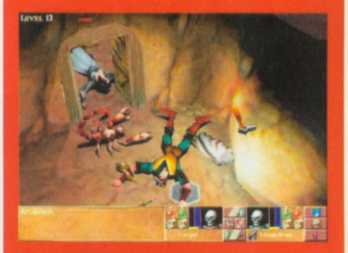
Darkstone oferuje widok izometryczny z akcelerowaną, w pełni trójwymiarową grafiką oraz walkę w czasie rzeczywistym. Bitwy między potworami i dwojgiem bohaterów toczą się wewnątrz 32-poziomowego labiryntu. W grze zaimplementowano generator losowych zdarzeń, toteż zadania oraz zlecenia nie będą się powtarzać.





DARKSTONE









W podziemiach spotkamy mnóstwo pięknie wymodelowanych potworów, takich jak pająki, skorpiony, ogry, trolle, wampiry czy ziejące ogniem smoki. Wrogowie w ramach gatunku mogą się różnić, na przykład natkniemy się na szkielety w trzech kolorach: białym, żółtym i czerwonym oraz na szczególnie niebezpiecznego ich dowódcę, posługującego się kuszą strzelającą piorunami. Pojawią się też wyjątkowo groźni przeciwnicy, np. Książę Ciemności, który potrafi zmaterializować się przed oczami bohaterów, rzucić śmiertelnie niebezpieczne zaklęcia i rozpłynąć w powietrzu – oczywiście tylko po to, by w stosownej chwili znów zaatakować.

Według zamierzeń autorów potwory mają wyglądać przerażająco, a nie śmiesznie, jak w niektórych RPG. Gracz może poznać siłę wroga, obserwując pasek z zaznaczonymi nad jego głową punktami życia. W podziemiach bohaterom będą zagrażać nie tylko monstra, ale również niebezpieczne pułapki, np. wystrzeliwane ze ścian strzały lub osuwająca się podłoga, po której bohater spadnie na niższe, nie zbadane dotąd poziomy labiryntu.



W grze będziemy kierować poczynaniami dwóch bohaterów; jednego bezpośrednio kontroluje gracz, a drugi automatycznie atakuje wszystkie potwory, które trafią w jego pole widzenia. Przewidziano jednak konieczność bardziej skomplikowanej współpracy herosów. Na przykład pierwszy stanie na płycie otwierającej drzwi, aby drugi mógł się dostać do komnaty pełnej skarbów. Jeden wyjdzie naprzeciw potworom i wciągnie je w korytarz, gdzie już czuwa przygotowany do walki przyjaciel.

Choć akcja toczy się w podziemiach, ważną rolę odegra również miasto. Tam będzie można zmieniać członków grupy, odpoczywać i leczyć się z ran, kupować wyposażenie, żywność oraz zbroje i oręż. Poza tym mieszkańcy miasta zechcą zamienić z bohaterami kilka słów i zlecić im jakieś ważne zadania, oczywiście za stosowną opłatą. Głównym źródłem zarobków i zaopatrzenia bohaterów będą jednak bitewne zdobycze. W lochach znajdą wszystko: magiczne amulety i pierścienie, broń i zbroje, magiczne pergaminy i czarodziejskie różdżki. Menu inwentarza przypomina znane z Diablo, wystarczy kliknąć myszką na przedmiocie, aby znalazł się w plecaku. Herosi mogą się uzbroić w oręż 22 rodzajów, który znajdą w podziemiach lub kupią w miejskich sklepach. Wygląd bohatera będzie się zmieniać w zależności od tego, w co został wyekwipowany.

Bohaterowie potrzebują żywności, ale program sam nią zarządza i karmi ich automatycznie – oczywiście wtedy, kiedy jest co jeść. Gdy sakwy będą puste, bohaterowie skonają z głodu.

W Darkstone, oczywiście, będziemy korzystać z potęgi magii. Gracz ma do dyspozycji 30 zaklęć różnego typu, poczynając od ofensywnych, np. Dragon Breath, po lecznicze, ochronne i teleportujące. Podobnie jak w Diablo, bohaterowie będą mogli korzystać z czaru, który z najgłębszych podziemi przeniesie ich do miasta, z tym że tu zaklęcie nazywa się Magic Door, a nie Town Portal.

Autorzy przygotowali również opcję gry wieloosobowej. Wspólnie może się bawić ośmiu graczy w sieci LAN oraz czterech w Internecie.

Termin: II kwartał 1999. Producent: Electronic Arts/Delphine. Dystrybutor: IPS CG.

Jacek Piekara





Szybka piłka

Sześć pytań do mistrza



Rozmowa z Louisem Castle, wiceprezesem firmy Westwood

Czy starym wyjadaczom RPG nie będzie w Lands of Lore 3 brakowało typowej drużyny?

– Wydaje nam się, że magiczny kompan gracza w udany sposób zastąpi drużynę, ponieważ można go po coś wysłać i w ogóle jest przydatny. Poza tym drużyna nie jest potrzebna, nie ma też konieczności zapisywania się do Gildii, gdyż grę można ukończyć bez specjalnych zdolności i wypełniania dodatkowych misji.

Czy kompan może zginąć?

– Tak, ale wystarczy zanieść ciało do Kleryka, a ten za małą opłatą go wskrzesi. Później, kiedy gracz podszkoli się w używaniu magii, sam będzie mógł go wskrzeszać.

Jak będzie wyglądał system magii w LoL3? Czy trzeba będzie zapamiętywać czary we śnie jak w systemach AD&D?

– Nie, w grze występuje słupek many, który się regeneruje – im lepszy czarodziej, tym krócej to trwa. Można też ściągać manę z otoczenia, nawet wojownicy potrafią czarować.

A teraz nieuniknione pytanie: co z Command & Conquer: Tiberian Sun?

– W tej chwili dostrajamy poszczególne elementy gry, a na to potrzeba dużo czasu. Być może zdążymy z tym do marca. Niektóre firmy wydałyby zapewne tę wersję roboczą, którą mamy, bo jest w niej mniej błędów niż w grach stojących już na sklepowych półkach, ale my chcemy być absolutnie pewni, że wszystkie elementy idealnie ze sobą współgrają.

Czy planujecie znowu wydanie jakiejś przygodówki?

– Mmm (*śmiech*). Pracujemy teraz nad grą, która nie jest ani RPG, ani grą sportową, ani symulacją, ani RTS, ani strzelaniną. I dopóki nie zorientujemy się, co to właściwie jest, trudno coś mówić. Ale zajmuje się tym ta sama ekipa, która robiła Kyrandię i Blade Runnera. Oprócz tego pracujemy nad nową strategią i wymyślamy fabuły do Lands of Lore 4, 5 i 6. (PCP)



Niektóre firmy wydałyby zapewne tę wersję roboczą C&C: Tiberian Sun, którą mamy, bo jest w niej mniej błędów niż w grach stojących już na sklepowych półkach.

C&C: Tiberian Sun – tuż przed metą

Oficjalną premierę najnowszej gry Westwoodu przesunięto aż na wrzesień. Omówimy w skrócie, jak będzie teraz wyglądać walka pomiędzy GDI i NOD.

Dwie militarne potęgi, GDI (organizacja, która wyrosła z ONZ) oraz NOD (terroryści pod wodzą tajemniczego przywódcy Kane'a) walczą o panowanie nad trującym, ale niezwykle cennym surowcem, tiberium. Gracz wykona wiele misji, opowiadając się po jednej z dwóch stron konfliktu.

Jakie są podstawowe zmiany w grze w stosunku do C&C i Red Alert? Po pierwsze, rozmiary map. Już w RA mapy były ogromne, tutaj mogą być nawet do czterech razy większe! Teren można zmieniać, np. odbudowywać mosty albo przekopywać się przez pagórki, a walki toczyć nocą, przy ograniczonej widoczności. Ogromne znaczenie zyskają wieże z reflektorami, które oświetlą najbliższe okolice bazy, uprzedzając przed niespodziewanym atakiem.

Zarówno GDI, jak i NOD będą dysponować szeregiem nieznanych do tej pory jednostek. Na przykład NOD zyska możliwość ataków spod ziemi za pomocą specjalnych czołgów Underterran, a jego siły lotnicze wzbogacą się o superszybki, uzbrojony w lasery myśliwiec Banshee. Natomiast niezwykle niebezpieczna jednostka piechoty GDI, grenadierzy, zyska nowe oblicze. Teraz będą to „zcyborgizowani" Disc Throwers, którzy dysponują o wiele większym zasięgiem działania, a rzucany przez nich dysk jest skuteczniejszy od granatu. Wyposażone w plecaki jednostki piechoty GDI mogą także latać.

Spore kłopoty przeciwnikowi sprawi nowa technika NOD-u. Dzięki budowli nazwanej Stealth Generator NOD może uczynić niewidzialnymi nie tylko swoje jednostki, ale także bazę. Dopiero wróg, który został zaatakowany lub znalazł się w najbliższym otoczeniu, będzie mógł zobaczyć budynki bazy.



GDI broni się w bardziej konwencjonalny sposób, wznosząc Firestorm Defence System atakujący z ogromną mocą jednostki wroga. Bazy chronią także Component Towers – wieże, które w zależności od wybranego sposobu budowy mogą pełnić różne role, np. zwalczać piechotę lub ciężkie pojazdy.



W Tiberian Sun gracz będzie musiał dbać o swoje jednostki (zwłaszcza te, które przeżyły już kilka bitew). Zupełnie nowa opcja pozwoli oddziałom na zdobywanie punktów doświadczenia. Punkty te można potem zamieniać na opancerzenie, broń oraz wykorzystać do zwiększenia szybkości jednostki.





Termin: wrzesień 1999. Producent: Westwood. Dystrybutor: IPS CG.

Jacek Piekara

Przewodnik Czytelnika

Nasza skala ocen:

0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – b. dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – genialna
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:

Gra miesiąca – najlepsza gra numeru

Wyróżnienie – jedno do trzech w miesiącu

W recenzji szacujemy wartość gry, więc ocena NIE ZALEŻY od ceny. Inaczej jest w dziale „Perły z lamusa", w którym przedstawiamy gry budżetowe i oceniamy konkretną rynkową ofertę (a więc wypadkową: jakość–cena).
Recenzujemy tylko finalne wersje gier, a jeśli dysponujemy wersją alfa czy wczesną beta, poświęcamy jej tekst z cyklu „Grałem w...". Ocena w takim tekście (pierwsze wrażenie) odzwierciedla, jak bardzo autor oczekuje pełnej wersji. Wyraża to liczba na ściance kostki do gry (od 1 do 6 :-).



Football World Manager

W Football World Manager znajdują się wirtualne sylwetki ponad 25000 piłkarzy z całego świata. Nie są to tylko literki i cyferki na liście transferowej, ale żywi zawodnicy, których dokonania sportowe są generowane na bieżąco. Gra pozwala w dowolnym momencie wybrać się na rekonesans jednej z 54 lig (wszystkie europejskie + brazylijska, argentyńska, japońska, południowokoreańska i amerykańska) i przeanalizować przebieg toczonych tam rozgrywek. Ważniejsze jest jednak to, że pozwala go kształtować.

FWM to pierwszy znany mi menedżer piłkarski, w którym można sprawdzić swoje umiejętności trenerskie w Albanii, Andorze, na Białorusi czy Cyprze. Nie wiem jak dokładnie gra odwzorowuje tamtejszą rzeczywistość, ale sądząc po polskich zespołach (16 drużyn ekstraklasy, składy z ubiegłego sezonu), przydałoby się je uaktualnić. Niestety autorzy nie zaopatrzyli swojego programu w edytor.

Drugim nowatorskim rozwiązaniem produktu Caffeine Studios jest możliwość nadania indywidualnych cech naszej komputerowej postaci: ustalić wiek, narodowość, skomponować wygląd zewnętrzny z kilkunastu cech. W trakcie jej kariery możemy zadbać nie tylko o wyniki sportowe, ale również o pensję, dom i samochód.

Silną stroną Światowego Menedżera jest sposób przedstawiania przebiegu spotkań. Pomysł został zaczerpnięty z kultowego The Managera: kluczowe akcje pokazano w postaci krótkich animacji. Prezentowane sytuacje są na tyle różnorodne, że ich oglądanie nie nuży, a w dodatku sami możemy zostać ich głównymi bohaterami. Gra pozwala komentować zagrania poszczególnych piłkarzy podniesieniem kciuka, oklaskami lub gestem reprymendy. Nasze reakcje pokazywane są na ekranie!

Model zarządzania klubem piłkarskim zastosowany w FWM nie jest skomplikowany. Część menedżerska praktycznie ogranicza się do trzech czynności: zatrudnienia sztabu szkoleniowego (trener + lekarz), rozbudowy stadionu i zaciągania kredytów w momencie utraty płynności finansowej.

Część trenerska, bogatsza, obejmuje wybór składu, edycję taktyki, ustalanie ogólnych i indywidualnych zadań treningowych, transfery oraz rekrutację młodych, perspektywicznych piłkarzy do drużyny juniorów. Sposób podejmowania decyzji składających się na te działania można zawrzeć w jednym słowie: Rating. Współczynnik ten charakteryzuje nie tylko piłkarzy, ale także trenerów i taktyki.

Nie tłumaczy to jednak, dlaczego w FWM wersja 4.12 nie można wyznaczyć stałych wykonawców rzutów rożnych, wolnych i karnych. Nie istnieje klasyfikacja zawodników mających najwięcej asyst w lidze. Nie ma narzędzi do głębszej analizy skuteczności obrońców (np. procentu udanych wślizgów). Brakuje też zwiadowców, którzy wycenialiby umiejętności każdego piłkarza (znamy ceny tylko tych wystawionych na listę transferową) i sprawdzili, czy nikt nie interesuje się upatrzonym przez nas zawodnikiem.





Mimo powyższych mankamentów, testowana przeze mnie wersja Football World Managera prezentuje się nader obiecująco. Podobna do rewelacyjnego The Managera, łatwa do zrozumienia i prosta w obsłudze ma szansę zawojować świat. W dodatku pozwala rywalizować aż 8 osobom na jednym komputerze.

Plotka głosi, że UBI Soft i Caffeine Studios planują wydać kolejne gry menedżerskie z serii World Manager. Adresatem pierwszej z nich mieliby być sympatycy koszykówki.

Kristoff

PS Autor testował jedną z ostatnich wersji beta programu.







Po raz pierwszy gracz staje się nie tylko menedżerem, ale i osobą prywatną.





UBI Soft/Caffeine Studios

L.E.M.

Pierwsze wrażenie:

SimCity 3000

Od sequeli gier oczekujemy, że zachowają grywalność oryginału, a jednocześnie zostaną zmienione w duchu panującej mody, z wykorzystaniem nowych możliwości sprzętu. Twórcy SimCity początkowo zarządzili rewolucję – gra miała wykorzystywać engine 3D, dzięki czemu gracz mógłby przechadzać się po stworzonym przez siebie mieście, rozmawiać z jego mieszkańcami. Jednak najwyraźniej z gry menedżerskiej tak łatwo zrobić grę 3D jak z Jaguara samochód dostawczy. Rewolucyjny pomysł pogrzebała ostatecznie spektakularna klapa gry Streets of SimCity. Otrzymaliśmy więc bardzo konserwatywną kontynuację. Konserwatywną w dobrym tego słowa znaczeniu.

Zostało zatem po staremu: burmistrz–satrapa, nijak nie dający się usunąć ze stanowiska, buduje, często od zera, metropolię ze swej wizji. Rozmieszcza placówki służb miejskich, zapewnia mieszkańcom wszelkie udogodnienia i ściąga od nich podatki. Niezbyt wysokie, by mieszkańcy nie zagłosowali w jedyny możliwy sposób – nogami.

Choć burmistrz ma zapewnione stanowisko, znacznie więcej dowiaduje się o sobie i swej pracy, bowiem gra stała się bardziej interaktywna. Już nie tylko burmistrz decyduje o życiu w mieście, ale także mieszkańcy przychodzący z petycjami czy artykułujący swe emocje. Burmistrz może ich wysłuchać, może się nie zgodzić. Często sygnalizują sprawy, na które podczas planowania rozwoju nie zwróciłoby się samemu uwagi. Gdy nie jest się pewnym, czy ich propozycje przyniosą miastu korzyść, można spytać o zdanie eksperta – to kolejne novum. Rzecz jasna, z opinią eksperta też niekoniecznie trzeba się zgodzić.

O ile mieszkańcy zazwyczaj przychodzą, by wyjąć z kasy miejskiej zgromadzone w pocie czoła pieniądze, o tyle biznesmeni pojawiają się, by ją napełnić. Zazwyczaj proponują nieduże pieniądze, za to dość śmierdzące: spalarnię odpadów toksycznych, pilnie strzeżone więzienie, które mieszkańcy omijają szerokim łukiem czy supermarket doprowadzający do bankructwa drobny handel. Przy takich okazjach aż się prosi, by dla burmistrza przewidziano osobiste konto w banku – do przelewania wyrazów wdzięczności za przychylne rozpatrzenie lokalizacji szkodliwej ekologicznie lub niebezpiecznej społecznie budowli.

Ostatni sposób prowadzenia interesów to porozumienia z burmistrzami sąsiadujących miast na wywóz śmieci, dostawy wody i energii elektrycznej. Umowy takie opatrzone są klauzulami mówiącymi, że dostawca nie wywiązujący się z obowiązków musi uiścić grzywnę, zazwyczaj niemałą. Z moich doświadczeń wynika, że to gracz zawsze płaci kary. Dostarczałem wodę, ale co jakiś czas okazywało się, że odbiorca nie otrzymał przewidzianej ilości (choć miałem duże rezerwy). Czyścił mi więc kasę miejską i czym prędzej proponował nową umowę, na większe dostawy. W końcu się zdenerwowałem i zerwałem połączenie z sąsiadem. Odtąd przestałem sprzedawać cokolwiek.

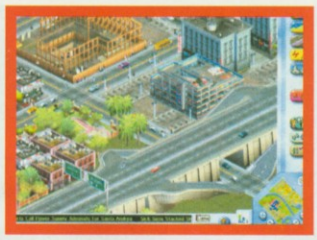
W grze jest więcej zmian. Przebudowano zawartość menu. Już nie możemy zarządzać gotowym, historycznym miastem. Owszem, można zacząć budować je od nowa na mapce odtwarzającej, dość wiernie, ukształtowanie terenu m.in. Waszyngtonu, Berlina czy Moskwy. Nie znalazła się wśród tych miast Warszawa, prawdopodobnie nikt nie potrafił zasymulować tak długiej budowy metra bez zmiany logiki gry.

Miasta przygotowane przez autorów gry są dość wymyślne, podobnie jak miasta–wyzwania, w których trzeba się zmierzyć z konkretnymi problemami. Te ostatnie, zgodnie z tytułem gry, wybiegają często w trzecie tysiąclecie.

Atrakcją, której nie dane mi było spróbować, jest pełna lokalizacja gry (w wybudowanym przeze mnie Pacanowie obowiązywał ruch lewostronny i mimo „samodzierżawia" nie byłem w stanie zmienić tego stanu rzeczy). Przyznam, że doskonałe polskie wersje Dungeon Keepera i Populousa bardzo zaostrzyły mi apetyt. Czekam z niecierpliwością.

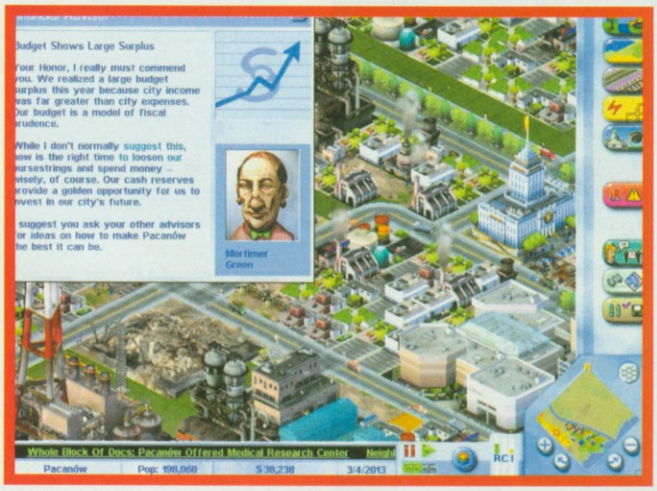
Sir Haszak

PS Autor testował nie sprzedawaną u nas pełną wersję angielską. Za miesiąc przedstawimy recenzję wersji polskiej.









Doradcy informują o najważniejszych wydarzeniach.



SimCity 3000
Strategiczna
EA/Maxis
IPS CG
Termin: koniec lutego
Pierwsze wrażenie:

Sunday
14.5.0 PM

<<< >>>

Continue Game

Dariusz Michalski

Competitions

Nations & Clubs

Awards

Find

Game Options

Championship Manager 3

Angielskie drużyny zwyciężają we wszystkich pucharach europejskich, Pucharze Interkontynentalnym, a nawet w rozgrywce o Charity Shield ;). To na szczęście nie proroctwo, to tylko wizja autorów Championship Managera 3 – przed zrównoważeniem siły gry europejskich klubów.

Trzecia część legendarnego już menedżera zapowiada ewolucję pod hasłem „Więcej tego samego". Wciąż okupujemy stanowisko menedżera klubu, rezygnując z prerogatyw dyrektora administracyjnego. Nie musimy więc kłopotać się sprzedawaniem po paskarskich cenach hot-dogów z logo klubu na parówce czy instalowaniem krzesełek wyścielonych gąbką, by pseudokibice, wyrażając swe niezadowolenie z gry zespołu, nie zrobili sobie i pałującym policjantom krzywdy. Obszar zainteresowań gracza ogranicza się do triady: ludzie, wyniki, pieniądze, przy czym wszystkie te elementy są ze sobą ściśle powiązane.

Jakość ilości

Pod jednym względem horyzonty gwałtownie się poszerzyły: wzrosła liczba informacji i możliwości wyboru nowej pracy, gdy dotychczasowy pracodawca powie „Żegnam!". Do dyspozycji jest teraz 15 lig: oprócz znanych z poprzedniej wersji głównych lig zachodnioeuropejskich w programie znalazły się brazylijska, argentyńska i japońska. Mała rzecz, a cieszy, bowiem upgrade o kolejne ligi narodowe i możliwość korzystania tylko z 3 w jednej grze były co najmniej kłopotliwe. Od razu wyjaśnię, że w pełnej wersji gry na początku nie będzie polskiej ligi. Ukaże się jako data disk około kwartału po premierze CM3.

Wybrane ligi podzielono na dwie grupy: te, w których można pracować i ma się wgląd we wszystkie statystyki oraz te, w których ma się dostęp do statystyk, ale nie można szukać zatrudnienia. Wyniki klubów z pozostałych lig znamy tylko wtedy, gdy występują w europejskich pucharach.

Kiedy już wybierzemy klub okaże się, że możemy prowadzić dwa zespoły: pierwszy i rezerwowy – łącznie do 50 zawodników (tyle numerów można przydzielić w lidze angielskiej). Drużyna rezerwowa służy oczywiście do kształcenia talentów i dostarczania ich do piewszej drużyny. Rozgrywa jednak normalne mecze, przed którymi należy wybrać skład. Zawodnicy mogą występować w obu zespołach jednocześnie.

W impetem w głąb

Zwiększenie ilości informacji nie wynika jedynie z dodania większej liczby lig, które możemy jednocześnie penetrować. Wystarczy obejrzeć charakterystykę zawodnika: rozszerzono



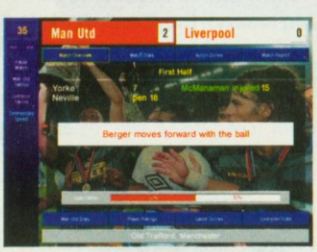
ją do 31 współczynników, do tego dochodzą 4 informacje dodatkowe. Nowymi współczynnikami są: acceleration, anticipation, bravery, crossing, jumping, marking, reflexes, teamwork, versality, work rate. Tabela cech bramkarzy wygląda identycznie jak tabela piłkarzy z pola, przez co każdy z tych ostatnich zyskał rubrykę handling.

Dodatkowe informacje to: historia osiągnięć każdego gracza, kontuzji, odbytych kar, znajomość języków obcych (zróżnicowanie, którym z nich posługuje się płynnie, a którym na poziomie podstawowym), wreszcie liczba występów w meczach towarzyskich (w części poprzedniej pomijana milczeniem). Gdy prześwietlałem piłkarza, którego chciałem kupić, miałem wrażenie, że za chwilę dowiem się, przez ile lat chodził do przedszkola, w jakiej drużynie trampkarzy występował i kto kupił mu pierwsze korki.

Nie brakuje także informacji ogólnych. Do tych należy zaliczyć historię nagród World Player of the Year i Footballer of the Year, wyróżnień dla najlepszych piłkarzy na kontynentach europejskim, południowoamerykańskim i afrykańskim oraz wyniki plebiscytów na najlepszego piłkarza seniora i juniora urządzanych wśród piłkarzy ligi. Większość zapisów zaczyna się w początku lat 70., stanowiąc nieco niepełną, ale i tak nieocenioną dla miłośnika piłki nożnej bazę danych.



Gdy wśród tej masy cyfr i cyferek zobaczyłem jeszcze



Back

iverpool

punktacje drużyn narodowych prowadzone przez UEFA i FIFA, naprawdę się rozczuliłem.

Aktualność informacji trudno mi ocenić w tak wczesnej wersji gry. W ligach zachodnich była w większości zgodna z sezonem 98/99, w pozostałych drużynach nie była zgodna z niczym. To się jednak zmieni. Ostatnie doniesienia wskazują, że „polska" część gry, czyli drużyny występujące w pucharach i drużyna narodowa, będą miały w ostatecznej wersji składy zaktualizowane na połowę sezonu 1998/99.

6 stopni swobody

Przeglądanie tysięcy cyfr w sposób, do którego przyzwyczaił graczy CM2 byłoby katorgą nie do zniesienia. Programiści ze Sports Interactive nie okazali się sadystami i wyrzucili interfejs polegający na otwieraniu kolejnych okien w ściśle ustalonej kolejności.



Wszystkie świeże informacje uzyskujemy w swego rodzaju skrzynce pocztowej. Pojawienie się nowej wiadomości jest sygnalizowane przez program. Przeczytane wieści nie lądują od razu w koszu. Jeśli wymagają natychmiastowej reakcji, od razu pojawia się przycisk, który umożliwia jej podjęcie.

W CM3 można dowolnie przemieszczać się między ekranami. Boczna belka pozwala się dostać w każde z ważnych miejsc w grze. Na wielu ekranach można rozwinąć belki i przejrzeć informacje, wybierając jeden z kluczy przeglądania. Drużynę można obejrzeć w standardowy sposób (np. zarobki, wiek, kondycja, morale) lub włączając szczegółową statystykę m.in. liczby występów, strzelonych goli, średnią ocenę gry. Dane te można połączyć z jednym z dwóch filtrów, dzięki czemu znajduje się np. liczbę strzelonych goli prawoskrzydłowych pomocników z drużyny podstawowej i rezerwowej w meczach towarzyskich. Podobnie rozbudowany system wyszukiwania i filtrowania danych znajduje się w bazie danych piłkarzy, których możemy kupić.

Ponieważ bezpośrednie wyszukiwanie zawodników funkcjonuje tylko w ligach aktywnych, ułatwieniem i urozmaiceniem gry jest wprowadzenie 8 zwiadowców. Wyznaczamy takiej osobie obcą ligę lub kilka lig (np. Europa Środkowa lub Wschodnia) do spenetrowania i po pewnym czasie otrzymujemy listę piłkarzy wraz ze statystykami i sugestiami, czy należy się nimi bliżej zainteresować. Negocjacje i kontrakty ze zwiadowcami zawiera się podobnie jak z piłkarzami, ale żądane sumy są często dużo wyższe. Ciekawe czy będzie tak w wersji pełnej?



Wrażenie łatwości obsługi psuje nieco fakt, że dwa razy udało mi się... zabłądzić. Jeśli z menu Search Player nie wyjdzie się, wciskając OK (niezależnie od tego, czy coś się tam wybierało czy nie), można krążyć po programie bez szans na pchnięcie czasu do przodu i zgranie gry. To stanowczo powinno zostać zmienione. Podobnie jak czytanie danych rzędami, a nie kolumnami. Przyzwyczaiłem się do starego sposobu prezentacji, który moim zdaniem był bardziej logiczny.

Mam też nadzieję, że autorzy nie zrezygnują z tabeli porównującej osiągnięcia menedżerów w danym sezonie. W testowanej przeze mnie wersji takiej tabeli nie było, a punkty otrzymane w danym sezonie



były dodawane do zdobytych poprzednio (to zmuszałoby gracza do przesiedzenia 40 sezonów, by w pełni porównać swe osiągnięcia z innymi).

Jest taktyczniej

Znacznie więcej swobody ma się podczas konstruowania taktyki zespołu. Do dyspozycji autorzy dali 16 taktyk o niewiele mówiących nazwach (442_1, 442_2 itp), które trzeba jedna po drugiej otwierać i oglądać. Brak podglądu jest mocno niewygodny. Jeśli już jednak któraś z nich zostanie wybrana, trafia na pasek rozwijanego menu, gdzie jest znacznie łatwiej dostępna.

Wybór taktyki to tylko początek planowania reakcji zespołu podczas meczu. Boisko zostało podzielone na kwadraty. W zależności od tego, czy zespół jest przy piłce czy nie i w której części boiska się ona znajduje, możemy ustawić poszczególnych piłkarzy. Można też obejrzeć, którędy będą biec i jakie zajmą pozycje, gdy piłka znajdzie się w innej części murawy.

Ustawić należy także wskazówki dla piłkarzy; czy mają grać podaniami, jak agresywnie kiwać, czy stosować krycie, czy grać z kontrataku, skracać pole gry.



Testowana przeze mnie dość wczesna wersja gry wymaga jeszcze sporo poprawek (część z nich zasygnalizowałem w tekście), parę opcji jeszcze nie działa. Mimo to już teraz gra wydaje się ogromna i świetna. Nie wiem, na jakim komputerze trzeba będzie uruchomić CM3, by pograć jednocześnie we wszystkie ligi (na Pentium 200 MMX dwie ligi chodziły znośnie), ale już zaczynam odkładać pieniądze.

Sir Haszak

Testowana wersja programu: 3.13

Championship MANAGER 3

Sportowa
Eidos/Sports Interactive
Mirage
Premiera: marzec
Pierwsze wrażenie:

Next

FALCON 4.0

Gra może być traktowana jako wybitnie realistyczny symulator lub przyjemna gierka z ładną grafiką i wspaniałym dźwiękiem. Zestaw opcji pozwala grać zarówno na poziomie adepta, jak i asa. Można uprościć model lotu, działanie radaru i HUD, wyłączyć redout/blackout, wrogom nadać etykiety.

Nawet gra na najłatwiejszym poziomie sprawia przyjemność i stanowi poważne wyzwanie. Warunek jest jeden: potężny sprzęt. Idealna konfiguracja to PII 450, 256 MB RAM z Voodoo² w trybie SLI. Co dostaniemy w zamian?

Małe, szare, z AIM-120

Startujemy w trzech kampaniach przeciwko Korei Północnej. Wybieramy jeden z pięciu dywizjonów, każdy specjalizuje się w innym typie misji. Będziemy latać na CAP, wykonywać misje eskortowe i przechwytujące, głębokie uderzenia na terytorium wroga oraz SEAD, zwalczać okręty, dostarczać wsparcia piechocie – czego tylko dusza zapragnie.

Na pochwałę zasługuje system rozgrywania kampanii w czasie rzeczywistym – jeśli misję zaczniemy o 9.41, polatamy 40 minut i wrócimy, będzie 10.21. Gdy następnie zdecydujemy się wylecieć np. o 12.04, czas jest przyspieszany, do gry wchodzimy o 12.04 czasu kampanii. Nawet jeśli planujemy kolejną misję, kampania toczy się bez nas!

Pole walki jest najwyższej klasy. Gra symuluje nie tylko ruchy samolotów, ale także okrętów, artylerii, piechoty, SAM-ów, mnóstwa pojazdów – wszystkiego, co pływa, lata, biega, jeździ lub się czołga. Słychać to doskonale przez nie cichnące radio: sprzymierzeńcy atakują, bronią się, żądają wsparcia, podają namiary wroga, giną z dramatycznym charkotem i okrzykiem przerażenia.

Nie są to tylko sample odgrywane gwoli poprawienia klimatu. Każda słyszana przez nas jednostka gdzieś tam przebywa w wirtualnym świecie Falcona 4.0 i robi dokładnie to, co mówi. Panther 11 żąda pomocy, Cowboy 31 atakuje wyznaczony cel, koledzy na F-16 są zwalniani z patrolu, Falcon 22 prosi o namiary na najbliższe MiG-i, ktoś kogoś ostrzega o wchodzącym mu na ogon Su-27, praktycznie nie ma chwili ciszy! A nad wszystkim nieustannie czuwa AWACS. WOJNA, ludzie, WOJNA!!!

Głośne, wrzeszczące, z M61

Sample są wyraźne, głosy pilotów brzmią wiarygodnie, słuchanie ich to czysta przyjemność. Komunikaty skierowane do nas są nieco głośniejsze od tych „z boku". Podczas lądowania ma się wrażenie, że w wieży kontrolnej NAPRAWDĘ siedzi ktoś dbający o nasz szczęśliwy powrót do bazy. Tym bardziej że może się zdarzyć, iż w okolicy ustawi się kolejka chłopaków z dywizjonu. Będziemy więc musieli pokrążyć nad pasem, chyba że zgłosimy konieczność awaryjnego lądowania... A to tylko czubek góry lodowej! W ferworze walki możemy usłyszeć żądanie identyfikacji i jeśli spóźnimy się z odpowiedzią (deklarując swą przynależność do NATO), od kolegi z tyłu dostaniemy serię w bebechy.

Wszelkie odgłosy brzmią jak w prawdziwym samolocie. Nareszcie słychać, że działko M61 to nie traktor. Stacja RWR nie tylko pokazuje zagrożenie, ale także sygnalizuje je różnymi dźwiękami. Lot z wystawionymi hamulcami „słychać" inaczej niż ze schowanymi. Czego chcieć więcej? Może AI?

Wrodzy skrzydłowi wzajemnie się osłaniają, MiG-25 – zamiast wdawać się w walkę kołową – włączy dopalacze i zwieje do bazy. Gdy zbliżymy się do wroga na odległość strzału, zacznie odważnie manewrować, a jeśli to MiG-29 – chętnie podejmie walkę. Wykorzystuje rzeźbę terenu do ukrycia się, zastawia na nas pułapki: SAM-y potrafią działać „na przemian", chroniąc się przed namierzeniem, albo wystawiać jednego „na ofiarę", gdy kilka innych czyha w pobliżu. Wojska się przemieszczają, np. osłaniamy grupę A-10, której dzięki temu udaje się zniszczyć brygadę koreańskich czołgów blokujących drogę naszej piechocie, która może teraz zająć wrogi teren. Linia frontu przesuwa się.

Abyśmy nie myśleli, że sprzęt made in USA jest najlepszy, wróg używa sieci radarowych, posiada własne AWACS-y, lata CAP, kryjąc się za wzgórzami, dyżuruje na GAI – trzeba za-



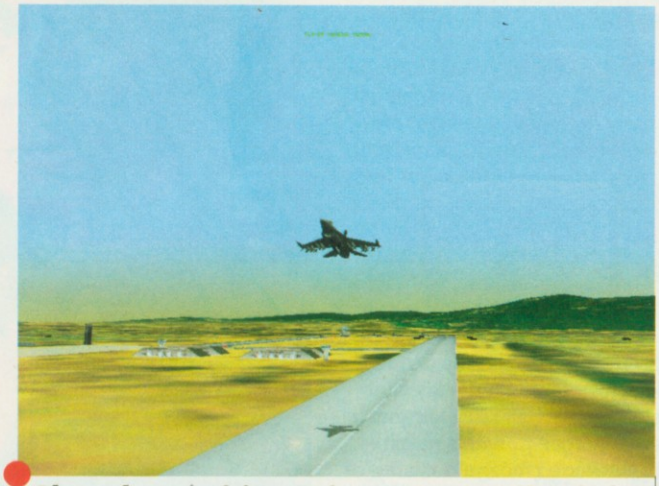


Walki prowadzone są nawet wtedy, gdy przygotowujesz się do kolejnej misji.

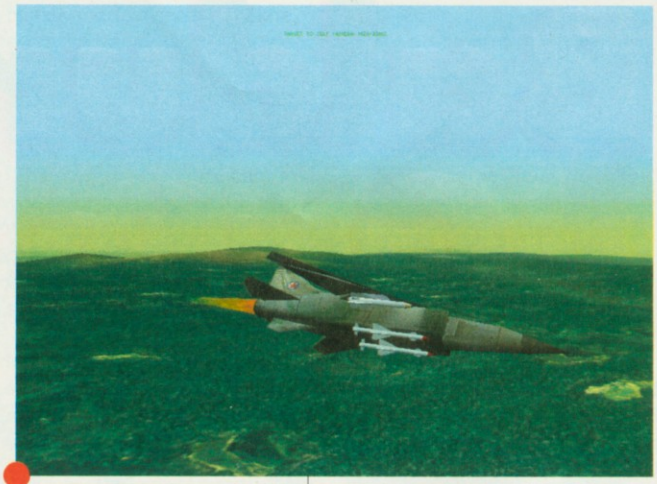


Dżungla i pola ryżowe to stałe elementy krajobrazu. Wieśniaków na nich brak.





Aby wykonać misję, musisz wystartować i wylądować – wymagania dość rzadkie we współczesnych symulatorach.



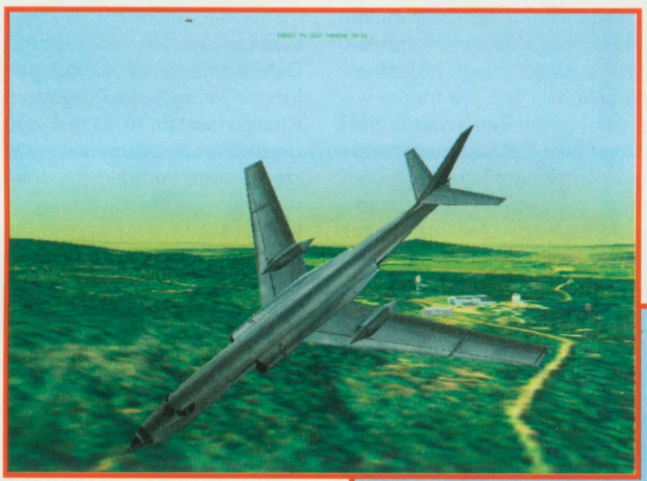
Jeśli myślisz, że wróg lata prosto, to się zdziwisz.

wsze zachowywać czujność. Często okazuje się, że informacje wywiadu nie są dokładne i zgrupowanie sił przeciwnika jest silniejsze, niżby to wynikało z briefingu... Wtedy pozostaje tylko zwiewać do bazy uszkodzonym samolotem, przeżyć za wszelką cenę.

Duże, zielone, z SA-16

Czy gra ma jakieś wady? Grafika, jak na takie wymagania, nie jest wybitna, choć niewiele jej brakuje. Lecimy nad ziemią obłożoną teksturami. Rzeźba terenu przeliczana jest na bieżąco, gdy więc zejdziemy niżej, możemy zaobserwować nieznaczne „wyrównywanie" się pagórków, zauważalny jest także MIP-mapping. Tekstury – z gatunku fotorealistycznych, może nie tak piękne jak w MS Combat Flight Simulator, ale dają złudzenie prawdziwych. Są wystarczająco różnorodne, chociaż głównie ciemnozielone za sprawą pokrywających teren lasów (również teksturowanych – drzewek brak). Mamy też charakterystyczne prostokątne struktury pól, bardzo ładne. Morze jest pofałdowane w (jaka szkoda!) nieruchome fale. Miasta to tekstura położona na glebę, z której wystają poszczególne budowle.

Liczba i jakość obiektów naziemnych zależy od mocy komputera. Program może obłożyć budynki teksturą (uwzględniając nawet reklamy na domach), a samoloty i pojazdy pokryć szczegółowymi elementami konstrukcji i kamuflażem. Dymią kominy fabryk, co widać z daleka (podobnie jak linię





frontu – coś wspaniałego: dym, wybuchy, linie pocisków smugowych na horyzoncie). Kaniony zalega mgła. Chmury dość cienkie, ale zrobione z porządnej mgły, podbarwionej złowrogo od spodu. Nawet na minimalnych ustawieniach niezbędna część tych cudeniek zostaje. Na słabszych maszynach większość elementów krajobrazu schowa się tradycyjnie we mgle.

500 MB z dodatkami

Jak można się było spodziewać, tak wielka gra jest zabugowana. W ciągu pierwszego miesiąca od daty wydania wyszły trzy patche. Mam nadzieję, że zanim gra trafi do Polski, pojawią się następne, bo ciągle jest co poprawiać. F-16 może dziwacznie reagować na przeciągnięcie (FBW nie pozwala na korkociąg, ale za to „dzieją się" inne figury, z których nie można wyprowadzić), dźwięk potrafi się „zapętlić", gra zawiesić, AWACS wskazywać nie istniejący cel. W razie nagłej konieczności przechwycenia, nie wiemy, co mamy przechwytywać, podczas zmiany uzbrojenia rakiety mogą same odpalić...

Można by postawić Falconowi zarzut wtórności. Wszystko już gdzieś było. Pole walki w Hindzie, gadanina w EF 2000, dynamiczne kampanie w produktach DID, konieczność realizowania planu lotu w Tornado, awionika w F/A-18 Korea. Falcon 4.0 jednakże realizuje wszystko dwa razy lepiej. I czy to rzeczywiście źle, że gra łączy zalety poprzedniczek? Dzięki nim ma cudowny klimat i wciąga niczym praca w maszynowni. Polecam wszystkim maniakom trybu BVR, a sam czekam na obiecane dodatki w postaci MiG-29 i F/A-18.

Yennefer

PS. Wielkie dzięki dla Pawła „Roki" Rokoszaka! Wszystkich zainteresowanych szczegółowymi informacjami o Falconie 4.0 odsyłam do jego serwisu „Wirtualne Skrzydła": www.skrzydla.com.



Symulator lotu

MicroProse

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98

Ocena: 90%

Cena: bd

Baldur's Gate





Baldur's Gate to jedna z najbardziej oczekiwanych gier RPG wszech czasów (i nie ma przesady w tym stwierdzeniu). Od blisko 2 lat firma Interplay umiejętnie podsycała zainteresowanie opinii publicznej za pomocą materiałów prasowych – skąpych wypowiedzi i niewiele mówiących screenów. Przez te dwa lata gracze karmieni zapowiedziami wybie gracze. Inaczej mówiąc, chociaż Baldur's Gate jest grą bardzo dobrą, zamiast spektakularnego sukcesu mamy raczej umiarkowaną porażkę, gdyż większość prawdziwych miłośników RPG jest nią lekko rozczarowana. Po prostu oczekiwali zbyt wiele.



Baldur's Gate, podobnie jak inne produkcje o podobnym budżecie, jest „skazana na sukces". Tyle się trąbiło w prasie, że teraz nie wypada źle o niej pisać. Każdy nieśmiały głos krytykujący ją jest natychmiast zakrzykiwany przez tłum twierdzących, że gra jest wspaniała, wybitna i nie mogłaby być ani troszkę lepsza, nawet gdyby jej produkcja trwała następne 2 lata. Skłonność do tego typu zachowań jest charakterystyczna w przypadku średnio udanych superprodukcji (jak choćby Stonekeep czy Tomb Raider III). Niestety, nasz polski rynek jest szczególnie podatny na „robiące wodę z mózgu" reklamy. Sam spotkałem kilka osób, które nie przyjmowały żadnych logicznych argumentów na niekorzyść BG. To smutne.

Niespokojny świat

Baldur's Gate to miasto położone w świecie Forgotten Realms (system AD&D). Akcja gry toczy się na sporym obszarze, którego centralnym punktem jest właśnie BG. Kraina, w której rozgrywa się przygoda, to klasyczny świat fantasy (chyba najbardziej klasyczny ze wszystkich światów AD&D). Znajdziesz tu magię, fantastyczne potwory, pojedynki na miecze, wojny, intrygi, smoki i oczywiście różnych bogów. Słowem, wszystkie elementy, które składają się na spójny i uporządkowany świat, przypominający nieco klimatem ten z książek Tolkiena.

Dla Faerunu (centralna część świata FR) są to interesujące czasy. Minęło dopiero kilkanaście lat od Kataklizmu, podczas którego powstały niebezpieczne strefy tzw. dzikiej magii, a do boskiego panteonu siłą wdarł się Cyric, zabijając trzech starszych bogów. Poległ między innymi Bane, największy spośród złych bogów czczonych w FR. Cyric, obecnie Pan Morderstw i Kłamstw, przejął większość świątyń Bane'a, Bhaala i Myrkula. Kult Cyrica objął również dwie najpotężniejsze organizacje przestępcze w Faerunie – Zhentarimów oraz Czerwonych Magów z Thay.

Nieoczekiwany wzrost potęgi jednego ze złych bóstw katastrofalnie wpłynął na wszystkie regiony FR. Drogi przestały być bezpieczne, powstało mnóstwo sekt i innych grup wpływających destrukcyjnie na społeczeństwo, a niektóre szczególnie potężne organizacje wypowiedziały otwartą woj-



Charakterystyka postaci w grze jest w pełni zgodna z fabularną wersją systemu AD&D.



Wspaniałe wrażenie robi dopracowana grafika przyrody.

tworzyli sobie nierzeczywisty obraz gry. Dla nich Baldur's Gate stała się wzorcem i ideałem, chociaż nie widzieli jej na oczy.

Gdy wreszcie się ukazała, padła ofiarą własnej kampanii reklamowej – jak wiele innych mocno reklamowanych i długo przygotowywanych produkcji. Okazało się bowiem, że choć oferuje sporo niewątpliwych atrakcji, nie dorasta do obrazu, który stworzyli so-



Baldur's Gate

RPG

Interplay

CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ocena: 80%

Cena: 159 zł

nę pokojowo nastawionym mieszkańcom Faerunu. Baldur's Gate leży w pobliżu jednego z takich „gorących regionów", miasta-państwa Zhentil Keep, głównej siedziby Zhentarimów.

Najdzielniejszy z dzielnych

Ponieważ na początku gry masz okazję stworzyć swojego bohatera (bohaterkę) od podstaw, nie ma sensu pisać, kim on jest oraz jak się nazywa. Ważne jest tylko to, że Twój bohater wychowywany był w klasztorze niedaleko Baldur's Gate i niewiele wie na temat swojego pochodzenia. Gdy zaczynasz grę, dowiadujesz się od swojego przybranego ojca, że musisz natychmiast uciekać z klasztoru, gdyż grozi Ci wielkie niebezpieczeństwo.

Otrzymujesz tylko kilka niejasnych informacji, z których wynika, że jesteś kimś ważnym, a Twój los nierozerwalnie związany jest z przyszłością całego regionu. Marnie uzbrojony, samotnie wyruszasz w drogę ku swemu przeznaczeniu. W pierwszych chwilach podróży towarzyszy Ci Twój przybrany ojciec, lecz wkrótce ginie. Zostajesz sam.

Dobór nienaturalny

Gdy dotrzesz wreszcie do karczmy, w której miałeś spotkać przyjaciół, Twoja drużyna (po śmierci ojca dołącza do Ciebie znajoma z klasztoru) powiększy się o dwie osoby (możesz się nie zgodzić), osiągając okrągłą liczbę czterech osób. Chociaż startujesz samotnie, wkrótce (jak przystało na dobrą grę RPG) podróżować będziesz w towarzystwie. BG dopuszcza do 6 postaci w drużynie. Wszystko byłoby ładnie, jest jednak mały problem: postacie, które możesz przyłączyć, musisz zaakceptować takie, jakie są – nie możesz zmieniać ich parametrów.

Gdy tworzysz od początku drużynę czteroosobową, możesz tak dobrać postacie, by uzupełniały się nawzajem, dzieliły funkcjami, słowem – stanowiły zgrany zespół zabójców. Drużyna w BG to dość przypadkowy zlepek postaci (choć wybór w miarę duży), nic więc dziwnego, że nie jest tak skuteczna jak w innych grach. Bywa to nieco frustrujące, szczególnie w początkowych fazach rozgrywki. Jak zapewne wie każdy, kto grał w komputerowe wersje AD&D, życie bohatera na pierwszym poziomie bywa ciężkie i często kończy się po jednym uderzeniu pałką w łeb.

Niespodzianek przy doborze drużyny jest więcej. Postacie przyłączające się do bohatera mają ten sam poziom, co bohater podczas ich spotkania. Jeśli bohater zdobędzie wyższy poziom doświadczenia, to przyłączająca się do niego postać również będzie miała wyższy poziom. Każda przyłączająca się postać ma swoją historię, preferencje, częściowo jest niezależna. Może nawet odejść, jeśli nasz bohater nie spełni jej oczekiwań.

Piękne deja vu

Od strony graficznej Baldur's Gate prezentuje się świetnie. Niezła rozdzielczość, piękne, soczyste barwy, ładnie narysowane przedmioty, postacie, potwory. Moje zastrzeżenia budzi głównie engine, a nie samo wykonanie. Zauważcie bowiem, że pomimo całego splendoru, engine BG pod względem technicznym niczym się nie różni od, powiedzmy, tego z Dark Sun, gry sprzed 6 lat.

Izometryczny teren podzielony na kwadratowe obszary średniej wielkości, niezgrabnie poruszające się postacie. Gdzie rewolucja zapowiadana w reklamach? Otóż nie ma jej! Oczywiście, BG zajmuje aż 5 krążków, więc zawiera o wiele więcej atrakcji niż poprzednie gry tego typu, ważne jest jednak, że nie nastąpił żaden przełom w sposobie prezentowania świata!

Nie taki diabeł straszny...

Pamiętajcie jednak, że – nawet z tyloma minusami – Baldur's Gate w dalszym ciągu jest jedną z najlepszych gier RPG obecnie dostępnych na rynku. Bardzo dokładnie oddano w niej wszelkie mechanizmy prawdziwego systemu AD&D. Podobnie jak w Fallout 2 gracz ciągle musi dokonywać wyborów moralnych, mających poważne następstwa w toku gry.

Z wielką pieczołowitością autorzy oddali klimat świata Forgotten Realms, z całą jego złożonością polityczną, ekonomiczną i religijną. W grze występują autentyczne regiony, postacie, potwory. Kto zna FR, poczuje się jak w domu, grając w Baldur's Gate. To gra, którą warto zobaczyć i w którą warto pograć. Trzeba się tylko pogodzić z faktem, że nie jest tak nowatorska, jak chcieliby wmówić jej twórcy.

Frogger

Baldur's Gate ukaże się w wersji polskiej. O jej lokalizacji, jednej z największych w Polsce, czytaj na stronie 9.



Alpha Centauri

GRA MIESIĄCA GAMBLER

Sid Meier, autor słynnej Civilization, obecnie współwłaściciel firmy Firaxis, postanowił stworzyć (przy współpracy Briana Reynoldsa) jej „historyczną" kontynuację. Statek wysłany z Ziemi (pod koniec Civ) dociera do układu Alpha Centauri, ludzie lądują na nieznanej planecie... Losy tych osadników, odkrywców nowego świata, są tematem nowej gry firmy Firaxis.

Alpha Centauri to gra strategiczna z podziałem na tury, której akcja toczy się w XXII wieku. Nie da się ukryć – podobieństwa do pierwowzoru są widoczne, jednak nie jest to tylko zwykły klon. Pomysły zastosowane we wcześniejszych produktach zostały twórczo rozwinięte.

Podobnie jak w Civilization II, możemy wykorzystać „prawdziwą" mapę planety lub światy kreowane przez generator (o unikalnych klimatach i formacjach geologicznych). Możemy też tworzyć scenariusze (do gry dołączono 10).

Frakcje

Gdy statek z kolonistami, uciekającymi z rozdzieranej konfliktami Ziemi, zbliża się do celu, następuje awaria reaktora. Odłączające się od niego moduły lądownicze trafiają w różne rejony planety. Kolonişci dzielą się na 7 frakcji – to jedna z najważniejszych zmian wprowadzonych w AC. Nie jest to podział na narody czy państwa, tylko ze względu na wyznawaną filozofię życiową...

- **Gaia's Stepdaughters** (przywódca: Deirdre Skye) – ekologia i demokracja. Łatwo adaptują się w nowym środowisku. Nie chcą, by powtórzyła się tragedia Ziemi – planetę trzeba chronić, a nie niszczyć (jest to także ogólne przesłanie gry).
- **Human Hive** (Sheng-Ji Yang) – ateistyczne państwo policyjne, które wyraźnie nawiązuje do komunizmu.
- **Morgan Industries** (CEO Nwabudike Morgan) – skupienie się na problemach ekonomii i rozwoju przemysłu.
- **Peacekeeping Forces** (Commisioner Pravin Lal) – demokracja wyznająca ideały humanitaryzmu.
- **Spartan Federation** (Col. Corazon Santiago) – nacisk na siły zbrojne. Ich jednostki charakteryzują się wysokim poziomem morale i żelazną dyscypliną.
- **The Lord's Believers** (Sister Miriam Godwinson) – podstawą wszelkiej ludzkiej działalności powinna być religia (wyraźne związki z fundamentalizmem).
- **University of Planet** (Dr. Prokhor Zakharov) – koncentracja na badaniach naukowych, podstawą systemu jest wolny przepływ informacji.

Równowaga

Niezwykle istotne dla AC jest to, w jakim stopniu równoważą się słabe i silne strony frakcji. W większości wypadków twórcom gry udało się zapewnić dynamiczną równowagę, z jednym wyjątkiem – lady Deirdre i Gaia's Stepdaughters. Możliwość schwytania w początkowej fazie gry okazów miejscowej fauny (prawdopodobieństwo sukcesu ataku wynoszące 25% to niby niewiele, ale jednak...) daje tej frakcji znaczną przewagę na starcie – o wiele szybszy rozwój i eksplorację planety (szczególne znaczenie ma Isle of the Deep – jednostka morska dysponująca dużymi możliwościami bojowymi i transportowiec!).

Oczywiście, można wynaleźć „zieloną ekonomię" (+2 do parametru Planeta), ale to wymaga czasu (The Lord's Believers są tutaj pokrzywdzeni, –1 na starcie). W efekcie wszystkie pozostałe frakcje muszą sobie wywalczyć przewagę, a „zieloni" mogą ją uzyskać dzięki rozwojowi i eksploracji.

Budowanie potęgi

Jak w pierwowzorze, jednym z najważniejszych zadań jest budowa kolonii – zakładamy nowe miasta i rozbudowujemy w nich infrastrukturę. Można wybudować 37 standardowych usprawnień oraz 33 tajne projekty – odpowiedniki Cudów Świata z Civilization.

Kolejnym interesującym pomysłem w AC jest ingerencja w socjoekonomiczny ustrój społeczeństwa – możemy modyfikować politykę, ekonomię, wartości ogólne oraz wykorzystywać futurystyczne modele socjalne (rezygnacja lub 3 możliwe modyfikacje).

W AC nie będziemy odkrywać ponownie tego, co już dawno zostało odkryte. Czekają nowe wynalazki (ok. 80) podzielone na 4 grupy: eksploracja (kolonizacja i rozwój



populacji), odkrycia (rozwój wiedzy ogólnej), budowa (podwyższenie poziomu życia i rozbudowa infrastruktury) oraz podbój (wynalazki militarne). Nie upraszcza to bynajmniej struktury drzewa wynalazków, wręcz przeciwnie – znacznie komplikuje, ponieważ fundusze przydzielamy na dziedziny, a nie na konkretne badania naukowe...

Dyplomacja została rozbudowana. Możemy nie tylko zawrzeć z inną frakcją pakt, ale także wspólnie planować ataki (zupełnie inną sprawą jest realizacja tych planów). Wróg może się poddać w kiepskiej sytuacji i zawrzeć z nami stały pakt o współpracy i przyjaźni...

Nadrzędną rolę w dyplomacji pełni Rada Planetarna – od niej zależą decyzje dotyczące planety, np. globalne ocieplenie klimatu. Warto zostać Gubernatorem Planety, a wybór na Supreme Leadera to jeden ze sposobów na osiągnięcie zwycięstwa w grze.

Nowością jest możliwość tworzenia nowych oddziałów lub modyfikowania projektów przedstawianych przez komputer. Jednostkę konstruujemy, wybierając „podwozie", broń, tarcze, reaktor oraz specjalne zdolności.

Terraformowanie

zostało znacznie rozbudowane w stosunku do Civilization.

Możemy obniżać lub podwyższać poziom terenu (czasami to dobra metoda na szybkie dotarcie wojsk lądowych do wroga). Teoretycznie zmiana ukształtowania, np. łańcucha górskiego, może mieć dramatyczny wpływ na pogodę (poziom opadów). Jednak w praktyce zmiany te nie są szokujące i żadna frakcja nie padnie przed nami na kolana z tego powodu.

Oprócz standardowych dróg, kolei (tutaj magnetycznych), kopalni, lasów i farm (także morskich), możemy budować panele słoneczne, niszczyć lub sadzić rodzimą roślinność, która na początku gry jest tylko przeszkodą, ale wraz z rozwojem techniki staje się najbardziej wartościowym elementem terenu. Interesująca jest możliwość drążenia szybów do wód gruntowych i tworzenie nowych rzek.

Niektóre działania mają szkodliwy wpływ na równowagę ekologiczną, np. drążenie moholi odprowadzających ciepło z wnętrza planety do atmosfery, wprowadzanie kolektorów słonecznych czy skraplaczy odciągających wilgoć z powietrza...

Sztuczna Inteligencja

według producenta miała być prawdziwą rewelacją. Plan wykonano tylko w niewielkim stopniu. Poprawę widać w działaniach dyplomatycznych – planowanie wspólnych akcji; SI zawsze pamięta o swoich interesach i planach. Jednak ogólnie typ reakcji i działania bardzo przypomina to, co mogliśmy zobaczyć w Civilization II. Natomiast zapowiedź inteligentnych gubernatorów kolonii okazała się przesadzona – najlepiej nie korzystać z ich usług lub wprowadzić znaczne ograniczenia w parametrach, np. tylko rozbudowę kolonii bez budowy jednostek.

Alpha Centauri ma opcje gry wieloosobowej przez sieć, kabel, modem i Internet (do 7 osób).

Wnioski

Alpha Centauri trudno uznać za grę rewolucyjną (choć tego można się było spodziewać).





Socjoinżynieria to jeden z najciekawszych pomysłów wprowadzonych w Alpha Centauri. Do najważniejszych wynalazków należy „zielona ekonomia"...



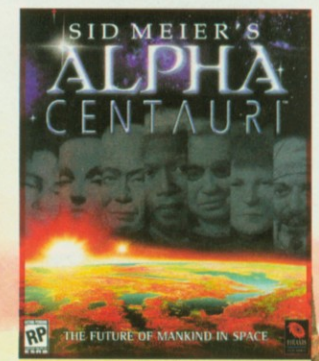
Stanowisko Gubernatora Planety to nie tylko tytuł honorowy, ale także... zyski finansowe, możliwość weta. Biurokracja planetarna infiltruje pozostałe frakcje.



Przypomina Civilization II, choć oczywiście scenariusz został tak zmieniony, aby uwzględnić nowe „tło" SF.

Na wysoką ocenę zasługuje rozwinięcie starych pomysłów (np. rozbudowa współpracy dyplomatycznej) czy wprowadzenie nowych (szczególnie frakcje i socjoinżynieria). Alpha Centauri to kolejny udany pomysł Sida Meiera, najlepsza z dostępnych obecnie na rynku gier „cywilizacyjnych". Ciekawe, jaka będzie riposta Activision...

Jacek Ilczuk



Strategiczna
EA/Firaxis Games
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena:
90%

Cena: 145 zł



StarCraft: Brood War



Czas napisać, co nowego pojawiło się w BW. Każda rasa dostała minimum 2 nowe jednostki – piechociarza i latacza. Siły ludzi powiększyły się o Combat Medica i ciężki myśliwiec Valkyria. Medycy mogą odnawiać punkty zdrowia każdej organicznej jednostki piechoty, leczyć skutki szkodliwego działania niektórych czarów oraz oślepiać przeciwników. Nowy latacz służy do walki powietrznej. Nie jest co prawda tak szybki jak nowa jednostka Protów, ale za to dysponuje gigantyczną siłą ognia.

Zergowie mogą teraz skutecznie atakować zakopanymi jednostkami – taką umiejętnością dysponuje bowiem mutacja Hydraliska o nazwie Lurker. Efektem działania przypomina Sunken Colony. W ten sposób można skutecznie chronić nie zajęte pola minerałów i gazownie. Drugą nowością jest Devourer. Krótko mówiąc, to przeciwlotniczy Guardian. Strzela wolno, ale konkretnie, na dodatek może obrzucić przeciwnika Acid Spore'ami, które ZDECYDOWANIE uszczuplają opancerzenie „zatrutej" jednostki.

Najwięcej nowych jednostek dostało się Protom (skomentuję to słowami – słusznie :))). W końcu można grać Dark Templarami. O skuteczności działania niewidzialnych wojowników, którzy jednym ciosem prawie zabijają marines, nie ma chyba co mówić. Na dodatek DT mogą się łączyć w Dark Archona, który dysponuje Mind Controlem – czar na stałe przejmuje jednostkę wroga, niestety, bardzo drogi w użyciu. Nowy latacz Protów, Corsair, jest najszybszy w grze. Ma też zdolność wyłączania obrony przeciwlotniczej w pewnym zasięgu.

Oczywiście, społeczność miłośników SC to głównie gracze zajmujący się trybem multiplayer. Ja także czekałem głównie na to, jak sprawdzą się nowości w grze wieloosobowej. Z moich własnych spostrzeżeń oraz rozmów z innymi graczami wynika jedno – Blizzardowi udało się nie przesadzić. Rasy nadal są bardzo zrównoważone – żadna nie uzyskuje przewagi. Jak zwykle wszystko zależy od graczy.

Dobre wykorzystanie Mediców pozwoli na równą walkę marines i zealotów. Zresztą piechota Protossów w połączeniu z medykami robi się prawie nieśmiertelna. Gdy Archon przejmie drony przeciwnika, można budować jednostki wroga (jeżeli gramy przeciwko ludziom – zeal + C. Medic).

Brood War to jeden z najlepszych dodatków, jakie ostatnio trafiły na rynek. Więcej tego samego, w najlepszej możliwej formie. Grać.

ZooltaR





W końcu Brood War dotarł do Polski. Na mnie wywarł piorunujące wrażenie – intro jest niesamowite. Doskonale wykonane (SC zresztą słynie z jakości filmików) i świetnie wyreżyserowane. Nie będę opowiadać – to trzeba zobaczyć.

Od samego początku widać, że BW jest dodatkiem przeznaczonym dla ludzi obytych z SC. Tryb single jest bardzo trudny. Już w pierwszej misji dostajemy skomplikowane zadanie – musimy doprowadzić Zeratula (Dark Templara) i grupkę Protów do bramy podprzestrzennej. Problemem są hordy Zergów sukcesywnie kolonizujące powierzchnię Aiuru. Choć udało się pokonać Overminda, rodzinna planeta Protossów jest skazana na zagładę – muszą szukać schronienia u swoich byłych wrogów, czyli Mrocznych Templariuszy.

Zmieniono kolejność kampanii. Zaczynamy po stronie Protów, potem ludzi, a na końcu Zergów. To sugeruje zakończenie Wojny Szczepu. Jak jest naprawdę – zobaczycie sami. Nie zamierzam nikomu psuć przyjemności.



Nowa latająca jednostka Protossów, Corsair, potrafi tworzyć Disruption Web – wyłącza zdolność ataku jednostek naziemnych, znajdujących się w obszarze jego działania.

STARCRAFT EXPANSION SET

Strategiczna

Blizzard

CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98, pełna wersja StarCrafta

Ocena:

89%

Cena: 79 zł

Close Combat III

Psychologia walki zgrabnie wkomponowała się w gatunek RTS. Nic dziwnego, że po sukcesie dwóch pierwszych części CC przyszła pora na trzecią. CC III wprowadza poważne zmiany do sposobu prezentacji wielkiej wojny w małej skali, choć trudno jednoznacznie stwierdzić, czy produkt jest lepszy od części drugiej.

W sposób zasadniczy zmieniła się skala. Konflikt, w którym biorą udział niewielkie siły gracza, nie trwa już dni czy tygodnie, a obszar akcji nie jest ograniczony do jednego z pól bitewnych II wojny światowej. Mamy teraz całą wojnę niemiecko-rosyjską od czerwca 1941 r. do maja 1945 r. W celu uatrakcyjnienia gry mały oddział dowodzony przez gracza nie jest przypisany do jednej dywizji czy armii. Traktowany jako jednostka do specjalnych poruczeń, może brać udział we wszystkich najważniejszych bitwach stoczonych na froncie wschodnim.

Patrzę na mapę i widzę przyszłość – kampanie w CC III rozgrywa się w określonej kolejności.



To aż tyle i tylko tyle. Autorzy nie przewidzieli żadnych zmian w historii. Do przejścia mamy 16 operacji. Każda składa się z serii bitew (od 1 do 5), które trzeba rozgrywać w ustalonej kolejności. Przyznam się, że trochę mnie to rozczarowało. I ubawiło. Jak inaczej można odebrać ocenę Total Victory, wystawioną na koniec kampanii moim niemieckim jednostkom, które zdołały się obronić w ruinach Berlina? Rzecz jasna twórcy gry mają doskonałą wymówkę: działania prowadzone są niewielkimi siłami, więc – mimo sukcesu na odcinku gracza – wynik operacji może być zupełnie inny. Argument logiczny, choć niesmak pozostaje.

Zwiększenie przedziału czasu akcji zaowocowało kilkoma istotnymi zmianami. Przede wszystkim w trakcie kampanii zmieniają się typy uzbrojenia, a zatem i rodzaje jednostek, które możemy przyjąć pod swą komendę. Wybór jest naprawdę duży, tym bardziej że oprócz jakości uzbrojenia uwzględniono doświadczenie i morale, dzięki czemu pojawiły się oddziały elitarne, regularne i skierowane na front wkrótce po werbunku.



Komputer atakuje schematycznie, potrafi stracić w ten sam sposób kilka czołgów.

Zupełnie nową rolę otrzymali dowódcy. Działają jako samodzielne jednostki, popra-





wiając zwartość, morale i skuteczność znajdujących się w pewnym promieniu oddziałów. Spieszeni mogą z czasem przesiąść się do transporterów opancerzonych i czołgów, aby aktywnie wspierać działania żołnierzy. Część jednostek dowodzonych przez żołnierzy niższych szarżą w ogóle nie może podejmować samodzielnych akcji.

Rozwija się także kariera dowódcza gracza. Za sukcesy w operacjach otrzymuje on punkty niezbędne do kolejnych awansów, od sierżanta do majora. Wyższa ranga pozwala przyjmować pod rozkazy więcej jednostek.

Oddziały można uzupełniać między kolejnymi bitwami operacji, ale zbyt długo tocząca się bitwa wymaga planowania strategicznego. Przekonałem się o tym poniewczasie, gdy na pole walki wyszedł tylko... dowódca. Reszta oddziału, zmęczona bitwą, musiała udać się na spoczynek.

Dowódcy, zwłaszcza najwyższego szczebla, mogli mi zaimponować tylko kondycją. „Inteligencja komputera jest wyraźnie sztuczna". O ile podczas ataku komputer naciera bez koncepcji, ale dość ostrożnie, i nie sprawia, o dziwo, wrażenia całkiem nieudolnego (niekiedy potrafi zaatakować z dwóch stron!), o tyle podczas obrony jest żałosny. Dość chaotycznie rozmieszczone jednostki oraz brak sensownego dowodzenia budzą zdziwienie – zazwyczaj atak był słabą stroną sił SI.

Mimo tych błędów zaliczyłbym Close Combat do gier wybitnych w swej kategorii. Usunięto wadę poprzedniej części – piechota może już niszczyć czołgi. Wprowadzono dowodzenie grupami oddziałów. Wielkie mapy (nawet 4 razy większe niż w CC II) pozwalają w wielu wypadkach stosować alternatywne rozwiązania taktyczne. Znaleźć można tereny płaskie, górzyste, miasta, zimowe krajobrazy poprzecinane rzekami skutymi lodem (niektóre jednostki nie są przygotowane do walk w zimie). Braki inteligencji w trybie dla jednego gracza komputer nadrabia liczebnością swych wojsk, ale sensowniej jest zagrać w trybie multiplayer.

Wraz z rozwojem akcji, bitwy piechoty wspieranej bronią pancerną coraz częściej przeradzają się w bitwy pancerne, po których wraki rozbitych wozów bojowych pozostają na mapie (jeśli na nią powrócimy, będą to dodatkowe przeszkody terenowe).

Porównując wrażenia z gry w CC II i CC III, uznaję wyższość dwójki. Obie części znacznie się jednak różnią wykonaniem i tematem, więc nigdy bym sobie nie wybaczył, gdybym nie polecił także trzeciej części. W końcu jest świetna!

Sir Haszak



Strategiczna

Microsoft/Atomic Games

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 83%

Cena: bd

Superbike World Championship

Nareszcie powstała gra, w której znalazło się wiele szczegółów pomijanych w innych produkcjach. SBK World Championship to bardzo trudna i wymagająca symulacja wyścigów motocyklowych klasy Superbike. Na początku miałem



duże trudności z opanowaniem motoru, ale już po kilku godzinach zacząłem wygrywać z komputerem.

Pierwszy kontakt z motorem może zadziwić każdego wyjadacza tego typu gier. Techniki jazdy musimy się uczyć praktycznie od nowa. Motor wyjedzie nam spod siedzenia, jeśli tylko przyspieszymy za mocno, a uderzenie o bandę najprawdopodobniej zakończy się upadkiem. Uślizg tylnego koła na zakrętach, spowodowany utratą przyczepności, nie należy do rzadkości i trzeba się go wystrzegać. Zawodnik, spadając z pojazdu, zachowuje się prawie tak jak w rzeczywistości. Przy tych prędkościach człowiek w powietrzu wygląda jak szmaciana lalka niesiona wiatrem i myśli tylko o tym, jak zachować życie i gdzie w tej chwili jest matka ziemia. Po zakończeniu lotu zawodnik podnosi się, podchodzi do motoru i stawia go, następnie rozpędza trochę, idąc obok niego. Wtedy dopiero może wsiąść i kontynuować jazdę.

Jeżeli motor został zbyt mocno uszkodzony w zderzeniu z bandą lub innym pojazdem, kontynuacja wyścigu jest niemożliwa. Gdy któryś zawodnik zajedzie drogę innemu, poszkodowany unosi rękę i wygraża pięścią (niestety, nie słychać, co mówi). Opisane elementy wpływające na rea-



lizm gry to jedynie część atrakcji dostępnych w trybie symulacyjnym. Jeżeli jednak na początku wybierzemy opcję „Action", nie zobaczymy tylu detali, ale będzie łatwiej jeździć.

Ścigamy się na dwunastu torach, identycznych jak istniejące w rzeczywistości. Dostępne są różne tryby jazdy, zaczynając od treningu, przez pojedyncze wyścigi, na mistrzostwach kończąc. Mamy też możliwość gry w sieci, za pomocą modemu czy zwykłego kabelka szeregowego. Nie ma natomiast opcji gry we dwóch na jednym komputerze.

Nasz pojazd pochodzi z jednej z pięciu stajni (Ducati, Kawasaki, Honda, Yamaha, Suzuki), może to niewiele, ale ja byłem usatysfakcjonowany. Każdy motor da się skonfigurować odpowiednio do toru i warunków pogodowych, jakie na nim panują. Można ustawić sztywność zawieszenia, przełożenia skrzyni biegów oraz rodzaj i twardość opon.

Bardzo ciekawa jest opcja Superbike World, umożliwiająca poznanie historii wyścigów SBK. Oprócz tego można przeczytać charakterystykę każdego toru i opis każdej maszyny. Autorzy nie zapomnieli również o dziewczynach towarzyszących gwiazdom sportu. Przeglądanie tych informacji przypomina oglądanie stron internetowych, poświęconych wyścigom klasy Superbike.

Tory oraz zawodnicy wyglądają bardzo realistycznie. Każdą sytuację z toru można obejrzeć powtórnie i zachować na dysku dla potomnych. Przy oglądaniu powtórek ma się wrażenie, że to, co widzimy, zostało nagrane z telewizji. Każdy zawodnik nosi strój teamu, w którego barwach występuje, a jego motor ma charakterystyczną sylwetkę i jest odpowiednio pomalowany. Nareszcie koła nie są kanciaste jak w innych grach, a postać na motorze wygląda i porusza się jak prawdziwa. Wszystkie obiekty na torze i poza nim rzucają cień zmieniający się w zależności od położenia słońca. Można mieć zastrzeżenia jedynie do efektu soczewki – wygląda trochę nienaturalnie.

Gdy przeglądamy menu, w tle gra bardzo dobra muzyka rockowa, uprzyjemniająca dostrajanie motoru do jazdy. Podczas wyścigu słychać ryk motoru, a widownia hałasuje, jakby chciała wypluć płuca.

Jeżeli ktoś uważa, że potrafi jeździć motorem, prawdopodobnie będzie musiał zrewidować swoje poglądy po kilku wyścigach ukończonych na ostatnim miejscu. Grę, chociaż dość trudna, powinni poznać wszyscy miłośnicy wyścigów, którzy szukają idealnej dla siebie symulacji.

Zulu

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Wyścigi

EA/EA Sports

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 90%

Cena: 145 zł



DethKarz

Futurystyczne pojazdy mkną po torach z zawrotnymi prędkościami, strzelają do siebie i rozrzucają miny. Gdzieś to już widziałem... Wiem – w wipEoucie. Wiele rozwiązań w DethKarz nawiązuje do wipEouta i czasami ma się wrażenie, że to prawie identyczne gry. Podstawowa różnica polega na tym, że w DethKarz nie latamy – motywem przewodnim są samochody. Gra została stworzona przez programistów z firmy Melbourne House, która jest autorem również KKND: Krossfire.

Wszystkie pojazdy podzielono na trzy podstawowe klasy: Platinum – najsłabsza, Iridium – samochody o trochę większej mocy oraz Titanium – wozy najszybsze i najlepiej opancerzone. W każdej klasie mamy do wyboru trzy pojazdy różniące się osiągami, zwrotnością, grubością pancerza i siłą ognia.

Podstawowe uzbrojenie wszystkich samochodów to Pulse Laser albo Plasma Cannon. Na trasie możemy zebrać uzbrojenie dodatkowe, np. tarcze o różnych właściwościach (defensywne i ofensywne) oraz rakiety kierowane. O tym, że nadlatuje „zagrożenie dla naszego życia", informuje napis na ekranie: „Incoming missile". Przeciwnik potrafi nas zaskoczyć, rozrzucając za sobą dość niebezpieczne miny, na szczęście możemy odpowiedzieć pięknym za nadobne.

Jest kilka odmian tarcz, skutecznych przeciwko broni różnego rodzaju, można też naprawiać pojazd za pomocą bonusów. Aby zebrać nową broń, należy wcześniej zużyć już zdobytą, ponieważ w pojeździe jest miejsce tylko na broń podstawową i jedną dodatkową.

Do wyboru mamy trzy trasy: The Pole, Grand Keys i Red Planet (w grze ukryty jest jeszcze jeden tor i dodatkowa klasa pojazdów). Każdy tor ma trzy pętle różniące się długością i poziomem trudności. Trasy są położone na pewnej wysokości nad ziemią (z każdej można wypaść prosto w objęcia Eola). Zaprojektowano je dość ciekawie – jazdę co jakiś czas przerywa krótki skok nad przepaścią, a wyprofilowanie toru pozwala na pokonywanie zakrętów z dużymi prędkościami. Uczestniczyć możemy w pojedynczych wyścigach lub w mistrzostwach, przy czym wygrana w wyścigach w trybie Championship otwiera dostęp do następnej klasy pojazdów i nowych tras.

Grafika w grze jest bardzo szczegółowa, widać wszystkie detale pojazdów i toru. Bardzo ciekawie prezentuje się również otoczenie trasy. Każdy obiekt jest trójwymiarowy i bardzo dokładnie poteksturowany. Tekstury na samochodach są również bardzo precyzyjne i kolorowe, ale żeby to zobaczyć, trzeba rozjaśnić monitor do maksimum: wszystkie trasy są niestety bardzo ciemne. Ciekawie rozwiązano efekt dematerializacji pojazdu po wypadnięciu z trasy i ponownego zmaterializowania się. Po samochodzie zaczynają przebiegać coraz gęstsze wyładowania elektryczne, staje się przezroczysty i znika (przy pojawianiu się efekt jest odwrotny). Niestety, gra wymaga bardzo mocnego komputera – aby grać przy ustawieniu detali na poziomie extreme i rozdzielczości powyżej 640×480 potrzebne jest minimum PII 266 i akcelerator.

Prowadzić pojazd jest bardzo trudno, wymaga to wprawy – na początku często wpada się w poślizg, co kończy się opuszczeniem toru. Na poziomie trudności hard przeciwnicy są bardzo dokładni i większość ich strzałów trafia w nasz samochód, co szybko kończy się eliminacją z gry. Podczas jazdy miałem wrażenie, że przeciwnicy komputerowi zmówili się przeciwko mnie. Do siebie prawie nie strzelali, a we mnie walili jak w tarczę. Na szczęście istnieje możliwość gry w sieci, a w ostateczności – wyłączenia uzbrojenia pojazdów.

Chociaż nie mamy do dyspozycji tak różnorodnych pojazdów i tras jak wipEoucie, a i muzyce sporo brakuje, jednak gra jest dobra – żaden z miłośników gatunku nie powinien się na niej zawieść.

Zulu













DETHKARZ

Wyścigi	
Infogrames/Melbourne House	
Beam Software International	
CD Projekt	

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 6×, Windows 95/98, akcelerator 3D (bez akceleratora – Pentium 200)

Ocena: 78%

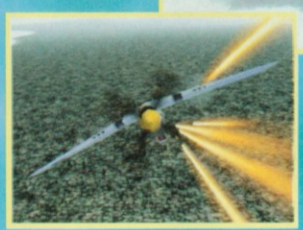
WWII Fighters

Zastanawia mnie, dlaczego niektórzy na widok logo Jane's ślinią się i płaczą. Potem swoje teksty zaczynają od słów: „Gra firmowana jest przez Jane's, musi więc być świetna", a w zakończeniach ochoczo przytakują tej tezie. A przecież po F-15 nie było już produkcji na takim poziomie. Przeciętna i kontrowersyjna IAF, a teraz najwyżej średnia WWII Fighters.

Na początek – grafika. Ma elementy świetne i... przeciętne. Zacznę od pochwał. Wszystkie samoloty, czołgi, motocykle, jelenie (albo sarny, z powietrza nie rozpoznałem), oddziały piechoty są śliczne. Aż chce się patrzeć. Dokładne i dobrze potekstur owane. Samoloty rozpadają się na tyle sposobów, że pod tym względem gra przewyższa samego Red Barona. I to właściwie koniec.







Teraz, co mi się nie podoba. Najpierw chmury – dopóki oglądałem je na screenach, były ładne. W praktyce wyglądają gorzej, a zupełną pomyłką jest efekt towarzyszący przemieszczaniu się w chmurze – kasza manna rozlana po monitorze albo bardzo gęsty opad śniegu. A przecież, gdy wlatuje się w chmurę, widać tylko wnętrze kabiny i wszechobecne mleko. To jakby pływanie w bardzo zamulonej wodzie, ale nie w kaszy mannej. Wystrzały z karabinów i działek wyglądają jak strzały z lasera w X-Wingu.

Zejdźmy niżej. Ziemia jest ładnie pofałdowana i na tym kończą się jej zalety. Tekstury, a przede wszystkim ta symbolizująca las, są brzydkie. Nie są realistyczne, choć ich kolorystyka – biorąc pod uwagę porę roku – jest odpowiednio dobrana. Na przykład wzorek przedstawiający las jest zdecydowanie za mały. A już miasto stojące w lesie jest tragiczne. Brakuje jakichś zagród, drzew, czegokolwiek. Poza tym to, co jest, nie zostało wykonane zbyt dobrze. Powiecie: przecież w CFS też nas nie rozpieszczali nadmiarem obiektów. Prawda, ale tam tekstura była po prostu piękna i do pewnego stopnia zastępowała obiekty. O WWII nie da się tego powiedzieć.

Drażnią mnie także zderzenia samolotów z ziemią – po zderzeniu powinny eksplodować i zapłonąć jasnym płomieniem, a rozpadają się na kawałeczki i podskakują wesoło jak piłki do ping-ponga. Chwilkę podymią, a za parę minut można podziwiać leżący sobie na teksturze (np. lasu) kadłub, który nie raczy się nawet palić, że o spaleniu nie wspomnę. Jeszcze rozumiem, gdy coś takiego zdarzy się na polu, ale na pewno nie w lesie. Szkoda tylko, że przy tak niskiej jakości wymagania sprzętowe gry są raczej kosmiczne. To tyle o grafice. Dźwięk na szczęście trzyma poziom. Niezłe gadki, dobra muzyka w menu.





Model lotu na pierwszy rzut oka wydaje się dobry, nieco gorzej, gdy przyjrzeć mu się bliżej. Samoloty latają trochę jak po szynach. Do tego nie ma właściwie różnicy, czy lecisz Messerem, czy Spitem. W CFS można było wyczuć wszystkie narowy samolotu, po dwóch zakrętach rozpoznawałeś, czym lecisz. A tu – nie. Dalej, kulka siedzi po środku zakrętomierza jak przybita. Samo działanie orczyka zasługuje na ostre zbesztanie. Nie dość, że zero–jedynkowy, to jeszcze przeczy wszystkim zasadom aerodynamiki. Smutno, oj smutno. Menu, nie licząc niewielkiego przerostu formy nad treścią, ładne.

Kilka słów o rozgrywce. Komputer strasznie kantuje. Ale tak, że głowa boli. Jak w CFS Foka nie miała prawa zakręcić ciaśniej od Spita, to nie zakręcała – w WWII nie ma najmniejszych oporów. Akcja wygląda tak: lecę Spitem z FW-190 HtH. Mijamy się, zakładam najciaśniejszy możliwy zakręt, a mimo to po kilku okrążeniach Foka dochodzi do mojego ogona i strzela jak do tarczy. No i jak to wygląda?

Co więc może myśleć potencjalny nabywca WWII? Za swoje pieniądze dostanie program z ładnie zrobionym menu, fajną otoczką, encyklopedią i najwyżej średnim symulatorem. Do kosztów oprogramowania trzeba jeszcze doliczyć wydatki na modernizację sprzętu. Zalecana konfiguracja to PII 300 i najlepiej akcelerator Voodoo² z 16 MB RAM. Przy wymaganiach minimalnych, czyli 200MMX ze zwykłym 3Dfx, da się grać pod warunkiem, że nie przeszkadzają długie czasy ładowania gry oraz bardzo niski poziom detali.



Symulator lotu
Electronic Arts
IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena:
50%

Cena: 145 zł



Red Baron 3D



Najpierw firma Dynamix wydała na świat Red Barona, A-10 TK, Asów Pacyfiku oraz Europy. Potem wpisała się w Sierrę i przez pewien czas nic nie produkowała. Druga część A-10 przeszła bez większego rozgłosu. Po mniej więcej roku ma się pojawić gra Red Baron 2 i 1/2, oficjalnie nazwana 3D.

Grafika. Właściwie wyciska wszystko, co się da wycisnąć z komputera, bez wykorzystywania zdjęć jako tekstur. Ziemia jest pofałdowana, pokryta teksturami na wysokim poziomie. W zależności od pory roku zmienia się kolor dominujący. Wiosną jest to soczysta zieleń, latem – jej przyblakła wersja, jesienią – złoty, a zimą (brrr, aż się zimno robi) – biel. Drzewa są gęsto poutykane. Wszystkie zabudowania, miasta, farmy i lotniska wyglądają bardzo okazale i realistycznie. Można się zbliżać do ziemi bez obaw o zniesmaczenie pikselozą.

W tym pięknym otoczeniu latają bardzo ładne samoloty. Modele są szczegółowe i nie odbiegają od pierwowzorów. Podobnie zresztą jak pokrywające je tekstury. Z teksturami związana jest jeszcze jedna zaleta gry. Tak jak w części pierwszej, w pewnym momencie kariery możemy wybrać samolot osobisty, a co za tym idzie – pomalować go w fantazyjne wzorki.







Do tego dochodzą jeszcze doskonale widoczne uszkodzenia. Zwichrowane skrzydło, proszę bardzo, oderwany jeden płat, też jest, a także odstrzelone podwozie albo urwany statecznik! Samoloty najpierw dymią, a potem zapalają się. Dodatkowy smaczek – widać, jak z samolotu wyskakuje załoga. O tym, że grafika jest coraz bliższa rzeczywistości, świadczy fakt, iż postać skacząca z płonącego samolotu pali się – i widać to. Istny Quake albo inszy Mortal.

Model lotu, choć jeden z lepszych, jednak nie jest idealny (samolot nie do końca reaguje na orczyk tak, jak trzeba). Może się jednak czepiam, bo na pewno doskonale oddaje własności lotu tych płótniaków. To znaczy niewielką prędkość, powolne wznoszenie i jeszcze kilka innych cech charakterystycznych. Inaczej prowadzi się poszczególne typy. Aby dojść do jakiejś wprawy w pilotowaniu, trzeba poćwiczyć kilka godzin.

Równie dobry, a nawet lepszy jest model uszkodzeń. Jeśli pod wpływem przeciążenia odleci górny płat, to przy odrobinie szczęścia uda się wylądować tylko na dolnym. Urwanie części statecznika też nie oznacza jeszcze katastrofy, ale znacznie utrudni pilotaż. Pod tym względem trudno znaleźć grę dorównującą RB.

Czas przejść do rozgrywki. Na rozgrzewkę „Fly now". Wybieramy samolot dla siebie, dla przeciwnika i tu pojawia się ból – bez solidnego treningu nie pokonasz przeciwnika na najwyższym poziomie trudności i na porównywalnym samolocie. AI jest naprawdę bardzo wysoka. Na szczęście nie wszyscy komputerowi piloci są asami, zdarzają się też nowicjusze. Pozostałe opcje są właściwie takie, jak w wielkim przodku – pojedyncze misje, kampania, doszedł edytor misji.

Czemu RB nie dostał wyższej oceny? Podczas misji można przyspieszać czas, ale i tak granie trwa długo i wymaga cierpliwości. Zamiast zrobić to tak, jak było w AoP albo AoE, czyli naciskam „A" i przechodzę do następnej części misji, mamy właśnie przyspieszanie czasu. Efekt jest taki, że najpierw długo nic, a potem jak nie zdążysz zwolnić czasu, od razu masz gorszą pozycję. Wiem, że to rozwiązanie jest bliższe rzeczywistości, ale – niestety – nie każdy ma tyle czasu. Jeśli komuś to odpowiada, może sobie spokojnie wstawić 90%.

Na deser zostawiłem multiplayer. Założenia są piękne, ale z praktyką gorzej. Gra się przez WON. Jest to serwis MP firmowany przez Sierrę. Niestety, połączenie z Polską jest tak wolne, że nawet o 5 rano nie da się grać. Smutne, ale prawdziwe.

Red Baron 3D to najlepsza obecnie gra z I wojny światowej. Ci, których nie razi przyspieszanie czasu, dostaną wspaniały symulator: realistyczny, trudny i z doskonałą AI.



Red Baron 3D

Symulator lotu

Sierra On-Line/Dynamix

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena: 80%

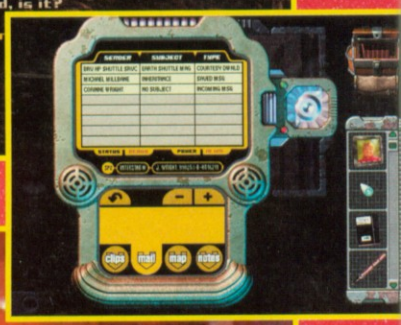
Cena: 159 zł

Dark Side of the Moon

















DSotM należy do ginącego już gatunku przygodówek FMV (Full Motion Video), popularnych około dwóch lata temu. Jedni uważali je za wspaniałą formę rozrywki, inni wyśmiewali jako gry „niepełnowartościowe". Szczytowymi osiągnięciami gatunku były np. Phantasmagoria, Gabriel Knight 2 czy Legacy of Time. Faktem jest, że oprócz tych kilku tytułów, naprawdę perełek, pozostałe przygodówki FMV były na niezbyt wysokim poziomie. Najlepszym tego dowodem jest fakt, że w zasadzie wszystkie firmy (łącznie z Sierrą) odeszły od tej techniki na rzecz przygodówek 3D.

DSotM to klasyczna przedstawicielka FMV – otoczenie obserwujesz oczami bohatera, engine gry umożliwia obrót o 360°, lecz wszystkie trasy, po których możesz się poruszać, są predefiniowane. Gdy wykonujesz jakąś czynność lub rozmawiasz z inną postacią, oglądasz nieinteraktywny kawałek filmu.

Bohaterem jest młody człowiek, którego wujek, Jacob Wright, ginie w tajemniczych okolicznościach na górniczym księżycu Luna Crysta, zostawiając mu w spadku udziały jednej z kompanii górniczych. Nasz bohater wyjeżdża na Luna Crysta, gdzie zostaje uwikłany w skomplikowaną intrygę (szwindle finansowe, Obcy, morderstwa i różne inne przyjemnostki). W grze musisz odkryć tajemnicę śmierci wujka, ułożyć sobie życie na Luna Crysta, no i oczywiście, wyjść cało ze wszystkich opresji.

Co w DSotM można pochwalić? Filmy są bardzo dobrej jakości (choć wyświetlane w małym okienku) – większość czasu spędzisz, oglądając clipy filmowe, więc powinny być dobrze nakręcone, inaczej granie jest męczarnią. Clipy w DSotM są wyświetlane w high colorze, w zadowalającej rozdzielczości – obraz porównywalny z telewizyjnym. DSotM ma dość interesującą fabułę, gra zajmuje 5 kompaktów (jest więc co robić i co oglądać). Oprócz klasycznego „plecaka", w którym składasz przedmioty, masz do dyspozycji coś w rodzaju PDA (jak w Spycrafcie). PDA, tutaj nazywany VDA, umożliwia otrzymywanie e-maili, ma też kilka innych przydatnych funkcji. Przedmioty, które niesiesz ze sobą, są narysowane ładnie i precyzyjnie. Każdy możesz obejrzeć z bliska.

Niestety, DSotM ma wszystkie tradycyjne wady gier FMV. Jest mało interaktywna – większość czasu spędzasz biernie, gapiąc się na ekran. Resztę zajmują nie kończące się dialogi oraz drażniąco powolne wędrówki po pustych pomieszczeniach. Podobnie jak w większości FMV, przedstawiony tu świat sprawia wrażenie wymarłego. Puste komnaty, puste przejścia, pojawiające się raz na jakiś czas postacie sprawiające wrażenie sztucznych i nie pasujących do otoczenia. Na przykład na początku gry bohater ląduje w porcie kosmicznym na Luna Crysta. Wychodzi ze statku, spotyka panienkę z odprawy celnej i to wszystko. Port jest PUSTY. Zero podróżnych, zero ochrony, nikogo! Nie możesz wczuć się w świat gry, ponieważ świat ten jest nienaturalny (poobserwujcie przez 10 minut wnętrze dworca Centralnego – tłumy ludzi).

DSotM jest w zasadzie grą archaiczną. Ma wprawdzie kilka przyjemnych cech i w swojej kategorii jest całkiem niezła, ale w porównaniu z nowoczesnymi przygodówkami wypada raczej blado.

Frogger



Przygodowa

Activision/South Peak Interactive

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 8 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ocena:

59%

Cena: bd

Luftwaffe Commander

Nowy produkt SSI należy do gier, które albo się lubi, albo nienawidzi. Jeśli gracz w kilku pierwszych lotach poczuje bluesa, to będzie grał długo, nie zwracając uwagi na wady i niedociągnięcia.

Grafika ma specyficzny klimat. Moje pierwsze wrażenie – jest jakaś papierowa. Potem przyjrzałem się bliżej i zobaczyłem: samoloty poprawnie ukształtowane, tekstura nałożona na samolot dokładna, elegancko zmienia się pod wpływem ostrzału. Oczywiście, specyfika grafiki daje o sobie znać – samoloty sprawiają wrażenie plastikowych, podobnie jak we Flight Unlimited.

Dobrze wyglądają poruszające się powierzchnie sterowe, ale to już standard. Ziemia ładnie pofałdowana. Oprócz niewielkich pagórków są również monumentalne góry podobne do tych z CFS. Tekstura nie jest ani ładna, ani brzydka, choć do niektórych elementów można mieć zastrzeżenia. Czasem wygląda trochę sztucznie, ale ogólnie robi pozytywne wrażenie.

Obiekty poustawiane na ziemi mieszczą się w normie dzisiejszych czasów, choć są specyficzne i mają kilka smaczków. Podobnie jest z wszelkimi wybuchami i dymami. Mnie się podobają, choć nie każdemu muszą. Na koniec chmury. Są trochę papierowe i wyglądają inaczej niż wpozostałych symulatorach. Jak się człowiek już napatrzy i nadziwi, mogą się podobać. Lot w chmurze wygląda dobrze.

Model lotu powinien pogodzić zwolenników WB i CFS. Z jednej strony samolot prowadzi się dość płynnie; ładnie zachowuje się na krytycznych kątach natarcia, podobnie jak samoloty z CFS. Z drugiej znowu – charakterystyką przyspieszeń i wznoszenia zdecydowanie przypomina WB. Ogólne wrażenie dobre, do tego jeszcze sprawnie działająca kulka.

Z kulką i orczykiem wiąże się największa wada gry. Fatalnie rozwiązane operowanie sterem kierunku nie pozwala na poprawny pilotaż. Z tego powodu nie mogę do końca ocenić modelu lotu. Jednego jestem jednak pewien: jeśli ktoś nie opanuje trudnej sztuki używania orczyka, niech zapomni o walkach kołowych. Komputer nie ma problemu z koordynacją i zakręca lepiej. Z tego właśnie powodu w grze preferowana jest walka w pionie. Widać, że 109-tka jest w tym lepsza i dlatego pojedynek Messer kontra Spit łatwiej wygrać na tym pierwszym.

Komputerowy przeciwnik w walkach jeden na jeden zachowuje się poprawnie. Niestety, nie strzela w spotkaniach czołowych, za to w ataku do tyłu potrafi być bardzo skuteczny. W potyczkach większych grup samolotów trudno dopatrzyć się jakiegoś grupowego działania. Przy okazji dziwi trochę sposób, w jaki autorzy niwelują brak pełnej swobody poruszania głową – do wskazywania celu służy kompas. Czy jest to sposób lepszy, czy gorszy od latających po ekranie strzałek, trudno ocenić.

LC daje unikalną możliwość odbycia służby w szeregach Luftwaffe w niecodziennych kampaniach – np. wojna domowa w Hiszpanii czy front wschodni. W powietrzu spotkamy wiele samolotów, których do tej pory w symulatorach nie było. Bo, czy wielu z Was strzelało do I-16, MiG-3, Gloster Gladiatora albo Pe-2? W kampanii opowiemy się po stronie niemieckiej, ale już tworząc własne walki treningowe albo bawiąc się trybem multiplayer, możemy pilotować maszyny niemieckie. Między innymi I-16.

Czy warto kupić LC, gdy na rynku jest tyle innych symulatorów z okresu II wojny światowej? Radzę najpierw obejrzeć jakieś demko albo pograć u kolegi. Zalety? Na pewno niezbyt wygórowane wymagania. Na P200MMX z 3Dfx można grać w miarę komfortowo. Warto się nad LC zastanowić.

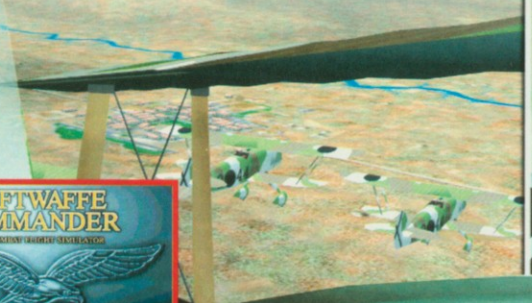




TopGun









Symulator lotu

Mindscape/SSI

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98, akcelerator 3D

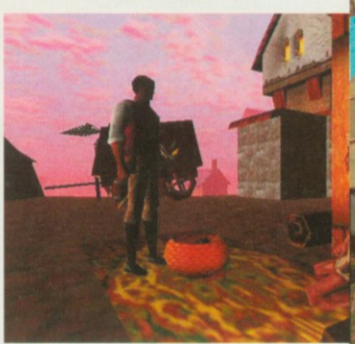
Ocena:

65%

Cena: 155 zł

Redguard

Wszyscy zapewne pamiętają słynną grę Daggerfall (niektórzy może nawet jej poprzednią część). Świat wykreowany przez programistów z firmy Bethesda zauroczył sporą grupę graczy – powstały fankluby, nie mówiąc już o niezliczonych stronach internetowych mu poświęconych. Korzystając z popularności, jaką zdobyła Daggerfall, firma Bethesda postanowiła wydać kolejną grę osadzoną w tym samym świecie. Nie jest to jednak RPG, ani też FPP jak Daggerfall. Redguard to połączenie przygodówki z grą zręcznościową, zaś jej engine przypomina ten z Tomb Raidera czy King's Questa 8.



Akcja Redguarda toczy się 400 lat przed zdarzeniami przedstawionymi w Daggerfallu. Bohaterem jest Cyrus, żołnierz i najemnik, który opuścił w młodości swój kraj, by szukać przygód. Opowieść rozpoczyna się w momencie, gdy Cyrus otrzymuje wiadomość, że jego siostra Iszara zaginęła. Wprawdzie nigdy nie byli sobie bliscy, Cyrus jednak decyduje się wrócić do rodzinnego miasta Stros M'kai, aby ją odnaleźć.

Czasy są ciężkie – wszystkie okoliczne kraje kolejno padają pod naporem rozrastającego się Imperium. Od kilku miesięcy również Stros M'kai jest okupowane, a imperialni żołnierze pod komendą Lorda Richtona terroryzują miasto. W takich oto fatalnych warunkach przyjdzie Cyrusowi szukać Iszary. Nie muszę chyba dodawać, że bohater natychmiast zostanie sklasyfikowany przez Richtona jako człowiek niebezpieczny, którego najlepiej się pozbyć...



Najmocniejszym punktem Redguarda jest engine (i co za tym idzie, grafika). Wyspa, na której położone jest Stros M'kai, to jedna wielka mapa, dogrywane są tylko wnętrza budynków, gdy do nich wchodzisz. W porównaniu ze stosunkowo niewielkimi etapami w Tomb Raiderze, świat Redguarda wydaje się olbrzymi – przebiegnięcie z jednego krańca wyspy na drugi trwa kilkanaście minut. Poza tym oczywiście znajdziesz mnóstwo lochów, labiryntów, rozbudowanych wnętrz i pałaców do zwiedzenia. Kolejnym atutem gry jest rozmach, z jakim wykonano świat. Znajdziesz w nim naprawdę wysokie góry, na które możesz się wdrapać, morza, w których możesz pływać, megalityczne budowle, na widok których szerzej otworzysz oczy z zachwytu.

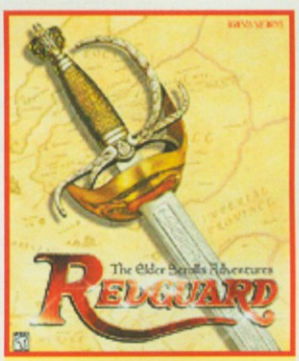


Gdy po raz pierwszy zobaczyłem starożytny akwedukt na północnym krańcu wyspy, przez długi czas przyglądałem się, po prostu podziwiając jego rozmiary. Miał wysokość ok. 20 pięter, co dawało się odczuć (w niektórych grach duże obiekty są zniekształcone lub przedstawione w złej perspektywie, nie robią więc odpowiedniego wrażenia).

Warto też zauważyć, że w Redguard każdy element terenu, każda roślinka, drzewko i kamień to obiekty trójwymiarowe. Żadnych sprite'ów obracających się przy każdym ruchu bohatera. Poza tym drzewa nareszcie wyglądają jak drzewa, a nie jak kwadratowe rury pomalowane na brązowo (Tomb Raider III). Grafika naprawdę rewelacyjna, czego najlepszym dowodem jest fakt, że zrobiła wrażenie nawet na ZooltaRze, który jest specem od 3D i wiele już widział.

Redguard to świetna gra zarówno dla miłośników przygodówek, jak i tych, którzy wolą skakać i walczyć. Znajdziecie tu pojedynki na miecze, ukryte dźwignie, liny, po których można się wspinać, ale również skomplikowaną intrygę oraz rozbudowany świat żyjący własnym życiem. Słowem, to znakomity kompromis między grą w stylu TR a klasyczną przygodówką.

Frogger



Przygodowo–zręcznościowa

Virgin/Bethesda

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 6×, Windows 95

Ocena: 82%

Cena: bd

Asghan



W czasach gdy standardowym wyposażeniem PC był monochromatyczny monitor oraz karta CGA, firma Silmarils zaistniała na rynku dzięki dwóm grom: Colorado i Targhan. Obie były w zasadzie zręcznościówkami, Colorado zawierała jednak drobne elementy przygodowe. Być może dlatego zyskała większą popularność. O Targhanie wszyscy zdążyli już zapomnieć (pewnie nawet najstarsi wyjadacze z trudem przypomną sobie, jak gra wyglądała, a tym bardziej, o co w niej chodziło). Tytuł Asghan nieprzypadkowo przypomina starego Targhana – grę również firmuje Silmarils. Co więcej, to kontynuacja Targhana, a bohaterem jest potomek umięśnionego barbarzyńcy z części pierwszej.







Asghan jest księciem. W odróżnieniu jednak od podobnych sobie młodych ludzi, lubiących spędzać czas na piciu wina i zabawach z dziewkami, Asghan woli inne, jeszcze bardziej męskie sporty. Zajmuje się mianowicie polowaniem na smoki. Ze względu na swoje hobby rzadko bywa w pałacu i zupełnie zaniedbuje obowiązki przyszłego władcy. Sytuacja ta prędzej czy później musi się zmienić. Pewnego razu, gdy Asghan jak zwykle tropi smoki po pustkowiach, w zamku wybucha rewolta i nagle książę zostaje bez tronu. Szybko postanawia, że tak być nie może i wyrusza w drogę powrotną z silnym postanowieniem odbicia tego, co mu się prawnie należy.



Trudno jednym słowem sklasyfikować grę Asghan. Wykorzystuje engine podobny do tego z serii Tomb Raider. Cały teren, wszystkie postacie i przedmioty są trójwymiarowe. Zdecydowanie większy nacisk położono na walkę (w stosunku do TR, oczywiście). Podstawowym narzędziem mordu jest wprawdzie miecz, ale w podróży znajdziesz co najmniej kilkanaście innych przydatnych urządzeń (pałki, topory, kusze itp.). Właśnie, kusza. Twój bohater, Asghan, wyposażony jest w małą kuszę umocowaną na ręce. Gdy z niej strzelasz, widok przełącza się na FPP. To kolejna ciekawostka.

Asghan dysponuje bronią klasyczną, ale też mocami magicznymi, które wzrastają wraz z jego doświadczeniem. Tak więc książę ma mnóstwo sposobów na pozbycie się wrogów. Do tego dochodzi jeszcze spory garnitur ciosów, które może zaaplikować. System walki nie jest tak rozbudowany jak w Die by the Sword, ale robi wrażenie. Nie sposób też nie wspomnieć, że gra zawiera delikatne elementy przygodowe. Fabuła układa się w spójną całość, są liczne okazje, aby porozmawiać z innymi mieszkańcami wyspy Kyrk i pomóc im w kłopotach. Asghan jest więc dość skomplikowaną mieszaniną różnych typów gier.

Wygląda jak każda inna TPP ze sprzętową akceleracją – z niewielkimi wyjątkami. Nic nadzwyczajnego, można by powiedzieć. Jeszcze pół roku temu każda produkcja wykonana na takim poziomie budziła zachwyt, dzisiaj to już nic nowego, nikogo nie zaszokuje. Ładnie zrobione wybuchy oraz czary, postacie animowane też nie najgorzej – w sumie jednak Asghan nie wnosi do gatunku wiele nowego.

Dla kogo gra jest przeznaczona? Myślę, że głównie dla tych, którzy szczególnie upodobali sobie TPP. Jeżeli ktoś skończył Die by the Sword lub Deathtrap Dungeon, Asghan też powinien mu się spodobać. Może zainteresować również miłośników przygodówek, ale nie tych, którzy uznają tylko starą, klasyczną szkołę. Asghan jest bowiem jeszcze bardziej zręcznościowy niż Redguard czy King's Quest 8.

Frogger



ASGHAN
Dragons of Sylk

Przygodowo-zręcznościowa

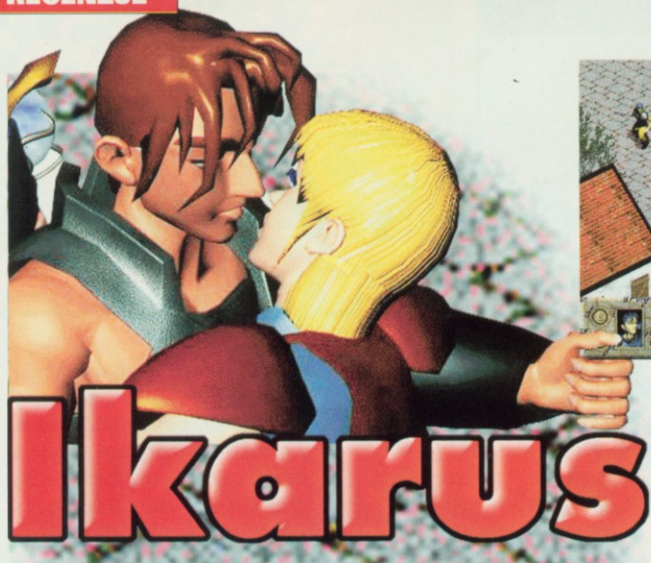
Silmarils

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95

Ocena:
77%

Cena: bd



Ikarus







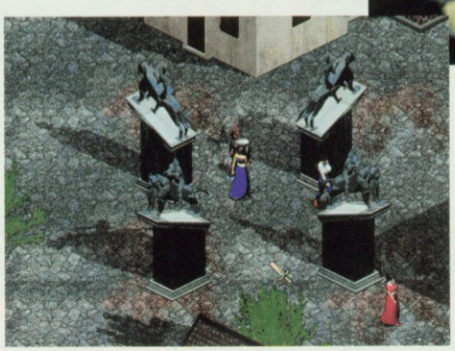
Młody przywódca najemników zostaje zaatakowany przez tajemniczego maga – Czarodzieja Krwi. W nierównej walce giną wszyscy przyjaciele głównego bohatera, a on, owładnięty żądzą zemsty, wybiera się w świat w poszukiwaniu swego wroga. Oczywiście, po drodze spotka liczne niebezpieczeństwa, rozwiąże wiele intryg oraz pozyska oddanych przyjaciół, którzy wspomogą go w walce.

W zasadzie od razu można poznać, że gra pochodzi z Dalekiego Wschodu. Specyficznie brzmiące dialogi, problemy głównych bohaterów, zdrady oraz intrygi, a nawet korzystanie z przedmiotów – wszystko to przypomina np. Suikodena, Wild Arms czy Vandal Hearts. Jednak Ikarus to gra, niestety, na sporo niższym poziomie, ze względu na przyjęte bardzo nietypowe rozwiązania. Przyzwyczailiśmy się, że gry role-playing pozostawiają graczowi dużo swobody, a w tym wypadku mamy do czynienia z tendencją odwrotną.

Należałoby może zadać pytanie, czy Ikarus jest już grą, czy jeszcze filmem interaktywnym. Scenariusz ma całkowicie liniowy, nic nie zależy od gracza, akcja toczy się tak, jak zaplanowali autorzy. Jedyne chwile, w których gracz może „zaistnieć", to bitwy oraz krótkie przerwy między nimi, kiedy jest czas, by drużynę zaopatrzyć w nowe przedmioty, np. broń, zbroje oraz magiczne pierścienie lub naszyjniki.

Podobne rozwiązania przyjęte są w grach, które odchodzą od RPG w stronę strategii, gdy autorzy starają się znacznie wzbogacić i urozmaicić elementy bitewne. Tak było na przykład w Vandal Hearts czy Final Fantasy Tactics. W Ikarusie również najważniejszym elementem są walki (opracowano je w systemie turowym, a przeciwników i drużynę widzimy w rzucie izometrycznym), ale zrealizowane wyjątkowo prymitywnie. Pola bitew są dość duże, niestety wykonane zupełnie bez fantazji. I nie chodzi tu nawet o ubogą scenografię, lecz o brak jakichkolwiek urozmaiceń w rodzaju pułapek, zwodzonych mostów, fos, strumieni, fortyfikacji, w które obfitowała na przykład Vandal Hearts. Walki są banalne i wymagają stosowania jedynie najbardziej prymitywnych taktyk.

Sam system walki przygotowano jednak w miarę ciekawie. Bohaterowie mogą zadawać zwykłe ciosy, uderzenia specjalne (wojownicy płacą za to punktami życia), stosować magię ofensywną oraz leczniczą. Bardzo zróżnicowano szybkość poruszania się na polu bitwy, a każdy heros może w czasie walki poświęcić turę (lub kilka tur) na wypoczynek, odzyskując w ten sposób punkty czarów oraz życia. Bohater, którego punkty życia spadły poniżej zera, znika z pola bitwy, lecz nie umiera. Gdy wykuruje się w jednym z miast, znowu może stanąć do walki. Podobnie jak w wielu grach z Dalekiego Wschodu punkty doświadczenia nie są rozdzielane równo pomiędzy wszystkich członków drużyny, dostają je ci, którzy aktywnie uczestniczą w bitwie i przyczyniają się do zwycięstwa.



Ikarus, niestety, pochodzi jakby z innej epoki. Prymitywna grafika (choć nie można jej zarzucić braku czytelności), zupełne pozbawienie gracza wpływu na tok przygody, mały wybór przedmiotów, które można zdobyć, brak subquestów oraz zagadek, bitwy podobne „toczka w toczkę" – Ikarus wydaje się niemalże pomyłką. Akcja gry (jej meandry można obserwować nawet z pewnym zainteresowaniem) nie jest na tyle ciekawa, aby przykuć gracza na dłużej do komputera. Spędziłem nad nią dwa długie wieczory, wygrałem 15 bitew (sądząc po rozwoju akcji, bliżej mi do końca niż początku). Z pewnością nie zrobiłbym tego, gdyby nie obowiązek podzielenia się wrażeniami z czytelnikami Gamblera.

Jacek Piekara

Ikarus

Role-playing

Kama Entertainment

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 51%

Cena: bd



Return to Krondor

WYRÓŻNIENIE GAMBLER



Oj, źle się dzieje w sławetnym mieście Krondor. Po zaułkach grasują złoczyńcy, w tawernach przyjmowane są zlecenia morderstw – najemni zabójcy spokojnie omawiają interesy przy piwie. Źli kupcy wykorzystują niewolniczą pracę dzieci, w podziemiach rządzą potwory oraz złodzieje. Poza miastem panuje ogólne bezhołowie: bandyci grasują na drogach, gobliny zeszły z gór i napadają na spokojne osady, a umarli, uchowaj Panie, wstają z grobów i wysysają krew z porządnych ludzi. Główny bohater – Jimmy the Hand – resocjalizowany złodziej, a obecnie zaufany księcia, będzie pomagał rozwikłać złowieszcze intrygi i zaprowadzić ład w Krondorze.

Podobnie jak Betrayal gra została podzielona na rozdziały, które tworzą całość (przedmioty, pieniądze, punkty doświadczenia „przechodzą" z misji na misję). W misjach mogą zmieniać się bohaterowie (podzieleni na cztery klasy), każdy jest bardzo dokładnie scharakteryzowany za pomocą 5 cech głównych oraz kilkunastu umiejętności. Czarodzieje mogą uczyć się czterech rodzajów magii, a kapłani szkolą się w dwóch odmianach magii kapłańskiej.

Bardzo ważnym elementem RtK jest walka. Na początku byłem zdziwiony, że bitwy toczą się na małej przestrzeni (najbardziej utrudnia to życie magom, którzy dostają w nos, zanim zdołają wypowiedzieć zaklęcie), ale przecież akcja rozgrywa się w ciasnych zaułkach, korytarzach czy nawet pokojach. Natomiast gdy opuścimy miasto, na otwartej przestrzeni mamy prawdziwe pola bitew – to okazja, aby się wykazać umiejętnościami zręcznego planowania podzielonej na tury walki. W każdym momencie bitwę możemy oglądać z różnych ujęć kamery, co bardzo ułatwia zorientowanie się w całym zamieszaniu, na dodatek dostarcza niezapomnianych wrażeń estetycznych. Denerwujące są ruchy bohaterów w walce – postacie wyglądają, jakby miały założone na stopy niewidzialne łyżwy i ślizgały się po zamarzniętej sadzawce.

W Return to Krondor na początku drażni sposób poruszania się bohaterów. Kamera obserwuje ich z góry lub z boku i niezależnie od gracza zmienia ustawienie. Nagle widzimy obraz z innej perspektywy i czasami trudno zorientować się, z którego miejsca grupa przyszła, a w które iść zamierza. Szybko można się jednak do tej maniery przyzwyczaić.

Oprawa graficzna została opracowana z jednej strony bardzo starannie, z drugiej – zaskakująco bez fantazji. Podobają mi się wnętrza domów, scenografia lochów, wygląd zarówno bohaterów, jak i NPC-ów. Pięknie przygotowano również efekty wizualne zaklęć. Mag najpierw koncentruje się, z rąk sypią mu się iskry, a potem z triumfalnym okrzykiem wypuszcza na przykład ogniowe pociski lub pioruny. Czarodziejowi, który zaklęcie ma rzucić w następnej turze, przez kilkadziesiąt sekund jarzy się w dłoniach świetlista kula.

Niewiele dobrego można powiedzieć o wyglądzie przedmiotów – są „siermiężne", nie ma nawet porównania z wzorcową pod tym względem Might & Magic VI. Zastrzeżenia można mieć również do scenografii dużych pól bitewnych. Wyglądają, jakby na widokówkę nałożono postacie bohaterów i wrogów – nie dość że małe, to jeszcze poruszają się w martwym, dwuwymiarowym tle.

Na szczególną uwagę zasługuje oprawa dźwiękowa RtK. Wszystkie dialogi (a jest ich baaardzo dużo!) są digitalizowane i wygłaszane przez zawodowych aktorów! Tu naprawdę czuje się wielką atmosferę. Kiedy słyszymy przymilny, lecz jednocześnie groźny głos wschodniego kupca, zrozpaczony krzyk wykorzystywanej dziewczynki, spokojny, zimny głos zawodowego mordercy, dudniący bas olbrzymiego dokera, jęk umierającej kobiety czy kuszący głosik gospodyni w karczmie – czujemy się, jakbyśmy byli wewnątrz świata gry (uwaga, w RtK nie ma napisów).

Return to Krondor, przy wszystkich swoich śmieszności kach i niedociągnięciach, jest grą wybitną. Pasjonująca intryga, bogaty system charakterystyk, ciekawe opcje walki, rozbudowane inwentorium i zachwycające efekty dźwiękowe czynią ten program jednym z najciekawszych na rolplejowym poletku.

Jacek Piekara















RPG

Sierra On-Line

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98

Ocena: 91%

Cena: 159 zł

Future Cop L.A.P.D

Pamiętam dzień, w którym po raz pierwszy zobaczyłem Desert Strike. Byłem wtedy szczęśliwym posiadaczem Amigi, a gra – jak na tamte czasy – okazała się zabójcza. Doskonała grafika, niesamowicie rozbudowane misje – dłuuuugie godziny gry. To było COŚ. Czas płynął, a Electronic Arts wydawała kolejne części. Jungle Strike był wtórny, choć dodano możliwość korzystania z innych niż Apache środków lokomocji/destrukcji. W Soviet Strike po raz pierwszy w serii użyto trzeciego wymiaru. Pomysł kontynuowano w Nuclear Strike, który pojawił się w początkach istnienia akceleratorów. Każda kolejna część, co ciekawe, trzymała poziom. Co z tym wszystkim ma wspólnego Future Cop? Otóż gra pierwotnie nosiła tytuł Future Strike. To chyba wszystko tłumaczy. Chociaż na to nie wygląda – Future Cop jest kontynuatorką słynnej serii.

Tym razem akcja toczy się w Los Angeles w drugim stuleciu nowego tysiąclecia. Siadamy za sterami supernowoczesnej policyjnej jednostki bojowej X-1 – połączenia walkera (robota kroczącego) i poduszkowca. W zależności od sytuacji możemy wybrać jedną z dwóch form: robot służy głównie do walki kontaktowej (np. kontrola tłumu); pojazd unosi się kilkanaście centymetrów nad powierzchnią ziemi, może więc unikać pól minowych. Jest też znacznie szybszy od walkera.

Idea gry opiera się na prostym założeniu – rozwalić WSZYSTKO. Mam na myśli tłumy zbuntowanych mieszkańców LA, pojazdy rozmaitych lordów przestępczego światka, stacjonarne działka i wyrzutnie rakiet – dokładnie WSZYSTKO. Czasem można jeszcze kogoś uwolnić, zyskując kilka dodatkowych punktów. Byłoby to strasznie nudne i wtórne (takich gier to my już setki...), gdyby nie naprawdę dobra oprawa graficzna.

Oczywiście Future Cop korzysta z akceleratorów – grafika jest szybka nawet na słabych komputerach (P200MMX). Kiedy zaczyna się rozwałka, ekran zapełniają eksplozje, latające rakiety i mnóstwo małych postaci niszczonych masowo z miniguna, w który wyposażony jest nasz „radiowóz". Kiedy zostaniemy zaatakowani przez większą grupę piechoty, kamera przybliża się, a operatorka nadzorująca akcję mówi rozmarzonym głosem: „Mmmm... Crowd Control!" :)).

Po każdej misji (są, co prawda, tylko cztery, ale za to DUŻE) zyskujemy dostęp do nowych rodzajów broni. W dalszej części możemy przeciwników palić miotaczem płomieni, ciąć gatling laserem i wysadzać za pomocą rozmaitych środków wybuchowych.

Future Cop to gra przyjemna, ale na dłuższą metę staje się nieco nudna. Opcja multiplayer jest ciekawa (połączenie strategii i strzelaniny), ale bardzo trudno znaleźć kogoś, kto zechciałby tracić czas przy FC, skoro może przy StarCrafcie. Jeżeli szukacie przyzwoitej rozwałki albo jesteście fanatycznymi wyznawcami Strike'ów we wszelkiej postaci – kupcie tę grę. Strzelanie do małych krzyczących ludzików daje satysfakcję – zwłaszcza podczas sesji egzaminacyjnej.

ZooltaR

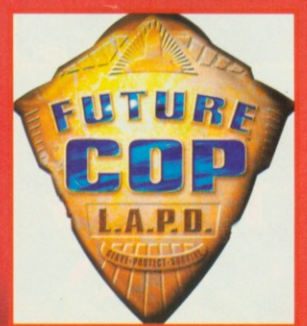












Strzelanina

Electronic Arts

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 150, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena:

65%

Cena: 99 zł

Blood II: The Chosen



Oj, znowu będzie awantura. Kiedy pojawiła się pierwsza część Blooda (wykorzystująca trochę przerobiony Build Engine), w prasie zawrzało. Screeny z widłami były publikowane w kobiecych czasopismach, jako ilustrujące zboczenia w Internecie, a papież nałożył ekskomunikę na twórców gry. No dobra – trochę przesadzam, ale sam miałem okazję występować w programie TV o szkodliwości gier komputerowych. Kiedy Alex opowiadał o pozytywnych stronach grania, na ekranie wyświetlano właśnie kawałki Blooda. Bo nie da się ukryć, że nie była to gra normalna. Pamiętam, jak McSon ekscytował się litrami posoki tryskającej na ściany.



Teraz Blood powrócił. Akcja została przeniesiona w niezbyt odległą przyszłość. Caleb pokonał boga Tchernoboga (Czernobóg to postać z naszego słowiańskiego panteonu) i stał się jego kolejną inkarnacją. Jako nieumarły przemierza świat w nieustannej walce z organizacją Cabalco, która wielbi Tchernoboga i chce go uwolnić z Calebowej powłoki. Organizacja przeszła ewolucję. Czasy, gdy przebierano się w czarne szlafroki z kapturami i chowano po kryptach, wołając: „CZERNOBOOOOOOG...uuu" minęły bezpowrotnie. Teraz Cabalco stała się najprężniej działającą światową megakorporacją kontrolującą większość sfer życia publicznego. Dysponuje niesamowitymi środkami. Caleb będzie miał trudną drogę do przebycia. Jego celem jest Gideon – obecny szef Cabalco.



Caleb jest kolejnym przykładem antybohatera. To typ faceta, którego nie chcielibyście spotkać w ciemnym zaułku. Zwłaszcza że potrzebuje energii życiowej, którą uzyskać może po hm... uśmierceniu człowieka. Pomysł nieco drastyczny, zwłaszcza że w grze apteczki zostały przedstawione w postaci bijących serc.

Gra w Blooda II to pasmo MORDERSTW. Jeżeli strzelanina zbytnio Was osłabi, możecie odzyskać „zdrowie", zabijając wszystkie żywe istoty w pobliżu. Mogą to być przypadkowi przechodnie lub naukowcy pracujący w laboratoriach Cabalco. Tylko od Was zależy, czy będziecie czystym wcieleniem Zła, czy też zwykłym Mrocznym Mścicielem. Nie da się ukryć, atmosfera absolutnego nihilizmu kieruje nas na zapowiadaną w tytule ścieżkę KRWI. Tym bardziej że, opowiadając się po stronie Zła, nic nie tracimy, tylko zyskujemy. Nie jest to więc zabawa dla dzieci i młodzieży. W pewnych momentach trzeba być albo bardzo odpornym, albo chorym psychicznie.

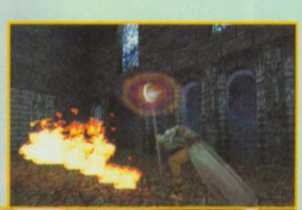
Nigdy nie popierałem gier epatujących brutalnością, ale w tym przypadku muszę zawrzeć kompromis z własnym sumieniem – bez tej mrocznej atmosfery Blood byłby grą przeciętną. Kiedy jestem zmęczony lub sfrustrowany – siadam na chwilę do Blooda i całe napięcie znika.

Strona techniczna prezentuje się całkiem nieźle – engine Lith Tec, sprawdzony w Shogo, dobrze sprawuje się i w tej grze. Doskonale wykorzystany lightsoucing buduje napięcie. Zastrzeżenia mam jedynie do animacji modeli – mogłaby być lepsza. Chociaż Blood II pojawił się już po Shogo, różnice są niewielkie. Grafika plasuje się odrobinę niżej niż ta z Quake'a II (pamiętajcie, że oceny mocno się zdewaluowały przez ostatni rok). Dźwięki niezłe, ale po Thiefie już nic na mnie nie zrobi wrażenia.





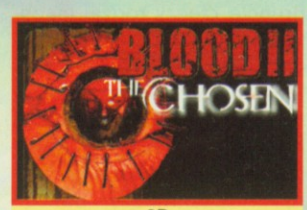
Blood II to gra powyżej przeciętnej, jednak najsłabsza z ważnych tytułów ubiegłego roku. Nie ma rozmachu Half-Life czy Sina, oryginalności i atmosfery Thiefa, ani grafiki Unreala. Druga gra tej samej stajni, Shogo, zrobiła na mnie większe wrażenie – sceny z Blooda nie są w połowie tak widowiskowe jak pojedynki gigantycznych mechów. Jeżeli jednak chcecie się WYŻYĆ, niszcząc wszystko, co stanie Wam na drodze i macie 18 lat – polecam Blooda. A morza staną się niczym krew.





Metro + szaleniec = KREEEEEW!!!

ZooltaR



3D

GT/Monolith

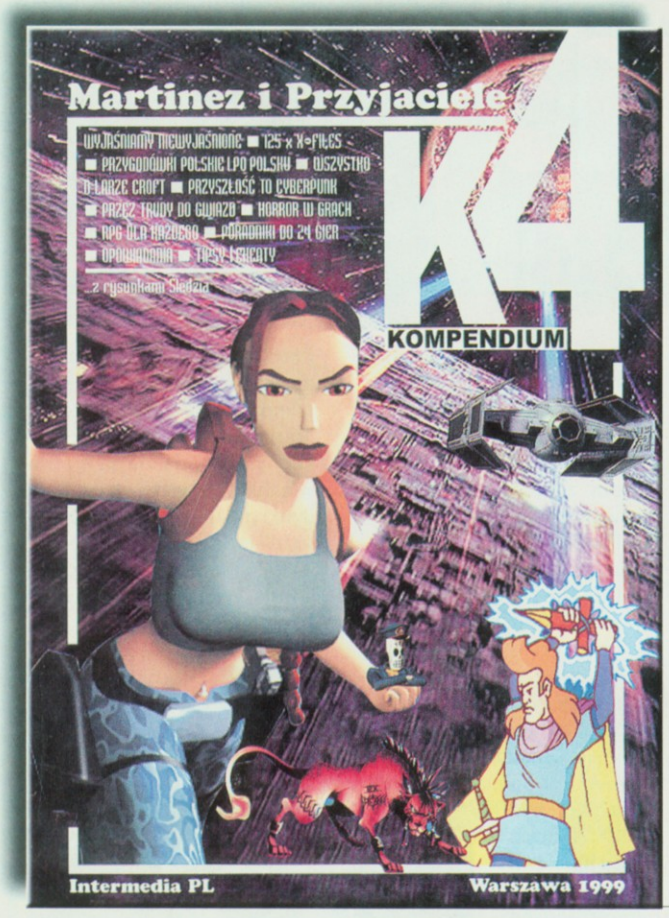
L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 70%

Cena: 159 zł





„K4 Kompendium" to nowa inicjatywa wydawnicza **Marcina „Martineza" Przasnyskiego**, redaktora naczelnego Top Secret, a później przez wiele lat Secret Service. Książka jest dziełem osób wywodzących się z redakcji SS z czasów, gdy redaktorem naczelnym pisma był Martinez. Znajdują się wśród nich: **Krupik**, **C(w)alineczka**, **Merlin**, **Chaffmaker**, **Delanov**, **Rif**, **LMK**, **Youzi**, a także **Banan** i **Gulash**.

Choć został wydany w formie książkowej, „K4K" to w gruncie rzeczy rodzaj magazynu o grach. Dzieło jest bogato ilustrowane, głównie (choć nie wyłącznie) 50 przezabawnymi pracami **Śledzia**. Na uznanie zasługuje oryginalny, czytelny układ graficzny i przemyślany podział tekstów. Dzięki temu „K4K", chociaż czarno-biały, cieszy wzrok.

W książce znajdziemy poradniki do gier: Blade Runner, NightLong, Cydonia, X-Files the Game, Black Dahlia, Grim Fandango, Sanitarium, Monty Python the Meaning of Life, Ace Ventura PL, Jack Orlando, Hopkins FBI, Książę i Tchórz, Reah, Mortal Kombat 4, Tomb Raider III, Unreal, Need for Speed III, Caesar III, Commandos, Dune 2000, Knights & Merchants, StarCraft, Fallout 2, Final Fantasy VII, Might & Magic VI. Na „mięsko" składają się też tipsy do około 200 gier.

Stopień szczegółowości poradników jest różny, choć zazwyczaj są to kompetentne i wyczerpujące teksty, np. superdokładny opis przejścia Tomb Raidera III czy rozwiązania przygodówek. Trochę się zawiodłem na przewodniku do Caesar III, który głównie powtarza „help" z gry. Opis Fallouta 2 pomoże ukończyć dzieło firmy Interplay, ale nie wyczerpuje tematu.

Imponujące są natomiast fabularyzowane rozwiązania gier: Black Dahlia, Grim Fandango, Monty Python Meaning of Life czy Książę i Tchórz. To wspaniały przykład starego stylu – tak już dzisiaj nikt do magazynów o grach nie pisze. Teksty te przeczyta z zainteresowaniem nawet osoba, która z omawianymi programami w ogóle nie miała do czynienia.

Najciekawsze były jednak dla mnie teksty natury ogólnej. „K4K" otwiera świetny felieton-wstępniak Martineza. Dalej mamy brawurowo napisane rozważania o cyberpunku, które klarownie dowodzą, że zdegenerowany świat jutra już dziś można zobaczyć na stadionie X-lecia. Streszczenia wszystkich odcinków X-Files przeczytałem z zainteresowaniem, chociaż nie jestem fanem ani nawet widzem serialu.

Żartobliwy i inteligentny jest tekst o horrorze, zdrowo się ubawiłem przy „Sensie życia według Krupika" oraz świetnej „Profesji »gracz komputerowy«" do Warhammera. Teksty o Gwiezdnych Wojnach nie przypadły mi do gustu, w przeciwieństwie do historii Star Treka. Z uwagą przeczytałem historyczny materiał o serii Wing Commander, z zainteresowaniem – tekst o planszowych systemach bitewnych. Zaś nadzwyczaj użyteczny i wartościowy wydał mi się artykuł o Internecie dla początkujących. Niektórym tekstom zarzuciłbym, że są za krótkie, ale to świadczy, że mi się podobały i chciałbym przeczytać więcej.

„K4 Kompendium" ilustrowane jest pięćdziesięcioma rysunkami Śledzia. Dzięki uprzejmości Martineza publikujemy jedną z 2 ilustracji tego autora, które nie ukazały się w książce.



Na część symulatorową „K4K" składa się opis radzieckich i rosyjskich samolotów myśliwskich z charakterystyką uzbrojenia oraz artykuł o myśliwcu F-22 Raptor. Nasi symulotnicy generalnie ocenili teksty jako fachowe i kompetentne.

Zarzuty, które można (i trzeba) książce postawić, dotyczą głównie strony edytorskiej. Po pierwsze, nie znalazłem nazwisk autorów poszczególnych tekstów – niektóre rozdziały mają podpisy zbiorowe, inne żadnych. Wielka szkoda, zwłaszcza że „K4K" nie ma charakteru dzieła zbiorowego: „Staram się odpisywać na Wasze wszystkie listy, a przynajmniej te wysyłane pocztą elektroniczną" – pisze autor wstępu do sekcji przygodowej, a ja nie wiem, kto to (e-mailu też nie ma). Zaś kuriozum jest brak nazwisk autorów opowiadań (zresztą w mym odczuciu nie najlepszych – dobrze, że krótkich).

Znalazłem w „K4K" całe strony tzw. blachy – litego tekstu bez akapitów. Od biedy można to wytrzymać w rozwiązaniu Tomb Raidera III (choć zapewne inne zdanie będą miały osoby z niego korzystające), ale – na Boga! – 2 i pół strony „blachy" w opowiadaniu to horror!

Na koniec drobne błędy: konsekwentna, niepoprawna pisownia nazwy „Mig" (pisze się MiG) oraz Brotherhood of Steel z Fallouta 2, które chochlik drukarski zamienił na Brotherhood of Steal :-)

Mimo drobnych niedociągnięć, „K4 Kompendium" to bardzo dobra publikacja, która zapewniła mi kilka ciekawych wieczorów. Co ważne – według moich wyliczeń, ponad połowę z 372 stron tej książki z chęcią przeczyta każdy, a nie tylko osoby zainteresowane konkretnymi grami. Z radością witam tę publikację i czekam na jej następną część, mającą się ukazać po wakacjach.

Alex

K4 Kompendium

Książka
Martinez i Przyjaciele
Intermedia PL
Wymagania: umiejętność czytania

Ocena: 79%

Cena: 24,90 zł

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący), g. Bócevau (EKG), Erectus Magnificus (Gildia RPG), Kristoff (KS Gambler), PiłA (Klub Techniczny), gen. TopGun (Aeroklub), White ViZard (Klub MTG), Marcin Wichary (Klub DDT), Zooltar (Klub 3D)
Projekt graficzny:
Piotr Kakiet



Tele

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

SimCity 3000

Naciśnij **Control+Alt+Shift+C** i wstukaj:

i am weak - budujesz za darmo; **call cousin Vinnie** - w menu „Meet" pojawia się propozycja od Vinniego. Jeśli się zgodzisz, dostaniesz 100 tys. USD... **zyxwvu** - jeśli nie zgodzisz się na powyższą propozycję, to po wpisaniu tego kodu będziesz mógł zbudować SimCity Castle (menu „Rewards"). Zamek podwyższa wartość ziemi i aurę okolicznych terenów. **garbage in, garbage out** - udostępnia wszystkie budynki związane z przetwarzaniem śmieci; **power to the masses** - wszystkie elektrownie; **water in the desert** - wszystkie budynki związane z wodą; **pay tribute to your king** - wszystkie budynki z menu „Rewards"; **let's make a deal** - wszyscy zaczynają robić z Tobą interesy.

Szymon „High Priest" Kurzacz
www.strefa.com/hipriest

Rage of Mages

Wstukaj **#Chicken** - ten kod włącza ułatwienia. Od tej pory:
#show map - mapa,
#hide map - chowa mapę,
#victory - zwycięstwo,
#killall - zabija wszystkich wrogów,
#pickup all - zbierasz wszystkie worki,
#modify self +spells - wszystkie czary,
#create 10000 gold - 10 tys. złota,
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword - mieczyk,
#create None Gloves - rękawice zwiększające zdolność Air (u magów),
UWAGA, jeżeli w nazwach przedmiotów przy create będą błędy, gra może się zawiesić.

Coś się kończy, coś...

...się zaczyna (wiem, plagiat z Alexa, który ściągał od A. Sapkowskiego). Kończy się: rozwiązanie King's Questa 8, spór o to, co jest lepsze: Riva czy Voodoo >:). Zaczyna się: rozwiązanie do Magic & Mayhem, dział sportów motorowych w KS Gambler. Oprócz tego - wiele dobrego. Zapraszam do ten, tego... do czytanego.

Zgredaktor

Return to Krondor

Wstaw do pliku **RTKRONDOR.INI** następujące linie:

[Console]
Console=1

Następnie podczas gry naciśnij Alt+C, wstukaj **PYROMANIA**, naciśnij Enter i ponownie Alt+C. Od tej pory Twój mag ma dostęp do wszystkich czarów, w dodatku może je rzucać za darmo.

Test Drive 5

Kody do wstukania w czasie gry:

knacked - odwraca trasy,
whoooosh - Nitro (podczas jazdy naciśnij klakson); UWAGA - nie używać na pierwszym biegu,
mjcim.rc - miniaturowe samochody,
sausage - dodatkowe samochody.

Caesar III

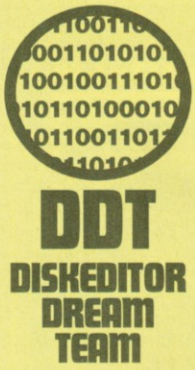
Kliknij na **studni** prawym klawiszem myszy, naciśnij Alt+K, a następnie:
ALT+V - zwycięstwo,
ALT+C - pieniądze (jeśli masz mniej niż 5000 denarów).

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
KLUB TECHNICZNY 45
KLUB 3D 46
GILDIA RPG 47
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 48
AEROKLUB GAMBLERA 49
KS GAMBLER 50
KLUB MAGIC: THE GATHERING 52

ROZWIĄZANIA
King's Quest 8: Mask of Eternity - cz. 2 52
Magic & Mayhem - cz. 1 53

Reakcje Redakcji 56



W poprzednim miesiącu było „mięcho", w tym dla odmiany same teksty - kolejny odcinek kursu dla początkujących oraz trochę o programie Gambler Pack.

PLIKI

Gambler Pack

Obiecałem, że o Gambler Pack napiszę w ubiegłym miesiącu, ale - jak zwykle - zabrakło miejsca... Dzisiaj jednak nadrabiam zaległości, tym chętniej że kilka dni temu dowiedziałem się, iż uznaliście Gambler Pack (i jego poprzedników) za najlepszy kącik na kompakcie Gamblera! Jest mi z tego powodu bardzo miło i będę się starał, aby z miesiąca na miesiąc program był coraz lepszy.

Już w tym miesiącu wprowadziłem w GP poważne zmiany - przede wszystkim nowy interfejs, moim zdaniem dużo ładniejszy i trochę wygodniejszy. Poza tym pojawiła się lista patchy i update'ów ze wszystkich płytek Gamblera - teraz nie trzeba już przewalać stosu płytek, aby znaleźć uaktualnienie ulubionej gry. Kolejnym novum jest spis wszystkich gier, którym na łamach Gamblera przyznaliśmy „znaczki" (Gra Miesiąca, Wyróżnienie, Eureka). W ten sposób będzie można szybko zorientować się, które uważamy za najlepsze. Jest też kilka drobniejszych zmian, których opis znajdziecie w programie.



Zawsze chętnie czytam Wasze komentarze i uwagi na temat wprowadzonych zmian (a także propozycje kolejnych) pod adresem mwichary@gambler.com.pl.

Pozostało mi jeszcze wspomnieć o nowych programach dla grabarzy (lub nowych wersjach) dodanych do tego wydania Gambler Pack.

FxEdit 3.1

Dość prosty edytor plików, za to w pełni dostosowany do systemu Windows 95/98. Zawiera kilka ciekawych opcji - definiowanie często używanych narzędzi (aby dostęp do nich był szybszy), lista ostatnio edytowanych plików, a także zapisywanie danych szesnastkowych w postaci ASCII. Niestety, sztuczny podział na sektory, a także konieczność ręcznego przechodzenia do trybu edycji spowodowały, że program nie przypadł mi do gustu. Autor jednak przykłada się do pracy, a ostatnia wersja pochodzi z listopada 1998 r., nie wszystko więc jeszcze stracone. Być może Wam program spodoba się już teraz.

MSG 1.02

Kolejna wersja uniwersalnego edytora napisanego przez Artura Farbisia. Program wykroczył poza wersję beta - w stosunku do poprzedniego wydania poprawiono zarządzanie pamięcią, a także zlikwidowano problem z uruchamianiem MSG na komputerach z szybkimi procesorami (Pentium II). Dodatkowo teraz do programu dołączane są kompletne pliki źródłowe - wspaniały prezent dla tych, którzy chcieliby się podszkolić w programowaniu.

Virtual CD-ROM 1.0

Windowsowy odpowiednik dostępnego w swoim czasie w DDTpack programu Fake CD. Służy do emulowania nie istniejącego napędu CD, tzn. zgrywa obraz krążka CD na twardy dysk, a potem tworzy wirtualny napęd zawierający ten krążek. Może to być przydatne, gdy mamy dość powolny czytnik - odczyt z twardziela będzie wtedy kilkakrotnie szybszy. Poza tym można np. zrzucić kompakt na twardy dysk w notebooku, aby oszczędzić energię. No i wreszcie może się przydać, gdy chcemy pogrzebać w pliku, który jest zawsze czytany przez grę z płytki (jeśli zapiszemy obraz bez kompresji).

Ktoś może oczywiście powiedzieć, że taki program sprzyja piractwu - cóż, chyba każde narzędzie może być wykorzystane w dobrych i złych zamiarach. Edytor dyskowy może posłużyć do zniszczenia zawartości dysku innej osoby, ale chyba nikt nie neguje jego wartości jako narzędzia do przerabiania savegame'ów czy odzyskiwania zawartości twardego dysku.

PODSTAWY

Odcinek 9: Obiekty/rekordy

W tym odcinku kursu dla początkujących dalej będziemy się zajmować grą **Jagged Alliance 2**, której wersja demonstracyjna znajduje się na listopadowej płytce Gamblera (#23a).

Dwa miesiące temu udało nam się zbadać, pod którymi offsetami zawarte są informacje o wskaźnikach zdrowia (Health) oraz energii (Energy) jednego z naszych komandosów - Shadowa. Ale przecież nawet maksymalnie „podpakowany", sam nie poradzi sobie z siłami wroga, chcielibyśmy więc znaleźć pozycje tych samych wskaźników dla reszty naszej „załogi".

Teoretycznie moglibyśmy je odszukać metodą stosowaną poprzednio, tylko w wersji „każdy leje każdego". Jednak już przy sześciu komandosach zabrałoby to nam zbyt wiele czasu, a co dopiero, gdyby osób lub rzeczy do przerobienia było znacznie więcej, np. gdybyśmy chcieli bawić się jednostkami w StarCrafcie?

Jako autor tej rubryki, poświęciłem się i tak właśnie zrobiłem - po to, abyśmy razem mogli zauważyć pewne prawidłowości. Oto tabelka ze znalezionymi przeze mnie offsetami:

	Zdrowie (Health)	Energia (Energy)
Ivan	1D3E3h	1D3E9h
Shadow	1DD21h	1DD27h
Vicky	1E65Fh	1E665h
Gasket	1EF9Dh	1EFA3h
Dr. Q	1F8DBh	1F8E1h

Po przyjrzeniu się tym liczbom (ale niezbyt długo, bo głowa rozboli :) możemy zauważyć, że offset energii jest zawsze większy o 6 od offsetu zdrowia, natomiast dane kolejnej osoby (wypisane w tej samej kolejności, co w grze) są zawsze oddalone o 2366 bajtów (93Eh) od poprzedniej, np.

dla energii i zdrowia Gasketa mamy: 1EFA3h - 1EF9Dh = 6

dla energii Vicky i Shadowa mamy: 1E65Fh - 1DD21h = 2366

Możemy więc wysnuć wniosek, że dla każdej innej cechy te zależności będą takie same, a dane kolejnych osób przyłączających się do grupy również będą się zgadzały z naszymi obliczeniami.

Tak jest w istocie - dane każdej osoby stanowią rekord (blok) o długości 2366 bajtów i są umieszczone jedna po drugiej. W bloku zazwyczaj zawarte są wszystkie dane, czyli w naszym przypadku oprócz cech także przedmioty, broń, wygląd oraz pozycja osoby. Każdy blok ma taką samą strukturę, wystarczy więc rozpracować dane jednej osoby, aby móc przerabiać pozostałe.

Teraz przydałby się jakiś sposób zapisu tych danych. Ponieważ praca na rekordach znakomicie upraszcza przerabianie save'a, wypisywanie wszystkich offsetów wszystkich osób, jeśli to w ogóle możliwe, byłoby tylko marnowaniem czasu i papieru. Stosuje się więc dwie metody:

1. Podajemy dane tylko jednej osoby (jednego rekordu) i piszemy, że kolejne umieszczone są pod offsetami większymi o 2366, 2366×2, 2366×3 itd. Aby dostać się do następnych rekordów, wystarczy do podanych offsetów dodać 2366 (lub wielokrotności tej liczby).

Ta metoda jest dobra, gdy pierwszy rekord jest ważniejszy niż pozostałe, np. dotyczy naszej firmy, a reszta - konkurencji. Ponieważ dużo częściej potrzebna jest przeróbka naszych danych, oszczędzi to nam dodawania liczb.

2. Znajdujemy początek rekordu (często będzie to np. imię i nazwisko bohatera lub nazwa jednostki), ewentualnie ustalamy jakiś punkt zaczepienia i mówimy, że ma offset +00h. Pozostałe offsety podajemy względem niego - w naszym przykładzie możemy przyjąć, że offsetem „startowym" jest zdrowie +00h, a wtedy energia będzie miała offset +06h. Alternatywnie możemy też przyjąć offset zerowy dla energii, zdrowie będzie miało wtedy adres ujemny -06h.

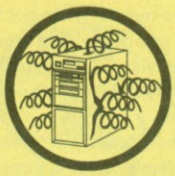
Wystarczy teraz podać, w jaki sposób znaleźć offset +00h oraz długość rekordu. Każdy offset wewnątrz rekordu możemy odszukać, dodając do prawdziwej wartości rekordu +00h offset względny (+X lub -X).

Ta metoda jest lepsza dla wielu obiektów o jednakowej „ważności". Poza tym często podanie jakiegokolwiek stałego offsetu w pierwszej metodzie nie jest możliwe i pozostaje nam użycie offsetów względnych.

Paradoksalnie ta metoda może zaoszczędzić nam liczenia. Ponieważ standardowa szerokość wiersza w edytorach wynosi 16 (10h), możemy znaleźć żądany offset w dość prosty sposób - ustawiamy kursor na offsecie +00h, a potem przesuwamy go w prawo tyle razy, ile wynosi ostatnia cyfra, oraz w dół tyle razy, ile wynosi przedostatnia (i ewentualnie poprzednie). Przykładowo, dla +85h przesuwamy kursor 5 razy w prawo oraz 8 razy w dół i już jesteśmy w żądanym miejscu.

Więcej na ten temat już niedługo... (nie chcę pisać, że za miesiąc, bo potem znowu będę się tłumaczyć :)

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



KLUB TECHNICZNY

Wreszcie udało mi się dorwać kartę **ATI Rage Fury** (bazowaną na układzie RAGE 128)! Co prawda to tylko prototyp akceleratora (gdy to piszę, kart ATI nadal nie ma w sprzedaży), ponadto bawiłem się nim zaledwie dwie godziny, jednak udało mi się zrobić kilka pomiarów. Gdy dostanę kartę na dłużej (co na pewno nastąpi w ciągu miesiąca, dwóch), podzielę się spostrzeżeniami na jej temat.

RAGE 128 to kolejna karta, która oferuje 32-bitowy kolor w trybie 3D. Ponieważ takich kart pojawia się coraz więcej (RIVA TNT, Savage3D, G200 itd.), warto wiedzieć, jak uruchomić Quake'a II w 32-bitowym kolorze. Gra nie ma opcji wyboru trybu 16/32 bity, sprawdza jednak aktualne ustawienia ekranu Windows. Jeśli więc pracowaliście w trybie 16-bitowego koloru, to gra uruchomi się także w tym trybie. Gdy jednak zmienicie ustawienia Windows na 32 bity, Quake II uruchomi się w trybie 32-bitowego koloru! Oczywiście nie dotyczy to akceleratorów 3D, które renderują wyłącznie na 16 bitach koloru (RIVA 128, Banshee, Voodoo 1, 2 i 3).

Kolor 32-bitowy kontra 16-bitowy

Po ogłoszeniu przez 3Dfx danych kości Voodoo³ w Internecie rozgorzała walka zwolenników 32-bitowego koloru (o którym firma 3Dfx „zapomniała") z lubiącymi duże liczby fps (klatek na sekundę). Producent Voodoo broni się, że zrezygnował z opcji renderowania na 32-bitowej palecie barw, ponieważ jakość obrazu jest mniej ważna od szybkości animacji. Może zatem i ja dorzucę do tej dyskusji swoje trzy grosze.

Większość nowych gier 3D (głównie tzw. First Person Shooter, jak Quake czy Unreal) ma opcję pracy w trybie 32-bitowym. Czasami różnica jakości obrazu między takim trybem a 16-bitowym jest na pierszy rzut oka niezauważalna, jednak wystarczy się lepiej przyjrzeć trójwymiarowej scenie, by zobaczyć, jak jest naprawdę. Wady 16-bitowego koloru widać wyraźnie, gdy na ekranie pojawia się np. mgła, dym czy obiekty przezroczyste. Wówczas akceleratorowi zaczyna brakować barw, braki nadrabia więc „ditheringiem" (techniką kratek i kropek „udających" niedostępne barwy).

Podobnie jest z oświetleniem. Każdy, kto grał w Unreala czy Half-Life i świecił sobie latarką, pewnie zwrócił uwagę, że światło nie „ślizga" się po ścianach łagodnie, ale tworzy jakby kwadraty o różnych odcieniach. Efekt ten przejaskrawia np. program **Demo3216** (zamieszczony na krążku Gamblera). Ponieważ najnowsze gry będą coraz bardziej kolorowe, brak 32-bitowej palety będzie się dawał mocno we znaki. I co z tego, że Voodoo³ wyciśnie 100 klatek na sekundę w rozdzielczości 1024×768? Wolę 50 fps na RIVIE TNT, ale o wiele lepszą jakość.

3Dfx połknął STB!

Tak, to prawda. Firma 3Dfx kupiła jednego z trzech największych producentów kart graficznych - firmę STB, znaną ze słynnych serii kart Lightspeed i Velocity. Tym samym 3Dfx dołączył do grona firm produkujących zarówno własne chipy graficzne, jak i karty z nich korzystające. Producent Voodoo stał się zatem bezpośrednim konkurentem takich firm, jak Matrox czy ATI. Jak na razie nie wiadomo, czy STB nadal będzie produkowała karty z chipami innych firm (głównie NVIDII) - najprawdopodobniej już nie. Rest In Peace. Amen.

Nowa TNT na horyzoncie

Nieoficjalnie mówi się o nowych, tak bardzo przez wszystkich oczekiwanych kościach NVIDIA RIVA TNT produkowanych w technologii 0,25 mikrona (mają być mniej więcej 1,5 raza szybsze od starych TNT). Jedną z pierwszych kart na bazie tego układu będzie... **STB Velocity 5000**. Karta ma mieć ponadto 16 MB pamięci SGRAM (szybszej niż SDRAM zainstalowana w Velocity 4400). Zapytana przeze mnie firma STB zaprzecza tym pogłoskom. Czyżby Velocity 4400 była jednak ostatnim produktem meksykańskiego giganta?

Tymczasem wcale nie jest pewne, czy RIVA TNT 0,25 w ogóle się pojawi. Podobno ma nią być zapowiadana na połowę tego roku... RIVA TNT 2.

Trójwymiarowe Windows

Nie, to nie najnowszy produkt Mirosoftu. MS jeszcze na to nie wpadł (albo wpadł, ale jeszcze nie ma pomysłu, jak to zrealizować). Za to kilku ludków z Holandii zaproponowało nakładkę na Windows (95/98/NT4) o nazwie **3DTop**, która powoduje uprzestrzennienie Okienek! Od tej pory znika pulpit Windows, a wszystkie ikony wiszą w powietrzu! Można do nich podjechać, kliknąć (aplikacja się uruchomi, a dokument otworzy - tradycyjnie), obracać lub przekładać gdzie indziej - wszystko w trzech wymiarach! Pomysł rewelacyjny, niestety program nie jest jeszcze dopracowany i może się niespodziewanie zawieszać. Korzysta z interfejsu OpenGL, może więc chodzić powoli na komputerze bez odpowiedniego akceleratora. Wszyscy nasi czytelnicy mogą wypróbować 3DTop - umieściłem go na krążku Gamblera, w Kąciku Technicznym. Najnowszą wersję można znaleźć pod www.3dtop.com.

Voodoo² czy TNT?

Dostaję od Was mnóstwo listów (naprawdę!) z charakterystycznym pytaniem: Co wybrać - Rivę TNT, czy ViRGE plus Voodoo²? Ceny rozwiązań są zbliżone. Na co się zdecydować?

Voodoo² to (do niedawna) standard. Każdy producent gier upewni się, czy jego produkt działa na tym chipsecie. Skończyły się czasy gier „tylko dla Voodoo" (Glide), jednak nawet w trybie Direct3D mogą wyglądać inaczej na różnych układach. Na pewno na Voodoo² będą wyglądały tak, jak sobie tego życzyli ich twórcy.

Voodoo² to chipset bardzo szybki, daje obraz bardzo dobrej jakości. Niestety, brak w nim nowych funkcji 3D, tak potrzebnych w najnowszych grach: 32-bitowego koloru, tekstur o rozmiarach większych niż 256×256 punktów, możliwości pobierania tekstur z pamięci komputera, sprzętowego bump mappingu itd. Na dodatek Voodoo² zajmuje często bardzo cenne złącze PCI na płycie głównej. A co dopiero, gdy dorzucimy drugi Voodoo² do komputera? Wtedy mamy już zajęte dwa sloty PCI (plus złącze AGP dla ViRGE/GX2, a czasem... trzeci slot PCI zajęty przez prostszą kartę grafiki!).

Z drugiej zaś strony RIVA TNT to przedstawiciel nadchodzącej generacji. Zajmuje tylko jeden slot (w dodatku AGP, więc wszystkie PCI są wolne), jest szybszy od Voodoo², oferuje lepszą jakość obrazu, o wiele wieksza liczbę funkcji 3D (32-bitowy kolor, tekstury o dużych rozmiarach, pobieranie tekstur z RAM-u, filtrowanie anizotropowe itd.). Potrafi ponadto renderować w okienku, więc przyda się nie tylko do gier.

TNT pozwala uruchamiać gry w wyższych rozdzielczościach - do 1600×1200 (w 16-bitowym kolorze). Na jednym takim ekranie zmieściłyby się cztery ekrany Voodoo² w maksymalnej rozdzielczości obsługiwanej przez ten układ (dla pojedynczego akceleratora - 800×600; tryb SLI dodaje rozdzielczość 1024×768).

Jedyne zatem, co przemawia przeciwko TNT, to brak zgodności z interfejsem Glide, choć dziś już właściwie nie jest to wada.

Half-Life - nr 1

Właśnie jestem w połowie gry Half-Life. Zachwyciła mnie do tego stopnia, że nie powstrzymałem się, by o niej nie napisać na łamach Klubu Technicznego. Ta gra jest po prostu rewelacyjna! Najlepszy klimat ze wszystkich gier FPP, w jakie do tej pory miałem przyjemność (często wątpliwą) grać. Przy Half-Life Quake II to bezmyślna strzelanina, a Unreal po prostu nudny (dotychczas byłem pod wrażeniem jego klimatu).

Half-Life wykorzystuje ulepszony engine Quake'a II. Ulepszony, oznacza m.in. obecność oślepiających światełek (wokół których pojawia się poświata) - znanych z Unreala. Niestety, brak tu np. mgły - Unreal posługiwał się nią bardzo skutecznie, efekt robił ogromne wrażenie.

HL działa zarówno w trybie Direct3D, jak i OpenGL. Można go uruchomić w dowolnych rozdzielczościach, do 1600×1200 włącznie (wtedy karta graficzna musi mieć 16 MB pamięci). Obsługuje najważniejsze standardy dźwięku: A3D oraz EAX.

W Half-Life zaimplementowano coś w rodzaju programowego procesora DSP (Digital Signal Processor), modyfikującego dźwięki w zależności od otoczenia. Jeśli jesteśmy na otwartej przestrzeni, nasz głos będzie niesiony przez echo. W zardzewiałej rurze odgłosy są metaliczne. DSP z HL może skutecznie konkurować z rozwiązaniami sprzętowymi, takimi jak np. dźwięk środowiskowy (EAX) w Sound Blasterze Live!

Nie jest moim zadaniem recenzowanie HL, jednak chciałbym, byście na grę rzucili okiem. Według mnie bije Sina na głowę. Zagrajcie sami, zupełnie po ciemku (np. o drugiej w nocy :-)), z głośnym dźwiękiem (np. na słuchawkach, ale najlepiej na czterech głośnikach podłączonych do odpowiedniej karty muzycznej - SB Live! czy ST128. Sam używam czterech głośników i RIVY TNT w trybie 1024×768 (OpenGL) - gra chodzi w tej rozdzielczości superpłynnie, ale mam 450 MHz „pod maską". Z relacji znajomków wiem, że na maszynach z Pentium 100 + Voodoo w HL raczej nie da się grać...

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS Jeśli ktoś wie, jak odpalić HL w trybie 32-bitowego koloru (khem, khem), niech da znać! Grzebałem już w rejestrze (jest tam klucz EngineModeBPP, który zmieniłem z 16 na 32), ale nic nie pomogło :-(

KLUB 3D

Witam, witam...

...po raz pierwszy w ostatnim roku tego tysiąclecia. I możecie mówić, że tak naprawdę to millennium mija w 2001 r. i takie tam - mnie to nie obchodzi. To w tym roku przechodzimy na nowy kalendarz :). Swoją drogą ciekawe, czy 1 stycznia rzeczywiście dojdzie do światowego kryzysu? Poczekamy, zobaczymy. Spostrzegawczym osobom, które zauważyły, że jest koniec lutego i już się w tym roku witaliśmy (w numerze 1/99) odpowiadam, że dla mnie to było w 1998 r. (numer przecież ukazał się w grudniu).

Ostatnio klubu nie było. Strajkowałem. Jeżeli mogą strajkować górnicy i anestezjolodzy (z tego powodu pewien pan miał wątpliwą przyjemność być przytomnym podczas trepanacji czaszki), to mogę i ja. O bezpośrednie przyczyny mnie nie pytajcie - odpowiem tylko w obecności mojego adwokata. W każdym razie strajk się nie udał, podwyżki nie dostałem, za to ukarano mnie grzywną, biczowaniem i zapędzono z powrotem do kieratu. JESZCZE SIĘ NA NICH ZEMSZCZĘ. Nie wiem co prawda jak, ale prędzej czy później tak się stanie.

Podczas mojej nieobecności sporo się wydarzyło. Wydano mnóstwo gier, a kolejne czekają w kolejce na właściwy moment, aby natychmiast stać się światowymi przebojami i pobić Quake'a w trybie multiplayer, Unreala - pod względem grafiki i Tomb Raidera - obwodem klatki piersiowej głównej bohaterki. Sporo działo się również na naszym rynku. Najbardziej zauważalne zmiany zaszły na stanowisku redaktora naczelnego SS. Nasz odwieczny wróg, Martinez, może już z nami rozmawiać, a my z nim, za co wcześniej groziła ekskomunika z wpisaniem do akt :). Nowym naczelnym został Emilus i stara się pokazać całemu światu, że pismo się zmienia.



Na pierwszy ogień postanowiłem wziąć Banzaia (swego czasu on i jego bracia byli etatowymi zwycięzcami wszelkich możliwych konkursów w Gamblerze). Banzai zrecenzował **„Biblię komputerowego gracza"** napisaną przez Alexa, Micza i Gawrona (SS 12/98). O książce też napiszę, ale teraz nie mogę się powstrzymać od skomentowania zarzutów prześwietnego kolegi. Zafrapował mnie przede wszystkim tekst: „Need for Speed to strzelanina". Banzai zauważył, że w „Biblii" Tomb Raider został zaliczony w poczet trójwymiarowych strzelanin, co według niego jest całkowitym idiotyzmem, bo gra jest przecież platformówką. Z tym zarzutem można się jeszcze zgodzić - nie da się ukryć, że włożenie TR do koszyka FPS-ów nie było najszczęśliwsze.

Natomiast bardzo zastanawia mnie kolejne odkrycie Banzaia, że TR bliżej jest do Prince of Persia, bo Lara też skacze i się podciąga. Zgodnie z tą zasadą do platformówek powinno się także zaliczyć nowego King's Questa - bohater też sporo się wspina i skacze. Otóż do wiadomości wszystkich, którzy zgadzają się ze zdaniem mojego wysoce poważanego kolegi, podaję, że Tomb Raider jest grą z gatunku Action Adventure. Jest to połączenie przygodówki ze zręcznościówką. Akurat ta gra jest bardziej Action niż Adventure, ale już np. w King's Quest proporcje są odwrócone. Gatunek AA zaczął się rozwijać właśnie po premierze TR, choć np. Shadow of the Beast sprzed ponad 6 lat również należy do AA.

Kolejny zarzut mojego świetnego kolegi dotyczył skrótu TPP, używanego do określania gier „laropodobnych". Jego zdaniem używanie go jest błędem, ponieważ w każdej przygodówce jest perspektywa „trzeciej osoby". Od strony formalnej wszystko się zgadza - nie da się ukryć. Ale skrót nie został wymyślony przez autorów „Biblii", ani też jakiegoś polskiego recenzenta. Jego pierwowzorem jest skrót FPP. Kiedy pojawiła się TR, która jako jedna z pierwszych łączyła w pełni trójwymiarową grafikę (tworzoną w taki sam sposób jak w FPP) z widokiem zza pleców bohaterki, taki sposób prezentowania świata gry został nazwany TPP. Skrót jest angielski (Third Person Perspective), więc można założyć, że został wymyślony na Zachodzie, może nawet przez samych autorów gry - do Polski zawitał dzięki anglojęzycznym pismom. Dlatego - jeżeli dziesięć największych pism światowych nazywa Tomb Raidera grą TPP, a Grim Fandango - przygodową, ja też będę tak robił - możecie mnie nazwać uległym.

Mój znakomity adwersarz słusznie zauważył, że obecnie w grach łączą się gatunki i czasem trudno jednoznacznie określić, czy dana gra jest FPP, czy TPP. Jako przykład dał DN3D. Zawsze wydawało mi się, że Duke jest klasycznym FPP (a dokładnie FPS - First Person Shooter), a znacznie lepszym przykładem - Jedi Knight. Jak dotąd jest to jedyna gra, w której udało się połączyć tryby FPP i TPP - mieczem walczyło się najlepiej właśnie przy użyciu zewnętrznej kamery. W Tomb Raiderze również można by się pokusić o zastosowanie widoku „oczami bohatera", ale nie byłaby to już ta sama gra, nie sądzicie? Dlatego gry powinno się dzielić nie tylko ze względu na elementy, jakie w nich występują. Inaczej każdy symulator trzeba nazwać FPP, a Abe's Odysee platformówką, a nie grą logiczną.

Na tym kończę zmagania z Banzaiem i dodam tylko - Need For Speed to nie strzelanina, ale symulator lotu. Są tam bardzo długie skoki w powietrzu.

„Biblia" zabiła mi ćwieka - z jednej strony napisali ją moi koledzy, więc nie powinienem zabierać głosu, jako że nie jestem osobą postronną, ale skoro czepiał się już Banzai i red. nacz. pewnego znanego pisma... Nie da się ukryć, że dobór najlepszych gier bywa czasem bardzo dyskusyjny, podobnie określanie zasad danego gatunku. Jednak nie da się też ukryć, że ze względu na dane historyczne książka jest bezcenna. Po prostu niedługo nikt już nie będzie pamiętał tych gier, zawalony mnóstwem nowych tytułów przychodzących każdego miesiąca, a nie każdy ma wszystkie stare wydania Top Secretu. Istnieje pokolenie graczy, dla których określenie „komputer 8-bitowy" albo nic nie znaczy, albo jest BARDZO odległym wspomnieniem z wczesnego dzieciństwa. Poza tym autorzy zastrzegli, że ocena jest subiektywna i tak musi być. Gdyby każdy z Was chciał napisać o najbardziej przełomowych grach, okazałoby się, że (pomijając kilka rzeczywiście PRZEŁOMOWYCH) Wasze typy bardzo się różnią.

Z pozycji wielbiciela gier FPP muszę przyznać, że rozdział poświęcony temu gatunkowi wypada dosyć słabo na tle innych. Jest tam sporo poważnych błędów merytorycznych, świadczących o tym, że autorzy akurat ten gatunek znali najsłabiej. Bo jak można napisać, że Jedi Knight wykorzystuje engine Quake'a, w którym to Quake'u głównym przeciwnikiem jest potężny Quake. W przypadku Descenta nie wspomniano słowem, że była to pierwsza gra FPP, w której posłużono się systemem klient-serwer. System Shock wymieniony jest tylko raz i to w dziale poświęconym RPG, a była to pierwsza gra FPP, która wprowadzała wielopoziomowość. Przykłady można jeszcze mnożyć. Jednak nie da się ukryć, że „Biblia" to dobra rzecz (jak to powiedział BeR).

Moim zdaniem (bardzo subiektywnym) najbardziej przełomowe FPP w historii (pomijając wczesnych przodków) to, po kolei: **Wolfenstein 3D**, **Doom**, **System Shock**, **Descent**, **Dark Forces**, **Terminator: Future Shock** (a nie Duke, który ukazał się później), **Quake** i **Unreal**. Dlaczego zabrakło tu DN? Otóż pojawił się już po T:FS, który wprowadzał prawdziwą wielopoziomowość i trójwymiarowych przeciwników. O przełomie dokonanym przez W3D i Dooma chyba nie muszę pisać, ale o innych tytułach warto wspomnieć.

System Shock, pomijając doskonały jak na tamte czasy engine (można było spoglądać w dowolną stronę, a nie tylko w lewo i prawo), wprowadził obiekty 3D (słynne krzesła, stoły, komputery) i był pierwszą grą tego typu, która stawiała GŁÓWNIE na fabułę. Gra niezwykle skomplikowana, miała w sobie sporo z przygodówki. W Descencie jako pierwszym skutecznie zastosowano system klient-server i wprowadzono „pokoje nad pokojami" oraz przeciwników 3D. Dlaczego więc wspominam o tym przy okazji Future Shocka? Ponieważ w Descencie zrezygnowano z grawitacji, a to bardzo ułatwiało obliczenia. Zauważcie, że choć gra miała o wiele bardziej złożone mapy niż np. Doom, chodziła płynnie nawet na stosunkowo słabych komputerach.

Unreal był pierwszą grą FPP, z której starano się zrobić coś w rodzaju filmu interaktywnego. Naszpikowano ją predefiniowanymi sekwencjami (które tak bardzo zaskoczyły wszystkich recenzentów piszących o Half-Life), dzięki czemu gracz czuł się bardziej związany z jej światem. Gdy pierwszy raz usłyszałem strzały i wrzaski, dobiegające spoza nie domkniętych drzwi, autentycznie się bałem. Przeciwnicy zaczęli naprawdę WYKAZYWAĆ inteligencję. Potrafili wycofać się z walki, gdy wiedzieli, że przegrywają, i schować się za rogiem. W Half-Life SI poświęcono bardzo wiele uwagi. Oddziały Specjalne potrafią autentycznie zaszczuć gracza, ale nie jest to coś nowego. Nie zaskoczyło mnie tak jak w Unrealu.

Poza tym grafika Unreala jest nieprawdopodobnie bogata. To jedna z najpiękniejszych gier, jakie kiedykolwiek powstały. Z tych powodów nie robią na mnie wrażenia entuzjastyczne recenzje Half-Life, z którego robi się zabójcę wszystkich innych FPP. Oczywiście nie zmienia to faktu, że gra jest doskonała, może wciągnąć i dostarczyć mnóstwo przyjemności.

Ciach

Za miesiąc postaram się opowiedzieć, dlaczego jestem niepoczytalny i co z tym wspólnego ma Lara.

ZooltaR

GILDIA RPG

Sporo się dzieje w rolplejowym światku, a na łamach komputerowych pism oraz w Internecie coraz częściej pojawiają się zapowiedzi kolejnych nowych programów. W tym numerze macie okazję przeczytać aż trzy recenzje gier role-playing (Baldur's Gate - str. 24, Return to Krondor - str. 39, Ikarus - str. 38), triumfy święci Fallout 2, a ciągle czekamy na wiele innych tytułów.

Oto co ciekawego zobaczymy, według zapowiedzi dystrybutorów, jeszcze w tym roku: Might & Magic VII (3DO), Legend of the Five Rings: Ronin (Activision), Vampire: The Masquarade (Activision), Diablo II (Blizzard), Elysium (Cavedog), Good & Evil (Cavedog), Revenant (Eidos), Ultima Ascension (Origin), Wheel of Time (GT Interactive), Anachronox (Ion Storm), Planescape (Interplay), Stonekeep 2 (Interplay), Legend of Blade Master (Ripcord Games), Majesty: Empires of the Darklands (Ripcord Games), Middle Earth (Sierra; tylko wersja sieciowa), Everquest (Sony; tylko wersja sieciowa), Nox (Virgin), Wizardry 8 (TopWare), Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness (Virgin), Lands of Lore 3 (Westwood).

Oczywiście, tylko niektóre z tych programów zapowiadane są jako „czyste" RPG. Większość to będą mieszanki, czyli połączenie role-playing ze strategią, przygodówką lub grą akcji. Ale i tak widać, że na rynku coś się ruszyło, choć ze względu na zawirowania dotyczące firm-wydawców trudno przewidzieć, co stanie się z takimi tytułami, jak Wizardry 8, Nox czy Swords & Sorcery (zwróćcie uwagę, jak pięknego podtytułu dorobiła się już S&S).

Baldur's Gate

Bardzo interesująco zapowiada się premiera Baldur's Gate (być może, gdy czytacie te słowa, już się odbyła), ponieważ będzie to gra całkowicie spolszczona. A materiał był nielichy, trzeba było przetłumaczyć około 1500 stron maszynopisu! To mniej więcej objętość 3 dość grubych powieści. Do gry dołączona jest też książka wydawnictwa ISA, które opublikowało już kilkanaście powieści i zbiorów opowiadań ze świata Forgotten Realms, w którym toczy się akcja Baldur's Gate.

Brałem udział w tłumaczeniu Baldur's Gate i, niestety, znam już wszystkie możliwe zakończenia gry, co zapewne odbierze mi trochę przyjemności z samego grania. Poznałem też program „od podszewki", czytając listy dialogowe. Baldur's Gate jest bardzo nietypowa pod jednym względem. Otóż mamy do czynienia chyba z pierwszym RPG, w którym trzeba zwracać baczną uwagę na to, co się mówi. Akcja może potoczyć się zupełnie inaczej w zależności od tego, jak przeprowadzimy rozmowy z NPC-ami. Jeżeli dialog skierujemy w złą stronę, nigdy nie uzyskamy pewnych informacji, nie zostaniemy poproszeni o wykonanie pewnych zadań lub nie zyskamy cennych sprzymierzeńców. NPC-e, niezadowoleni z tego, co mówimy, mogą spokojnie odejść albo nawet zaatakować. I zamiast zwerbować nowego członka drużyny, grupa ściągnie sobie na głowę kolejnego wroga.

Spotkałem na przykład postać, która wydawała się idealnym obiektem do ubicia. Po pierwsze - facet atakował swoich rozmówców, po drugie - zabicie go nie niszczyło reputacji, na dodatek (to po trzecie) przynosiło sporo punktów doświadczenia. Tymczasem, kiedy czytałem ścieżki dialogowe okazało się, że postać ta może jeszcze zaistnieć (i to w pozytywny sposób) w całej historii. Podobnie było z pewnym bezczelnym osiłkiem w knajpie. Umiejętnie przeprowadzona rozmowa dawała dodatkowe punkty doświadczenia - była to nagroda dla cierpliwych, którzy nie chwytają zbyt prędko za miecz. Tak więc pewien jestem, że o grze będzie się sporo pisać i dostaniemy wiele listów z propozycjami, jak rozmawiać z NPC-ami, jak skompletować najlepszą drużynę itp.

Jeśli chcecie poznać ocenę gry, odsyłam Was do recenzji na str. 24. [Na CD-a w katalogu \ROZNOSCI\ znajdziecie też pliki MP3 z przykładowymi kwestiami po polsku - Zgr.]. Niestety, mam podobne odczucia, jak jej autor - zawiodłem się na grze, spodziewałem się czegoś innego po tak głośno reklamowanej produkcji, bijącej w dodatku rekord rozmiarów wśród komputerowych RPG (5 kompaktów, tego jeszcze nie było!).

Might & Magic VI

Nie do końca zgadzam się z oceną Jacka Piekary dotyczącą M&M VI. Moim zdaniem, jest za wysoka. Oczywiście rozumiem, że autor stęsknił się za jakimkolwiek dobrym RPG, ale 95% oznacza, że gra jest więcej niż genialna i tylko 5% (czyli niewiele) brakuje jej do noty: „TAKIEJ OCENY NIGDY JUŻ NIE PRZYZNAMY"! Tymczasem, co zabawne, autor tej oceny rozprawił się z samym sobą w nr. 11/98, poddając swe zachwyty miażdżącej krytyce. W tej dyskusji zdecydowanie bardziej przemawiały do mnie argumenty Sceptyka niż Entuzjasty.

Ostatnio jeszcze jedna wiadomość zniechęciła mnie nie tyle może do samej gry, ile do jej twórców. Otóż przeczytałem, że nie będzie patcha umożliwiającego korzystanie z akceleratorów. Przedtem firma zapowiadała, że taki patch na pewno się ukaże.

Sławomir Stankiewicz

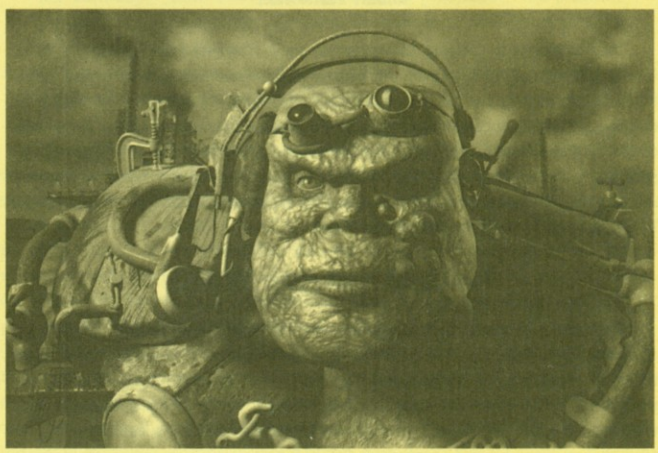
M&M VI dostarczyła mi wielu dziesiątek godzin znakomitej rozrywki i jestem pewien, że - chociaż ją skończyłem - jeszcze do niej wrócę, gdy tylko czas pozwoli. Oczywiście, błędy istnieją, tym bardziej więc fakt, że M&M VI daje tyle dobrej zabawy, jest prawdziwym ewenementem. Natomiast sprawa patcha to rzeczywiście rozczarowanie. Sam czekałem z zaciekawieniem na dostosowanie M&M VI do nowoczesnych standardów graficznych, a tu... kicha. Na szczęście Might & Magic VII, nad którą obecnie pracuje New World Computing, będzie obsługiwać akceleratory 3D. Kiedy program się ukaże, nie wiadomo. Mówiło się o wiośnie, potem o lecie tego roku, ale za najbardziej realny termin uważam Gwiazdkę. Czyli jeszcze prawie rok. Chlip, chlip.

Fallout 2

Fallout 2 nie miał już dla mnie uroku części pierwszej. Program bardzo rozbudowano, ale, czy ja wiem... Jakoś ani intryga, ani bohaterowie nie wciągnęli mnie na dobre. Grałem, skończyłem, wykonałem mnóstwo questów (nie wszystkie, ale prawie wszystkie), ale nie przychodziłem do domu opanowany tylko jedną myślą: grać, grać, grać (właściwie to trzy myśli). A tak właśnie było w przypadku części pierwszej. Może Fallout był po prostu bardziej zwarty, a przez to stwarzał atmosferę, której, moim zdaniem, zabrakło w kontynuacji? W pierwszej części wszystkie miasta, osady i ważniejsze postacie znałem jak własnych pięć palców, w części drugiej nie było już takiej, hm, intymnej atmosfery. Wielki świat, wiele podróży i nawet interesujących misji, ale akcja nie wciągnęła mnie aż tak. A może (tfu, tfu!) to ja się zestarzałem?

SkiBob

Pytanie, które zadajesz na końcu, jest dość charakterystyczne. Myślę jednak, że Twoje rozczarowanie wynika z faktu, że tak polubiłeś pierwszą część, iż po drugiej spodziewałeś się jakiegoś totalnego odlotu. Tymczasem okazało się, że mamy do czynienia z bardzo przyzwoitym i niezbyt już oryginalnym programem, w dodatku obciążonym wieloma błędami. Gra jest nadal ciekawa, wciągająca, intrygująca, z rozbudowanym scenariuszem, ale straciła już urok nowości. Fallout był odkrywaniem nowego świata, Fallout 2 - tylko przypomnieniem.



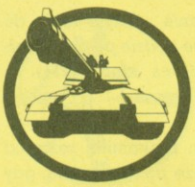
Konkurs - rozwiązanie

Czas ogłosić wyniki i zwycięzcę naszego małego konkursu z nr. 11/98. Oto odpowiedzi na pytania:

1. Luther jest synem wiedźmy Scotii.
2. Akcja Eye of the Beholder rozpoczyna się w mieście Waterdeep.
3. Na terenach Dragonsand wznosi się Tomb of Varn, czyli piramida.

W losowaniu wzięły udział kartki z prawidłowymi odpowiedziami i okazało się, że nagrody otrzyma **Przemek Furgacz** z Bytomia. Przypominam, że nagrodami są gry: **cykl Ishar** (części od 1 do 3), **Shadowcaster** oraz **Blade of Destiny**. Mam nadzieję, że już niedługo zaczniemy urządzać w Gildii konkursy co miesiąc, a nagrodami będą nowsze programy. Cóż, trzeba się modlić do Lathandera.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
W młodym wojowniku zabitym przez wroga, rozszarpanym przez ostry brąz, wszystko jest odpowiednie, wszystko jest piękne.
Homer

Witam Was w trzecim tegorocznym wydaniu EKG. Na początek przyjmijcie (wszyscy, których to dotyczy) przeprosiny za opóźnienia w wysyłaniu nagród. W tej chwili wszystkie nagrody dotarły już do adresatów, więc mam nadzieję, że wybaczą to przedłużone oczekiwanie. Winni karygodnych zaniedbań oraz malwersacji (dwóch szeregowców, kapral oraz sierżant) zostali zdegradowani, sprawiedliwie osądzeni i zakopani we wspólnym grobie. Natomiast generalissimus Bócevau otrzymał nagrodę za wykrycie spisku.

Listy

I. Źle się dzieje w państwie duńskim. To chyba najczarniejszy dzień w moim życiu. Na CD nie ma EKG. Oczywiście winni tego draństwa muszą być rozstrzelani, ciała ich powinny być wystawione na żer ptactwa i zwierzyny, a ich kości bielić się na różnych polach bitew, bo nie sądzę, aby nie było żadnych scenariuszy do zamieszczenia. Mam nadzieję, że taka kara skutecznie zniechęci innych do robienia tego rodzaju bezeceństw. Znowu EKG musi cierpieć za innych. Całe szczęście, że klub został na żółtych kartkach, bo to już byłby koniec.
Adam Owsiejczuk

Punkt pierwszy regulaminu EKG CD mówi: wszystkie nieszczęścia są winą naszego CD-ROM Managera. Punkt drugi mówi: jeśli jakimś cudem jakieś nieszczęścia nie są winą Managera, to oznacza, że są sukcesami. [W tym wypadku sukces polega na tym, że gen. B. kącika nie przygotował w terminie, dzięki czemu miał czas potarzać się w wyrazach uznania i pogrzać w blasku glorii. Natychmiast skoczyło mu morale - Zgredaktor.]

II. Myślę, że 2 kolumny to dla EKG o wiele za mało. Tyle samo ma Klub Sportowy, a ile piłek kopanych czy rzucanych pojawia się co miesiąc? Jak ze trzy, cztery w ciągu roku, to już jest dobrze. Tyle strategii ukazuje się w ciągu tygodnia! Sądzę, że niektóre osoby do napisania do EKG może zniechęcać fakt, że ich materiały i tak nie zostaną zamieszczone z braku miejsca. Sam miałem ochotę kilka razy skrobnąć parę porad, ale bałem się, że tekst wyląduje w koszu.
Robert Tarnowski

Dwie kolumny to nie jest znowu aż tak mało (przy tej czcionce to ok. 20 kB tekstu w formacie ASCII). Poza tym prawie zawsze możemy dostać jedną dodatkową kolumnę, jeśli będzie dużo dobrych materiałów - a z tym jest już różnie. Są miesiące tłuste, gdy przychodzi sporo treściwych listów, są i chude - listów tyle, co kot napłakał. Sądzę, że nigdy jeszcze się nie zdarzyło, by fachowe porady do jakiejś gry nie znalazły się w EKG (chyba że pisaliśmy na ten temat wcześniej). A kiedy gra jest nowa, to szanse na ukazanie się tekstu rosną. [Jak widać z treści EKG, nie jest to warunek konieczny - Zgr.]

StarCraft - obrona Terran

Terranie, z którymi miał okazję walczyć H.W. Akeley, nie byli chyba zbyt dobrymi przeciwnikami. Skoro mieli dwa budynki Koszar i tylko 2 Marines [kiedy wróg atakował ich 12 Zerglingami - gen. B.] - to znaczy, że ich Koszary nie pracowały przez większość czasu. W trakcie budowania drugich Koszar można wytrenować trzech Marines. Terranie mogą mieć Koszary najwcześniej w 2 minucie gry. Ten czas obejmuje produkcję 3 SCV (zaczyna się z czterema, ale dopiero siódmy zaczyna budować) i od tego momentu Terranie mogą produkować Marines non stop i tej czynności powinni się podporządkować. W drugiej kolejności należy robić nowe SCV, które muszą wziąć się za budowę Supply Depot.

Moim zdaniem drugie Koszary nie są przydatne. Biorąc pod uwagę konieczność postawienia Bunkrów, Akademii, Rafinerii i innych budowli (oraz dokonania ulepszeń), Terranie nigdy nie są w stanie wykorzystać w 100% podwójnych Koszar. W dalszej fazie bardziej opłaca się zbudować Fabrykę i możliwie najszybciej zacząć produkcję Siege Tanków. Nawet z pojedynczymi Koszarami można mieć szybko HORDY Marines. W 5 minucie moją bazę chronią 2 Bunkry, które 12 Zerglingów zjadają na śniadanie. A dwa Bunkry z ulepszeniem zasięgu Marines i wsparciem Siege Tank są w stanie przerobić na psią karmę każdą liczbę Zerglingów.

W przypadku obrony Terran ogromne znaczenie ma rozkład budynków. Stawianie Bunkra blisko Koszar i złóż to podstawa. Pamiętajmy, że kiedy jakaś budowla znajdzie się poza ochronnym parasolem Bunkrów, w ostateczności można ją po prostu podnieść. Nie powinno się równomiernie rozmieszczać Bunkrów wokół bazy. Przeciwnie, należy „ogniska oporu" tworzyć w kluczowych punktach, a także dysponować grupą szybkiego reagowania, w każdej chwili gotową do udzielenia wsparcia w dowolnym miejscu. Celem ataków wroga będą nasze SCV, Koszary, Fabryki i HQ. Dlatego na obrzeżach najlepiej mieć Depoty, stawiane obok siebie w postaci „litych murów". Wszystkie przejścia prowadzące do wnętrza bazy powinny prowadzić obok naszych Bunkrów. Choć generalnie pola ognia naszych „ognisk oporu" powinny się stykać, często warto zwiększyć odległość między nimi, a w środku wstawić pojedynczy Bunkier. Dużo zależy od konkretnej sytuacji.

Ani Zerglingi, ani Hydraliski nie stanowią dla Terran realnego zagrożenia. Do przeprowadzenia skutecznego ataku trzeba ogromnej ich liczby, a to przecież niemało kosztuje. Na Mutaliski i Guardiany ludzie mają doskonałą odpowiedź w postaci niewidzialnych Wraithów oraz Science Vesseli ze zdolnością Irridiate, doskonałą przeciw zwartym ugrupowaniom. Rush Ultralisków jest już dla terrańskiej obrony prawdziwym wyzwaniem, ale po pierwsze - Ultralisk jest kosztowny, a trzeba ich wiele, aby atak się powiódł, po drugie - Ultraliski można łatwo „rozkawałkować" z powietrza i po trzecie - porządny Terranin zawsze ma pod ręką kilka SCV, które na bieżąco naprawiają uszkodzenia. Najbardziej kłopotliwymi Zergami są chyba Królowe i Defilery. Trzeba się wykazać refleksem i dobrym rozpoznaniem.

Podstawowy problem Zergów: w przeciwieństwie do Terran nie mogą jednocześnie budować armii i fortyfikować się. Chcąc szybko wystawić dużą liczbę Zerglingów czy Mutalisków, Mózgowiec musi chwilowo zrezygnować z budowy nowej kolonii. Jeżeli jego rush się nie uda, musi się liczyć z terrańskim kontratakiem, którego przy braku instalacji obronnych nie będzie w stanie powstrzymać. Jeśli natomiast zadba o rozbudowę linii obronnej, da Terranom oddech, którego tak bardzo potrzebują.

Jacek Wesołowski, 3 bateria oblężnicza Straży Obywatelskiej Mar Sara

PS Zawsze gram Terranami! Terran rządzi, Terran radzi, Terran nigdy Was nie zdradzi!

Obrony Terran ciąg dalszy

Cóż, nie potrafię zachować spokoju ducha (ostatnio i tak mi go brakowało po niektórych listach na temat StarCrafta), gdy czytam ewidentne oszczerstwa na temat mojej ulubionej rasy. List H.W. Akeleya to doskonały przykład „StarRasizmu". Zaczynamy więc Obronę (wszak do tego Terranie są powołani).

Kiedy dojdzie do mnie 12 Zerglingów przeciwnika, to owszem, mam Bunkier w budowie i dwóch Marines. Prawda. Ale do tego mam jeszcze jeden Bunkier, bynajmniej nie w budowie. I obaj moi żołnierze są już w bunkrze tak usytuowanym, żeby Zerglingi musiały atakować jego albo Command Center (nie mogą atakować SCV). Wystarczy, że bazy są odległe o „trzy ekrany" - to i tak bardzo niewiele. Przykład? Mapa Challenger - całkiem spora odległość, choć raczej mała mapa.

Dalej. „Dopuszczenie Terran do rozbudowania źle świadczy o umiejętnościach gracza". Czy naprawdę jestem tak ograniczony i nie rozumiem? Może po prostu gram ze słabymi graczami? Jeżeli w rozgrywce bierze udział dwóch dobrych graczy, to MUSZĄ się rozbudować: rush to znacznie częściej porażka niż sukces, a wtedy traci się bardzo wiele (niby 100 minerałów to mało, ale jak się ma o 100 za mało na następną Hatchery, to się czeka i czeka). W rozgrywkach na dużych mapach nie ma najmniejszych szans, aby rush zniszczył Terran. I już nie mówię o tym, że „nie ma najlepszej rasy". Powiem inaczej - nie ma najsłabszej.

Jeżeli chodzi o Protossów, to w grze 1/1 nie ma NAJMNIEJSZEGO sensu budowa Marines - może jednego, a potem tylko i wyłącznie Firebaty. A sztuczka z ominięciem Bunkrów też się nie udaje, bo Bunkry stawiam między SCV, koło CC i minerałów. Tak, teraz pewnie ktoś sobie pomyśli: przecież trzeba mieć Akademię. Owszem. Ja rozbudowuję się przeciw Protossom tak: 4 SCV, Academy, Barracks, Rafinery, Bunker, Firebat, Supply Depot. Kiedy mam Bunkier z trzema lub czterema Firebatami, Protossi posiadają nie więcej niż trzech Zealotów. Kiedy wpada do mnie „10 Zealotów", mam już dwa Bunkry po czterech Firebatów - Zealoci nie mają szans. Owszem, rozwalają mi budynki. Tutaj wiele zależy od układu budowli, ale można się obronić przed Zergami i Protossami - a nawet WYGRAĆ (niesamowite, prawda?).

Jeśli ktoś chciałby dalej rozsiewać fałszywe plotki na temat Terran, zapraszam go na spotkanie w sektorze New Gettysburg - można stworzyć armię za 10 000 minerałów i 6000 gazu. Zobaczymy, kto wygra. Podobno nic nie powstrzyma Guardianów i Mutalisków. Założymy się? Zauważyłem, że niektóre opinie na temat rozgrywki multiplayer dotyczą szybkości normal, a „nawet" fast. Proszę mnie nie rozśmieszać - na batku grałem tylko na fastest, a po IPX-ie najwolniej na faster. A i tak jakimś cudem udawało mi się „rzucać czary" - to określenie nie pasuje mi i wolę sformułowanie „specjalne zdolności". A właśnie zdolności są siłą Terran.

Allatar Ailaos, Commander of DarkBlade Battlecruiser

W przyszłym miesiącu zaczniemy nowy konkurs, więc szykujcie broń!
generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów



Witam po raz kolejny w naszym Aeroklubie. Stało się tradycją, że wszelkie periodyki zamieszczają podsumowanie minionego roku. AG jest periodykiem nie gorszym niż inne, więc zaraz tradycji stanie się zadość. Tytuł wyda się Wam pewnie znany, podobieństwo jest jak najbardziej zamierzone. „Raporty z oblężonego miasta" były publikowane w Top Secret w czasach pionierskich dla rynku gier w Polsce. Rok 1998 był jednocześnie pionierski i przełomowy dla środowiska symulotników. Ale przejdźmy do rzeczy.

Raport z oblężonego lotniska

Dlaczego właściwie poprzedni rok był pionierski? No cóż, 365 dni temu nie było tak naprawdę kontaktu między miłośnikami symulatorów w Polsce. Co prawda istniał Club Simulator na łamach Gamblera, ale prowadził ograniczoną działalność. Tak samo było w sieci. Teraz trudno w to uwierzyć, ale rok temu znalezienie partnera do gry wymagało przyuczenia kolegi ze szkolnej ławy do obsługi joya.

Pierwszą oznaką, że idzie nowe, była strona „Wirtualne Skrzydła", prowadzona przez Pawła „Rokiego" Rokoszaka. Zaczynał od zera, ale dzięki dużemu nakładowi pracy oraz zapałowi zgromadził grupkę symulotników, która aktywnie włączyła się w prowadzenie strony oraz życie naszej społeczności. Roki jest również założycielem jedynego aktywnego dywizjonu internetowego. Latają na F-22 ADF z DID, podejmowali nawet próby walki z zagranicznym dywizjonem. W nowy rok Wirtualne Skrzydła wchodzą z nowym adresem: **www.skrzydla.com**. Życzę Rokiemu dużo szczęścia, tyle samo lądowań co startów oraz wielu zestrzeleń. Dzięki za kawał dobrej roboty.

Nie od rzeczy będzie wspomnieć o „Bimberze", organizatorze pierwszego ogólnopolskiego turnieju symulotniczego w sieci, oraz o „AirWolfie", autorze wielu doskonałych stron internetowych. Na to, co dzieje się w naszym światku, znaczący wpływ mają też Darek „PikAce" Tymiński oraz Robert „Kosa" Postowicz. Zainicjowali Polski Turniej WarBirds, którego efekty przeszły chyba ich najśmielsze oczekiwania (moje też). Wokół turnieju oraz jego stron skonsolidowała się bardzo aktywna grupa fanatyków lotnictwa okresu II wojny światowej. Co najmilsze, większość z nich to ludzie, o których przedtem nie było nic słychać. Po zakończeniu turnieju zamierzają stworzyć serwer poświęcony grom z okresu WWII. Im wszystkim, a zwłaszcza organizatorom, chciałbym podziękować oraz złożyć najlepsze życzenia na nowy rok. No i na koniec - pewną rolę w naszym światku odegrała „Danger Zone" niżej podpisanego. Najważniejszą częścią tej strony była chyba lista pilotów, którą można teraz znaleźć na stronie AG.

We wrześniu, dzięki namowom Yennefera oraz przychylności Alexa, nasza trójka (Gunman, Yen i ja) podjęła się pisania o symulatorach dla Gamblera. Tak oto powstał Aeroklub Gamblera. W okresie wakacyjnym przełomem była demonstracja engine'u graficznego stworzonego przez Roberta „Kosę" Postowicza na potrzeby pierwszego polskiego symulatora. O epokowości tego zdarzenia chyba nie muszę nikogo przekonywać. Oprócz tego miało miejsce jeszcze wiele mniejszych lub większych inicjatyw i zdarzeń. Jeśli kogoś pominąłem, bardzo przepraszam, to z powodu mojej niewiedzy lub zapominalstwa, a nie z braku dobrych chęci.

W ciągu tego roku przeszliśmy długą drogę, a wszystkie znaki na ziemi i niebie wskazują, że następny rok będzie jeszcze lepszy. Czego sobie i Wam życzę.

Smutne fakty dotyczące **Pierwszego Turnieju WarBirds** - a raczej jego uczestników.

Walka turniejowa była moją czwartą potyczką online, więc nie wyszła mi dobrze. W treningach nie mogłem brać udziału ze względu na problemy z kompem. Teraz jednak to nadrabiam - podobno bardzo szybko ;). Ale dlaczego tak wielu pilotów zgłosiło się do turnieju, a nie stoczyło nawet pojedynków ćwiczebnych? Stracili zapał, gdy pierwszy raz dostali w tyłek? Tak jest zawsze - łyżwy, rower, WarBirds ;). Ja pierwszą walkę stoczyłem z Dezerterem i przegrałem coś koło 10:1 (raz fuksem wygrałem w pojedynku czołowym). Teraz czasami pokonuję Lugera, Frodo, Barta i Deza, choć oni też dają mi w kość; chciałbym stoczyć pojedynki rownież z innymi. Mam nadzieję, że ci, którzy mieli brać udział w turnieju, a nie rozegrali żadnego pojedynku, czują choć trochę żalu i wstydu - wszyscy uczestnicy cieszyli się z możliwości dużej zabawy, a oni tak ich rozczarowali. Miejmy nadzieję, że to się zmieni.

Antek „Goryl" Gostyński UIN 307 20 61

Przedstawiony problem dotyczy, niestety, większości imprez, nie tylko internetowych. Na początek chciałbym zauważyć, że wielu doskonałych pilotów toczy swe walki zarówno turniejowe, jak i treningowe, czego wyrazem jest duża liczba pojawiających się na turniejowej liście dyskusyjnej postów z relacjami z walk albo „pogróżkami" i zapewnieniami o szybkim rewanżu.

W naszym wspaniałym kraju, gdy ktoś rzuci ideę, to natychmiast znajdzie się grupa zapaleńców, jej propagatorów. Niestety, gdy przechodzi do konkretów (w tym wypadku do walk turniejowych) - entuzjaści znikają w tajemniczy sposób i milkną. Od ludzi myślących wymaga się minimum odpowiedzialności. Zapisanie się do turnieju to deklaracja udziału, rozgrywania walk w przepisowym terminie itd. Jeśli ktoś wie, że nie da rady - niech się po prostu nie zapisuje.

Gorylowi życzę wielu wspaniałych walk i gratuluję właściwej postawy moralnej. Powodzenia.

Przejdźmy do milszych tematów. Tow. Luto ma głos.

Witam Szanownych Towarzyszy w Boju

Jestem pod ogromnym (no, dużym) wrażeniem „Nieba dla każdego - cz. 2". Podejrzewam, że dzięki baryłce, dzwonowi czy też agrafce mój Szanowny Kolega w Boju IceMan nie będzie już tak dominował w naszych potyczkach. Latamy często we trzech: IceMan, Moonwolf i ja po IPX (u Moonwolfa w pracy), dodatkowo każdy z nas ćwiczy indywidualnie w domu. Jednakże wspominany przez Szanownych Towarzyszy Suchoj jest chyba jeszcze poza naszym zasięgiem. Na razie zadowalamy się USNF '97 lub Fighters Antology. Mam do Was kilka pytań:

1. *Czy jest możliwość latania w USNF w Sieci na polskich serwerach?*
2. *Gdzie znajduje się Granet i jakie zasady tam obowiązują?*
3. *Czy znacie ciekawe strony dotyczące lotnictwa wojskowego?*

Luto

Dziękujemy za pochwały. Motywują nas do dalszej wytężonej pracy. Teraz odpowiedzi na pytania.

Ad 1. Gra USNF nie ma dedykowanych serwerów ani w Polsce, ani nigdzie na świecie. Za to Fighters Antology jest obsługiwana przez kilka serwisów internetowych. Najważniejszy z nich to firmowy serwer EA i Janes. Szukać go należy pod adresem www.janes.ea.com. Tam też można pograć w inne produkty tej firmy, np. IAF, F-15 lub WWII Fighters. Oprócz tego rozgrywki w FA obsługuje bodajże MPlayer (www.mplayer.com).

Ad 2. Granet znajduje się przy ul. Pereca 2 w Warszawie. Najprościej trafić tam od ronda ONZ, idąc w kierunku giełdy przy ulicy Grzybowskiej. Szyldu z napisem „Granet" nad wejściem nie sposób nie zauważyć. Jakie obowiązują zasady? Po pierwsze - nie klniemy, po drugie - nie kasujemy Quake'a. Po trzecie - możemy przynosić własne joysticki oraz gry.

Ad 3. Proponuję zajrzeć na stronę AG online (ag.gambler.com.pl). To dobre miejsce do rozpoczęcia wędrówki.

Tyle listów na dzisiaj. Pod patronatem AG ruszyła lista dyskusyjna poświęcona symulatorom. Zachęcam posiadaczy modemów, aby zajrzeli na stronę Aeroklubu (ag.gambler.com.pl) oraz zapisali się na naszą listę.

Aby to zrobić, należy pod adresem **majordomo@uucp.polbox.pl** wysłać list zawierający słowa **subscribe hangar-gambler**, a następnie poczekać, aż serwer przyśle linijkę kodu, którą trzeba mu odesłać. Od tej pory będą do Was przychodzić listy uczestników. Głos można zabrać, wysyłając list pod adresem **hangar-gambler@uucp.polbox.pl**

Na koniec mała ciekawostka. Panuje przekonanie, że AIM-120 i Phoenix to rakiety, które odpala się w kierunku namierzonego celu. Potem wyłącza się radar, szybko zawraca i jeszcze szybciej leci na lotnisko. Otóż jest to tylko pół prawdy. Rzeczywiście, pociski można odpalić w ten sposób. Będą leciały w kierunku domniemanej pozycji celu, kierując się bezwładnościowym systemem nawigacyjnym, a po dotarciu w wyznaczone miejsce uruchomią radar i zaczną szukać celu. Problem w tym, że zanim pocisk doleci w zaprogramowany punkt przestrzeni, wróg może zmienić kurs i znaleźć się zupełnie gdzie indziej. Otóż aby zwiększyć celność, należy cały czas trzymać cel w wiązce radaru. Dzięki temu pocisk w połowie drogi otrzyma zaktualizowane dane o położeniu celu. Właściwie żaden symulator nie przewidywał takiej opcji. Jak twierdzi Yennefer, Falcon 4.0 już to symuluje.

Gen.TopGun (topgun@gambler.com.pl)

PS W nr. 1/99 zostało błędnie wydrukowane nazwisko Roberta „Kosy" Postowicza. Wszystkich Czytelników i samego Roberta serdecznie przepraszam.



KLUB SPORTOWY GAMBLER

Klub Sportowy Gambler powoli staje się monotematyczny. Coraz więcej miejsca zajmują managery i tylko managery. Wprawdzie zwolennicy zręcznościowej piłki nożnej, koszykówki i hokeja manifestują swoje zainteresowanie grami sportowymi, ale robią to niezbyt skutecznie. Przysyłanie zapisu bramek i koszy jest oczywiście pożądane (patrz kolekcja na naszym CD), ale oczekuję również bardziej literackiego podejścia do tematu.

Do klawiatur, Panie i Panowie!

Sekcja wyścigów samochodowych

Wyścigi samochodowe po długiej nieobecności wracają na łamy KSG. (Mam nadzieję, że pamiętacie jeszcze konkurs „Screamer 2".) Wracają, ponieważ nie mogłem przejść obojętnie obok tak wspaniałej gry, jak Colin McRae Rally. Wy zapewne również, więc zapraszam do korespondencyjnej rywalizacji.

W ramach doskonalenia jazdy, dużo czasu spędzam ostatnio na pierwszym etapie rajdu Nowej Zelandii o nazwie Wellsford. Przedstawiam nasze czasy (moje i Kaczego), uzyskane na poszczególnych odcinkach specjalnych oraz najlepszy przejazd całego etapu. Uzyskaliśmy je, jeżdżąc w następującej konfiguracji:

Samochód	Subaru Impreza WRC
Poziom trudności	Intermediate
Tryb gry	Time-Trial
Sposób sterowania	Klawiatura
Skrzynia biegów	Automatyczna
Tyres	Dry Grooves
Suspension	Medium Suspension
Brakes	Even Brakes
Steering	Medium Sensitivity
Gear Ratio	Max Speed

	Rekordowy przejazd	Najlepszy czas na OS
OS 1	0:19,71 min	0:17,99 min
OS 2	0:18,20 min	0:17,12 min
OS 3	0:20,20 min	0:19,88 min
OS 4	0:15,59 min	0:13,83 min
OS 5	0:13,68 min	0:13,36 min
OS 6	0:19,76 min	0:17,72 min
OS 7	0:17,43 min	0:17,43 min
OS 8	0:14,12 min	0:13,52 min
Razem:	**2:18,73 min**	

Jeżeli udało Wam się osiągnąć równie dobre rezultaty na etapie Wellsford, napiszcie do KSG i jako dowód dołączcie do listu plik cmrally.cfg (katalog..\SAVE\) oraz screen z Waszymi czasami. Do ściągania screenów polecam program HyperSnap-DX.

Podajcie również swoje ustawienia samochodu i dane personalne (imię, nazwisko, dokładny adres pocztowy, e-mail, wiek). Najlepsi otrzymają roczne prenumeraty Gamblera 2×CD.

Na Wasze listy (zwykłe + dyskietki albo elektroniczne) czekam do 10 marca. Stosowanie środków dopingujących i tajnych kodów niedozwolone!

Uwaga! Przy typowaniu zwycięzców wezmę pod uwagę tylko Wasz rekordowy przejazd, a nie sumę najlepszych czasów uzyskanych na OS. Mimo to nadsyłajcie oba zestawienia.

Liga Managerów

W tym wydaniu Ligi Managerów kilka słów o bramkarzach (szkoda że nie więcej - dostałem tylko 3 listy), bardzo interesujący tekst o ukrytych (i nie tylko) charakterystykach w CM 97/98, rozwiązanie kolejnego konkursowego zadania oraz... pieniądze. Całkiem sporo jak na jeden miesiąc.

O bramkarzach

Dobry bramkarz to 50% wartości zespołu. Tak się składa, że w CM 97/98 dobrych bramkarzy jest bardzo dużo. Staraj się na początku swojej kariery kupić golkipera, który będzie stał w bramce przez kilka sezonów.

Bramkarza cechują 3 współczynniki: Aerial Ability, Positioning, Shot Stopping. Dobrego bramkarza szukaj, stosując takie kryteria:

Aerial ability: powyżej 17
Positioning: powyżej 17
Shot stopping: powyżej 18

Nawet najlepszy golkiper będzie bezużyteczny, jeśli jego forma spadnie poniżej dobrej. Wystawiając takiego „cherlaka", będziesz tracić dużo bramek, a sam bramkarz może nabawić się kontuzji. Jedynym rozwiązaniem jest wpuszczenie zawodnika rezerwowego i czekanie na powrót dobrej formy.

O ile oceny zawodników z pola odzwierciedlają ich umiejętności i skuteczność, to z bramkarzami jest trochę inaczej. Otóż ocena golkipera pokazuje, ile razy skutecznie interweniował. Jeśli dostaje wysokie noty, znaczy to, że Twoja obrona jest nieskuteczna. Jeśli zaś otrzymuje same piątki i szóstki - masz bardzo dobrych obrońców. Warto po zakończeniu meczu rzucić okiem na PLAYER STATS.

Chciałbym przedstawić najlepszych (moim zdaniem) bramkarzy. Dodam, że moim faworytem jest Mikael Landreau i gram w ustawieniu wyjściowym 4-3-3 attacking (styl Passing).

Mikael Landreau	Francja	18 lat	Nantes
Gianluigi Buffon	Włochy	19 lat	AC Parma
Richard Wright	Anglia	19 lat	Ipswich Town
Fabien Barthez	Francja	25 lat	AS Monaco
Vitor Baia	Portugalia	27 lat	FC Barcelona
Angelo Peruzzi	Włochy	27 lat	Juventus Turyn
Edwin van den Sar	Holandia	26 lat	Ajax Amsterdam

Darek Celejewski (darcel@kki.net.pl)

Championship Manager 97/98 - charakterystyki

Ci, którzy uważają, że Championship Manager jest bezkonkurencyjną grą w klasie menedżerów piłkarskich, podkreślają zawsze jej realizm. Wynika to z faktu, że firma Sports Interactive bardzo poważnie potraktowała problem dokładnego odwzorowania piłkarza, zarówno jego umiejętności czysto piłkarskich, jak i cech charakteru oraz jego miejsca w drużynie. Dzięki temu serię CM można nazwać symulatorem futbolu.

Kiedy CM rozwijał się i powstawały nowe wersje, model piłkarza robił się coraz bardziej skomplikowany. Dochodziły nowe współczynniki opisujące jego umiejętności i inne wskaźniki (również ukryte), mające za zadanie ulepszyć grę. Ze screenshotów zapowiadających CM3 widać jasno, że zmiany pójdą dalej w tym kierunku.

Dane charakteryzujące piłkarzy można podzielić na 2 grupy: opisujące umiejętności czysto piłkarskie, takie jak wślizg, szybkość, kreatywność, gra głową itp. oraz definiujące ogólny poziom umiejętności gracza, np. jego potencjał, reputacja. Są to dane ukryte.

Na początek zajmiemy się cechami widocznymi, które pokazywane są po kliknięciu na nazwisku piłkarza. Każda umiejętność oceniana jest w skali od 1 do 20 (im więcej, tym lepiej). Podczas całej kariery umiejętności nie zmieniają się, z wyjątkiem „strength" i „stamina", które u starych piłkarzy maleją. Wydawałoby się to bez sensu, gdyby nie fakt, że zmieniają się ukryte cechy mające ogromny wpływ na grę każdego zawodnika, takie jak:

Big Occasion - opisuje, jak gracz wypada w meczach o wielką stawkę,

Character - ma wpływ na zachowanie zawodnika w trudnych chwilach meczu,

Dirtyness - czystość gry (przy 20 - jedną trzecią sezonu piłkarz spędza na trybunach),

Consistency - bardzo ważna cecha, można ją zdefiniować jako „zdolność do gry na najwyższym poziomie". Co więcej, umiejętność ta z czasem wzrasta (po każdym sezonie - ale może też zmaleć). Tak więc młodzi zawodnicy, często biorący udział w meczu, zaczną grać dobrze szybciej niż tacy, którzy ciągle grzeją ławę.

Każdego piłkarza opisuje jeszcze kilka innych liczb. Część z nich jest znana i można je zmieniać za pomocą edytora dostarczonego z grą. Niektóre nie wiadomo co oznaczają (chociaż zostały odkryte) - autorzy gry nie chcą do końca i ze szczegółami podać dokładnego modelu piłkarza. Najważniejsze z tych cech to:

Ability - ogólny współczynnik charakteryzujący umiejętności gracza (można go traktować jako mnożnik), zmienia się po każdym sezonie, dla poprawnie rozwijającego się piłkarza (tzn. grającego cały sezon i to w odpowiednio silnym klubie) dąży do maksimum wyznaczonego przez Potential, a następnie - z wiekiem - maleje.

Potential - stała definiująca maksymalną wartość Ability, jaką może (ale wcale nie musi) osiągnąć zawodnik.

2 dodatkowe zmienne, które udało się „odkryć" to:

Reputation - od niej zależy cena i wymagania finansowe gracza. Zmienia się z meczu na mecz i w przypadku piłkarza najwyższej klasy może osiągnąć wartość 200.

Talent - nazwa została wymyślona na siłę, bo nie wiadomo, co ta liczba właściwie opisuje. Faktem jest, że wartość Talent zmienia się z meczu na mecz odpowiednio do jakości gry piłkarza.

Wspomniana grupa cech osiąga wartości od 1 do 200. Oprócz nich są jeszcze co najmniej 3 inne zmienne, ale nie udało się dociec, co oznaczają, a autorzy nie są skłonni do pomocy w tej kwestii.

Obok wymienionych umiejętności i współczynników każdy piłkarz ma też zmienne morale i formę (pokazywane razem z umiejętnościami), które

też oddziałują na jego poczynania na boisku. Morale wyraźnie zależy od wyników drużyny i pozycji zawodnika w klubie (tzn. czy gra, czy też nie „łapie się" nawet na ławkę), ale na temat formy i jej zmian nie da się zbyt wiele powiedzieć. W sposób wyraźny wpływa na grę, nie znam jednak recepty na utrzymanie piłkarza przez cały czas w wysokiej formie. Zazwyczaj kiedy forma spada, odsuwam piłkarza od składu, gdy osiągnie dno - sadzam go na ławce i wpuszczam na końcówki, a kiedy podniesie się na poziom Average - włączam z powrotem do składu. Oczywiście dzieje się tak tylko wtedy, gdy zawodnik jest bezkonkurencyjny na swojej pozycji, inaczej na jego miejsce wchodzi dubler i póki gra dobrze, to gra.

W kwestii morale można jeszcze dodać, że gracza dołują słabe wyniki, strata miejsca w składzie i - uwaga - za niska pensja. Jeśli więc podpisaliśmy z dwudziestoletnim „narybkiem" 8-letni kontrakt na 1000 tygodniowo, a po 3 latach zaczyna on grać rewelacyjnie i wart jest kilka milionów, to nie ma co się wygłupiać, trzeba mu zaoferować więcej kasy.

Kiedy już wiemy, jak „funkcjonują" piłkarze, pora pomyśleć, czym się kierować przy zakupie zawodnika. Na pewno nie należy się podniecać na widok gracza z wysokimi umiejętnościami (skills), który jeszcze nie rozegrał żadnego meczu. Nawet jeśli jest dobry, upłynie trochę czasu, zanim się ogra i zaaklimatyzuje w nowym klubie. Każdy nowy nabytek potrzebuje czasu na aklimatyzację (warto sprawdzić Adaptability) i tylko niektórzy już w pierwszym sezonie stają się silnymi punktami zespołu. Przy zakupie gracza należy sprawdzić, jak wypadał w poprzednich sezonach w swoim klubie (na jego osiągnięcia trzeba patrzeć przez pryzmat ligi, w której występował; w słabej lidze dostaje się stosunkowo wysokie oceny, łatwiej też strzelać gole).

Nawet stuprocentowy pewniak może nas zawieść. Sam kupiłem kiedyś do Werderu Brema Olivera Bierhoffa. Wydałem na niego 2/3 pieniędzy klubowych (7,5 mln). Wierzyłem, że w swoim kraju będzie regularnym królem strzelców przez kilka sezonów. 2 sezony gry non stop w podstawowym składzie i... strzelił 6 goli w około 70 meczach. Odsprzedałem go za 1 mln do Norymbergi... i w następnym sezonie został królem strzelców z 32 golami! Nigdy więcej nie zagrałem już w ligę niemiecką.

Jeśli kupimy w miarę doświadczonego piłkarza, to sprawa jest prosta: albo gra dobrze, albo po 2 sezonach wędruje na listę transferową. Sytuacja młodych jest trochę bardziej skomplikowana. Kupując gracza nastoletniego, bez doświadczenia, trzeba sobie zdawać sprawę, że jeśli dopisze nam szczęście, to może za 2 sezony będzie się nadawał do gry w podstawowym składzie. Trzeba mieć dużo cierpliwości i często dawać juniorom szansę, nie tylko jako rezerwowym. Jednak jeśli kupimy piłkarza jako 18-letniego schoolboya, a po kilku sezonach zacznie grać w reprezentacji, da nam to ogromną satysfakcję. Jeśli decyduję się na juniorów, wybieram tylko tych z wysokimi umiejętnościami albo takich, których rekomenduje przynajmniej 2 scoutów. Skuteczność wychowywania talentów oceniłbym na około 15-20%.

Do zabawy z umiejętnościami piłkarzy polecam nieoficjalne edytory, są wygodne w użyciu i mają wszystkie niezbędne opcje. Warto trochę poeksperymentować i poobserwować rozwój poszczególnych piłkarzy - w ten sposób można się wiele nauczyć i stać lepszym graczem. Jednak nie wolno zapominać o jednym - futbol to nie matematyka, nie da się wszystkiego policzyć czy przewidzieć. Dlatego trzeba zaufać intuicji, a raczej przypadkowi.

Krzysiek (ksci@ck-sg.p.lodz.pl)

Wyniki Zadania nr 5 - „Euro 2000"

Ostatnie zadanie Ligi Managerów cieszyło się wśród Was najmniejszą popularnością z dotychczas „rozegranych". Jestem jednym z winnych tego stanu rzeczy, ponieważ nie poinformowałem Was, że aby poprawnie uruchomić „Euro 2000" trzeba było zainstalować nieoficjalną Ligę Polską (razem z tym zadaniem znalazła się na CD Gamblera). Wszystkich, którzy z tego powodu zszargali sobie nerwy, najserdeczniej przepraszam.



Dotarło do mnie 5 prawidłowych rozwiązań zadania nr 5, jednak tylko jednej osobie udało się zdobyć dla Polski tytuł Mistrza Europy. Uczynił to Grzegorz Ksiuk, stosując w większości swoich meczów taktykę przedstawioną na rysunku. Grzesiek za swój rezultat otrzymuje grę Myth, ufundowaną przez Mirage Media. Natomiast wirtualni półfinaliści „Euro 2000", Włodek i Kamil, dostają nagrody pocieszenia, koszulki Tomb Raider III. Wszystkim, którzy dotarli do głównej imprezy gratuluję i życzę, aby Janusz Wójcik poszedł w ich ślady.

Ostateczna klasyfikacja:

	Etap mistrzostw	Punkty Dokonań
1. Grzegorz Ksiuk (Gdynia)	zwycięstwo	580 808
2. Włodzimierz Buriak (Szczecin)	półfinał	147 852
3. Kamil Sterczewski (Łódź)	półfinał	144 800
4. Jacek Pryjomski (Warszawa)	ćwierćfinał	108 052
5. Jacek Niewęgłowski (Radzyń Podlaski)	faza grupowa	50 460

Tabela z pieniędzmi

Podane zestawienie prezentuje kto, gdzie, ile i za co płaci w Championship Managerze 97/98. Za miesiąc postaram się przedstawić podobną tabelę dotyczącą Punktów Dokonań (Performance Points).

Nazwa rozgrywek	I miejsce	II miejsce*	Awans**
Liga Angielska			
Premier Division	10 000 000	9 750 000	
Division 1	600 000	575 000	5 000 000
Division 2	240 000	230 000	
Division 3	120 000	115 000	
FA Challenge Cup	750 000	-	
League Cup	500 000	-	
Windscreen Shield	-	-	
FA Charity Shield	-	-	
Liga Włoska			
Serie A	5 600 000	5 400 000	
Serie B	50 000	47 500	2 000 000
Coppa Italia	-	-	
Suppacoppa Italia	-	-	
Liga Hiszpańska			
Primera Division	-	-	
Segunda Division	-	-	-
Copa del Rey	-	-	
Super Copa Espanola	-	-	
Liga Niemiecka			
Division 1	2 800 000	2 700 000	
Division 2	36 000	34 000	1 000 000
German Pokal	-	-	
Liga-Cup	150 000	-	
Liga Francuska			
Division 1	340 000	335 000	
Division 2	-	-	250 000
Coupe de France	-	-	
Coupe de la Ligue	500 000	-	
Liga Szkocka			
Premier Division	200 000	180 000	
Division 1	250 000	250 000	
Division 2	-	-	250 000
Division 3	-	-	
Scottish FA Cup	-	-	
Scottish Coca-Cola Cup	-	-	
League Challenge Cup	-	-	
Liga Holenderska			
PTT Telecompetitie	-	-	
Toto Divisie	-	-	-
Amstel Cup	-	-	
Johan Cruijff - Schaal	750 000	-	
Liga Portugalska			
Primeira Divisao	340 000	335 000	
Divisao de Honra	-	-	250 000
Taca de Portugal	-	-	
Supertaca	750 000	-	
Liga Belgijska			
Jupiler Liga	-	-	
Tweede Klasse	-	-	
Beker van Belgie	-	-	
Super Cup van Belgie	-	-	

* kolejne zespoły w tabeli otrzymują na koniec sezonu sumy zmniejszone odpowiednio o kwotę będącą różnicą między nagrodą za I miejsce a nagrodą za II miejsce. Czyli w przypadku angielskiej Premiership trzeci zespół w tabeli otrzyma 9 500 000 funtów, czwarty 9 250 000 itd.

** nagroda pieniężna za awans do wyższej ligi.

Nazwa rozgrywek	Zwycięstwo	Awans	Wygrana (faza gr.)	Remis (faza gr.)
Puchary Europejskie				
Champions League	2 000 000	1 000 000	750 000	250 000
Cup Winners Cup	1 000 000	250 000		
UEFA Cup	1 000 000	250 000		
European Super Cup	-	-		
World Club Cup	-	-		

Monotematyczny Kristoff (kristoff@gambler.com.pl)



Dziś w klubie list od czytelnika na temat naszego rankingu kart MTG.

Pomysł rankingu przedni - to się chwali. Jednak mam jedną uwagę: ceny kart są bardzo „regionalne", w różnych miejscach bardzo się różnią. Oto jak wyglądają dla „Top Ten" w Krakowie, w klubie „Bard" (chyba najpopularniejszym). Są to ceny rzeczywiste, czyli takie wartości mają te karty w wymianach (ceny podaję w złotych):

Armageddon - 25, Wrath of God - 25, Ball Lightning - 15-20, City of Brass - 12 (tylko!! Chyba że stare - moje z Arabian puszczam za 30), Birds of Paradise - 18, Nevinyrral's Disk - 20 (niedawno 25, od ukazania się Antologii spada), Crusade/Bad Moon - 15-20 (zwykle około 18), Necropotence - minimalna 15, zwykle 20-25, Shivan - 8-12.

W Tempeście różnic raczej nie ma... Generalnie tak to się trzyma, choć wszystkie karty można dostać około 10-20% taniej, może z wyjątkiem Scrolla.

Mox Diamond - dziś kupiłem za 30. W wymianach dochodzi do 50. Sliver Queen - NIESPODZIANKA - 12!!!, Volrath's Stronghold - 25, Pact - nie wiem dokładnie, dawno nie wymieniałem tej karty, Pursuit/Wyvern - jw., Ensnaring Bridge - 15, Soltari Champion - 10-12, dalej już nie kojarzę cen za dobrze...

Cataclysm - dziś kupilem za 20!, Hatred - nie wiem, Recurring - 20-25, Survival - 20-25, Paladin en-Vec - 10!, czasem 15, nigdy wiecej, Ertai - 15, Null Brooch - 12-15, Oath of Druids - 15-20, Mirri - 20-25, Seismic - 12-15, Mind over Matter - 12.

Oczywiście, nie sugeruję, że te ceny powinny mieć jakikolwiek wpływ na ranking - to po prostu lokalne wartości tych kart. Za tyle można je tu dostać i po takich cenach wszyscy się nimi wymieniają.

Gobbla

A jak jest u Was? Napiszcie :) Czekam też na Wasze listy i sugestie na temat klubu MTG. Na zakończenie jak zwykle przypominam o kąciku MTG na krążku CD-b Gamblera (katalog \UTILS\MAGIC\), gdzie znajdziecie m.in. piątą edycję rankingu kart MTG. W kuponie, na którym można nadsyłać swoje głosy, uwzględniłem już nowy, właśnie wydany dodatek, Urza's Legacy.

White ViZard

GAMBLER **RANKING KART MTG** **STREFA 51**

5th Edition	Urza's Saga

Tempest	Urza's Legacy

Stronghold

Exodus

Dane głosującego
(imię)
(nazwisko)
(ulica)
(kod + miejscowość)
(telefon z numerem kierunkowym)
(e-mail)

rozwiązania

King's Quest 8: Mask of Eternity - cz. 2

Bagna

Unikaj jasnozielonych obszarów - woda jest tam zatruta i zginiesz, jeśli się w niej zanurzysz. Żeby bezpiecznie chodzić po trującej wodzie, musisz wykonać odpowiednie zadanie (a żeby oczyścić wodę - jeszcze bardziej się postarać). Uważaj też na ośmiornicowatego potwora (potrafi bardzo szybko się przemieszczać, poza tym strzela czymś w rodzaju kulek). Na początku rozejrzyj się po bagnach. W rogu planszy, koło zabitego rycerza znajdziesz broń, która przyda Ci się później.

Odszukaj mówiące drzewo i porozmawiaj z nim. Oznajmi, że za sztukę złota odpowie na Twoje pytania. Za komplet informacji będziesz, niestety, musiał zapłacić o wiele więcej, nie oszczędzaj jednak, dowiesz się wszystkiego, co jest Ci potrzebne. Teraz skieruj się do górnej części krainy. Tam musisz się zmierzyć z wężowatym stworem oraz kilkunastoma jego kumplami. Idź dalej, aż znajdziesz duszki bagienne. Pogadaj z nimi, dowiesz się, rzecz jasna, że pomogą Ci, jeśli zrobisz to i owo.

Zwiedź dolną część mapy - znajdziesz kilka domów. W środku jest paru skamieniałych mieszkańców oraz ich całkiem użyteczne złoto. Użyj miecza, by włamać się do zamkniętych pomieszczeń. W jednym pokoju znajdziesz róg. Pomoże Ci w wykonaniu zadania dla wispów. Teraz wróć do Daventry, oddaj róg jednorożcowi (w nagrodę dostaniesz diament), a przy okazji sprawdź, co dzieje się z dziewczynką, którą uratowałeś w Królestwie Śmierci (dom koło młyna). Gwennie w podzięce da Ci trochę pieniędzy. Wróć na bagna.

Musisz unieszkodliwić pułapkę, więc rzuć kamieniem, aby uruchomić ją z daleka. Idź w górę, weź nową zbroję. Niedaleko znajdziesz też skrzynkę, a w niej drugą część Maski. Żeby ją zabrać, będziesz musiał pokonać kolejnego sługusa Lucreto. Po walce podnieś z ziemi rękawicę. Odszukaj drzwi z odciskiem ręki i otwórz je, używając rękawicy. Za drzwiami czeka kolejna zagadka. Lepiej zapisz stan gry, bo możesz tu zginąć. Gdy uda Ci się przejść, czeka Cię kolejna seria walk oraz następna skrzynka z cenną zawartością. Teraz pociągnij po kolei za wszystkie linki, a potem naciśnij przycisk w ścianie. Wyjdź z budynku.

Teraz, gdy masz już potrzebne przedmioty, idź do wieży czarownicy. Użyj złotej łyżki na kociołku i już po bólu. Po sekwencji animowanej spotkasz króla Arthura, który wprowadzi Cię w świat Gnomów.

Królestwo Gnomów

Zapisz stan gry. Napotkane stwory najlepiej zabij z dystansu - w zwarciu mogą być groźne. W beczkach znajdziesz kilka użytecznych przedmiotów, podnieś też kawałki skał, poniewierające się tu i ówdzie. Idź na północ. Otwórz drzwi, wykorzystując zebrane kamienie. Skręć w lewo, idź naprzód, aż dojdziesz do sklepu ze zbrojami. Kup napierśnik za 350 GP. Teraz odszukaj miejsce, w którym nastąpiło tąpnięcie. Zapoznaj się z sytuacją i idź do sklepu z bronią. Kup kuszę za 300 GP. Za 400 możesz też kupić niezły topór. Będziesz jeszcze potrzebował ok. 250 GP, żeby później kupić eliksir Sun Tsu. Znajdź spiralne schody, zabij potwory, które ich strzegą, i zbadaj beczki stojące obok.

Po dłuższym marszu dojdziesz do wielkiej dziury w ziemi. Po lewej stronie znajdziesz ledwie widoczny most. Przejdź przez niego i wejdź do komnaty. Porozmawiaj z gościem, który tam urzęduje. Odłam znajdujący się obok kawałek kryształu. Cofnij się i idź w drugą stronę. Przeskocz nad jamą. Znajdź pomieszczenie z żółtawą substancją na ścianie. Zerwij ją mieczem - to amberglow, przyda Ci się później. Teraz odszukaj ścianę skalną. Przyjrzyj się jej dobrze - okaże się, że nie możesz na nią wejść. Zapamiętaj to miejsce - później będziesz musiał tu wrócić.

Cofnij się i wejdź do pomieszczenia z obrotowym mostem. Uruchom most, zbadaj obszar po drugiej stronie. W sklepie z ziołami możesz zakupić eliksiry leczące lub inne specyfiki. Kup przede wszystkim eliksir Sun Tsu - będziesz musiał wykonać mały quest, zanim gnom sprzeda Ci żądany towar. Kliknij na małej statuetce - gnom powie, o co dokładnie chodzi. Daj mu amberglow oraz żeliwny zamek do drzwi (to dwa z trzech przedmiotów, które musisz zdobyć).

Idź na północ. Odszukaj komnatę, z której ścian wystają korzenie. Odetnij jeden toporem. Teraz znajdź pokój z pochyłą ścianą, po której da się wejść. Znajdziesz się w kwadratowym pomieszczeniu z dużym kamieniem na środku. Popchnij kamień i wskocz we wgłębienie. Przesuń kamień po rampie, wybije dziurę w murze. Przy okazji otworzą się nowe drzwi. Wykorzystaj znaleziony wcześniej kawałek kryształu. Zabij stwora i weź diamentowe serce.

Znowu kieruj się na północ. Zobaczysz animowaną sekwencję, kliknij na trójkątnym kamieniu i na podstawie piramidy. Zabierz przezroczystą piramidę, a ciemnoczerwoną postaw na piedestale. Zbierz pozostałe przedmioty i cofnij się. Odszukaj korytarz z poruszającymi się kamieniami, znajdź gnoma i porozmawiaj z nim. Daj mu magnetyt (lodestone). Wróć do sklepu z ziołami i wręcz gnomowi korzeń. Idź do teleportu.

Pustkowia

Zapisz stan gry. Pozabijaj demony. Zbierz kryształy (trzymaj się z daleka od lawy). Odszukaj most i idź na północ (do chat). Porozmawiaj z kowalem. Daj mu diament i kup topór za 500 GP. Idź na zachód i porozmawiaj z krasnoludami. W kuźni pogadaj z właścicielem. Wróć na most, rozwiąż zagadkę. Idź na północ, odszukaj piramidę - na szczycie znajdziesz gem. Udaj się w kierunku rozbitych mostów. Przejdź przez nie, podejdź do wieży i wejdź na nią. Czeka Cię kolejna zagadka. Wróć do krasnoludów i daj im kamień. Teraz powinni Ci pomóc. Idź do kowala - zrobi broń na bazyliszka. Wykończ poczwarę, ze ścierwa wytnij język.

Użyj liny i haka, żeby wejść na dach. Zwróć uwagę na cztery symbole na ścianie (kolejna zagadka). Przejdź przez sekretne drzwi i weź zbroję. Kliknij na umarlaku. Weź klucz, cofnij się i skorzystaj z niego, aby dostać się tam, gdzie żaden człowiek jeszcze nie dotarł. Zabij łucznika i zabierz mu broń. Znajdziesz pomieszczenie z trzema guzikami, trzema rampami i tyloma drzwiami. Wyrżnij wszystkie krasnoludy, strzel z łuku w guziki, a potem zajmij się rampami.

Otwórz pierwsze drzwi na lewo, uwolnij więźnia, z celi po lewej zabierz to, co tam znajdziesz. Wejdź do tajnej komnaty, ubij krasnoluda, otwórz sejf i zabierz zawartość. Cofnij się i wejdź do drugiego pokoju. W skrzyni znajdziesz trzecią część Maski. Teraz do trzeciego pokoju - zabij krasnoluda, wykorzystaj zdobyte w poprzednich pokojach przedmioty. Strzel z łuku w przycisk na ścianie. Podnieś z ziemi berło i ponownie strzel w przycisk na ścianie. Teraz użyj przedmiotu znalezionego w sejfie. I jeszcze raz w przycisk na ścianie.

Frozen Reaches

Pozabijaj wszystkie wredne potwoy. Weź łuk (jest lepszy od tego, którego używasz), idź do pałacu i podaruj berło królowej. Usłyszysz od niej o smoku. Idź na zachód, odszukaj gryfa i pokonaj go. Uwolnij lodowego smoka na wschodzie (musisz przesunąć lodowy blok i wskoczyć na niego). Użyj lodowego berła na smoku, przeniesie Cię na północny kraniec krainy. Zaatakuje Cię niewidzialny potwór - użyj reveal potion i zabij go. Idź na północny wschód. Rozbij kamieniem taflę lodu, weź rubin i użyj go na jeziorze. Kliknij na płonącym mieczu. Teraz wróć na południowy zachód. Dotrzesz do dwóch wież (po drodze kilka demonów do rozwałki), w jednej znajdziesz eliksiry magiczne, a w drugiej - przejście do następnej krainy.

Skieruj się do fortecy Ice Lorda, dostaniesz się do niej, wykorzystując linę z hakiem. Idź do sali tronowej (sekwencja animowana), zejdź do cel na poziomie 2. i spotkaj się z Królem Gryfów. Wyjdź frontowymi drzwiami, zlikwiduj orka i weź klucz. Zabij Ice Lorda (sam Cię zaatakuje). W skrzyni obok jego tronu znajdziesz medalion. Podnieś duży sopel z ziemi. Podejdź do drzwi frontowych fortecy. Włóż sopel w dziurę. Stop go za pomocą miecza i zamroź z powrotem, używając kuszy - otrzymasz długą, cienką lodową pałeczkę. Nie zapomnij jej zabrać.

Wróć do sali tronowej. Zobaczysz następną scenę animowaną. Zabij potworka, wróć do smoka i leć na południe. Utnij sobie przyjacielską pogawędkę z Królem Gryfów w jego pałacu. Dostaniesz od niego kamień szlachetny. Znowu poleć do fortecy. Musisz się wspiąć po północnym murze na dach i odszukać komnatę z krzesłem. Połóż na nim jęzor bazyliszka, kamień szlachetny i kawałek złotego grzyba. Wejdź w przejście na północnym zachodzie, dojdziesz do ściany. Użyj liny z hakiem, zabij smoka (w łeb gada!), cofnij się i wskocz do dziury.

Paradise Lost

Żadnych potworów. Idź na północ do świątyni, postaw przezroczystą piramidkę na podwyższeniu. Zostaniesz teleportowany do następnej krainy.

Realm of the Sun

Zabij węże wodne. Idź w róg pokoju. Użyj liny, aby wspiąć się na półkę pod sufitem. Zbij wazę, w środku znajdziesz medalion. Odszukaj pokój z ołtarzem. Posłuchaj kapłanów. Idź na północny wchód i wejdź do Hall of Truths. Wejdź przez zachodnie drzwi, podnieś klucz, idź na południe, znajdź i otwórz drzwi z dziurką od klucza. Za nimi jest miecz. Wróć do północno- zachodnich drzwi i kliknij na tabliczce. Zapisz grę.

Jesteś w Hall of Light. Pchnij książkę, znajdziesz klucz. Wróć do pokoju, w którym są drzwi z dziurką od klucza, i zabierz zbroję. Idź na południowy zachód, pociągnij zgaszoną świecę - otworzą się drzwi. W skrzyni znajdziesz ostatnią część Maski. Teraz idź na północ, a potem w lewo. Wejdź do pomieszczenia z kotłem. Użyj znalezionego wcześniej medalionu. Podejdź do drzwi w północnym murze, użyj na nich tabliczki, przejdziesz dalej.

Idź na północ. Kliknij na strażniku - wpuści Cię do środka, gdzie czeka kolejna zagadka. Kiedy ją rozwiążesz, otworzą się drzwi, a za nimi znajdziesz złoty klucz. Idź na południe do dużego pokoju, zabij wszystkie bestie tam koczujące. Kapitana musisz wywabić na korytarz i dobić uderzeniem miecza. Otwórz drzwi, zabierz kielich. Podejdź do drzwi z magicznymi ustami, użyj tabliczki, aby przez nie przejść. Spotkasz się oko w oko z Lucreto. Nie możesz go zabić. Gdy umieścisz wszystkie części Maski na ołtarzu, otworzy się magiczny portal. Zbliż się do Lucreto - kilkoma ciosami miecza wepchnij go w portal.

Frogger



Magic & Mayhem - cz. 1

[W nawiasach kwadratowych umieściłem dopiski ViZa, który w Magic & Mayhem stosował inne czary i inną taktykę - Zgredaktor.]

Świat Celtów

Forest of Pain

Zadania: Porozmawiać z Camulosem - 10 punktów; pokonać Camulosa - 40 punktów.

Masz do dyspozycji czary Brownie, Zombie i Fireball. Pierwsze źródło mana wskaże Ci Hermes (jest tuż przy moście), drugie - okupowane przez Camulosa - znajduje się na północnym wschodzie. Sprawa jest prosta: wyprodukuj jak największą liczbę Brownie i ruszaj naprzód. Potem poślij kilka Zombie wsparcia i będzie po sprawie.

The Plains of Greenhenge

Zadania: Porozmawiać z Jednorożcem - 10 punktów; zabić Camulosa - 60 punktów; znaleźć Tincal - 40 punktów.

Gdy wejdziesz na ten obszar, od razu znajdziesz złoże mana. Potem idź szybko drogą, aż natkniesz się na Jednorożca. Po rozmowie z nim znajdź źródło mana. Czuwają tam Szkielety. Będziesz atakowany błyskawicami, które mogą nieźle poranić jednostki. Potem wyślij gromadę Nietoperzy, aby opanowały źródło mana Camulosa. W tym scenariuszu używałem czarów: Elf, Bat i Raise Dead.

Fiddlers Green

Zadania: Dostać Syrinx Pipes - 10 punktów; ukraść Clover - 30 punktów; zabić Yeoricka - 60 punktów.

Atakują Cię wrogowie. Musisz jak najszybciej dotrzeć do karczmy i porozmawiać z Yeorickiem. Nie zajmuj jego źródła mana, bo zaatakuje Cię. Na tej mapie są trzy źródła mana: w karczmie, obok karczmy oraz na drewnianych mostach. Możesz zająć dwa ostatnie (na most wyślij Nietoperza). Kiedy już przygotujesz oddziały (maksymalną liczbę, jaką potrafisz kontrolować), rozstaw je w następujący sposób: co najmniej cztery na moście, pięć obok karczmy, a resztę poślij do karczmy. Niech teraz zajmą źródło Yeoricka, odcinając go od ostatnich zapasów mana.

Możesz się teraz spodziewać ataków Faunów i Elfów. Yeorick bez mana nie jest już groźny, ale jeżeli pozwolisz mu dopaść któregoś źródła, będzie Cię bombardować czarami. Czarodzieja trzymaj w pogotowiu, zawsze blisko miejsca, w którym dzieje się coś złego, aby mógł przyzywać nowych żołnierzy. W tym scenariuszu używałem czarów: Elf, Bat oraz Cure.

The Village of Joseph of Arimathea

Zdobyty poprzednio Clover związ z talizmanem Law, aby móc tworzyć Jednorożce. Rewelacyjnie spisują się w walce z nieumarłymi!

Zadania: Sprzymierzyć się z Twigkindle - 10 punktów; zdobyć Bell - 10 punktów; zabić Urfanga - 10 punktów; pokonać Lutherona - 40 punktów; wezwać Grail Knights - 10 punktów. Twigkindle nie może zginąć.

Uciekaj jak najszybciej z wioski i znajdź częstokół, z którego rzucają w Ciebie kamieniami. Wejdź w bramę, król Twigkindle każe strażnikom wstrzymać ogień. Zajmij źródło mocy i z jednej z chat zabierz Bell (jest w skrzyni). Jak najszybciej wezwij Jednorożce, bo szybko zaatakują szkielety oraz Urfang (wielki, czarny pies). Lutheron będzie niestety raził wszystko wokół czarami. Jedno jego źródło mana jest wewnątrz małego budynku na początku gry zamkniętego, drugie - w środku dużej kamiennej budowli. Kiedy opanujesz atak Szkieletów (pamiętaj, by bronić Twigkindle), rzuć za Lutheronem Jednorożce i cały czas wzywaj nowe. Uwaga: Obok trzeciego źródła mana jest ołtarz. Gdy poświęcisz na nim jedną ze swych kreatur, obudzisz sześciu Grail Knights, którzy staną na Twoje rozkazy.

Apple Tree Orchard

Zadania: Uwolnić się z pułapki - 10 punktów; uwolnić z pułapki Percivala - 20 punktów; zabić Lutherona - 50 punktów. Percival nie może zginąć.

Zaczynasz w basenie otoczonym płotem. Wyślij jakiegoś zwierzaka, by otworzył pułapkę (musi nadepnąć przycisk). Potem stań na północnym krańcu częstokołu i stwórz następne kreatury, aby pojawiły się za ogrodzeniem. Jedną wyślij, by uwolniła Percivala, inne niech zajmą pierwsze i drugie źródło mana (oba są blisko). Niestety, Lutheron tworzy Bazyliszki, które trują Twoje kreatury. Lepiej na początku mieć sporo słabszych niż mniej - silniejszych. Dlatego pozycje zdobywałem dzięki Faunom, a dopiero potem tworzyłem Jed-

norożce. Podejrzewam, że dobrze by się spisały również tanie Szkielety. Bardzo przydaje się czar Cure, oprócz tego używałem czarów Faun i Unicorn.

The Misty Marshes

Zadania: Uwolnić Twigkindle - 10 punktów; otrzymać Siedmiomilowe Buty - 10 punktów; ukraść Grail - 30 punktów; zabić Dagdę - 50 punktów; zabrać Hemlock - 30 punktów. Percival i Twigkindle nie mogą zginąć.

Na bagnach należy uważać na Krokodyle, które wyłażą z wody na brzeg. Na początku znajdziesz wieżyczkę, w której zamknięty jest Twigkindle. Uwolnij go, stając na przycisku. Dwie skrzynie znajdują się na skomplikowanej konstrukcji mostowej. Są tam również dwie teleportacyjne pułapki, które wyglądają jak czarne deski. Aby je ominąć, użyj Siedmiomilowych Butów (trzy kliknięcia), wtedy Czarodziej nabierze szybkości. Drugie źródło mana znajduje się na mostach, trzecie i czwarte - na terenach zajmowanych przez Dagdę.

Dagda schronił się na wysepce, do której prowadzą mosty (na południe od skrzyń). Musisz jak najszybciej odciąć go od mana, bo będzie produkował Feniksy, a te mogą narobić niezłych kłopotów. Po odcięciu Dagdy od mana musisz pilnie strzec wszystkich źródeł. Przy ciele martwego Dagdy znajdziesz Hemlock. Używałem tu czarów: Faun, Unicorn i Cure. Jeśli zamiast Faunów postawisz na Elfy, pozbędziesz się strażników, którzy atakują kamieniami z wieżyczek przy mostach.

The Forest of Woodman's Hall

Zadania: Zabić Blaise'a - 30 punktów; zabić Ellidora - 20 punktów; znaleźć Glasses of Vision - 10 punktów; znaleźć Alectorius - 20 punktów. Percival nie może zginąć. Trzeba zdążyć do portalu przed upływem wyznaczonego czasu.

Gdy wejdziesz na teren fortyfikacji Elfów, zostaniesz zaatakowany. Musisz przedrzeć się do środka, aby zająć dwa źródła mana. Gdy to zrobisz, scenariusz jest już w zasadzie wygrany - do źródeł prowadzi tylko jedna droga, więc łatwo je obronić. Blaise ma dwa inne źródła, strzeżone przez czarne psy. Można zacząć od zdobycia właśnie ich, ale to trudniejszy sposób. Kiedy pokonasz Blaise'a i Ellidora, poszukaj Glasses of Vision (są w skrzyni) i zbliż się do labiryntu pełnego przycisków w podłodze. Otworzenie drzwi do labiryntu spowoduje uruchomienie zegara - masz teraz niewiele czasu.

Po kolei otwieraj następne drzwi i uważaj - w środku są Redcapy (pojawiają się znikąd). Najprostszym sposobem na przejście labiryntu jest zabijanie Redcapów którymś czarem ofensywnym, bo wezwane przez Ciebie stworzenia mogą zablokować drogę i będzie Ci trudno zdążyć do portalu. Musisz się cofnąć i zabrać Alectorius. Tutaj używałem czarów: Fireball, Faun i Fountain of Life. Nie było potrzeby wzywać Jednorożców.

Joyous Garde

Zadania: Uwolnić Lucana - 40 punktów; zabić Bertilaka - 50 punktów; konfrontacja z Overlordem - 20 punktów; zdobyć Laurel - 30 punktów. Percival i Lucan nie mogą zginąć.

Przed wejściem do zamku jest kilka złóż mana, dzięki nim przygotujesz armię. W chatach znajdziesz trochę jedzenia. Kiedy będziesz już gotowy, niech Czarodziej otworzy wrota i naprzód! Zamku strzegą Bazyliszki, Trolle oraz Elfy i Redcapy. W pewnym momencie zostaną również wypuszczone cztery Hellhoundy. W skrzyniach znajdziesz mana oraz jedzenie.

Kiedy pierwszy raz przechodziłem ten scenariusz, wezwałem Krokodyle i one ruszyły, aby zająć źródło mana na północnym zachodzie zamku. Jednak potem znalazłem o wiele lepszy sposób. Powołałem 15 Feniksów. Nie angażując się w walki po drodze, ruszyły na północny zachód zamku. Po drodze natknęły się na Bertilaka i, chociaż poniosły ogromne straty, zabiły go. Resztę wrogów wykończyły Szkielety po zajęciu źródła mana.

Za pomocą Glasses of Vision zlokalizuj Lucana i uwolnij go, otwierając odpowiednie drzwi (trzeba nacisnąć klapę w podłodze). Przy zabitym Bertilaku znajdziesz Laurel. W tym scenariuszu używałem czarów: Feniks, Fountain of Life i Skeleton.

Następne dwie krainy za miesiąc. A na razie...

Artefakty i ich zastosowanie

Alectorius

Chaos - czar Hellhound przywołuje czarnego psa mającego zdolność chwilowego paraliżowania ofiar (czerwony promień). Poza tym Hellhound po śmierci wybucha, raniąc wszystkie jednostki wokół. [Bardzo dobra kreatura, właśnie dzięki paraliżującemu promieniowi - pozwala dogonić i otoczyć szybkich wrogów].

Neutral - czar Crocodile przywołuje bardzo silną kreaturę o dużej odporności. Kiedy grałem pierwszy raz, używałem go bardzo często. Potem doceniłem przewagę Feniksów.

Law - czar Feniks to podstawa zwycięstwa w wielu bitwach. Po pierwsze - Feniksy latają, a po drugie - w chwili śmierci wybuchają ogniem, paląc najbliżej znajdujące się jednostki. Same są odporne na ogień. Nie ma to jak samobójczy rajd Feniksów na wroga. Małym kosztem (bardzo tanie) można zmasakrować jego siły.

Belladonna

Chaos - Tornado porywa wrogie oddziały, które znajdują się w jego zasięgu, i wyrzuca je w losowym miejscu. Przerost formy nad treścią, ale można na pewien czas powstrzymać ofensywę wroga - trochę to potrwa, zanim zbierze armię do kupy.

Neutral - czar Levitate pozwala kreaturze unieść się nad ziemią. Bezużyteczny.

Law - czar Sloth powoduje spowolnienie ataku i ruchu wroga. Nie stosowałem. [Dobry przeciwko szybkim i silnym jednostkom wroga.]

Bloodstone

Chaos - czar Manticore przywołuje ogromnego czerwonego stwora, który może też atakować z bliska. Nie używałem.

Neutral - czar Troll przywołuje potężną kreaturę, silną i odporną (na dodatek odzyskuje siły, zjadając trupy). Podstawowa jednostka w wielu walkach.

Law - czar Griffin przywołuje bardzo silną, latającą kreaturę, niestety, szalenie drogą - nie stosowałem więc tego czaru. [Gryf ma dużo HP, jest silny i w dodatku lata - jego cena wcale nie wydaje się przesadzona.]

Blue Zircon

Chaos - wydaje mi się, że czar Illusion jest jedną z podstawowych broni w rozgrywce wieloosobowej. Możliwość zmylenia przeciwnika iluzyjnymi obrazami to fantastyczna broń. Bardzo trudno walczyć z wrogami stosującymi ten czar (Morgause!). Poza tym iluzja może penetrować teren, a więc jest świetnym zwiadowcą. Rozwiewa się, gdy zostanie zaatakowana przez wroga. [Ściślej mówiąc wtedy, kiedy przeciwnik zorientuje się, że to iluzja - jeśli ma niski poziom inteligencji, iluzja zada mu realne obrażenia.]

Neutral - czar Invisibility obdarza kreatury niewidzialnością. W niektórych sytuacjach mógłby się przydać, choćby dlatego, że niewidzialne Wraithy są bardzo skuteczne.

Law - czar Disenchant powoduje zlikwidowanie działania wszystkich czarów rzuconych na kreatury znajdujące się w okolicy. Pozbawia je dodatkowej szybkości, niewidzialności czy umiejętności strzelania z łuku. Więcej kłopotu niż pożytku.

Brimstone

Chaos - czar Raise Dead ożywia zabite jednostki (taka kreatura nie może ożyć ponownie), ale nie przywraca im pełni sił. Doskonały, kiedy mamy okazję wskrzesić silne kreatury, np. Trolle czy Krokodyle, gdyż jego koszt jest nieporównywalnie mniejszy.

Neutral - czar Fireball pozwala na wysłanie kuli ognia. Siła broni jest niewielka, ale czar tani - można rzucić wiele kul ognia. Dobre zaklęcie w wypadku, gdy Czarodziej sam musi szybko poradzić sobie z wrogiem.

Law - czar Cure przywraca jednostce część jej HP oraz np. leczy z trucizny Bazyliszków. Obowiązkowe zaklęcie w większości scenariuszy, często dlatego, że trzeba pomagać innym bohaterom, którzy mają talent do pakowania się w kłopoty.

Calundronius

Chaos - czar Fear powoduje powstanie totemu, który ma zdolność przerażania większości wrogów (uciekają wtedy i strach trzyma ich przez kilkanaście sekund). Dobry do ochrony źródeł mana.

Neutral - czar Guardian wznosi coś w rodzaju wieżyczki wysyłającej pioruny. Nadawałby się do ochrony źródeł mana, ale siła ognia jednej wieżyczki jest trochę za mała, a koszt rzucenia - nie.

Law - dzięki czarowi Lorelei też powstaje budowla, która ogłupia wrogie kreatury.

Clover

Chaos - czar Skeleton. Szkielety dysponują specjalnym bonusem do walki z prawie każdym przeciwnikiem. Mają mało HP, ale za to są bardzo silne (jak na tak tanie kreatury). Idealne w sytuacji, kiedy jest mało mana, a trzeba coś zrobić.

Neutral - czar Basilisk. Bazyliszek jest słaby, ale za to truje. Nie widzę jednak zastosowania dla tego czaru w grze, znacznie bardziej przydają się dwa pozostałe czary przyporządkowane Clover.

Law - czar Unicorn. Rewelacyjny zwłaszcza w walce z nieumarłymi. Jednorożce są bardzo szybkie i nieźle walczą. Podstawowy czar do pewnego etapu gry.

Diamond

Chaos - czar Champion of Chaos przyzywa najsilniejszą i najbardziej skuteczną kreaturę w grze. Championi są nieumarłymi, więc wszystkim innym jednostkom bardzo trudno ich pokonać. Poza tym potrafią na odległość zakażać wrogie kreatury, powodując ich powolną śmierć.

Neutral - czar Dragon wzywa zielonego smoka, którego Champion of Chaos wcina na śniadanie [i dostaje wzdęcia - smok jest bardzo dobrą, latającą kreaturą o dużym HP i może atakować płonącą kulą na odległość].

Law - czar Champion of Law wzywa potwora, którego Champion of Chaos wcina na obiad [Champion of Law umie zamrażać z daleka swoje ofiary - istnieje pewne prawdopodobieństwo, że zamrożony wróg rozpadnie się, jak sopel lodu, od jednego uderzenia, niezależnie od tego, ile mu zostało HP].

Galctides

Chaos - czar Wraith powoduje przywołanie niewidzialnego nieumarłego (to świetna jednostka). Przeciwnik ma ogromne kłopoty z powstrzymaniem go, do tego z nieumarłym wszystkim wrogom [oprócz innych nieumarłych i Jednorożca] trudno walczyć. Chyba zbyt rzadko korzystałem z tego zaklęcia.

Neutral - czar Spying Eye przywołuje nieruchomą istotę, która widzi niewidzialne kreatury. Bezużyteczny.

Law - czar Centaur przywołuje istotę, która potrafi rzucać włócznią na sporą odległość. Centaur jest dość wytrzymały i silny, jednak Galctides znacznie lepiej przyporządkować Chaosowi.

Hemlock

Chaos - czar Pestilence powoduje powstanie posągu, który zaraża najbliższe kreatury (wszystkie oprócz nieumarłych tracą stopniowo HP). Bardzo nieprzyjemny czar, jeśli to Ty musisz sobie z nim radzić. Kiedy chcesz go stosować, Twoja armia powinna składać się z nieumarłych.

Neutral - czar Lightning. Bezużyteczny. [Bzdura! Najlepszy czar do rozwalania totemów, a także mój podstawowy czar bezpośredniego ataku - artefaktu z Fireballem używałem do czaru Heal, zaś artefakt z Magic Sphere wykorzystywałem do czaru Gorgon Stare.]

Law - czar Fountain of Life powoduje powstanie fontanny, która wysyła uzdrawiający promień w stronę najbliższych Twoich lub sojuszniczych kreatur. W wielu scenariuszach czar ten bardzo się przydaje. Najlepiej ustawić Fontannę koło źródła mana, aby siły broniących go jednostek były ciągle odnawiane.

Holly

Chaos - czar Zombie przywołuje powolnego i dość silnego nieumarłego. Zaklęcia tego w ogóle nie stosowałem, za to grający w M&M znajomy twierdził, że w świecie Celtów była to jego podstawowa jednostka.

Neutral - czar Faun przyzywa tę bardzo silną i tanią, choć mało wytrzymałą kreaturę.

Law - czar Elf przywołuje mało wytrzymałą istotę potrafiącą jednak razić strzałami z dużej odległości. Kiedy pierwszy raz grałem w M&M, to była podstawa mojej armii. Potem prawie zrezygnowałem z ich przywoływania i wolałem Holly przyporządkować Neutral.

Iron

Chaos - czar Terror. [Działa tak jak totem (Fear), tylko krócej.]

Neutral - czar Magic Mist ogranicza widoczność. Nie stosowałem.

Law - czar Bury powoduje zniszczenie nieumarłych (którzy nie zdadzą testu odporności) na dość sporym obszarze. Zauważyłem, że często stosuje go Ariadna. Ja nie używałem. Może jednak zlikwidować nawet Championów Chaosu! [i dlatego wcale nie są tacy dobrzy].

Laurel

Chaos - czar Tangle Vine powoduje powstanie bariery z krzewów, która jednak bardzo szybko znika. Efekt krótkotrwały, więc bezużyteczny.

Neutral - czar Meteor Shower powoduje bombardowanie sporego obszaru ognistymi kulami (uwaga, nie działa pod dachem). Skuteczny, kiedy uderzyć nim w zgrupowania wroga.

Law - czar Excalibur (pojawienie się miecza nad głową jednostki) znacznie zwiększa zdolność ataku. Jeśli tylko Ariadna ma wystarczające ilości mana, natychmiast rzuca ten czar na Ciebie i Twoje kreatury.

Mandrake

Chaos - czar Redcap przywołuje dość silną, ale powolną kreaturę mającą zdolność rzucania kamieniami na sporą odległość.

Neutral - czar Bat przyzywa Nietoperza, który jest słabiutki, ale w pierwszych scenariuszach znakomicie ułatwia penetrację mapy oraz zajmowanie oddalonych źródeł mana. Stado Nietoperzy może też całkiem nieźle spisywać się w walce (na wczesnym etapie gry). Ulubione stworzonko Lucana.

Law - czar Brownie przywołuje słabiutką kreaturę ciskającą kamieniami. Szybszy od Redcapa, ale znacznie gorszy w walce.

Mistletoe

Chaos - czar Gooey Blob powoduje pojawienie się zielonych bąbli unieruchamiających wszystkie jednostki w pobliżu. Zatrzymane w ten sposób kreatury doznają też obrażeń. Działanie czaru trwa dość długo, ale niestety od momentu rzucenia zaklęcia do chwili ukazania się bąbli w całej okazałości mija zbyt dużo czasu. Jednak jest to jakiś pomysł na zatrzymanie silnych przeciwników, których można ostrzeliwać, kiedy zostaną złapani w pułapkę.

Neutral - czar Chain Lightning wywołuje silne wyładowania elektryczne rażące kreatury wokół. Ładnie wygląda, jednak jest za mało skuteczny. Poza tym uderza we własne jednostki. [Można nim zlikwidować całą chmarę słabych kreatur.]

Law - czar Scythian Bow pozwala jednostce razić wroga na odległość. Bardzo przydatny, kiedy nie mamy „naturalnych strzelców". Pozwala jednostkom maksymalnie zaangażować się w walce z wrogiem, skuteczny zwłaszcza do wykańczania wrogich bohaterów.

Phosphorus

Chaos - czar Lucipher's Farewell zamienia jednostkę w swego rodzaju bombę zegarową. Najlepszy sposób to rzucić LF na Nietoperza (bo szybki i tani) i wysłać go pomiędzy wrogie oddziały. Niestety, bomba szybko wybucha, toteż przeciwnik musi być w miarę blisko.

Neutral - czar Haste nadaje jednostce ogromne, niezbyt długo trwające przyspieszenie. Ariadna często rzuca go na swoje Jednorożce, co zmienia te i tak szybkie zwierzaki w żywe torpedy.

Law - czar Subversion powoduje przejście wrogiego potwora na Twoją stronę, jednak działa tylko na kreatury o niskiej odporności magicznej. Za mało skuteczny, choć można nim dość łatwo skaptować Trolle [oraz Krokodyle].

Salamander's Feather

Chaos - czar Inferno roznieca ogień na niezbyt dużym obszarze. Jednostki, które znalazły się w zasięgu jego działania, zaczynają płonąć.

Neutral - czar Storm zasypuje ziemię błyskawicami, które dodatkowo wzniecają pożary. Tani, skuteczny i znakomity czar (zwłaszcza te pożary!). Poza tym można niszczyć zamknięte domy, aby wejść do środka.

Law - czar Ornithopter pozwala kreaturze latać (ograniczony czas działania). Bardzo nieprzyjemny, kiedy stosują go wrogowie, zwłaszcza wrodzy bohaterowie - można ich wtedy dopaść tylko za pomocą fruwających stworów [albo zaczarować Gorgon Stare].

Sardonyx

Chaos - czar Vampire przywołuje Wampira, który odzyskuje siły po każdym zadanym przez siebie ciosie. Bardzo szybki, kiedy lata, ale niestety dość drogi.

Neutral - czar Unsommon powoduje zniknięcie wyznaczonej własnej kreatury i dodaje bohaterowi tyle punktów mana, ile ona kosztowała. Czar byłby bardzo przydatny, gdyby nie jeden szkopuł: ilość mana jest proporcjonalna do liczby punktów życia, które zachowała kreatura.

Law - czar Knight przywołuje Rycerza. Można się zastanawiać, czy używać tego zaklęcia, czy lepiej przywołać Trolle, bo koszt jest prawie identyczny, a obie jednostki mają dość podobne parametry. Jednak Knight jest o wiele bardziej odporny na magię [nieźle sobie radzi w walce przeciwko smokom].

Silver

Chaos - czar Apocalypse to wzmocniona wersja Inferno. Ciągle jednak zbyt słaby, aby był skuteczny.

Neutral - czar Teleport pozwala magowi na przeniesienie się w wybrany punkt mapy. Znakomity!

Law - czar Judgement przywołuje symbol likwidujący w efektowny sposób najbliższą wrogą kreaturę. Działa rewelacyjnie, ale ze względu na duży koszt - 100 mana - jest bezużyteczny.

Valerian

Chaos - czar Blood Lust zwiększa odwagę i umiejętności bojowe jednostki. Bardzo często stosuje go Lucan.

Neutral - czar Earthbind odbiera zdolność latania.

Law - czar Lure powoduje, że wrogowie zaatakują (jeśli nie mają wysokiej odporności magicznej) tylko kreaturę, na którą rzucono to zaklęcie.

Tincal

Chaos - czar Gorgon Stare zamienia na chwilę przeciwnika w kamień. Zbyt krótko działa, aby był skuteczny. [Bzdura. Jest to znakomity czar do zwalczania latających kreatur. Zamieniony w kamień latający potwór spada i rozbija się o ziemię. Feniksy wtedy nie wybuchają.]

Neutral - czar Magic Sphere wysyła magiczny pocisk, mający zdolność odbijania się od ścian. Podstawa obrony lub ataku w sytuacji, kiedy nie ma pod ręką własnych jednostek. Tani i dość skuteczny.

Law - czar Iron Skin zwiększa odporność na uderzenia. Chyba jednak lepiej mieć Magic Sphere.

Jacek Piekara

W tym miesiącu szczególnie polecam Wam list „Ogniem i mieczem" i zapraszam do dyskusji. Chcielibyście zabaczyć taką grę, czy też obaj z Przemkiem Saracenem się mylimy? Poza tym dziękuję za przemiły list Karen z Zielonej Góry. Uwielbiamy Cię, Karen!

don Pedro z Krainy Dżumy i Dezynterii

Redakcjo Gamblera

Do napisania tego listu skłonił mnie tekst niejakiego Krzysztofa Bartoszaka ze str. 78 styczniowego Gamblera – tekst, który woła o pomstę do nieba. Jako praktykujący i głęboko wierzący katolik pytam: jakim prawem drukujecie tak sprofanowany opis stworzenia świata z Księgi Rodzaju? To, że autor lub Redakcja są ateistami lub wyznawcami innej religii (muzułmanie, buddyści) nie znaczy wcale, że mają prawo do obrażania uczuć wierzących inaczej niż oni lub do bezczeszczenia ich symboli religijnych (jakimi dla katolików są z pewnością Krzyż i Pismo Święte).

Katolicy to ponad 90% Polaków – sądzę więc, że Redakcja mieści się w tym przedziale. Pismo Św. jest dla mnie zbiorem bardzo ważnych wydarzeń, wypowiedzi i czynów (m.in. opis stworzenia świata). Jest dla katolików przewodnikiem w ich wierze; wszak czytając je, słyszymy głos Boga (Redakcja i autor zapewne wiedzą, chociażby z lekcji religii, że karty tej księgi były zapisywane rękami ludzi natchnionych przez Boga). A jeśli komuś się to nie podoba, nie wierzy albo nie szanuje tego, to wtedy powinien chyba zmienić wiarę, bo katolikiem na pewno nie jest. Jeszcze raz powtarzam: PISMO ŚWIĘTE TO DLA WIERZĄCYCH NAJŚWIĘTSZA KSIĘGA, GŁOS BOGA.

Dlatego stanowczo protestuję przeciw zamieszczaniu tego typu tekstów (a także głupich obrazków, jak ten na str. 78.), mających na celu wyśmiewanie się z Boga, i domagam się przeprosin na łamach pisma dla wszystkich, którzy poczuli się urażeni (pewnie i tak tego nie zrobicie). I nie obchodzi mnie, czy Redakcja odpowiada za treść artykułów publikowanych na łamach pisma, czy nie. Ja wydałem kasę na gazetę o grach, a nie na sprofanowany opis z Księgi Rodzaju. Aha i jeszcze jedno: nie spławiajcie mnie czasem jak czytelnika, który ośmielił się zaprotestować przeciw pracom z Galerii (Gambler 9/96). To, że ktoś sprzedaje bulwersujące butelki z głową Matki Boskiej nie znaczy wcale, że można bulwersować na łamach ogólnopolskiej gazety. Jeśli tamci ludzie źle postępują, czy trzeba ich naśladować???

Ta strona zaraz po przeczytaniu wyleciała do kosza. Jeśli się nic w tej kwestii nie zmieni, to „bye – bye" Gambler – wylatujecie z moich comiesięcznych zakupów magazynów. Stracę dobre pismo, ale zyskam przynajmniej czyste sumienie.

Flipper

Po pierwsze i zasadnicze, nie jest intencją redakcji Gamblera obrażać czyjeś uczucia religijne. Każdy członek redakcji ma swoje poglądy religijne, które traktujemy jako prywatne, natomiast redakcja Gamblera ma do tych poważnych spraw zupełnie neutralny stosunek. Nie tym się zajmujemy.

Po drugie, ponownie przeczytałem inkryminowany tekst (czytelnicy także mają tę szansę, tekst umieściłem na krążku CD-a w katalogu \ROZNOSCI\), przemyślałem dokładnie sprawę i nie czuję potrzeby przepraszania za jego publikację. W dalszym ciągu nie widzę w nim nic złego. Uważam, że ewidentną intencją autora była satyra (inteligentna) na firmę Microsoft, a nie naśmiewanie się z Pisma Świętego.

Banał: Biblia ma wielki wpływ na rozwój kultury. Motywy biblijne bardzo często pojawiają się w sztuce świeckiej. Czy obrażał czyjeś uczucia religijne Kieślowski, kręcąc „Dekalog"? A może Bułhakow, wplatając opowieść o Jeszui Ha-Nocri do „Mistrza i Małgorzaty"? A pan Spielberg i spółka, robiąc „Księcia Egiptu"? A Robert E. Henlein, pokazując postać Jezusa w „Obcy w obcym kraju"? A co z musicalem „Jesus Christ Superstar" Webera? Bo rozumiem, że ekipa Monty Pythona z ich „Żywotem Briana" są na indeksie Flippera.

Oczywiście, nie zamierzam stawiać tekstu z Gamblera przy wyżej wymienionych dziełach (zresztą o różnej wartości). Niemniej jego autor ma takie same prawa. Nie ma prawa naśmiewać się z Pisma Świętego, ma natomiast prawo wykorzystać pewną literacką konwencję. Biblii należy się bezwzględny szacunek, jednak słowa z niej nie powinny być tabu, wykorzystywane tylko przy religijnych obrządkach. (Alx)

Balsamik

Często słyszy się, że Gambler jest skierowany do nieco starszych graczy, bardziej dojrzałych, a nie 10-letnich wymiataczy w Dooma [teraz to już raczej w Quake'a II – don Pedro]. Coraz częściej mam ochotę rzucić inne gazety w kąt, bo przy Was wyglądają prymitywnie. Pełno obrazków, puste teksty i ogólna infantylność – oto cała konkurencja. Nie podlizuję się, tylko stwierdzam fakty. To wszystko spowodowało, że nawiedziła mnie okropna myśl: ja się starzeję! A co gorsza, cała moja głupota ulatuje bezpowrotnie! Kiedyś wszystkie moje myśli nadawały się do VARIA'tkowa, a teraz? Nawet listy wychodzą mi jakieś bezpłciowe, bez klimatu, bez życia (np. ten list).

Co ja mam zrobić? Znowu chcę zgłupieć! Cholera, co to za życie, gdy lubi się przygodówki i gry logiczne? Gdzie się podziała ta Karen, która nocami grała w Duke'a? Buuu, ja nie chcę tak żyć! Ja chcę być taka, jak kiedyś! A może nie jest tak źle? Często mi mówią, że jestem zdziecinniała: gram w jakieś głupoty, oglądam kreskówki, czytam komiksy (Manga, kretyni, Manga!) i ogólnie mam dużą wyobraźnię. Poza tym mam słabość do miłych, pluszowych maskotek, prawie 17 lat i jeszcze się trzymam. (...) Lara Croft już mi uszami wychodzi, wpędza w kompleksy i załamuje doszczętnie. Ale nie, ja się nie dam. Nie wstawię sobie silikonów, nie ufarbuję włosów na rudo. Przeklęty kolor, gdzie się podziały gry z blondynkami?

Z okazji Świąt, które pewnie już minęły [nic to, zbliża się Wielkanoc – don Pedro] chciałabym Wam życzyć, byście się nie zmieniali. Byście nadal byli tacy, jacy jesteście. Byście po prostu byli... Na przekór ludzkiej głupocie, niewiedzy moich rodziców, na przekór rozwydrzonym bachorom („Gambler jest nudny", sam jesteś nudny, smarkaczu!), stereotypom i ogólnemu zacofaniu. Byście zawsze byli, kiedy Was potrzebuję, czyli codziennie i wszędzie. Gambler to mój ideał, moja filozofia życia, mój przewodnik po zagmatwanym świecie komputerów i nie tylko.

Dziękuję. Już mi lepiej, że napisałam szczerze i od serca. Teraz list się gwałtownie skończy i można go rzucić na stertę „listów bez ładu i składu". Mimo wszystko dziękuję za poświęcenie mi uwagi. Idę po raz dziesiąty czytać Gamblera.

Karen

Jak widać, list nie wylądował na stercie „bez ładu i składu". Co tu ukrywać, takie listy to sam miód, balsam i przyjemność. Oczywiście, gdybyśmy dostawali tylko tak miłą korespondencję, woda sodowa szybko by nam uderzyła do głowy, zhardzielibyśmy i zaczęli chodzić z nosami w chmurach.

Zabawne, że w wieku 17 lat już wyrosłaś z gier 3D. Mam przyjaciela, który zbliża się do trzydziestki i płaci rachunki telefoniczne przekraczające tysiąc złotych, bo siedzi ciągle przy drugim Kwaku. Jak widać potwierdza się teza, że dojrzałość niewiele ma wspólnego z wiekiem. [Stwierdziłbym raczej, że dojrzałość bądź jej brak ma niewiele wspólnego z Kwakiem; podyskutujmy – Alx.]

Wcale nie nuda

Zupełnie nie zgadzam się ze zdaniem qmica [Reakcje Redakcji 1/99 – don Pedro], że listy w Gamblerze są nudne i traktują tylko o piractwie. Moim zdaniem byłoby dość dziwne, gdybyście pomijali temat piractwa, skoro i dziennikarze, i dystrybutorzy są zgodni, że piractwo zabija nasz rynek. Poza tym podejrzewam, że don Pedro drukuje te listy, które przychodzą do redakcji (byłoby dość trudno drukować te, które nie przychodzą – don Pedro [nie takie rzeczy się robiło ;-) – Alx]), więc oznacza to, że właśnie takimi, a nie innymi tematami chcą się zajmować czytelnicy. A w styczniowym numerze nie ma prawie słowa o piratach.

Bardzo dobrze robicie, że w Reakcjach zajmujecie się wieloma tematami, dobrze też, że nie udzielacie tu porad czy wskazówek do konkretnych gier. W końcu od tego są kluby czy rozwiązania w TeTe.

Radek Grabowski

Bardzo się cieszę, że w RR udało nam się wypracować pewien model korespondencji, że dzielicie się swoimi przemyśleniami zarówno na tematy związane z grami, jak i te z grami połączone trochę luźniej. Śmiem twierdzić (kiedy porównuję listy do innych redakcji magazynów poświęconych grom z nadchodzącymi do nas), że nasi czytelnicy są poważniejsi i mają o wiele bardziej interesujące przemyślenia.

Ogniem i mieczem

Przemierzając stepy polskiej twórczości w grach komputerowych odnoszę wrażenie, że rodzimi autorzy cechują się niebywałym lenistwem. I nie chodzi tu o „wymyślanie prochu", ale o sięgnięcie do rodzimej literatury, w której jeden tytuł może stanowić źródło dla całej serii różnorakich gier i multimedialnych atlasów, leksykonów itp. Najlepszym przykładem może tu być „Ogniem i mieczem" Henryka Sienkiewicza. Dziwi mnie, że nie wykorzystano zbliżającej się premiery filmu i nie stworzono produktów nawiązujących do powieści. Bo proszę sobie wyobrazić taki RTS, gdzie naprzeciw siebie stoją wojska polskie i ludzie Chmielnickiego. Bogactwo bitew, stylów walki, uzbrojenia, formacji, to potencjał, jakiego nie ma chyba żaden ze znanych RTS-ów. (...)

„Ogniem i mieczem" to również doskonały materiał na grę przygodową. Szalone pojedynki na szable, pogonie przez bezkresne stepy, poszukiwanie porwanej ukochanej, ucieczki – przecież to gotowy materiał na grę! Z „Ogniem i mieczem" można by też zrobić grę zręcznościową. Wystarczyłoby tylko zebrać co ciekawsze przygody bohaterów powieści, wybrać postać i problem rozwiązany. Ile tu może być tematów: wspomniane już pojedynki, ucieczka z oblężonej twierdzy, dotarcie do wąwozu pełnego sekretnych pułapek, pokonanie wody pełnej topielców i śmiertelnych zasadzek. Zresztą przy odrobinie woli można by zrobić nawet dobry FPP.

Przemek Saracen

Zdumiewające, jak podobnymi torami chodzą myśli ludzi. Kiedy tylko usłyszałem o ekranizacji „Ogniem i mieczem", zacząłem sobie zadawać pytanie, która polska firma weźmie się za komputerową adaptację tej powieści? Znając jednak życie oraz ludzi pracujących na naszym rynku, byłem prawie pewien, że żadna. Chociaż trudno uwierzyć, że można się wykazać takim brakiem zmysłu marketingowego. Oto mamy produkt, którego prawie wcale nie trzeba lansować (film jest wspaniale reklamowany, a poza tym „Ogniem i mieczem" to nadal powieść kultowa), po który mogą sięgnąć ludzie nie zajmujący się na co dzień grami. Oto produkt, do którego nie trzeba namawiać ojców, matek i dziadków, z ochotą kupią swym pociechom grę dotyczącą jednej z najciekawszych epok w historii Polski, w dodatku opartą na powieści najpopularniejszego polskiego pisarza!

Ach, ci nauczyciele

Pewnego razu rozmawiałem z nauczycielką na temat gier komputerowych. Powiedziała, że kiedyś kupiła synkowi grę za 150 złotych i twierdziła, że więcej już się tak nie natnie, bo synek pograł dwa dni i mu się znudziła. Cieszyła się również, że zamówiła sobie encyklopedię PWN. Zapytałem, ile ją będzie kosztować ta przyjemność, a ona odpowiedziała, że 20 złotych!

Mam do Was jedno pytanie. Czy wprowadzanie zmian w plikach CFG i save jest piractwem? O ile wiem, producent i dystrybutor zastrzegają sobie wszelkie prawa do programu. Czyli, jeżeli chciałbym podrasować samochód w jakiejś grze, to musiałbym prosić o zgodę producenta?

Łysy

Przykład z nauczycielką jest strzałem w dziesiątkę. Po pierwsze – świadczy o niedoinformowaniu społeczeństwa, po drugie – o poziomie nauczycieli. Gazeta Wyborcza opublikowała w lipcu ubiegłego roku artykuł oparty na badaniach socjologicznych nauczycieli. Okazało się, że duża część nie chodzi do teatru i kina, nie czyta pism poza kolorowymi magazynami i książek poza Harlequinami, nie wie, kim były słynne postacie historyczne (na przykład Szekspir!). Jak widać, część nie wie też, że łamie prawo. I tacy ludzie chcą i usiłują nas uczyć!

Jeśli chodzi o zmiany w plikach, to zakazana jest jedynie ingerencja w „kod źródłowy" gry, który jest własnością producenta [także nie do końca, można go bowiem NA WŁASNY UŻYTEK zmieniać i udoskonalać – Alx]. Natomiast wolno nam do woli ingerować w zapisy stanu gry i pliki CFG – zwłaszcza że nie stanowią one integralnego elementu programu, są po prostu zewnętrzną bazą danych, którymi karmimy program.

2KWinSS

Czytam sobie ostatni numer Gamblera (1/99) i mało co się w gacie nie spuściłem z podniecenia, jak zobaczyłem, że mnie druknęliście. Ale mogliście nie kastrować tak boleśnie mojego listu (Wy chyba baaaaardzo chcecie, aby te RR były nudne)!

Czytałem sobie ostatni numer Bravo Girl. Wiem, wiem, to głupie, ale siedziałem ostatnio u dziewczyny, a gdy wyszła na chwilę, musiałem się czymś zająć, więc wziąłem (błagam o rozgrzeszenie) to @#$%^&*| pismo do rąk i czytam o proroctwach 2000 roku. Oczywiście poruszono temat komputerów. Cytuję, co tam przeczytałem, osoby o słabych nerwach proszę usiąść, a Don Pedro z Krainy jakichś tam Drinków niech se łyknie jednego przed przeczytaniem. Otóż było tam napisane: „w 2000 roku nie będziecie mogli nawet sobie pograć w gry komputerowe, poprzepalają wam się twarde dyski od myślenia, który jest rok". No wiecie co? Czasami martwię się, że wyziewy z mózgów redaktorów BG mogą niszczyć powłokę ozonową (może powiedzieć o nich Greenpeace?).

Chciałbym przejść do tego, co pojawiło się w Reakcjach Redakcji. Zgadzam się z opinią niejakiego BlueCo, że Need for Speed wzbudza agresję. Kiedy walnę w ostatnią bandę przed metą, to idę skopać siostrę, bo żeby się tak wpieprzyć, to czacha dymi! Chyba że mam zainstalowanego Q II. Wtedy rozwalenie paru Stroggów pomaga (baaaaardzo polecam).

Teraz dorzucę swoje 3 grosze do listu Mava. Człowieku!!! Jakim cudem nie zawiesił Ci się W98? Ja tego „zaszczytu" dostępuję co pół godziny i nie mogę już tego znieść (pierwszy raz zrobił to w 15 minut po instalacji). Powiedz mi, co za palant namówił Cię do kupienia W98? I jeszcze zbierałeś na niego tyle czasu, lepiej było sobie kupić dopalacz or something. Windows 98 różni się od Winzgrozy 95 tym, że wolniej chodzi (nawet w DOS-ie), zajmuje więcej miejsca na dysku i więcej RAM-u. Każdy informatyk powie Ci, że W98 to @#%#^$^. Jak możesz mieć czyste sumienie po kupieniu programu od złodzieja (Microszamba)?

A przy okazji, bardzo mnie rozbawiła recenzja W98PL w konkurencyjnym czasopiśmie. Otóż tam z kolei napisali: „W W98 gry chodzą szybciej i efektywniej" – całkiem jak reklama Mircosoftu (ciekawe, ile im zapłacili?). A wymagania W98 to według nich 8 MB RAM. No... ciekawi mnie bardzo, jak to działa na takim sprzęcie, bo przy 32 MB RAM na PII wszystko chodzi jak na 486. Winzgrozy nienawidziłem od początku (zainstalowania), a nie dlatego, że jest „taka moda". Osobiście wolę Workbencha z Amigi.

Dziękuję Wam bardzo, Kochani, za wydrukowanie listu Krupika mojego kochanego. Dzięki Wam dowiedziałem się, co się dzieje z SS. Kocham Was, nigdy nie popełnijcie tego samego błędu. A jaki ma stosunek obecny redaktor SS (którego kiedyś bardzo ceniłem, ale po tym, co się stało, nie mogę już tego powiedzieć) do części redakcji, która odeszła, to widać po jego odpowiedzi. Mam też problem, jak mamy wszelkie pytania kierować do SS, skoro nikt na nie nie odpowiada? Podajcie mój adres, bo chcę znać opinię innych osób w tej sprawie.

qmic@friko5.onet.pl

PS Gunman&TopGun&Jennefer RULEZ!!! (trochę masła nie zawadzi). „Niebo dla każdego" to artykuł super.

Uch, bardzo nie lubisz tej firmy na „M" i jej produktu, tego na „W". Ale chyba aż taka krytyka nie jest słuszna. Win98 nie zawiesił mi się ani razu z własnej winy (a może raz?). Jeśli już coś się wieszało, to z winy konkretnych gier.

Inna sprawa, że nie kupiłem polskiej wersji Okien. Wiadomo, co tam napakowali i co zmienili? A poza tym, jak zobaczyłem pierwszy raz polską wersję, nie mogłem się zorientować, co do czego służy, bo jednak człowiek przyzwyczaił się do angielskich nazw.

Natomiast stanowczo protestuję przeciw nazywaniu firmy Microsoft złodziejami. To firma, która produkuje i sprzedaje oprogramowanie, a jak się ono komuś nie podoba, to niech go nie kupuje. Żyjemy w wolnym, kapitalistycznym kraju i wolno nam sprzedawać, co tylko chcemy, za jaką chcemy cenę. Problem tylko, by znaleźć kupującego, a Microsoft znalazł ich już wiele dziesiątków milionów.

Mam nadzieję, że wstrzeliliśmy się w Twoje marzenia, publikując w nr. 2/99 wywiad z Krupikiem. I słowo jeszcze na temat Bravo Girl. Kiedy czytam takie wypowiedzi, jak zacytowana przez Ciebie, to wierzyć mi się nie chce, że ktokolwiek może być tak nierozgarnięty. Odnoszę raczej wrażenie, że jest to celowe szukanie supersensacji we wszystkim, na zasadzie: „Dwugłowa kobieta została zgwałcona przez Marsjanina". Dziennikarz przecież wie, że nie ma ani dwugłowych kobiet, ani Marsjan [polemizowałbym zarówno z tym, czy wie, jak i z tym, czy nie ma – Alx], ale co mu szkodzi pobrać wierszówkę za taki artykuł?



MAŁO MÓW, SŁYSZ WIELE!

Dystrybutorzy gier z nr. 3/99

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
e-mail: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: www.ipscg.com.pl

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
witryna: www.marksoft.com.pl

Microsoft
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 651 54 05
e-mail: support@microsoft.com
witryna: www.microsoft.com

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
e-mail: intns@onet.pl
witryna: www.optimus.pl

Techland
63-400 Ostrów Wlkp.
ul. Żółkiewskiego 3
tel. (062) 737 27 46
witryna: www.techlandsoft.com

Wydawnictwo Naukowe PWN
00-251 Warszawa
ul. Miodowa 10
tel. 0-800 201 45
e-mail (dział dystrybucji wysyłkowej i prenumerat PWN): wysylka@pwn.com.pl
witryna: www.pwn.com.pl

Spis ogłoszeń

ArWal ..... str. 86
CD Projekt ..... str. 3
Creative Labs ..... str. 2
Intermedia ..... str. 11
L.E.M. ..... str. 77, 99
L.K. Avalon ..... str. 71
Maria – Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe ..... str. 71
MATT ..... str. 86
NTT System ..... str. 59
Optimus ..... str. 91, 93, 95
SAGITA ..... str. 79
Soft Press ..... str. 87
Stawicki ..... str. 100
TimSoft ..... str. 97

Od redakcji

Sprostowania

• Z ostatniej chwili: Na str. 23 błędnie podaliśmy dystrybutora gry Falcon 4.0 – nie jest nim IPS CG. Czytelników i firmę przepraszamy.

• W numerze 2/99 podaliśmy, że Bożena Słoma jest rzecznikiem prasowym firmy IPS CG. W rzeczywistości piastuje ona stanowisko specjalisty ds. marketingu. Czytelników oraz panią Bożenę Słomę przepraszamy.

• Hasło na górze strony: „Mało mów, słysz wiele!" pochodzi ze starej ryciny przedstawiającej wskazówkę dla chłopa pańszczyźnianego, dlatego użyty w nim język jest mocno archaiczny.

Hasło na język współczesny można przełożyć tak: milcz, słuchaj i zbieraj informacje. Znajdziesz je na tej stronie!

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Marzec 1999. Numer 3 (64), rok siódmy. Nakład: 58 500 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk (WWW), Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Listy do redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat Numeru), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Internet, Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154, (0-22) 41 51 21, fax (0-22) 41 03 74, e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kakiet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Marketing: Marek Lewandowski, e-mail: marek.lewandowski@lupus.pl.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 41 63 33; Elżbieta Szmyt, Ewa Wiewiórska. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów. Gambler jest zarejestrowanym znakiem towarowym, © i ® Lupus sp. z o.o.

Naświetlenia (rastrem stochastycznym): Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 651 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5

WSZYSTKIE KOMPUTERY ŚWIATA



NTT SYSTEM

Dział Handlowy: NTT System Ltd.Warszawa ul. Osowska 84, tel./fax (022) 673 10 20, 610 97 80, 610 97 76, 610 51 61, 610 10 36 e-mail handlowy@ntt.com.pl Sklepy Firmowe: NTT Warszawa ul. Ostrzycka 2/4 tel. 813 57 40, NTT Pruszków Al. Wojska Polskiego 36a tel. 728 67 67, NTT Warszawa ul. Słowackiego 27/33, tel. (022) 832 15 77, NTT Warszawa Centrum Handlowe "LAND" paw. 47 ul. Wałbrzyska 11 tel. (022) 549 90 46, NTT - W.G.E. al. Niepodległości /Armii Ludowej pasaż Podziemny, tel. (022) 825 91 00 w. 104 Oddziały: NTT Bydgoszcz ul. Poniatowskiego 24 tel. (052) 340 12 30; 340 12 33; fax 346 00 55 NTT Białystok Al. 1000-lecia p.p. 4 tel. (085) 67 61 269 NTT Ruda Śląska ul. Kokotek 4 tel. (032) 248 00 30, 24 800 50, NTT Wrocław ul. Wystawowa 1 tel. (071) 348 42 21 do 28, wew. 523; fax:wew. 468, 523 NTT Kraków ul. J. Wybickiego 3a, tel. (012) 632 90 91, 632 90 93, 632 90 95, NTT Leszno ul. Szkolna 2 tel (065) 529 47 29, OFFICE DEPOT, tel. 0 800 22 800 , fax 0 800 20 222, Punkty Sprzedaży KEN: KEN Wrocław ul. Pretficza 37 tel. (071) 65 46 32 do 38; fax 65 46 39 KEN Bolesławiec ul. Mickiewicza 6 tel. (075) 732 65 52 KEN Bydgoszcz ul. Grudziądzka 10 tel. (052) 79 14 69 KEN Olsztyn ul. Dąbrowszczaków 39 tel. (089) 534 96 63 KEN Opole ul. Ozimska 53 tel. (077) 54 42 28 KEN Poznań ul. Poznańska 1/3 tel. (061) 21 76 37 KEN Wrocław ul. Oławska 16 tel. (071) 34 312 27, Dostępne w sieci centrów zaopatrzenia Makro, OFFICE CENTRE, Warszawa Al. Jerozolimskie 184, tel (022) 668 19 90, fax 668-19-91 ZETO RZESZÓW - ul. Rejtana 55, (017) 862 9607, SiM KOSZALIN - ul. Modrzejewskiej 21a, (094) 341 17 25, ALBIT LESZNO - ul. Jeziorkowskiej 20, (065) 529 03 54 BIUROTECHNIKA S.A. WARSZAWA ul. Bema 59 a, (022) 632 95 37, JANTAD OSTRÓW MAZOWIECKI ul. Cegielniana 90 b, (021) 753 901 AMK KOMPUTER-SOCHACZEW ul. Chopina 145, (0601) 323 364, 3NET ELBLĄG ul.Kumieli 2, (055) 2327261, EMOPAR RZESZÓW ul. Jana III Sobieskiego, (017) 852 44 70, DALIMEX LUBLIN ul. Obywatelska 4, (081) 74 77 111, COMFIX - WARSZAWA ul. Conrada 21/11, (022) 669 64 36

NTT SYSTEM SP. Z O.O. POSIADA CERTYFIKAT JAKOŚCI ISO 9001

intel inside
pentium® II PROCESSOR

THE INTEL INSIDE LOGO AND PENTIUM ARE REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

The Great Battles Collector's Edition

Firmy Erudite Software i Interactive Magic postanowiły wydać w jednym zestawie serię **Great Ancient Battles**, której tematem są walki Aleksandra, Hannibala i Cezara.



Gry należące do Great Battles to strategie turowe rozgrywane na heksach. Engine oparto na oryginalnym systemie inicjatywy (kolejność wykonywania ruchów zależy od wskaźników inicjatywy dowódców) oraz obliczania wyników starcia (za każdy zniszczony oddział liczone są „punkty rozgromienia", a gdy ogólna liczba przekroczy punkt krytyczny – armia ucieka). To bardzo udany system (np. rozkazy grupowe), choć nie pozbawiony wad (złe wykorzystanie łuczników i procarzy)...

Mocną stroną serii jest wspaniały zestaw scenariuszy. Możemy rozegrać scenariusze dostępne w poprzednich wydaniach – 10 dla Aleksandra, 11 Hannibala i 9 Cezara. Jednak, w odróżnieniu od większości podobnych zestawów, GBCE nie zawiera tylko kopii wydanych wcześniej gier! Wraz z zestawem otrzymujemy edytor map i scenariuszy (umożliwiający także planowanie rozkazów dla SI) oraz 4 dodatkowe bitwy – Paraitacene (317 r. p.n.e.), Dertosa (215 r. p.n.e.), Rhine (58 r. p.n.e.) oraz ciekawostkę – „Rzym kontra reszta świata", czyli Cezar ramię w ramię z Pompejuszem walczą z Aleksandrem i Hannibalem.

Seria ma Sztuczną Inteligencję na niezbyt wysokim poziomie, co rekompensowane jest kilkoma planami walki dla każdej bitwy. W kolejnych odcinkach rosło znaczenie rozkazów grupowych, które



zwiększają trochę skuteczność działań komputera.

Great Ancient Battles to niewątpliwie najlepsza seria gier strategicznych, zajmująca się tematem starożytnych wojen. Pomysł zebrania jej w jednym zestawie jest doskonały. Warto pamiętać, że to nie żadne „starocie", ponadto mają jednolitą tematykę i nie są dla „wyjątkowo-pokręconych-graczy". Jeśli ktoś jeszcze ich nie ma, a interesuje się tematyką i gatunkiem, powinien kupić zestaw.

Jacek Ilczuk



The Great BATTLES COLLECTOR'S EDITION

Składanka

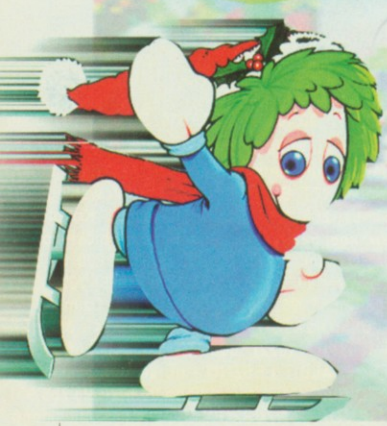
Interactive Magic/Erudite Software

MarkSoft

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

Ocena: 90%

Cena: bd



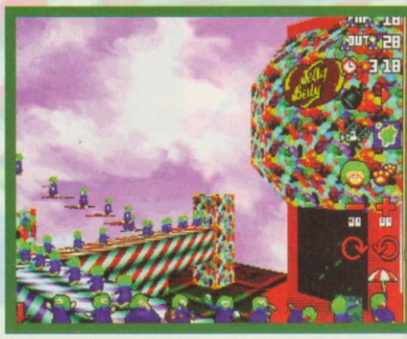
Lemingi, setki, tysiące lemingów. Jeszcze więcej lemingów, lemingi w trójwymiarze, lemingi strzelające z pistoletów na farbę – aaaaaargh... znowu lemingi.

Wiele wody upłynęło w Wiśle od czasu, kiedy po raz pierwszy zaatakowali nas niebiesko-zieloni najeźdźcy. Zaczęło się jeszcze za czasów Amigi. Wtedy Psygnosis wprowadził na rynek jeden ze swoich największych hitów i bezsprzecznie jedną z najlepszych (i najbardziej denerwujących) gier logicznych w historii komputerów.

Kiedy człowiek/recenzent uświadomi sobie, że wyrosło już całe pokolenie młodych komputerowców, którzy nie mają najmniejszego pojęcia, czym jest leming (oprócz tego, że ma największe skłonności samobójcze ze wszystkich stworzeń), zaczyna się czuć bardzo stary.

Tak więc moim psim obowiązkiem jest wytłumaczyć najmłodszym, na czym polega gra Lemmings – otóż mamy doprowadzić jak największą liczbę małych zwierzaczków do wyjścia. Problem polega na tym, że lemingi są bezdennie głupie i same... potrafią tyl-





X-Wing Collector Series

Dawno, dawno temu, w pewnym domu oddalonym o lata świetlne od naszej galaktyki, dwóch młodych miłośników gier komputerowych z zapałem oddawało się rozrywce. Pierwszy z chłopców, używając myszki, starał się naśladować słynnego Luke'a Skywalkera. Drugi porozumiewał się serią pisnięć i udawał jednostkę R2. Grali całymi nocami i sprawnie przechodzili kolejne, niezwykle trudne misje.

Upłynęło trochę czasu. Jednostka R2 dorobiła się własnego komputera i spędzała mnóstwo czasu, katując **TIE Fightera**. Gra wyglądała o niebo lepiej od poprzedniczki, miała grafikę w wysokiej rozdzielczości i pozwalała latać statkami, które strzelały z laserów – odgłos strzałów był zdecydowanie lepszy.

Trochę mniej dawno temu (już w epoce akceleratorów 3D) firma LucasArts zdecydowała się spełnić marzenia wielkiej rzeszy graczy (w tym Luke'a i jednostki R2) i stworzyła nową, lepszą wersję najsłynniejszego z kosmicznych symulatorów – X-Wing vs. TIE Fighter. Niestety, gra nie okazała się tak dobra, jak oczekiwano i dwóch dzielnych pilotów, którzy spędzili całą noc, tocząc pojedynki na dwóch zlinkowanych komputerach, doszło do wspólnego wniosku, że lepiej pograć w coś innego.

Jednak od tego czasu zaczęli marzyć. Marzyć o grze, która będzie miała kampanie jak w pierwszym **X-Wingu** i grafikę jak w XvT. Na spełnienie marzenia będą jeszcze musieli trochę poczekać.

Jednak kiedy w wysięgniki R2 wpadły płytki z XW Collector Series – jego radość była wielka. Oto powrócił X-Wing w zupełnie nowej oprawie i w dodatku na CD. Podwyższono rozdzielczość, dodano obsługę akceleratorów, ale gra pozostała taka sama. Ba! Aby zachować niepowtarzalny klimat, nie zmieniono nawet oprawy dźwiękowej w intro i ciągle słychać charakterystyczny szum starego Sound Blastera. Aż się łezka kręci w wizjerze. Na dodatek XW CD to nie tylko pełna wersja starej gry, ale także wszystkie dodatki, jakie ukazały się po niej (m.in. B-Wing, którego prawie nikt nie umiał doinstalować).

Na dwóch płytach można jeszcze znaleźć TIE Fightera CD i XvT Academy. TF wygląda właściwie identycznie jak ostatnia wydana wersja (właśnie CD – z grafiką w wysokiej rozdzielczości). Dodano tylko możliwość wykorzystania karty 3D. XvT Academy to swojego rodzaju wersja OEM. Dziesięć misji dodawano jako bonus do joysticków firmy Logitech.

Dawno nie przeżyłem podobnego wzruszenia. Gry mojego życia powróciły na ekrany komputerów, starając się dogonić obowiązujące standardy. Jeżeli kochaliście te gry, Waszym OBOWIĄZKIEM jest zaopatrzyć się w Collector Series.

ZooltaR



X-WING COLLECTOR SERIES

Składanka
Activision/LucasArts
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98, zalecany akcelerator 3D

Ocena: 90%

Cena: 159 zł

ko chodzić. Jeżeli trafią na jakąś przeszkodę, odbijają się od niej i idą w drugą stronę. Rola gracza ogranicza się do przyznawania zwierzaczkom



w odpowiednich miejscach odpowiednich funkcji, np. przekopywanie się przez mury, wspinanie po pionowych ścianach, a także do wręczania im parasoli, aby nie rozplaskały się o posadzkę. Liczba funkcji przewidzianych na danej planszy jest ograniczona, trzeba je więc tak wykorzystać, aby bandzie udało się bezpiecznie dojść do drzwi.

Ta zasada pasuje praktycznie do każdej gry o lemingach, a ile ich było, tego nie pamiętają nawet najstarsi górale.

W Lemmings Pak dostajemy trzy gry: klasyczną – **Oh! No More Lemmings** (bardzo wymowny tytuł), Lemmings 3D i Lemmings Paintball.

Lemmings 3D to zdecydowanie najsłabsza pozycja. Kiepska grafika i toporne sterowanie – zabawa trudna i frustrująca. **Lemmings Paintball** to zupełnie nowe podejście do tematu – lemingów jest zdecydowanie mniej (do 10) i naszym zadaniem jest przedostać się do końca etapu, strzelając z pistoletów na farbę do innych, wrogich nam zwierzaków–samobójców.

Przesyt poczułem gdzieś około roku 1993, ale jeżeli ktoś nie ma dość – proszę bardzo – to okazja, aby odnowić młodzieńcze fascynacje. Albo zrobić ciekawy i, co nie mniej ważne, tani prezent... młodemu, początkującemu graczowi. Mój stosunek do Lemmings Pak najlepiej oddaje tytuł pierwszej części.

ZooltaR



Składanka
Psygnosis/Clockwork Games
CD Projekt
Wymagania sprzętowe: 486 DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM 2×

Ocena: 60%

Cena: 49 zł

Miliard w rozumie

„Miliard w rozumie" to bardzo sympatyczny teleturniej prowadzony przez znakomitego showmana, Janusza Weissa. Przyznam, że oglądam go z przyjemnością, więc tym chętniej sięgnąłem po program multimedialny o tym samym tytule.

Zapomniałem, niestety, że żyjemy w Polsce i nie ma co spodziewać się fajerwerków. Myślałem, że program będzie symulować rzeczywisty turniej telewizyjny, że zobaczymy zadającego pytania Weissa, zmierzymy się z komputerowymi przeciwnikami o z góry ustalonym poziomie inteligencji, przejdziemy przez eliminacje, aby ostatecznie zwyciężyć w wielkim finale. Marzyłem nieśmiało o opcji gry wieloosobowej (niekoniecznie przez Internet, nawet na jednym komputerze) i liczyłem, że autorzy zrobią miłą niespodziankę.

Tymczasem nic z tego. Miliard w rozumie to siermiężnie wykonany zestaw pytań, obrazkowych i tekstowych zagadek oraz puzzli. Oczywiście, można go uznać za coś w rodzaju komputerowego egzaminatora, sprawdzającego poziom naszej wiedzy, ale co to ma wspólnego z teleturniejem, w którym rządzą emocje, rywalizacja? Niejasne też są dla mnie zasady przyznawania punktów za rozwiązane zadania. Na dodatek pytania zaczynają się powtarzać już po niezbyt długim czasie spędzonym przy komputerze. Zmuszanie gracza do układania puzzli uważam natomiast za głupotę.



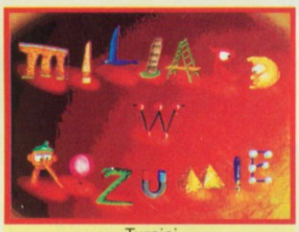




Strona multimedialna programu na żenująco słabym poziomie. Rola Janusza Weissa sprowadza się do wypowiedzenia kilkunastu komentarzy i zapowiedzi, a menu zrealizowane jest bez gustu. O wstawkach filmowych możecie, oczywiście, zapomnieć. W programie zeskanowano wiele zdjęć i tu, rzecz jasna, niewiele dało się zepsuć, więc możemy zobaczyć portrety słynnych osób, obrazy, fotosy, zdjęcia ważnych wydarzeń.

Miliard w rozumie uważam za program źle skomponowany, zrealizowany bez fantazji, nudny i nie dający nawet namiastki emocji z prawdziwego teleturnieju. Całkowita pomyłka wydawnicza. Nie kupować!

Jacek Piekara



Turniej

P.W.N.

Wymagania sprzętowe: 486 DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

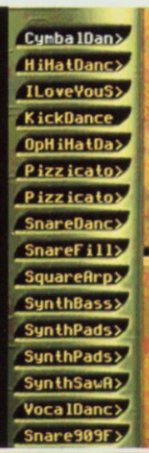
Ocena: 30%

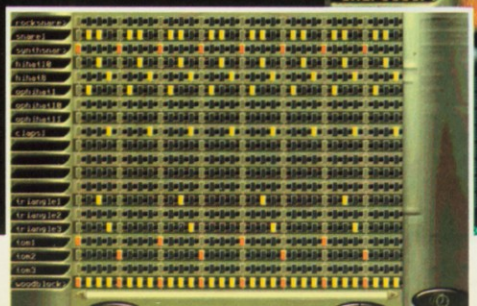
Cena: 74 zł

3D Future Beat

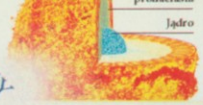
Każda osoba tworząca muzykę na komputerze na pewno spotkała się z formatem zapisu plików *.mod (zawiera linię melodyczną wraz z „podpiętymi" instrumentami w formacie sampli), który królował w czasach DOS-u. Zmienił się system operacyjny, a karty muzyczne przeszły rewolucję. Polska firma Techland wprowadziła na rynek program, który wykorzystuje najnowsze osiągnięcia w dziedzinie muzyki – technologię dźwięku trójwymiarowego. Future Beat 3D obsługuje „zwykłe" karty muzyczne zgodne z Windows, ale by przetestować wszystkie jego możliwości należy mieć jedną z następujących kart: Sound Blaster Live!, Diamond Multimedia MX300, Guillemot ISIS, Aureal Vortex 1 lub 2.

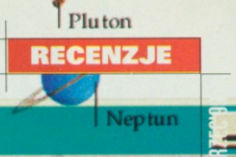
Jak wygląda całość? Nie bez powodu wspomniałem o formacie *.mod – tworzenie muzyki w FB3D przypomina korzystanie z jednego z wielu obecnych na rynku trackerów. Poza podstawowym panelem sterowania w skład programu wchodzą: szczątkowy edytor linii melodycznej (bardzo dużo innych popularnych trackerów dysponuje znacznie większą liczbą opcji), fabrycznie zaprojektowany edytor linii perkusyjnej (bardzo prosty w obsłudze), edytor sampli (zawierający wszystkie standardowe efekty) oraz edytor ścieżek muzycznych (również prosty w obsłudze). Na CD znajduje się zbiór ponad 150 sampli instrumentów oraz prawie 500 gotowych sekwencji z różnych gatunków muzycznych. Wszystkie próbki mają naprawdę niezłą jakość. Dodatkowo bezpośrednio z programu można wybrać jeden z

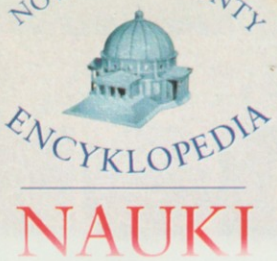












NAUKI

Encyklopedia nauki wydana przez firmę Optimus to produkt z serii Nowe Horyzonty. Dzieli się na pięć działów: astronomia, matematyka, fizyka, chemia i biologia. Informacje usystematyzowane są według ważności i przynależności do określonych dziedzin nauki. Na przykład wśród licznych zagadnień matematycznych znajdą się ciekawe artykuły o teorii chaosu, fraktalach czy podstawowych wzorach trygonometrycznych. Podobnie w innych działach – zaczynając od zagadnień najbardziej ogólnych, możesz dotrzeć do interesujących Cię informacji. Oprócz faktów i wzorów Encyklopedia nauki przedstawia sylwetki naukowców, od Archimedesa aż po Stephena Hawkinga, guru współczesnej astrofizyki.

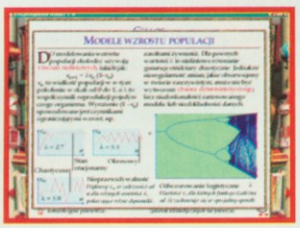
Każda strona encyklopedii zawiera mnóstwo zdjęć, cli-



pów dźwiękowych, a nawet całych animacji pomagających zrozumieć dane zjawisko czy wzór. Ponadto, jak w większości stron hipertekstowych, można znaleźć odnośniki do innych, podobnych zagadnień. W sumie więc korzystanie z Encyklopedii nauki jest łatwe i przyjemne, tym bardziej że w każdej chwili masz dostęp do indeksu i możesz momentalnie odszukać to, co Cię interesuje.

Program Encyklopedia nauki pracuje w rozdzielczości 640×480 i w 256 kolorach. Szkoda trochę, że autorzy nie popracowali nad polepszeniem tych parametrów. Chociaż z drugiej strony, kompakt nie jest z gumy. Cóż, mam nadzieję, że razem z wejściem technologii DVD te problemy znikną.

Wspomnę jeszcze o jednej z nielicznych wad EN. Prezen-



towane fakty często są zbyt ogólne. Ile bowiem można zmieścić informacji o teorii Einsteina na jednym ekranie, w dodatku sporą czcionką? Tyle, co nic. Niektóre pozycje encyklopedii nie wyjaśniają danego problemu, tylko zaznaczają jego istnienie. Jeżeli ktoś szuka dokładniejszych informacji, bę-



dzie musiał sięgnąć po inne źródło, przypuszczalnie po zwykłą książkę. Niestety, większość multimedialnych encyklopedii cierpi na tę samą przypadłość. Zwykle w reklamach „program zawiera ponad 10 000 wyczerpujących opisów gatunków zwierząt", ale gdy zajrzymy pod hasło „kot", ukazuje się malutka tabliczka ze zdjęciem i napis: „Kot – ssak o czterech nogach, bardzo rozpowszechniony na całym świecie". I koniec. Ponieważ jednak to schorzenie całego gatunku encyklopedii multimedialnych, nie będę tej jednej za to karał.

Encyklopedia nauki jest znakomitym programem dla młodzieży. Zawiera wiele interesujących, podstawowych



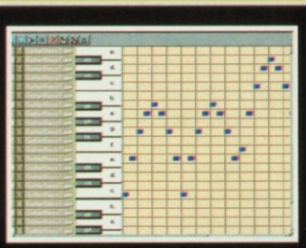
faktów. Ładnie wykonana, oferuje mnóstwo multimedialnych fajerwerków. Nadaje się znakomicie na prezent dla 14-czy 15-latka, natomiast zdecydowanie nie powinien jej kupować student politechniki, który chciałby poszerzyć swą wiedzę z fizyki kwantowej.

Frogger



Encyklopedia
Optimus Pascal
Optimus S.A.
Wymagania sprzętowe: Pentium 100, 8 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95
Ogółem: 70%
Cena: 169 zł







kilku efektów 3D, opartych na standardzie EAX – zostanie zastosowany przy odtwarzaniu kompozycji. Jest też „pulpit", na którym dynamicznie, podczas trwania utworu, możemy przemieszczać źródło dźwięku – skąd w danej chwili ma on do nas dochodzić.

Future Beat 3D jest dobrym programem dla osób dopiero zaczynających domowe muzykowanie (uwzględniłem to w ocenie końcowej). Interfejs jest prosty w obsłudze i miły dla oka, nie ma zbyt dużych wymagań sprzętowych. Inni użytkownicy mogą się zawieść (powinni obniżyć ocenę końcową o 20%): program zawiera zbyt mało szczegółowych opcji obróbki utworu.

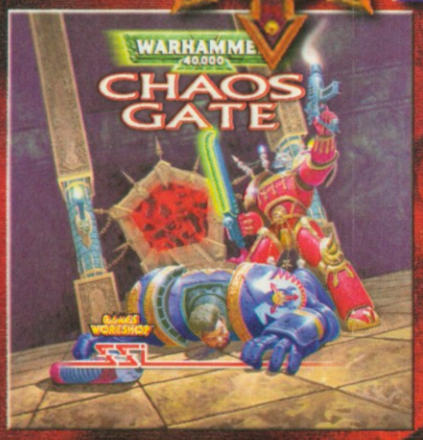
ViZ

PS Patch i wersję demonstracyjną programu znajdziecie na CD-b w katalogu \Utils\Music\.



Program muzyczny
Techland
Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98/NT
Ocena: 75%
Cena: 99 zł

Warhammer 40,000



Herezja Horusa [w poprzednim numerze błędnie podaliśmy nazwę w liczbie mnogiej (recenzja, str. 18) – przyp. red.] to bunt przeciwko władzy Imperatora zakończony przejściem Horusa i jego zwolenników na stronę Chaosu. Dziesięć tysięcy lat później Ty, Graczu, staniesz na czele kilkudziesięciu Space Marines, aby walczyć z potęgą Chaosu.

Przede wszystkim musisz zapoznać się z siłami, które masz do dyspozycji. Twoja mała armia składa się z oddziału Terminatorów, pięciu oddziałów Tactical Marines, oddziału szturmowego (Assault Squad), oddziału Devastatorów oraz dziesięciu specjalnych postaci (Kapitan, Chaplain, 2× Apothecary, 2× Techmarine i 4× Librarian).

Oddziały

Tactical Squad – podstawowa formacja Space Marines. Na pierwszą misję będziesz mógł zabrać tylko jeden Tactical Squad. Każdy oddział tego typu składa się z pięciu Marines uzbrojonych w Boltery. Jeden Marine z oddziału może wymienić Bolter na Plasma Gun, Melta Gun, Flamer lub jakąś broń ciężką. Na początku najlepiej wybrać Heavy Bolter. W miarę postępów w grze i zdobywania nowych typów broni możesz tworzyć specyficzne Tactical Squads, przeznaczone do zadań specjalnych.

Assault Squad – oddział szturmowy wyposażony w broń do walki wręcz, pistolety oraz w tzw. Jump Packi, dzięki którym może pokonywać duże odległości w krótkim czasie. Assault Squad powinien być rozwijany właśnie w kierunku walki wręcz – nie ma sensu dawanie Marines z tego oddziału broni strzeleckiej dalekiego zasięgu (od tego są inne formacje). Chłopcy z AS powinni mieć najlepszy sprzęt do walki wręcz, najlepiej Power Sword lub Power Fist. W miarę możliwości przydziel im też Librariana, który wesprze ich mocami psionicznymi. Przy odrobinie szczęścia AS pomoże Ci wygrać bitwę, jeśli atak będzie dobrze zaplanowany – widziałem kiedyś, jak jeden Marine z AS sam, podczas jednej rundy, wybił cały oddział składający się z 5 Berserkerów Khorne'a!

Devastator Squad – od TS różni się tym, że w jego skład może wchodzić dwóch Marines z bronią ciężką, a nie jeden. Na początku gry przeważnie mają Heavy Bolter i Rocket Launcher. Devastatorów możesz używać od drugiej misji. Jeżeli tylko masz okazję ich wziąć, zrób to. DS w większości przypadków jest lepszy niż TS ze względu na większą siłę ognia.

Terminator Squad – najlepsi wojownicy danego zakonu dostępują zaszczytu służenia w elitarnych jednostkach. Terminatorzy, dysponujący większą siłą ognia od zwykłych oddziałów i lepszymi zbrojami – to niezwykle skuteczna formacja. Pamiętaj jednak o kilku ograniczeniach: Terminatorzy nie mogą przyklękać ani biegać. Choć ich zbroja, Terminator Armor, jest bardzo wytrzymała, nie jest niezniszczalna. Nie należy więc bez potrzeby narażać oddziału na ogień przeciwnika. Terminatorów będziesz mógł używać dopiero w późniejszych etapach gry, najpierw więc skup się na opanowaniu umiejętności dowodzenia pozostałymi oddziałami.

Bohaterowie

W Chaos Gate masz do dyspozycji dziesięciu bohaterów. Pierwszy z nich to Kapitan. Niezły w walce wręcz, całkiem przyzwoicie strzela. Chaplain to ktoś w rodzaju kapłana. W razie potrzeby potrafi się obronić, ale raczej nie nadaje się do samodzielnej walki. Apothecary to medyk. Jeżeli któryś z Twoich Marines jest ranny, apteczki medyka pomogą mu przetrwać. Pamiętaj tylko, że medyk jest mało odporny na ataki, więc trzymaj go z tyłu. Techmarine zajmuje się, ogólnie rzecz biorąc, sprzętem. W Chaos Gate jest po prostu zwykłym bohaterem o średnich parametrach.

Wreszcie Librarian to najbardziej przydatny bohater. To ktoś w rodzaju maga, osobnik posiadający zdolności psioniczne, z których korzysta się tak jak z czarów w systemach fantasy. Szczególnie przydają się „obszarowe" moce ofensywne (Vortex, Hellfire, Storm of Wrath), czary wspomagające Librariana (przede wszystkim Teleportation) oraz czary pomagające innym Marines (genialny Quickening oraz kilka innych). Oczywiście Librarian może dysponować także

„Gdy wyruszymy do ostatecznego boju, tysiące światów zapłoną, by nam oświetlić drogę. Zetrzemy na proch każdego człowieka, każde zwierzę, każdą żywą komórkę we wszechświecie. Bez zastanowienia i bez litości. Taka jest wola bogów Chaosu!"
Abaddon the Despoiler





innymi mocami. Ważne, abyś poznał je wszystkie i zdecydował, które są najbardziej odpowiednie do Twojej taktyki.

I jeszcze dwie istotne uwagi. Po pierwsze, Twoi Marines nie są na stałe przypisani do oddziałów. Możesz ich dowolnie przerzucać, czyli np. zgromadzić w Assault Squad pięciu najlepszych w walce wręcz wojowników. Warto się w to pobawić na początku gry. Po drugie, masz tylko swoich Marines – nie będzie nowych rekrutów, nie będzie żadnych posiłków. Każdy martwy Marine to osłabienie Twojej siły bojowej. Bądź więc ostrożny.

Jakiej broni używać?

Podstawową sprawą w Chaos Gate jest znajomość poszczególnych typów broni i umiejętność odpowiedniego ich wykorzystania. Źle użyta broń nie spełni swojego zadania, a niosący ją Marine prawdopodobnie zginie. Przedstawię krótki opis broni dostępnych w grze razem z sugestiami, jak ich używać (i czy w ogóle używać).

Bolt Pistol – najmniejsza i najsłabsza wersja Boltera, używana głównie przez oficerów, jako dodatek do głównego wyposażenia. W bitwie Bolt Pistol nie przyda Ci się zbytnio, najwyżej w sytuacjach zupełnie awaryjnych.

Plasma Pistol – o wiele bardziej użyteczny pistolet. Z małej odległości można kilkoma strzałami położyć trupem przeciętnych przeciwników. Niestety, ma niewielki zasięg i małą celność. Jak wszystkie pistolety, to tylko broń dodatkowa.

Hand Flamer – zakwalifikowany do pistoletów tylko ze względu na małe rozmiary, w rzeczywistości jest miniaturową wersją miotacza płomieni. Niezbyt skuteczny, ponieważ ma małą siłę uderzenia, co – w połączeniu z wysokimi współczynnikami zbroi wojowników Chaosu oraz specjalnymi rzutami obronnymi demonów – czyni tę broń praktycznie bezużyteczną.

Laspistol – jeszcze jeden typ pistoletu. Trochę lepszy od Bolt Pistola, nieco gorszy od wersji plazmowej. Zabaweczka, która nie przyda Ci się przeciwko jednostkom Chaosu. Ulubiona broń Kultystów Chaosu.

Bolter – standardowe wyposażenie każdego Space Marine. Dobry, w miarę skuteczny, łatwy w obsłudze. Wprawdzie czasem się zacina, ale to całkiem przyzwoita broń. Musisz przyzwyczaić się do jego wad i zalet, gdyż większość Twoich podkomendnych będzie się posługiwać właśnie Bolterami.

Storm Bolter – silniejsza wersja zwykłego Boltera, używana przez Terminatorów. Może prowadzić ogień ciągły.

Plasma Gun – podstawowa wersja broni plazmowej. Strzał z Plasma Guna jest bardzo silny, może zabić większość przeciwników. Wady tej broni: mały zasięg oraz szybkość strzelania.

Każda broń plazmowa ma dwa tryby strzelania – podstawowy oraz drugi, w którym broń zadaje większe obrażenia, ale strzela co dwie rundy. Nie polecam więcej niż jednego Marine z Plasma Gunem.

Flamer i **Heavy Flamer** – pierwszy jest używany przez Marines, drugi zaś przez oddziały Terminatorów. Obydwa modele są bardzo skuteczne (wersja heavy oczywiście bardziej). Zadają niezbyt duże obrażenia, lecz mają trzy miłe cechy. Po pierwsze – uderzają „obszarowo", po drugie – płomienie utrzymują się przez kilka rund, a po trzecie – nawet jeżeli przeciwnik nie zginie, istnieje spore prawdopodobieństwo, że się zapali, dzięki czemu zostanie na jakiś czas wyłączony z akcji. Flamery idealnie nadają się do atakowania zwartych formacji wroga lub do blokowania wąskich przejść.

Melta Gun – broń krótkiego zasięgu o fantastycznej skuteczności. Znakomicie nadaje się do likwidowania ciężko opancerzonych przeciwników (Terminatorów Chaosu, Berserkerów Khorne'a). Bardzo dobry wybór dla Assault Squadu.

Heavy Bolter – najcięższa wersja Boltera. Pierwszorzędna broń, której główne zalety to: duża siła strzału, możliwość prowadzenia ognia ciągłego oraz możliwość przenoszenia ognia na inny cel. Gdy zaczynasz strzelać z HB, pierwszy strzał kosztuje Cię 20 AP, każdy następny jed-

Najlepsi wojownicy danego zakonu dostępują zaszczytu służenia w elitarnych jednostkach – to Terminatorzy.





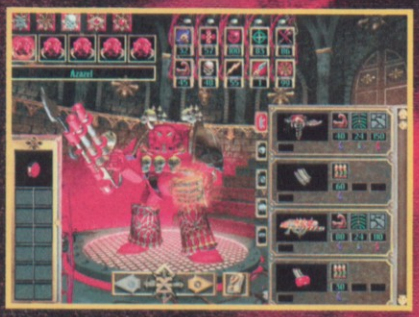




nak już tylko 4 AP, ponieważ traktowany jest jako „kontyuacja serii". Ponadto, gdy zabijesz już przeciwnika, do którego strzelałeś, a w pobliżu znajduje się inny wróg, możesz do niego strzelać również po 4 AP. Heavy Bolter to w początkowych misjach najlepszy wybór dla uzbrojonego w ciężką broń Marine z Tactical Squad.

Missile Launcher – wyrzutnia rakiet. Nic dodać, nic ująć. Znakomita broń o dalekim zasięgu. Dostępnych jest kilka typów rakiet, z których najpożyteczniejsze to Krak Missiles, zaprojektowane do niszczenia stacjonarnych celów i umocnień. Mają dużą siłę rażenia, lecz ich trafienie ma charakter punktowy. Przysunięcie przeciwnikowi rakietą typu „krak" jest zazwyczaj zabójcze.







Jeżeli źle zaplanujesz starcie, zabiją Cię. Gdy nagle zatnie Ci się broń, zginiesz. Najdrobniejszy błąd i po Tobie. Musisz strzelać dobrze, często i celnie.

Lascannon – prawdziwe cacko (jedna z moich dwóch ulubionych broni typu heavy), działo laserowe w zasadzie przeznaczone do montowania na czołgach. Ma niesamowitą siłę rażenia, bardzo duży zasięg i celność. Chociaż komputerowa wersja Lascannona jest nieco osłabiona w stosunku do oryginalnej (figurkowej), w dalszym ciągu to pierwszorzędna broń.

Multimelta – większa i silniejsza wersja Melta Guna. Ma sporą siłę rażenia, poza tym uderza „obszarowo". Znakomita broń, niestety trudna do zdobycia.

Heavy Plasma Gun – najbardziej śmiercionośne narzędzie w Twoim arsenale, nazywane czasami Sun Gun przez wzgląd na ogromną siłę rażenia. Za pomocą HPG można zabić praktycznie wszystko i to przeważnie jednym strzałem. Moja ulubiona broń (obok Lascannona).

Broń „combi" – broń różnych typów z dodanym bagnetem. Od zwykłych wersji różni się tym, że można jej używać również do walki wręcz.

Assault Cannon – najwyższe osiągnięcie w dziedzinie broni „maszynowej". AC może jedną serią skosić większość przeciwników. Znakomita broń, pod względem sposobu używania niczym się nie różni od Heavy Boltera. Niestety, tylko oddziały Terminatorów mogą używać AC.

Broń do walki wręcz – sporo różnych odmian. Miecze, topory itp. Wszystkie w zasadzie służą do tego samego, więc nie będę się rozdrabniać. Ważny jest natomiast fakt, że porządnie wyćwiczony Marine z Power Fistem jest czasami znacznie bardziej niebezpieczny od najlepszego strzelca, szczególnie jeśli Librarian rzuci na niego odpowiedni czar.

Pojazdy w Chaos Gate to raczej atrakcja niż prawdziwy element gry.

Granaty – najpopularniejsze typy to „krak" i „frag". Pierwszy działa podobnie jak Krak Missile, drugi uderza „obszarowo", niestety z małą siłą. Granaty typu „krak" są znakomite do otwierania opornych drzwi. Najsilniejsze (ale i najrzadsze) są granaty typu „vortex" i „stasis". Tak naprawdę tylko one są w stanie wyrządzić Marines Chaosu poważną krzywdę.



Broń specjalna – Chaos Gate oferuje ponadto kilka rodzajów broni (a raczej wariantów modeli podstawowych) nie występujących w klasycznym Warhammerze 40K. Są to m.in.: Master Crafted Bolter, Serpents Breath Flamer czy Star Thrower Plasma Gun. Przeważnie zachowują wady i zalety wersji podstawowej, lecz cechuje je większa celność lub siła strzału. Nie muszę chyba dodawać, że w miarę możliwości warto ich używać.

To były pukawki osobiste. Chaos Gate daje też od czasu do czasu możliwość pobawienia się cięższym sprzętem, czyli pojazdami. Niestety, dużego wyboru nie ma: transporter Rhino, czołg Predator, Land Speeder (dwuosobowy latający pojazd zwiadowczy) oraz Dreadnought. Wszystkie maszyny (oprócz Land Speedera) istnieją także w wersji chaosowej, gdyby ktoś chciał grać w trybie multiplayer. Pojazdy w Chaos Gate stanowią raczej atrakcję niż prawdziwy element gry, więc nie będę o nich dalej pisał.

Krótki przegląd komend

Jeżeli masz możliwość, przyklęknij pod koniec rundy. Przeciwnikowi będzie trudniej Cię trafić, a Twoja celność trochę



wzrośnie. Nie obawiaj się podbiegania – wprawdzie odrobinę obniży Twoją celność, ale nie należy się tym przejmować. Pamiętaj o dodatkowym ekwipunku, który niesiesz. W wirze walki łatwo zapomnieć o zawartości plecaka, a często dobrze użyty granat lub w porę wykorzystany Medipak może uratować Ci skórę. Niektórych drzwi nie da się otworzyć w normalny sposób. Znakomitym rozwiązaniem jest wtedy Krak Grenade.

Spawdzaj na bieżąco, ile naboi pozostało w magazynku. Jeżeli pociski skończą Ci się w nieodpowiednim momencie, możesz przypłacić to życiem. Przeładowanie broni kosztuje 15 AP. Planując atak, bierz tę wartość pod uwagę. Choć to trudne, musisz też przewidzieć wypadki losowe, np. broń możesię zaciąć (odblokowanie również kosztuje 15 AP). Strzelając ogniem ciągłym, lepiej używać strzału zwykłego niż celniejszego (bardziej kosztownego). Inaczej rzecz się ma z wyrzutnią rakiet, szczególnie jeżeli używasz pocisków typu „krak". Wtedy powinno Ci zależeć na jednym, ale za to celnym strzale, jeżeli możesz korzystaj więc z opcji Aimed Shot.

Przegląd przeciwników

Chaos Cultists – uzbrojeni w pistolety laserowe. Dla Twoich ludzi nie stanowią większego zagrożenia (chyba że masz pecha). Można ich zabić z każdej broni.

Chaos Space Marines – chaosowy odpowiednik Twoich Marines. Używają broni podobnej do Twojej (z drobnymi wyjątkami), noszą też podobnej klasy zbroje. Chaos Marine ginie po kilku celnych strzałach z Boltera. Najłatwiej jednak zabić go bronią cięższego kalibru – bardzo przydaje się Heavy Bolter. Oddziały Chaos Marines mogą mieć do dwóch wojowników z ciężką bronią (przeważnie noszą Rocket Launcher i Heavy Bolter). Uważaj na nich, potrafią nieźle przyłożyć.

Khorne Berzerkers – z grubsza odpowiednik Twojego Assault Squadu. Uzbrojeni do walki wręcz, zabójczy w bezpośrednim starciu. Za wszelką cenę staraj się likwidować ich z dystansu. Berserkerzy są odporni na wiele ataków psychicznych, nie wpadają też w panikę, gdy oberwą z Flamera.

Chaos Terminators – najcięższy kaliber. Równie groźni (a może nawet bardziej) co Twoi Terminatorzy. Niesamowicie trudno ich zabić. W grę wchodzi w zasadzie tylko broń ciężka, najlepiej Lascannon lub Heavy Plasma. Oczywiście, Terminatorów Chaosu najłatwiej zlikwidować własną jednostką Terminatorów. Nie zawsze jednak to możliwe.

Chaos Sorcerer, **Chaplain**, **Lord** – bohaterowie. Szczególnie wredni są magowie, mają bowiem w repertuarze sporo naprawdę przykrych czarów. Gdy tylko zobaczysz na horyzoncie maga, strzelaj ze wszystkiego, co wpadnie Ci pod rękę!

Bloodletters, **Flesh Hounds**, **Flamers**, **Horrors** – to pomniejsze demony. Najgroźniejsze są Flamery (mogą atakować „obszarowo" za pomocą magicznych płomieni). Horrory (podstawowe to wersja różowa) po zabiciu rozpadają się na dwa pomniejsze (niebieskie). Demony (w szczególności Flamery) najlepiej likwidować w walce wręcz. Dzięki specjalnym, demonicznym rzutom obronnym okazują się zadziwiająco odporne na ostrzał.

Lord of Change, **Bloodthirster** – największe demony, odpowiednio – Tzeentcha i Khorne'a. Pierwszy z nich jest znakomitym magiem, drugi specjalizuje się w walce wręcz. To najtwardsi przeciwnicy, jakich możesz spotkać. Jeżeli źle zaplanujesz starcie, zabiją Cię. Jeżeli nagle zatnie Ci się broń, zginiesz. Najdrobniejszy błąd i po Tobie. Musisz strzelać dobrze, często i celnie. Najlepiej zaś dodatkowo zabezpiecz się osobą Librariana z czarem Destroy Daemon.

Niestety, kończy się miejsce, więc pozostałe sztuczki i taktyki będziecie musieli wymyślić sami. Mam nadzieję, że podane informacje oraz podpowiedzi pomogą Wam pokonać siły Chaosu i ukończyć grę.

Frogger

Kilka uwag, taktyk i wskazówek

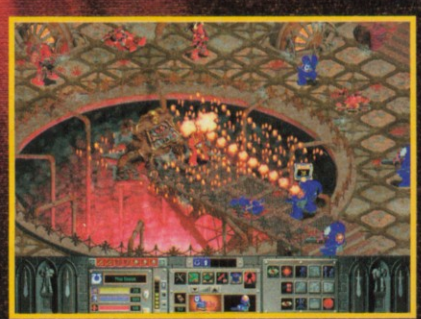
- Staraj się nie używać zwartych formacji. Wprawdzie granaty „obszarowe" nie są zbyt mocne, ale bezpośrednie trafienie może poranić Twoich Marines. Nie przesadzaj jednak z rozproszeniem – pojedynczy Marine łatwo może zginąć, jeżeli wpadnie w tarapaty. Najlepiej gdy grupa jest lekko rozproszona. Jeżeli musisz zbadać duży teren, wyślij małe grupki, po 2–3 Marines. W ten sposób mogą się nawzajem ubezpieczać lub, w razie potrzeby, pomagać. Zawsze zostaw przynajmniej jednego Marine w trybie overwatch, jeżeli znajdujesz się na nie zbadanym terenie. Bardzo często takie środki ostrożności ratują skórę.
- Zawsze w pierwszej kolejności likwiduj najtrudniejsze cele. Na przykład, jeżeli niedaleko Twojego Marine stoi Kultysta, a dużo dalej – Berserker Khorne'a, strzelaj najpierw do Berserkera. Kultysta i tak najprawdopodobniej nic Ci nie zrobi, a Berserker stanowi poważne zagrożenie. Ta sama zasada dotyczy celów w obrębie jednej formacji. Walcząc z oddziałem Chaos Marines, najpierw staraj się wyeliminować Heavy Bolter i Rocket Launcher.
- Nie bój się atakować wręcz. Marine na 4. poziomie dysponuje czterema atakami. Jeżeli ma w miarę przyzwoitą broń, potrafi naprawdę nieźle przyłożyć. Dotyczy to przede wszystkim Marines z Assault Squadu.
- Nigdy nie stój w miejscu, które zostało ostrzelane z Flamera. Ryzykujesz, że Twój Marine zapali się i stracisz nad nim kontrolę. Pamiętaj, zawsze możesz się wycofać i zamknąć za sobą drzwi. Przeciwnicy przeważnie wolą się bronić niż atakować, więc prawdopodobieństwo, że pójdą za Tobą, jest niewielkie.





Widziałem kiedyś, jak jeden Marine z AS podczas jednej rundy zabił pięciu Berserkerów Khorne'a!





Dobrze użyty granat może uratować Ci skórę.

Każdy martwy Marine to osłabienie Twojej siły bojowej.





Magic & Mayhem





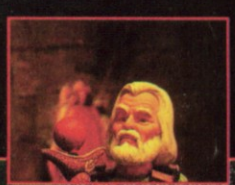
...to połączenie gry strategicznej z role-playing, o akcji toczącej się w magiczno-mitologicznym świecie fantasy. Kiedy za taki pomysł biorą się twórcy serii UFO, można mieć nadzieję, że przedsięwzięcie zakończy się sukcesem... i tak właśnie się stało!



W Magic & Mayhem spotkamy wiele postaci znanych z legend i mitologii. Opowiedziano tu historie rodem ze starożytnej Grecji (pojawiają się Herakles, Dionizos, Ariadna, król Minos, Tezeusz czy przewoźnik umarłych Charon) oraz nawiązano do legendy o rycerzach Okrągłego Stołu. W świecie M&M spotkamy bowiem czarodzieja Merlina, prawego rycerza Lancelota, poszukującego świętego Graala sir Percivala, a także nikczemnego Mordreda.

Tworzenie postaci

W M&M postać bohatera rozbudowujemy przez całą grę, przydzielając punkty życia i punkty czarów oraz kupując magiczne talizmany trzech rodzajów (talizmany prawa, chaosu i neutralne). Poza tym możemy powiększać limit kreatur, którymi będzie dowodzić czarodziej.





Przede wszystkim radzę jak najszybciej pomóc bohaterowi w uzyskaniu maksymalnej liczby punktów czarów (200) oraz punktów życia (800) – po to, aby w pierwszych minutach rozgrywki mógł od razu rzucić kilka silnych zaklęć.

Oczywiście rozwinięcie sił magicznych i witalnych do maksimum zajmie czarodziejowi wiele czasu, trzeba mu również kupić choć kilka talizmanów. Nie radzę jednak z tym przesadzać. W scenariuszach nie korzysta się z ogromnej liczby zaklęć, skończyłem grę, mając cztery talizmany prawa oraz po dwa chaosu i neutralne.

Najciekawsze są właśnie talizmany prawa. To one pozwolą rzucać zaklęcia takie, jak Leczenie, Jednorożec, Fontanna Życia i Feniks, bez których trudno sobie wyobrazić zakończenie zabawy. Liczba możliwych do kontrolowania kreatur też nie musi być szczególnie duża. W Magic & Mayhem walka nie polega na wysyłaniu hord przeciwko hordom, raczej na zwycięstwie wykorzystaniu niezbyt wielu jednostek, wspomaganiu ich czarami itp. Dlatego sądzę, że dopiero po wzmocnieniu sił czarodzieja (zarówno życiowych, jak i magicznych) oraz zakupie niezbędnych talizmanów można ewentualnie powiększyć limit kreatur, które czarodziej będzie w stanie kontrolować.



Walka

Przede wszystkim nie radzę na początku wybierać trzeciego czy czwartego stopnia trudności. M&M przeszedłem na drugim poziomie trudności – wcale nie jest banalnie prosty. Dopiero potem zacząłem się bawić na czwartym i uznałem, że czasami to stresująca zabawa.

Najważniejsze w prawie każdym scenariuszu jest błyskawiczne opanowanie jednego lub więcej źródeł mana. Im większą liczbę kontroluje bohater, tym szybciej odtwarzają się jego punkty czarów, a dzięki temu może powoływać coraz to nowe stwory i wysyłać do boju. Jak w prawie każdej grze, w której teren walki zaściela „mgła wojny", najważniejsze jest rozpoznanie. Nikt nie zrobi tego lepiej niż tanie, latające jednostki – Nietoperze lub Feniksy. Od Nietoperzy trudno wymagać skutecznej walki, natomiast Feniksy mogą bez kompleksów zmierzyć się z prawie wszystkimi przeciwnikami.

Po zajęciu źródeł mana i ustawieniu przy nich straży możemy jeszcze dodatkowo je zabezpieczyć. Postawienie Fontanny Życia umożliwi leczenie przyjaznych kreatur; obelisk Strach odpędzi wrogie jednostki, Strażnik porazi je błyskawicami, a posąg Lorelei spowoduje, że zgłupieją. Jednak nie należy liczyć, że takie zabezpieczenia zapewnią pełną ochronę. Czasami pomogą, lecz wrogie stworzenia bardzo odporne na magię mogą nie poddać się wpływowi Strachu czy Lorelei, a silnym oddziałom Strażnik zada niewielkie obrażenia.

Jeżeli w scenariuszu mamy zamiar głównie korzystać z pomocy nieumarłych, to idealnym czarem wydaje się Pestilence. Posąg powstały wskutek jego działania będzie za-

kazał wszystkie żywe kreatury i powodował ich powolną śmierć.

Jednak rzadko mamy tak dużo czasu i mana, by porządnie zabezpieczyć ważne punkty. Zwykle sprawdza się powiedzenie, że najlepszą obroną jest atak, a kluczem do sukcesu natychmiastowe zlokalizowanie wrogiego czarodzieja, a potem wysłanie jego śladem nękających go kreatur. Jednak sposób ten zawodzi, kiedy wróg ma wystarczająco dużo źródeł mana. Może wtedy spokojnie rzucać czary ofensywne oraz leczące i tylko niepotrzebnie zmarnujemy własne jednostki, a przeciwnik nawet tego nie odczuje – jedynym pewnym sposobem jest odcięcie go od źródeł mana.

Czasem nawet nie musimy zdobywać źródeł na stałe, najważniejsze jest przejęcie inicjatywy i zmuszenie przeciwnika, aby próbował odbić źródła mana. Bardzo często zdesperowany wrogi czarodziej pojawi się osobiście, aby wywalczyć dostęp do mana. Wtedy najłatwiej go zniszczyć, wysyłając liczne jednostki. Ważne, by nasze kreatury otoczyły wroga, gdyż zwykle czarodzieje są dużo szybsi od zwykłych oddziałów i potrafią im uciec. To samo, oczywiście, dotyczy naszego czarodzieja. Jest szybszy od większości wrogów (chyba że rzucono na nich czar Haste) i może przed nimi uciekać, utrzymując ich w bezpiecznej odległości. W żadnym wypadku nie wolno dopuścić, by wrogowie go otoczyli, gdyż wtedy sytuacja staje się bardzo trudna.

Nie należy wierzyć, że wrodzy czarodzieje poprzestaną na wysyłaniu przeciw nam swoich kreatur. Czasami staną do boju osobiście i, jeśli mają sporo mana, zaatakują bardzo niebezpiecznymi czarami, np. Storm czy Meteor Shower. A nawet zwykły Fireball oraz Magic Sphere mogą okazać się fatalne w skutkach, jeżeli zostaną wymierzone prosto w naszego maga.

Warto pamiętać, że za pomocą spacji możemy zatrzymać grę, aby wydać jednostkom nowe rozkazy. Jest to szczególnie ważne w zamieszaniu bitewnym oraz gdy chcemy się zorientować, jak wygląda sytuacja na mapie (można ją oglądać nawet wtedy, kiedy czas gry jest zatrzymany). Pamiętajmy również o używaniu klawiszy „<" i „>", które pozwalają oglądać mapę pod czterema różnymi kątami (obrót mapy o 90°).

Sojusznicy

W wielu scenariuszach gracz ma do pomocy jednego, dwóch, a nawet trzech sojuszników. Najczęściej są to czarodziejka Ariadna i mag Lucan. Niestety, zasady gry wymagają, aby dotrwali oni do końca przygody. Bardzo to czasem komplikuje rozgrywkę, gdyż trzeba uważać, aby nie wdali się w jakieś samobójcze walki i nie zginęli, otoczeni przez wrogów. A talent do popadania w kłopoty mają naprawdę nielichy.

Dlatego zawsze należy sprawdzać, jak wygląda portret sojusznika po lewej stronie ekranu. Kiedy zauważymy, że zaczyna przypominać szkielet – czas na interwencję. Najczęściej wystarczy na początku gry zadbać, aby

W wielu scenariuszach graczowi pomaga jeden, dwóch, a nawet trzech sojuszników.





W każdym niemal scenariuszu najważniejsze jest błyskawiczne opanowanie jednego lub więcej źródeł mana.

nasi przyjaciele zdobyli jakieś źródło mana. Zarówno Ariadna, jak i Lucan potrafią stosować czary leczące, więc będą się systematycznie kurować. Gorzej, kiedy wróg zabierze im źródła (lub my sami to zrobimy). Wtedy najlepiej podesłać posiłki lub ruszyć na odsiecz i wyleczyć przyjaciół.

Sojusznicy bardzo się przydają. Po pierwsze, mają miły zwyczaj uzdrawiania naszych jednostek oraz bohatera, jeśli tylko dysponują odpowiednią liczbą mana. Po drugie, sami wzywają własne kreatury, Lucan zwykle Nietoperze, potem też Trolle, Ariadna – Jednorożce. Po trzecie, rzucają czary wspomagające, np. przydatny w czasie walki Excalibur oraz Haste powodujący, że szybkie z natury Jednorożce stają z wiatrem w zawody. Po czwarte, sojusznikom możemy bezkarnie zabierać źródła mana i korzystać z nich. Jest to bardzo ważne zwłaszcza na początku scenariusza, kiedy bardzo, ale to bardzo potrzebujemy szybkiego dopływu mana.

Najskuteczniejsze jednostki

Wszystko oczywiście zależy od scenariusza (ukształtowania terenu, siły wroga i rodzaju jednostek, których używa), jednak moim zdaniem najskuteczniejszą i uniwersalną jednostką są Feniksy. Nie są to może stworzenia zbyt silne i wytrzymałe, ale za to w chwili śmierci wybuchają, podpalając wszystko wokół. Za to same odporne są na ogień. S[illegible] czy rajd kilku czy kilkunastu ognistych ptaków

Zwykle najlepszą obroną jest atak. Trzeba zlokalizować wrogiego czarodzieja i wysłać jego śladem nękające go kreatury.

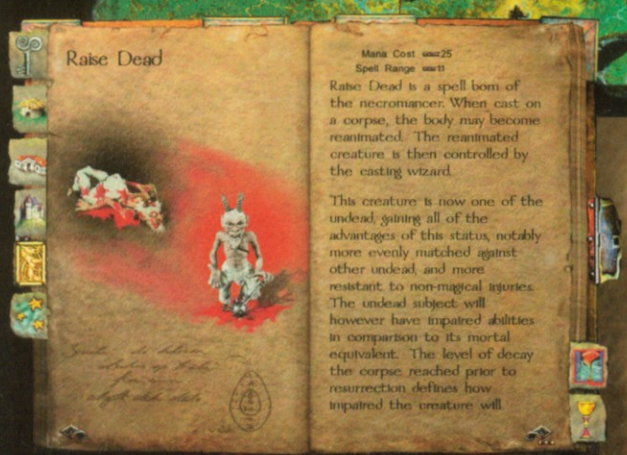
Feniksy w chwili śmierci wybuchają, podpalając wszystko, co znajduje się wokół.











Więcej informacji o grze znajdziecie w dziale Tete na str. 53.

może znacznie przetrzebić lub w ogóle zlikwidować siły wroga.

Feniksy niezawodne są też w pościgu za wrogimi bohaterami. Po pierwsze, nie ratuje przed nimi umiejętność latania. Po drugie, są całkiem szybkie, potrafią dogonić uciekającego herosa i otoczyć go. Problem z Feniksami polega tylko na tym, że ich płomienisty wybuch jest równie niebezpieczny dla wrogów, jak i dla przyjaciół. Gdy korzystamy z ich usług, musimy pamiętać, by walczyły w oddaleniu od innych jednostek.

Bardzo pożytecznymi stworami są Jednorożce, zwłaszcza w scenariuszach, w których trzeba toczyć walkę z nieumarłymi (Wraithy, Szkielety, Wampiry itp.). Nikt tak sprawnie jak szybki Jednorożec nie poradzi sobie z tego typu wrogiem. Jednak stworzenia te poruszają się bardzo nerwowo i może się zdarzyć, że rozkaz ataku trzeba im wydać dwa albo trzy razy, zanim rzeczywiście zaatakują.

Samych nieumarłych możemy również użyć przeciw wrogowi (jednak nie wtedy, kiedy ma dużo Jednorożców), bo Szkielety są bardzo skutecznymi wojownikami – ich przywołanie nie kosztuje wiele, a dzięki niewidzialnym Wraithom możemy niezauważalnie dla wroga znaleźć się na jego tyłach. Trochę rozczarowują Wampiry, bo ich przywołanie jest dość kosztowne, a wartość bojowa nie tak wielka, mimo że dzięki zdolności odradzania punktów życia podczas walki mogą dość długo wytrzymać na polu bitwy.

Nieoczekiwanie przydatne okazać się też mogą dostępne od drugiego scenariusza Fauny, które w masie radzą sobie znakomicie nawet z silnymi Trollami (Troll otoczony przez Fauny zdoła zabić najwyżej jednego z nich).

Jak widać, w grze preferuję jednostki, których koszt przywołania jest niewielki. Zwykle lepiej mieć kilka słabszych potworów zamiast jednego silnego, który może zostać na przykład zatruty, podpalony lub zarażony chorobą i w efekcie szybko przenieść się do lepszego świata. Jednak nie należy lekceważyć droższych kreatur. Na przykład Troll, poza wrodzoną siłą i wytrzymałością, ma zdolność regeneracji punktów życia poprzez pożeranie zwłok wrogów. Natomiast nie ma lepszego wojownika niż Champion Chaosu. Ta bardzo droga kreatura (175 punktów za przyzwanie!) dysponuje zdolnością zarażania chorobą wszystkich napotkanych istot. Najlepiej łączyć go w oddziały z nieumarłymi – jako jedyni są odporni na zarazę.

Kiedy grałem po raz pierwszy w M&M dość często wzywałem kreatury dysponujące zdolnością strzelania, np. Centaury lub Elfy. Jednak ich siła wydaje się zbyt mała. Lepiej obdarzyć umiejętnością strzelania (czar Scythian Bow) istoty silne, czyli Trolli, Krokodyle lub nawet Jednorożce. Natomiast nie warto rzucać czarów wspomagających na słabe kreatury. I tak szybko zginą, a zaklęcia (np. Excalibur lub Scythian Bow) jednak trochę kosztują.

Interesujące przedmioty

W wielu scenariuszach znajdziemy mnóstwo pożytecznych przedmiotów, które można zabrać i czasem nawet wykorzystać w następnych przygodach. Przede wszystkim są to artefakty pasujące do talizmanów. Gdy je znajdziemy, nie pojawiają się w ekwipunku maga, dopiero potem (po zakończeniu misji) zobaczymy je na stronie z talizmanami. W rozwiązaniu (TeTe, str. 53) podaję wszystkie miejsca, gdzie można znaleźć artefakty.

Kolejnymi przydatnymi przedmiotami są figurki kreatur. Taka figurka, gdy ją zabierzemy, znajdzie się już na stałe w ekwipunku maga – klikając na niej, będzie mógł przywołać (bez ponoszenia kosztów) kreaturę, którą figurka symbolizuje. Dobrze zachować większość figurek do ostatniego scenariusza i spotkania z Overlordem, choć i przedtem mogą pomóc w kryzysowej sytuacji. Czasami można znaleźć specjalne przedmioty o magicznych właściwościach, takie jak Cloak of Invisibility, Runy lub Glasses of Vision.

Przedmiotami dostępnymi tylko w danym scenariuszu (czyli takimi, które znikną po zakończeniu misji) są zasoby mana oraz jedzenie. Zasoby mana, symbolizowane przez kolorowe kuleczki, dodają bohaterowi punkty czarów i jest to szczególnie ważne w scenariuszach, w których jest mało (lub nie ma w ogóle) źródeł mana. Bardzo często zasoby mana są odnawialne, czyli pojawiają się w tym samym miejscu mapy po krótkiej (lub dłuższej) chwili. Jedzenie natomiast przywraca bohaterowi punkty życia. Może być zbierane również przez jednostki czarodzieja (tylko przez zdrowe, bowiem zranione pochłoną jedzenie, lecząc własne rany) i wtedy automatycznie trafia do jego ekwipunku.

Wielopoziomowe mapy

Mapy w niektórych scenariuszach Magic & Mayhem mogą mieć nawet do trzech poziomów. Szczególnie ważne jest wtedy operowanie ikonką po prawej stronie ekranu (ta z domkiem), gdyż niektórych lokacji nie da się w ogóle zobaczyć bez przestawienia punktu widzenia. Czasami się zdarza, że w nasze jednostki godzą strzały wrogów przylatujące jakby znikąd. Najpewniej to wrodzy łucznicy przyczaili się na pierwszym lub drugim pięterku (niezauważalni przy ustawionym pierwszym poziomie podglądu) i stamtąd bezkarnie dają upust morderczym skłonnościom.

Korzystanie z wielopoziomowych map bywa czasami skomplikowane, zwłaszcza w dużych i rozległych budynkach, np. zamkach. W wiele miejsc można dotrzeć, wysyłając latające istoty, często znajdziemy ciekawe rzeczy (na przykład wrogów) na dachach domostw.

Jacek Piekara



pierwsza polska gra na DVD!
10 GB interaktywnej przygody!

REAH DVD



REAH DVD

niektóre zmiany w stosunku do wersji CD:
- drastycznie polepszona jakość grafiki,
- muzyka w formacie MPEG II layer 3 (jakość CD),
- dłuższe utwory muzyczne, dodatkowa ścieżka dźwiękowa,
- pełne pozycjonowanie dźwięków 3D,
- ścieżka dialogowa w stereo
- wymagania: Pentium 200MMX, 16MB RAM, napęd DVD, Windows 95/98, karta muzyczna zgodna z Windows 95

Gra dostępna we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry REAH DVD w sprzedaży wysyłkowej 169 zł + 6 zł kosztów wysyłki.
LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
Można zamawiać przez internet: office@lkavalon.com

www.lkavalon.com
tel. (017) 8567 767, (017) 8522 707

LK AVALON

... grupa ta została stworzona z weteranów różnych wojen, najemników o nieskazitelnej opinii i morale, którzy są w stanie wykonać każde powierzone im zadanie. Wyposażeni w środki szybkiego reagowania zakupione z pieniędzy różnych sponsorów, pozwalające im - działając incognito niszczyć przeciwnika...

Głosu do sekwencji mówionych użyczył Kazimierz Kaczor.
W pierwszym tysiącu gier znajdziesz koszulkę "VULTURE"!!!



Wydawca:P.P.H."Maria"s.c ul.Chopina 1,37-310 Nowa Sarzyna,tel.(0195)413710 fax(0195)413890
Dystrybutorzy:"PLAY-PLUS" tel.(022)8330809,"ARD-SOFT" tel.(022)8632259 fax(022)8637956 e-mail ardsoft@onet.pl,"IMM"s.c. tel.(017)8521840 lub 0602691323

Railroad Tycoon II



Po latach firma PopTop postanowiła wykupić prawa do tytułu i wydać jego kontynuację. Akcja Railroad Tycoon II toczy się (podobnie jak w pierwowzorze) w czasie rzeczywistym; można regulować prędkość upływu czasu.

Oprawa

Teren widzimy w rzucie izometrycznym. Rozdzielczość to minimum 1024×768 przy 8- lub 16-bitowej grafice. Można wykorzystać 3 poziomy zbliżenia oraz 4 położenia kamery.

Minimalne wymagania sprzętowe podane przez producenta dotyczą raczej 8-bitowej grafiki i ograniczonego korzystania z dostępnej pamięci komputera. Lepiej posiadać przynajmniej Pentium 200MMX i 32 MB RAM. Jednak i przy takim procesorze (nawet przy większej pamięci) gra bardzo zwalnia, szczególnie gdy mamy ponad 100 składów... Gdy w rozgrywce uczestniczy 30 kompanii kolejowych, nie pomoże nawet zalecany przez twórców procesor Pentium II.

Kompania

Nasze zadanie polega na zarządzaniu kompanią kolejową. Wybieramy trasy przejazdów i typ przewozów, ale szczegóły kontroluje komputer. Najciekawsze zmiany zaszły w otoczce przedsiębiorstwa, możemy np. założyć jednocześnie 2 kompanie. Pojawili się też menedżerowie – każdy ma swoje wady i zalety, proponuje m.in. mniejsze koszty budowy torów, co niesie skutki uboczne – zmniejszenie bezpieczeństwa, a w efekcie częstsze i skuteczniejsze bandyckie napady na nasze pociągi.

Bardzo dobrym pomysłem są podziały terytorialne i okazywanie przez rządy dobrej woli w stosunku do naszych planów budowy kolei na danym obszarze oraz prawa do budowy trasy w różnych krajach (czasem nie można nic zbudować, kiedy indziej trzeba zapłacić za zezwolenie).

Scenariusze i kampania

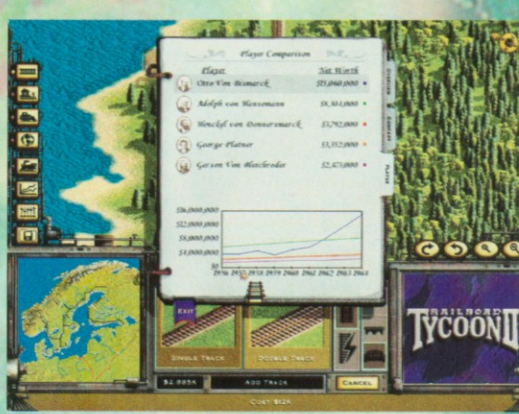
Dysponujemy zestawem 12 oddzielnych map z najróżniejszych krajów i kontynentów (Wielka Brytania, Europa, Chiny, USA, Korea, Ameryka Północna i Południowa) oraz mapami znajdującymi się w kampanii (oprócz wymienionych wcześniej – Japonia, Australia i Afryka). Mapy narzucają ograniczenie liczby graczy – aby to zmienić, trzeba je wyedytować. Niestety, brak generatora map losowych.

Cechą charakterystyczną scenariuszy RT II są „cele wyższe". To 3 zadania o różnych priorytetach. Za ich wykonanie otrzymujemy medale – od brązowego do złotego. Najczęściej chodzi o położenie linii kolejowych od miasta na jednym krańcu mapy do innego (na drugim końcu) oraz przewiezienie między nimi ładunku określonej wielkości, ewentualnie osiągnięcie jakichś celów finansowych.

Kampania prowadzi gracza przez wieki i kontynenty. W jej skład wchodzi 18 historycznych scenariuszy. Niestety, nie jest to taka rewelacja, jak mogłoby się wydawać – poszczególne misje nie są w żaden sposób ze sobą połączone. Brakuje choćby szczątkowego historycznego realizmu – granice państwowe istnieją (zapowiada się dobrze), ale autorzy gry nie zwracają w ogóle uwagi na wydarzenia w danej chwili rozgrywające się na świecie! Na przykład możemy spokojnie prowadzić handel między północnymi a południowymi stanami podczas wojny secesyjnej. Drobne zmiany – choćby wprowadzenie przewozów wojskowych – mogłyby znacznie uatrakcyjnić grę.



Pociągi pasażerskie stanowią główne i najłatwiej dostępne źródło dochodów. Widoczny na ilustracji pociąg relacji Chicago – Nowy Jork składa się zaledwie z dwóch wagonów, ale jego ładunek wart jest ponad 2 miliony USD... Wraz z upływem czasu ta wartość spada, dobrze więc nadawać pociągom dalekobieżnym status „ekspres".



Szlaki komunikacyjne

Model ruchu pociągów został w stosunku do RRT bardzo uproszczony – to najważniejsza wada sequela.

Najbardziej irytujące jest zniknięcie tuneli... Oczywiście znam argument producentów o symbolicznym znaczeniu torów, które widzimy – w rzeczywistości są to mosty, tunele itd. Prosty test potwierdza tę tezę – wystarczy spróbować położyć szlaki np. na zachodnim wybrzeżu Stanów: ta sama długość, tylko zmieniony trochę bieg linii – a różnice cen mogą być nawet dwukrotne. Czyli tunele są, tylko nie mamy z nich żadnego pożytku! Dlaczego? Bo pociąg w terenie górzystym wlecze się tak, że kowboj na zdychającej szkapie może jeździć spokojnie wokół składu „pędzącego" pod górkę. Płacimy za wybudowanie tuneli, a nie mamy żadnej rekompensaty... Co prawda, można kupić specjalną lokomotywę, ale trudno to uznać za argument.

Kolejna niespodzianka – pociągi nie mogą się zderzyć! Jeżeli zajdzie taka potrzeba, przystają i czekają, aż po tym samym torze przejedzie drugi skład... Podwójne tory trzeba budować, by przyspieszyć przejazdy, a nie po to, by je w ogóle umożliwić. Cóż, koniec ze skomplikowanymi rozjazdami, semaforami, stacjami sygnałowymi, czyli tym wszystkim, co było w pierwowzorze.

Następna zmiana, tym razem (o dziwo!) krok w stronę realizmu – nie musimy już dołączać torów i stacji do istniejącej linii – można budować niewielkie odcinki w odległych krańcach mapy.

Wreszcie ostatnia „poprawka" – budowanie stacji w dowolnym miejscu, nawet tuż obok budynków konkurencji. Możemy też budować tory przecinające linie przeciwników (!), a nawet korzystać z ich torów i przystanków (oczywiście, za odpowiedni udział w zyskach z przewozów). Efektem tych zmian jest zniknięcie „wojny o stacje" – tak charakterystycznej dla RRT jednej z największych atrakcji. Teraz, odpowiednio łącząc i rozbudowując infrastrukturę stacji, można bez większego wysiłku zmniejszyć zyski konkurencji...



Dobór lokomotyw i składów

Na plus należy zapisać nielimitowanie stacji i pociągów, było to bardzo przykre w RRT. Do wyboru mamy znacznie więcej lokomotyw – około 60. Możemy też za odpowiednią opłatą uzyskać wyłączność na jakąś lokomotywę, co da nam czasową przewagę nad konkurencją.

Nie zawsze obowiązuje zasada, że najnowsza lokomotywa jest najlepsza. Musimy zwracać uwagę na typ terenu, po którym będą jeździły nasze składy. Na górskie szlaki odpowiednie są lokomotywy powolne, ale dobrze pokonujące wzniesienia, które jednak niezbyt nadają się na dłuższe trasy, np. doskonała na górzyste szlaki jest 3-Truck Shay. Natomiast skład szybszy, ale bardziej „wrażliwy" na pofałdowany teren dobrze sprawdza się na równinach.

Trzeba zwracać uwagę na koszty eksploatacji i paliwa oraz, co bardzo istotne, na niezawodność pociągu. Co nam po bardzo szybkiej lokomotywie, która będzie się często psuła?

Pociągi powinny być stosunkowo krótkie. Gra pozwala na zaledwie 6 wagonów w zestawie, jednak lepiej korzystać tylko z 3. Krótki skład to szybsze przejazdy, więcej pieniędzy oraz większa szansa na uzyskanie miana ekspresu.

Oprócz wagonów pasażerskich, pocztowych i towarowych na szczególną uwagę zasługują restauracyjne (większe zyski z przejazdu) oraz caboose (powstrzymują napady).

Sporą niewygodą dla gracza jest brak w wykazie pociągów aktualnej trasy, na jakiej jeżdżą.

Przewozy pasażersko-pocztowe oraz towarowe

Największe i najszybsze zyski przynoszą przewozy pasażersko–pocztowe. Każdy scenariusz (jeśli mamy możliwość wyboru) powinniśmy rozpoczynać od znalezienia 2 dużych miast położonych w stosunkowo niewielkiej odległości. Podwójny tor i 2 krótkie pociągi dadzą całkiem spore dochody na rozkręcenie działalności.

Ważne też, że inwestorzy pozytywnie reagują na przyłączanie kolejnych miast do naszej kolei – to jedna z podstawowych metod utrzymania dużego poziomu popularności, a więc i większych prywatnych dochodów.

Przewozy towarowe na początku gry należy prowadzić niejako „przy okazji" – jeśli stać nas na podwójne tory, a sąsiednie miasta produkują/potrzebują określonych towarów. W późniejszej fazie należy rozwijać tego typu działalność, jednak zawsze bardziej opłaca się przyłączyć nowe miasto. Jeżeli już zdecydujemy się na przewozy towarowe, dobrze kupić fabryki, farmy czy kopalnie (w grze możemy nabyć 36 typów przedsiębiorstw), których produkty będziemy przewozić – dodatkowe zyski. Lepiej zrobić to, zanim rozpoczniemy przewozy, bo konkurencja nie śpi... Niestety, nie możemy budować żadnych obiektów przemysłowych...

Infrastruktura stacji

Jakość techniczna naszych składów zale-





W latach 70. dysponujemy już szeroką gamą elektrowozów i lokomotyw spalinowych. Różnice między nimi są równie wyraźne jak w przypadku parowozów, natomiast koszty eksploatacji często bardzo wysokie. Cóż, postęp kosztuje...

Stacje możemy budować w dowolnym miejscu, nawet tuż obok budynków konkurencji.



Dworzec kolejowy w Gothemburgu (Szwecja), rok 1971. Proszę zwrócić uwagę na stylowy saloon rodem z Dzikiego Zachodu, a także małą, szarą budkę z drewna (budynek urzędu pocztowego).





Na szczęście we „wnętrzu" współczesnej lokomotywy uwzględniono zmiany, jakie przyniósł postęp. Śmiesznie wyglądałby tu wskaźnik wody...

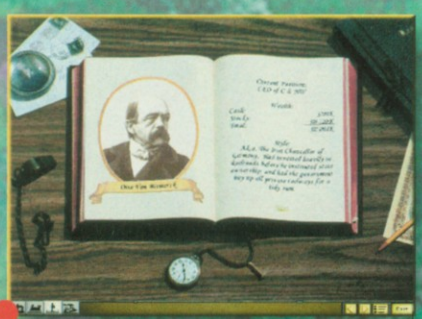
ży w sposób istotny od Water Tower (dla parowozów) oraz Sanding Tower i lokomotywowni. Lokomotywownie trzeba budować przynajmniej na co drugiej stacji, a jeśli nas na to stać – na każdej.

Bardzo istotne wpływy przynosi infrastruktura pasażersko–pocztowa stacji: poczta, saloon, restauracja i hotel. Lepiej nie oszczędzać i kupować od razu duże restauracje oraz hotele. Warto pamiętać o

Sztuczna Inteligencja

Komputer dobrze sobie radzi na rynku akcji, natomiast nadzorowanie linii kolejowych przychodzi mu ze znacznie większym trudem. Niewątpliwie dobrze rozpoczyna działalność, jednak potem bywa różnie.

> Nie musimy dołączać torów i stacji do istniejącej linii – możemy budować niewielkie odcinki w odległych krańcach mapy.



Otto von Bismarck, Żelazny Kanclerz. W tej rzeczywistości – prezes zarządu tow. kolejowego Chicago & North Western.

urzędach celnych (w portach i rejonie przygranicznym) oraz liniach telegraficznych lub telefonicznych.

Pozostałe budynki (Liquid Storage, Refrigeration Storage, Grain Silo i Warehouse) trzeba budować tylko wtedy, gdy przewozimy specyficzne towary.

Finanse

Na giełdzie można obracać tylko prywatną gotówką, a nie pieniędzmi kompanii.

Część finansowa została rozbudowana w stosunku do pierwowzoru. Jeśli kogoś to nudzi, może wyłączyć (choć nie w kampanii) wszystkie opcje finansowe i zająć się tylko budową kolei.

Podobnie jak w większości handlówek, możemy zaciągać i spłacać pożyczki, wypuszczać nowe akcje oraz obracać nimi na giełdzie papierów wartościowych czy zmieniać wysokość dywidend. W RT II nie ma ograniczeń w zakupie akcji konkurencji.

Możemy przejmować inne linie. Pytanie tylko – po co? Po ich zakupieniu mamy znaczne problemy z doprowadzeniem przejętych trakcji do zadowalającego stanu. Znacznie prostsze, skuteczniejsze i tańsze (!) jest pociągnięcie w rejony zajęte przez konkurencję własnych torów i wybudowanie w pobliżu stacji (można stawiać stacje w pobliżu przystanku przeciwnika). Przejmowanie innych kompanii ma sens tylko wtedy, gdy firma dysponuje zbędną gotówką.

Na poziomie hard i expert musimy się trochę natrudzić, gdyż jedyną szansą na sukces na giełdzie jest szybkie kupno i sprzedaż z marginalnym zyskiem. Trudno to uznać za wielką rozrywkę – bardzo czasochłonne, męczące i nudne zajęcie, praktycznie tylko przeszkadza przy rozbudowie linii lub zmusza do ciągłego pauzowania gry, aby można się było zająć obrotem papierów wartościowych.

Na niższych poziomach najsensowniejszą techniką jest zakup własnych akcji (czasami konkurencji) i rozbudowywanie linii kolejowych. Większe zyski, przewozy i zadowolenie inwestorów pozwolą uzyskać znaczny prywatny majątek. Jedynym poważnym zagrożeniem jest recesja, ale tutaj nie pomogą żadne „genialne" inwestycje – trzeba przeczekać niekorzystny okres.



W drugiej poł. XIX wieku Kanada jest krajem dość gęsto zaludnionym.

Raz gra całkiem nieźle, kiedy indziej prowadzona przez niego kompania przynosi mizerne zyski, a tworzone trasy mogą przyprawić o atak śmiechu.

Komputerowy przeciwnik zajmuje się praktycznie tylko przewozami pasażersko-pocztowymi, nie kupuje praw do nowych terytoriów, trasy prowadzi prosto, nie zważając na pochyłości, ma problemy z odpowiednim wykorzystaniem obiektów przemysłowych i najczęściej ogranicza się do 50 składów. Ciekawostką jest, że nie kupuje lokomotywowni, a jednak poziom oleju w jego lokomotywach jest wysoki.

Zgodnie z duchem naszych czasów RT II ma opcje gry wieloosobowej przez kabel, modem, sieć i Internet. Jednak trudno to uznać za ogromną zaletę, ponieważ brakuje rzeczywistej interakcji między kompaniami uczestniczącymi w grze (zakup i sprzedaż akcji to zdecydowanie za mało). Praktycznie każdy robi swoje, kontakty graczy są ograniczone, w efekcie rozgrywka nie różni się wiele od walki z komputerem.

Wnioski

Niestety, nie da się ukryć, że przy porównywaniu RRT z RT II przypomina się historia Dune 2 i Dune 2000. Na szczęście dla firmy PopTop, Railroad Tycoon II ma przewagę – między pierwowzorem a kontynuacją nie było mnóstwa klonów. Można wymienić tylko kilka gier kolejowo–transportowych – 1830: Railroads and Robber Barons, A-Train, Industry Giant, Transport Tycoon... Większość nie cieszyła się dużą popularnością i przeszła bez echa.

Nawet „poprawki" wprowadzone przez PopTop nie były w stanie zepsuć doskonałego pomysłu Sida Meiera, choć pierwowzór w momencie pojawienia się na rynku był znacznie większym osiągnięciem niż kontynuacja jest teraz.

Railroad Tycoon II to „lektura obowiązkowa" dla wszystkich graczy lubiących ten gatunek. Zasługuje na ocenę ogólną 87% – pod warunkiem, że ktoś nie grał w pierwowzór (od publikacji RRT upłynął tak długi czas, że warunek ten może spełniać wielu). Natomiast osoby, które długo grały w RRT, czeka mniejsze lub większe rozczarowanie (choć wcale nie musi).

Jacek Ilczuk



Maj 1971 r., dworzec kolejowy w Sankt Petersburgu. Towarzysz Lenin przewraca się w grobie. Szkoda że, projektując ten scenariusz, nie uwzględniono wpływu wydarzeń historycznych na nazewnictwo.

GAMBLER

Prenumerujesz?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO

1 podkładkę pod mysz

2 czapkę z bajerami

lub

3 pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka**



V Członkostwo GamblerClubu oraz (jedna opcja do wyboru)*:

Jak zaprenumerować?

TO PROSTE!

1. Prenumeratę możesz zamówić, używając kartki pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub korzystając z Internetu: www.gambler.com.pl, lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok.
2. Przesyłając zamówienie na kartce pocztowej nie ponosisz żadnych dodatkowych kosztów.
3. Rachunek otrzymasz z pierwszym zaprenumerowanym numerem Gamblera.
4. Wysyłkę upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią opcję na kartce pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub na stronie internetowej Gamblera, lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.

** W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka.

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres wpłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel ..... podpis przyjmującego

Pobrano opłatę ..... zł .....

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres wpłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel ..... podpis przyjmującego

Pobrano opłatę ..... zł .....

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

stempel ..... podpis przyjmującego

Pobrano opłatę ..... zł .....

ODCINEK 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

stempel ..... podpis przyjmującego

Pobrano opłatę ..... zł .....

PRENUMERATA
MIESIĘCZNIKA
GAMBLER

SUPERZABAWA I SUPERLEKTURA

GAMBLER
w prenumeracie
12 wydań
135 zł zamiast 154,80 zł
oszczędzasz 19,80 zł

prenumerując masz gwarancję:

- członkostwa GamblerClubu (wraz z korzyściami)
- otrzymania odjazdowych prezentów (możesz też pomóc chorym dzieciom)
- regularnej dostawy każdego zamówionego numeru
- doręczenia czasopisma do domu
- pokrycia kosztów wysyłki
- stabilnej ceny w ramach dokonanej przedpłaty
- superlektury i ekstrazabawy

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

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl ramkę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47 zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	135 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	50 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	70 zł		
NET FORUM	12 wydań	50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .....

proszę o rachunek uproszczony ..... suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl ramkę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47 zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	135 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	50 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	70 zł		
NET FORUM	12 wydań	50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .....

proszę o rachunek uproszczony ..... suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl ramkę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47 zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	135 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	50 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	70 zł		
NET FORUM	12 wydań	50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .....

proszę o rachunek uproszczony ..... suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl ramkę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47 zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	135 zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	50 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	70 zł		
NET FORUM	12 wydań	50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .....

proszę o rachunek uproszczony ..... suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

essential collection

Już w sprzedaży nowe tytuły z wspaniałej serii!



Ponadto w kolekcji:

Zork: Grand Inquisitor™ • Nightmare Creatures™

Heavy Gear™ • Dark Reign™: The Future of War

Blood Omen: Legacy of Kain™ • NetStorm™: Islands at War

Muppet Treasure Island™ • Hexen II™

ACTIVISION®

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 30,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

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.



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

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

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

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

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

BILANG – Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

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
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

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

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

COMPUTER CENTER
Komputery – sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. – Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

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

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT – komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP – Stoisko Firmowe
Kędzierzyn-Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Olecko	• INFOLAND
Ostrołęka	• A.T.K. Mega Arts
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt – sklep firmowy
Rybnik	• MASTER
Sieradz	• PALADYN – P.P.H.U.
Stara Miłosna	• H.U.G. – Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt – sklep firmowy
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• F.H.U. Mascomp s.c.
	• „SiS" s.c.
	• S.C. „TROL"
Wieluń	• PHU „IP"
Wieruszów	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR – sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zamość	• AMICOM

Dla członków GamblerClubu zniżka 5%



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

F.H.U. Mascomp s.c.
ul. Toruńska 92 paw. 15
03-226 Warszawa

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

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

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

S.C. „TROL"
Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

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

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

P.U.P. „WACH" Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

PHU „IP"
ul. Sadowa 15
98-300 Wieluń

MEDIAKOM s.c.
ul. Mała 16
25-012 Kielce

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

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

PHU „IP"
ul. Buczka 1/5
98-400 Wieruszów

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

„SiS" s.c.
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

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

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

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

BHU Share
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

DSW SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24 lub /17

tel./fax (22) 42-92-79
tel. (22) 42-93-68

Zatelefonuj i złóż zamówienie - jeśli zgłosi się automat - mów wyraźnie: podaj miejscowość i nr telefonu z kierunkowym, oddzwonimy. Lub wyślij wycięty blankiet - zaznacz zamawiane programy z lewej strony tytułu. Lub wyślij zamówienie na kartce pocztowej - wypisz zamawiane programy. Podpisz się czytelnie jeśli jesteś dorosły, a jeśli nie, poproś o taki podpis Rodzica. Nie podpisane zamówienia, oraz te na których podpis nie budzi zaufania, idą do kosza. Ceny w zł zawierają VAT.

Większość przesyłek realizujemy w ciągu 3 dni. Gmar

Nazwisko

Imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon domowy lub do pracy - z kierunkowym

(czytelny podpis Rodzica/osoby dorosłej)

Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

w razie nie odebrania przesyłki zobowiązuję się przesłać 12 zł na adres DSW SAGITA

CD-ROM GRY

Abe's Exodus 149
Ace Ventura PL 69
Actua Ice Hockey 2 129
Actua Soccer 2 149
Afterlife 69
Air Warrior III 89
Andretti Racing 55
Anno 1602 149
Armoured Fist 2 55
Ashgan-The Dragon Slayer 149
Asteroids 129
Baldur's Gate 153
Barrage 115
Battlegr.-Napoleon in Russia 89
Battlegr.-Prelude to Waterloo 89
Battlezone 59
Biofreaks ..... tel
Black Dahlia 169
Blood 2: The Choosen 149
Broken Sword 2 PL 55
Bucaneer 99
Bugriders 59
Burnout 99
Caesar 3 149
Castrol Honda Superbike 133
Cave Wars 75
Championship Manag. 3 PL ..... tel
Championship Manag.'97/98 115
Chasm the Rift 75
Colin Mc Rae Rally 155
Commandos 149
Conquest of t. N. W. DeLuxe 69
Constructor 95
Creatures 2 155
CROC 55
Curse of Monkey Island 119
CyberMage 99
Dark Reign Expansion 59
Dark Vengeance 149
Daytona USA DeLuxe 99
Deathtrap 153
Deathtrap Dungeon 95
Deus PL 59
Diablo 95
Dominant Species 149
Dreams to Reality 55
Duke Nukem 3D 79
Duke Nukem Forever ..... tel
Dune 2000 149
Dungeon Keeper PL 55
Echelon 69
European Air War ..... tel
Excalibur 79
F/A 18 Hornet: Korea 89
F22 Total Air War 149
FA Pr.Leag.Footb.Man.99 145
Fall Weiss 1939 59
Fallen Haven 79
Feeble Files 79
Fields of Fire 59
FIFA '99 145
Fighting Force 99
Final Fantasy 7 155
Flight Simulator'98 292
Flight Unlimited 2 165
Flying Corps 59
Football World Manager 99
Future Cop L.A.P.D. 99
Gangsters-Organized Crime 145
Goosebumps 99
Grand Prix Legend 155
Grand Theft Auto PL 99
Great Battles of Alexander 79
Great Battles of Caesar 79
Great Battles of Hannibal 79
Grim Fandango 195
Half-Life 153
Heart of Darkness 155
Heavy Gear 149
Heavy Gear 2 ..... tel
Hellbender 74
Heretic 2 149
Heroes of M&M 2 PL 95
Hexplore 159
Hopkins FBI 67
I-WAR 95
IF-22 v.5 99
iF/A-18E Carrier Strike 139
iM1A2 Abrams 75
IMPERIUM GALACTICA 59
Industry Giant 99
Injection-Ultimate Racing Coll. 120
Insane Speedway 2 75
iPanzer 44 89
Johnny Herbert's Champ.'98 115
Joint Strike Fighter 99
Josephine Assasin 79
Kingpin 153
KKND 2 ..... tel
Książę i Tchórz PL 55
Lands of Lore 2 55
Last Bronx 149
Legacy of Time 155
Liberation Day 79
Liga Polska Man. '98 PL 95
Lode Runner 2 139
Lula Virtual Baby 59
M.I.A. (Missing In Action) 139
Mageslayer 62
Magic & Mayhem 145
Maximum Force 59
Michael Owen's WLS'99 145
Might & Magic 6 145
Monaco Grand Prix 99
Monte Carlo 70
Mortal Kombat 4 139
Moto Racer 2 145
Myth 95
Myth 2 ..... tel
NBA 99 145
Need for Speed 3 145
NHL '99 145
ODT 149
Open Ice Challenge-NHL 99
Operational Art of War 59
Outlaws 59
Panzer General 2 135
Pax Corpus 55
Piąty Element 99
Pingu 69
Populus 3 PL-The Beginning 145
Power Slide ..... tel
Precision Racing 99
Price of Loyal.-misje doHMM2 75
Pył (Dust) 139
Quake 1 59
Quake 2 149
Quake 2-misje The Reckoning 99
Quake 2-Netpack 79
Queen the Eye 139
Railroad Tycoon 2 145
Rainbow 6 145
Reah + AD 2044 139
Reah PL 139
Recoil ..... tel
Redline Racers 55
Reflux PL 55
Riven - Sequel to Myst 165
Rock w Polsce 169
Roland Garros 98 89
Ruthless Com 149
S.C.A.R.S 99
Samitarium ..... tel
Scorcher 59
Screamer 2 99
Semper Fi 79
Settlers 3 PL 135
Seven Kingdoms 79
Shadow of the Empire 75
Sid Meier's Alfa Centauri ..... tel
SIM City 2000 55
Sim City 3000 ..... tel
Sin 149
Skull Caps 99
Soldiers at War 155
Spearhead 135
Spec Ops 129
Speed Busters Acc.3D 99
Spirou 59
Star W.: Supremacy 119
StarCraft 149
StarCraft: Brood War 79
Stars 59
Steel Panthers 2 99
Steel Panthers 3 149
Stone Axe PL 55
Target PL 59
Team Apache 155
Test Drive 4X4 ..... tel
Tex Murphy Overseer 55
Theme Hospital 99
Thief - The Dark Project 149
Thunder Brigade 99
Tides of War 149
Tintin in Tibet 59
Toca 2 ..... tel
Tomb Raider 2 129
Tomb Raider 3 149
Tomb Raider Unfin.Business 95
Tonic Trouble ..... tel
Total Annihil.-misje Battle Tact. 95
Total Annihilation 59
Touche PL 55
Trespasser 145
Tribal Rage 59
Turok 2: Seeds of Evil 153
Virtua Challenge Golf 99
Ultra Fighters 79
Uprising 2 - Lead & Destroy 149
Vangers 59
Virtua Fighter 2 99
War Games 145
War of the Worlds 149
War Wind 2-Human Onslaught 156
Wargasm 139
Warhammer-Chaos Gate 155
Warlords 3-D. Rising ..... tel
Warlords 3-Reign of Heroes 89
Wing Commander Prophecy 59
World Football Manager ..... tel
World League Basketball 155
World League Soccer'98 95
Worms Armageddon 145
Wrecking Crew 69
WW2 Fighters 145
X-COM Apocalypse PL 55
X-COM: Interceptor ..... tel
Xenocracy 75
Zork Grand Inquisitor 151

SUPER CENY

3DO Decathlon 35
Abe's Oddysee 49
Absolute Zero 39
AD 2044 PL 39
AD COP PL 35
Age of Sail 49
Alone in the Dark Special 29
Animal 39
Armoured Fist 49
Banzai Bug! 39
Battlegr.-Antietam 49
Battlegr.-Gettysburg 49
Battlegr.-Shiloh 1862 49
Blam! Machinehead 49
Bloodwings 40
Bullidor 49
Capitalism Plus 49
Carmageddon 49
Chaos Overlords 49
Council Wars-misje do D.Col. 49
Creatures 49
D-Day American Invades 35
Deadlock 49
Deadly Tide 49
Deathmatch Maker 49
Destruction Derby 2 39
Die by the Sword 39
Double Agent 49
Earth 2140 PL 49
Earth 2140-Mission Pack 49
Earthworm Jim 49
Ecstatica 2 PL 39
EF 2000 Tactcom 30
Elk Moon Murder 49
Emergency Fighter for Life 49
Eraser Turnabout 49
Extreme Assault 49
Flying Saucer 49
G-Police 39
Guts'n'Garters 35
Heroes of M&M 49
Hexen 2 49
Hexen 2: Mission Pack 49
Hyperblade 39
iF-22 misje -Persian Gulf 49
Insane Speedway 29
Isis 49
Jack Orlando 49
Jet Fighter 49
Johny Burger 30
Killing Time 39
Knight Chase-Time Gate 35
Knights and Merchants 49
Lew Leon PL 49
Little Big Adventure 2 49
Lomax 49
Man of War 49
MayDay 49
Mechwarrior 2 Mercenaries 49
Mortal Kombat 3 49
Muppet Treasure Island 49
Necrodome 49
Net Storm 49
No Respect 39
P.O.D. 49
Polanie PL 49
Power House 49
Prisoner of Ice 35
Puma World Football 98 49
QAD 35
Realms of Arkania 49
Realms of the Haunting 49
Red Ghost 49
Return of Arcade 49
Riddles of Runes 28
San Francisco Police 49
Santa Fe Mysteries 49
Sensible Soccer '98 49
Settlers 1 PL 20
Settlers 2 PL 39
Sideline 35
Simon Puzzle Pack 49
Simon the Sorcerer 2 49
Smocze Historie PL 49
Solar Crusade 35
Spellcross -Ostatnia Bitwa 49
Spycraft 49
Star Command 49
Star Rangers 49
Steel Panthers 2 Kampanie 29
Street Racer 49
Strife 35
Syndicate Wars 45
T-MEK 49
The Reap 49
Time Warriors PL 35
Timeshock Pinball 49
Tunnel B1 35
Ultim@te Race Pro 49
Virus 49
Wirtualne Puzzle 49
Wyspa 7 Skarbów PL 29

ZESTAWY i PAKI

3 w 1 Avalon 30
3 w jednym MS 79
Action Hall of Fame Pack 129
Arcade Greatest Hits 2 49
Avalon Classic 2 30
Battle Isle 2+Titan's Legacy 39
Definitive Wargame Coll. 99
Earthworm Jim & Pitfall 134
F16 Multirole+MIG29 Fulcr. 139
Fighters Antology 155
Front Line Fighters 155
Full Throttle + DIG 120
Gold Games 2 115
Interstate'76 - Arsenal 99
Lemings Pack PL 49
LemPack 2 169
Lucas Art -ARCHIVES v.III 144
MegaJPack 139
Megapack 8 199
Megasixpack+Jungle Strike 70
Pięciopak '98 155
Quake 1 the Offering 125
S.W.: X-Wing vs Tie F.+B.of P. 159
Shanghai: Dynasty 105
SSI Compilation 99
Star Tr.25 Ann.+Star Tr.J.Rit. 120
SW.: Jedi Kn.+Myst.of Sith 159
Warcraft 2 DeLuxe 67
World of Combat 2000 139
Worms United 135
X-Wing Collectors 159
Z + zestaw misji 49
Zork Adventure Trilogy 145

EDUKACJA I UŻYTKI

2 xy matma 6-7+1Lic. 78
2-ga Wojna Świat.1939-41 40
2-ga Wojna Świat.1943-43 50
33 lektury dla szkół średnich 39
ABC Chemii 49
Adept matematyki 49
Album o Polsce 49
Atlas Polski 96
Atlas of Europe 92
Atlas Polski Krajoznawczy 99
Atlas Świata v.3.0 88
Bajki J.Brzechwy 129
Bajki J.Tuwima 129
Batman i Robin 129
Belfer - Fizyka kl.6 49
Biologia Komórki 49
Bolek i Lolek-pam.z podróży 49
Brzdąc 39
Czarodz.Opow.: Baba Jaga 49
Czarodz.Opow.: Imo i Król 49
Czarodz.Opow.: Mały Samuraj 49
Czerwony Kapturek 29
Dinozaury 3D & Taj.Ziemi 119
Duży Sł.Informatyczny an-pl 89
Dyklando 96
Dysleksyk 60
Dzieje PRL 150
Elephant 39
Encykl. dla Dzieci (Albion) 139
Encykl. dla Dzieci (Cartall) 96
Encykl. PWN 1999 219
Encykl. Roślin Ozdobn. 169
Encykl. Samochodów 39
Encykl. Seksu 96
Encykl. Sportu 39
Euro Letter 49
Geografia 39
Hist. Eur.1918-39 i Kamp.Wrz. 40
Hist. Najnowsza po 1945r. 96
Hist. Szk.Podst.+1 Lic. 39
Historia Powszechna 129
Klik uczy czytać 99
Koziołek Matołek 53
Literat 2.0 96
Literki Cyferki 4.0 49
Luwr dla dzieci 118
Making Of Magic-Encyklop. ..... tel
Mapa Polski '98 z ks.telef. 149
Matematyczne przygody 69
Matematyka 2001 kl.IV 99
Matematyka VII-VIII+egz.wst. 39
Matmania 39
Maturzysta vadem jęz.pol. 99
Max i Duch Zamku 79
Max i Monika na zakupach 69
Max i tajny wzór Wuka P. 74
Między nami literkami 69
Multimed.Kurs MS Excel 70
Multimed.Kurs MS Word 70
Multimedialny Sł. Ortograf. 89
New Beat 2000 139
New Beat 2000 Extravaganza 49
Oksfordzka Enc.Historii-Zestaw 120
Opt: Blitzkrieg-Hist.II W.Świat. 155
Opt: Chessmaster 6000 145
Opt: Czarownica Agata 89
Opt: Disn. 101 Dalmatyńczyk 129
Opt: Disn. Donald in Cold.Sh. 139
Opt: Dookoła Polski 169
Opt: E-Mail 12 MB 183
Opt: Encykl. Człowieka 169
Opt: Encykl. Dinozaurów 169
Opt: Encykl. dla Dzieci 169
Opt: Encykl. Kotów 169
Opt: Enc. Małego Człowieka 149
Opt: Encykl. Nauki 169
Opt: Encykl. Przyrody 159
Opt: Encykl. Ptaków 169
Opt: Encykl. Św.: Am.Płd 155
Opt: Encykl. Św.: Am.Płn. 155
Opt: Encykl. Wszechświata 169
Opt: Encykl. Zwierząt: Ssaki 139
Opt: Historia Świata 159
Opt: Jak to działa? 169
Opt: Marzenia Złotej Rybki 74
Opt: Matma jest Super ! 129
Opt: Moje pierwsze ABC 89
Opt: Moje pierwsze 1,2,3 109
Opt: Multimed.Encykl.Powsz. 49
Opt: Multimed.Plan Gdańska 99
Opt: Multimed.Plan Krakowa 99
Opt: Multimed.Plan Warszawy 99
Opt: Multimedialne la la la 88
Opt: Ojciec Święty 95
Opt: Perełki Europy Środk. 129
Opt: Rayman- matma i polak 129
Opt: Sł.Obrazkowy dla dzieci 149
Opt: Starož.Cyw.Mezop.i Egipt. 129
Opt: Tomek i Oskar-duch w Op. 99
Opt: Umiem Pisać 129
Opt: Urodziny Prosiaczka 69
Opt: Wszystko o seksie 169
Opt: Ziemia-wypr.do wnętrza 169
Ortomania 39
Pitagoras Lic.1-4 + Matura 69
Podręczniki Lic.na CD 49
Polonez 49
Polskie Fonty '98 88
Polskie Kliparty 69
Polskie Książki Telef.v.3.0 199
Prawo 33
Prawo Jazdy '98-nauka.testy 69
Przewodnik po Warszawie 75
Ptaki Polski 120
Sam Czytam 79
Sam Piszę 79
Sł.wyr.obcych i zwrot.obcojęz. 130
Smok Anatol i Tajemn.Zamek 89
Smok Anatol na Gula Gula 89
Szkolny Sł. Muzyka 99
Tajemnice ludzkiego ciała PL 129
Testy 33
Virtual Chess 2 PL 95
Wielka Kolekcja Klipartów 40
Wielkie Dzieła Literat. Polskiej 120
Windows Draw 5.0 49
Wirtualna Szkoła Matematyka 129
Wymarzony Dom 138

JĘZYKI OBCE

All In One 89
Angielski z Kreclkiem 119
E-Teacher 4.0 ang. 85
E-Teacher 4.0 niem. 85
English Translator 189
English Your Way 2.0 219
EuroPlus+ Ang.Prof.Pack 329
EuroPlus+ Business English 171
EuroPlus+ Niemiecki Prof.Pack 329
Język Angielski 39
Język Niemiecki 39
Plays for Children 99
Prof. Henry- słownictwo v.2.0 79
Prof. Henry-gramatyka 89
Prof. Klaus -gramatyka 79
Prof. Klaus- słownictwo 79
Sł. Collinsa ang-pol-ang 189
Sł. Medyczny ang-pol-ang 134
World Translator 199

PC 3.5" GRY

7 Dni 7 Nocy 25
Battle Isle 28
Body Slam Wrestling 20
Crazy Cars 2 23
Frankie 25
Front Lines 39
International Soccer 20
International Tennis 20
Ishar 3 35
Liga Polska Manager '97 49
Megalomania 28
Skaut Kwatermaster 30
The Machines 20

EDUKACJA I UŻYTK

Belfer-Ortogra 49
Dziejnia Podstawowa 40
Historia Szk.Podst.+1 Lic. 35
Korepetytor z Historii 35
Pitagoras 2 , egz.do Lic. 49

K4 KOMPENDIUM 21

XG dla graczy

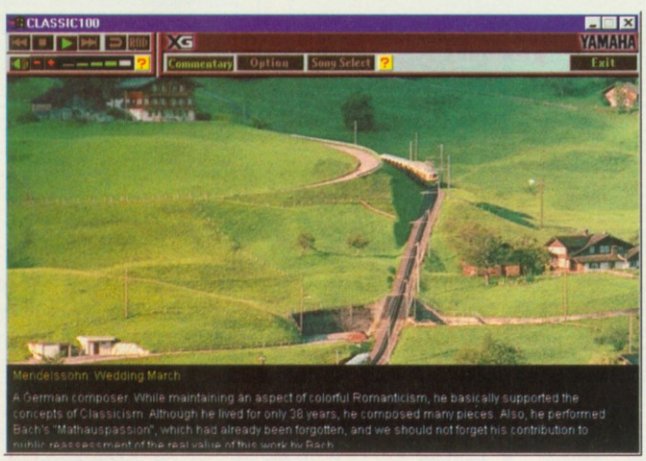


XG – nie tylko dla bogaczy!

Yamaha to jeden z bardziej znanych producentów modułów brzmieniowych, syntezatorów i samplerów. Firma opracowała rewelacyjne rozszerzenie standardu General MIDI, które nazwała XG. Karta WaveForce 192XG, sprzętowo wspierająca standard XG, to pierwszy produkt Yamahy przeznaczony głównie dla graczy.

WaveForce 192XG to niewielka karta PCI. Wyposażono ją w 16-bitowe przetworniki DA/AD, zaś jej sercem jest procesor **DS-1** (YMF724): 64-głosowy syntezator MIDI (GM, XG), syntezator S-VA i akcelerator DirectSound/DirectSound3D. 192XG tworzy efekty instrumentalne dwiema metodami: posługując się tablicą fal (wavetable), której rozmiar wynosi 2 MB, oraz poprzez modelowanie fizyczne. W tym ostatnim przypadku stosowana jest technika Sondius-XG Virtual Acoustic S-VA (Software Virtual Acoustic), tak więc jest to rozwiązanie częściowo programowe. Umożliwia bardzo wierne odtworzenie instrumentów solowych i prowadzących – głównie orkiestralnych. Modelowanie fizyczne stosowane jest przede wszystkim do generowania instrumentów dętych, które odtwarzane z tablicy fal nigdy nie odddają dźwięków dostatecznie wiernie. W trybie S-VA WaveForce potrafi odtwarzać do 256 partii.

WaveForce to najprostsza karta Yamahy sprzętowo wspierająca standard MIDI o nazwie XG, bardzo rozbudowane rozszerzenie General MIDI (GM), idące o wiele dalej niż GS firmy Roland. W przeciwieństwie do tego ostatniego, XG nie ogranicza się do sztywnych 128 standardowych brzmień instrumentalnych oraz jednego zestawu perkusji. Podstawowa liczba instrumentów XG wynosi... 676, a do tego dochodzi 21 zestawów perkusji! Bardziej rozbudowane karty, np. kosztująca ponad 2 tys. zł karta SW1000XG, standardowo oferują ponad 1000 instrumentów! Niestety, ani karta 724XG, ani SW1000XG nie ma pamięci RAM, zaś brzmienia przechowywane są w pamięci ROM. Dlatego nie będziemy mogli dodawać do instrumentów własnych okrzyków, co możemy robić, mając kartę z pamięcią RAM.



Classic 100 – naucz się rozpoznawać słynne utwory muzyki klasycznej!

XG pozwala też na bardzo rozbudowaną edycję barwy odtwarzanych instrumentów. W tym celu stosuje trzy niezależne procesory efektów, generujące np. pogłos, echo i wiele innych. XG oferuje też zmianę jasności dźwięku (brightness), czyli jakby tłumienie instrumentu – efekt stosowany w muzyce techno.

Pliki MIDI w standardzie XG brzmią na karcie WaveForce 192XG naprawdę świetnie, aczkolwiek trochę daje się we znaki jedynie 2-megabajtowa tablica fal (w SW1000XG ma rozmiar 20 MB). Znakomicie brzmi gitara (wreszcie!) zarówno akustyczna, jak i różne odmiany elektrycznej (z efektami distortion, overdrive i innymi). Świetnie wypada muzyka techno, a nawet klasyczna.

WaveForce 192XG to nie tylko dźwięk MIDI; to przecież karta przeznaczona dla graczy. Oferuje system **Sensaura** – technikę trójwymiarowego pozycjonowania dźwięku przy wykorzystaniu dwóch głośników czy słuchawek, odpowiadającą funkcjonalnie systemowi A3D. Moje subiektywne wrażenia przemawiają jednak na korzyść A3D – Sensaura nie daje aż tak dobrego złudzenia dźwięku przestrzennego.

Do karty dołączone są dwa krążki z oprogramowaniem. Jeden zawiera zoptymalizowaną pod kątem muzyki XG demonstracyjną wersję gry Final Fantasy VII, zaś na drugim znajdują się sterowniki dla Windows 95, 98 i NT4, a także ogromna biblioteka dodatkowych programów. Są to m.in.: **XGworks Lite** (znany 100-ścieżkowy sekwencer, dający dostęp do wszystkich funkcji XG), **Classic 100** – kolekcja stu najbardziej znanych utworów muzyki klasycznej wraz z ich historią, **Ystation 32** – wielofunkcyjna odgrywarka plików muzycznych, **S-YXG50** – programowy syntezator XG, **MIDPlug** – plugin dla Netscape'a, **SoundVQ** – enkoder i dekoder pogromcy MP3 – formatu VQF, **Yamaha Wave Editor TWE** – edytor plików Wave oraz specjalne demo gry **Demonstar** (strzelanina z dźwiękiem XG).

Sterowniki 192XG są zgodne z interfejsami DirectSound oraz DirectSound3D; karta jest ponadto zgodna z Sound Blasterem Pro, ale tylko w okienku DOS (uruchomionym z poziomu Windows).

Yamaha WaveForce 192XG, choć możliwości ma spore, jest stanowczo zbyt droga. Można bowiem za ok. 100 zł kupić kartę **V-Tech Storm 64XG**, która wykorzystuje ten sam procesor (YMF724) i oferuje te same funkcje, różni się jedynie dołączonym oprogramowaniem. Czy za logo „Yamaha" oraz oprogramowanie warto zapłacić prawie 400 zł? Zdecydujcie sami.

PIŁA

Cena karty: 390 zł. Do testów dostarczyła firma: **Yamaha ProMusica**, 05-092 Łomianki–Dąbrowa, ul. Graniczna 17, tel. (022) 751 15 12, www.promusica.com.pl

Gravis Blackhawk



Fot. Zbigniew Paluch

Gravis Blackhawk to solidny joystick dla każdego. Niestety, ergonomia pozostawia wiele do życzenia: za nisko osadzony drążek, zbyt lekko działająca przepustnica.

Od czasów, gdy Gravis uważany był za mercedesa wśród joysticków, w Wiśle upłynęło bardzo dużo wody. Produkcją „kijków radości" zajęło się wiele poważnych firm, w tym Microsoft i Logitech. Gravis został zepchnięty na drugi plan. Usiłuje jednak kontratakować, wydając kilka interesujących produktów, m.in. rozbudowany joypad (Gravis Exterminator), sterownik dla miłośników symulatorów (Firebird 2) i zwyczajny, solidny joystick dla każdego – Blackhawk.

Blackhawk występuje w dwóch wersjach – analogowej i cyfrowej (Blackhawk Digital). W moje ręce trafiła wersja pierwsza i wrażenia, niestety, nie są najlepsze. Największą wadą Czarnego Jastrzębia jest ergonomia, a raczej jej brak. Po rozmowie z Yenneferem (testującym Firebirda 2) doszliśmy do tego samego wniosku – zła konstrukcja samego drążka (a konkretnie zbyt niskie osadzenie) powoduje, że ruchy wykonujemy głównie nadgarstkiem, co jest bardzo męczące. Dodatkową wadą jest to, że przy wychyleniach dotykamy drążkiem podstawki.

Wydaje się, że przyciski rozmieszczone są w sposób przypadkowy. Jeden z nich znajduje się pod palcem środkowym, więc bardzo często naciskałem go mimowolnie przy wykonywaniu jakiegoś nawet niezbyt nerwowego manewru. Przy okazji manewrów należy wspomnieć o działaniu drążka. Podobnie jak Firebird, Blackhawk nalepiej sprawdza się w płaszczyznach poziomej i pionowej. Ruchy diagonalne (czyli ukośne) wykonuje się dość trudno, więc przydatność joya spada. Do przepustnicy również nie sposób się nie przyczepić. Jest to pokrętło z szarego plastiku, bardzo małe i zupełnie nie stawiające oporu, więc zdarza się, że zmieniamy ciąg przypadkowo. Nie wiadomo po co tuż obok przepustnicy umieszczono czwarty przycisk fire, chociaż na drążku zostało jeszcze jedno (bardzo dobre) miejsce.

Gravis podupada. Najpierw karty dźwiękowe, które miały stać się nowym standardem, odpadły z wyścigu, a teraz joysticki, swego czasu należące do najdroższych i najlepszych peryferiów do PC, okazują się bublami. I co najgorsze, wszystko rozbija się o ergonomię. Coż – pozostaje zakup joysticka innej firmy. Jak zwykle polecam Logitech i Microsoft.

ZooltaR

Cena (z VAT): 158,60 zł

Gravis Firebird 2

Ten joystick przeznaczony jest dla lubiących gry dwóch różnych typów: symulatory i space combat. Najbardziej rzuca się w oczy duża podstawa.

Najpierw zalety. Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, jak przydatny jest 8-kierunkowy POV hat, zwany grzybkiem, służący do rozglądania się po wirtualnej kabinie. Wszystkie przyciski (13 plus hat) są w pełni konfigurowalne. Można również zaprogramować wszelkie kombinacje klawiszy – system, który Gravis wymyślił dla tego joysticka, pozwoli skonfigurować je w dowolnej grze. Duża podstawa znakomicie stabilizuje joystick, przyssawki są zbędne. Każda ze sprężyn regulujących opór drążka ma sześć stopni naciągu. Na rączce o ergonomicznym kształcie umieszczono cztery przyciski plus hat. Specjalnie dla miłośników space combat wprowadzono „dinks" ułatwiający ciasne skręty, mianowicie rączkę obok przepustnicy – przesunięcie jej do siebie powoduje zacieśnienie zakrętu, nawet przy maksymalnie zaciągniętym drążku.

Przejdźmy do wad. Jeden z przycisków został „wtopiony" w powierzchnię drążka tak nieszczęśliwie, że palec środkowy ma tendencję do wciskania go. Pozostałe wystają, więc z nimi nie ma problemu. Chociaż joy ma ergonomiczny kształt, ręka się męczy, ponieważ drążek zamocowano zbyt nisko nad płytą – wykonując ruch zaciągnięcia, używamy głównie stawu nadgarstkowego, a nie całego przedramienia. Jest to szczególnie męczące dla ludzi o większych dłoniach. Sprężyny odpowiedzialne za ruchy na boki i w przód/tył mają różną czułość, więc ruch po skosie odbywa się początkowo w jednej osi. Różnica jest niewielka, ale malkontentów będzie razić.

Przyciski umieszczone w podstawie są bardzo małe i podobnego kształtu, na domiar złego rozmieszczone tuż obok siebie. O machinalnym wciśnięciu w gorączce walki żądanego klawisza można zapomnieć. Dziwne, biorąc pod uwagę ilość wolnego miejsca na podstawie. Zresztą rozmiary podstawy są również jej wadą – zajmuje dużo miejsca.

Dystrybucja

Dystrybucją joysticków firmy Gravis w Polsce zajmuje się firma:
ACCO Polska
Tel. (0 22) 750 53 00, 750 53 58

Gravis Firebird 2 to drugie wcielenie zaawansowanego kontrolera dla miłośników elitarnej rozrywki. Największą jego zaletą jest uniwersalność: 13 przycisków można dowolnie skonfigurować, przypisując im też sekwencje klawiaturowe. Stabilna podstawa i cyfrowy „grzybek" (POV hat) to kolejne mocne punkty. Jednak projektanci znów nie odrobili lekcji z ergonomii...



Fot. Zbigniew Paluch

Poza tym instrukcję obsługi trudno zrozumieć, podobnie jak program konfigurujący (na szczęście, gdy się go rozgryzie, okazuje się prosty, przejrzysty i łatwy w obsłudze).

Yennefer

Cena (z VAT): 330 zł

Online

Rynek akceleratorów 3D już od ponad roku rozwija się bardzo dynamicznie. Aby nie pogubić się w natłoku kart i sterowników warto zajrzeć na stronę VoodooExtreme, poświęconą w całości akceleratorom. Znajdziecie na niej mnóstwo informacji o produktach aktualnie dominujących na rynku oraz nowych technologiach wprowadzanych przez producentów, wiele sterowników oraz patchy do gier wykorzystujących technologię 3D, jak również screenshoty z popularnych gier.
http://www.voodooextreme.com/

• • •

Ultima Online jest w tej chwili najbardziej rozbudowaną i najlepszą, jeśli chodzi o interakcję ze światem, grą RPG online. W Polsce UO nie jest zbyt znana (sprowadzono tylko pojedyncze egzemplarze), ale mimo to ma swoich wielbicieli. Wiele informacji na jej temat, podanych w bardzo przyjemny i profesjonalny sposób, znajdziecie na stronie
http://free.polbox.pl/w/walhamer

• • •

Każdy szanujący się internauta przynajmniej słyszał o ICQ. W skrócie: to najlepszy program do natychmiastowej komunikacji przez Internet. ICQ używa już ponad 20 milionów (!) osób. Twórca programu, firma Mirabilis, co pewien czas wydaje kolejne wersje, za każdym razem wyposażając je w nowe funkcje. Więcej informacji na ten temat znajdziecie pod adresem
http://www.icq.com

• • •

Sieć serwerów Tucows znana jest na całym świecie. Oferuje bezpłatne bądź shareware'owe oprogramowanie dla niemal każdej platformy systemej. Krótkie opisy każdego programu oraz ocena przyznawana „w krowach" pozwalają spośród setek programów szybko wybrać najlepszy dla naszych potrzeb. Polskie mirrory tej strony znajdziecie pod adresami
http://tucows.icm.edu.pl
http://tucows.astercity.net

• • •

Wiele lat temu George Lucas stworzył 3 filmy, które cieszą się nie słabnącą popularnością. Niedawno na ekrany kin weszła ulepszona wersja „Gwiezdnych Wojen", która jeszcze podsyciła emocje. Obecnie reżyser pracuje nad „Epizodem 1" trylogii. Jest on już już praktycznie ukończony, a

Internet (prawie) za darmo?

Dzisiaj, gdy Sieć oplata nas coraz ciaśniej, ważną sprawą jest znalezienie możliwie najtańszego, szybkiego i nieograniczonego dostępu do niej. Ostatnie dwa warunki spełnia łącze dzierżawione w technologii ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line – Asymetryczna Cyfrowa Linia Abonencka). Niestety, użytkowanie go jest kosztowne, chyba że... koszty rozłoży się na wiele osób!

Primo: chętni

Musicie zebrać grupę osób zainteresowanych tanim dostępem do Internetu. Ponieważ kabel łączący komputer z serwerem ma ograniczoną długość (chyba że kogoś stać na kilka kilometrów światłowodu), powinniście mieszkać blisko siebie – mieszkańcy osiedli są w uprzywilejowanej sytuacji.

Gdy już znajdziecie chętnych (najlepiej 30–40 osób), musicie połączyć się siecią lokalną (LAN – Local Area Network; powinien wśród Was być wykwalifikowany administrator sieci). Trzeba też założyć serwer sieciowy. Nie jest to konieczne, jeśli wszyscy podłączą się do Internetu, ale gdy kilka osób zechce pozostać wyłącznie w sieci lokalnej, serwer będzie dla nich barierą chroniącą przed nieuprawnionym wejściem do Sieci. Komputer dla serwera nie musi być supermaszyną – w naszej sieci jest to P200 MMX, 64 MB RAM z HDD 4,3 GB.

Jak połączyć komputery w sieć, powinien wiedzieć każdy administrator. W naszej sieci jest dwóch administratorów, którzy wspólnie starają się na bieżąco usuwać wszelkie awarie. Pamiętajcie: jeżeli łączycie linią napowietrzną kilka bloków, nie zapomnijcie o uzyskaniu zgody administracji!

Drugie Primo: dostawca

Praktycznie w każdym mieście średniej wielkości jest firma, oferująca dostęp do Internetu (ISP – Internet Service Provider – dostawca usług internetowych). Należy dokładnie przejrzeć oferty poszczególnych dostawców, bo różnice cen mogą być naprawdę spore, chociaż głównym kryterium powinna być odległość firmy od Waszej sieci.

Gdy już provider zostanie wybrany, należy zlecić mu założenie routera (serwera do odbierania danych z sieci) i przygotowanie modemów ADSL. Ponieważ nie wszyscy dostawcy sami załatwiają formalności, musicie być przygotowani na...

Trzecie Primo: TP SA

Wielu z Was powie w tej chwili „uuuuu...", „sh..." itd., ale praktycznie nie ma szans na ominięcie ukochanej monopolistki. Na szczęście nie jest tak źle (ale zawsze może być). Musicie udać się do siedziby TP SA i zlecić założenie linii dzierżawionej łączącej modem z modemem providera.

Ponieważ technologia ADSL operuje innymi częstotliwościami niż normalna telefonia, więc łącza telefoniczne są wykorzystywane tylko na odcinku między Wami a centralą. Wpływa to znakomicie na szybkość transferu danych – u nas wynosi ok. 40–60 kb/s z serwerów polskich i 8–15 kb/s z serwerów zagranicznych (w godzinach nocnych oczywiście :-)). I to praktycznie wszystko, co jest do zrobienia...

Czwarte Primo: ile to wszystko kosztuje?

Całkowite koszty przedsięwzięcia są dość wysokie, dlatego ważne jest znalezienie odpowiedniej liczby osób. Cena serwera sieciowego nie powinna przekroczyć 2000 zł (wielu z Was na pewno znajdzie jakieś niepotrzebne części, a inni mają znajomości w sklepach i hurtowniach komputerowych), router z modemami – ok. 5500 zł, linia – ok. 1000 zł, czyli razem mniej więcej 8500 zł, co w przeliczeniu na 30 osób daje niecałe 300 zł. Do tego należy dodać koszt karty sieciowej i kabli dla każdego użytkownika (100–300 zł). W sumie otrzymujemy maksymalnie 600 zł na osobę, co jest równowartością 120 godzin korzystania z modemu. Można się jeszcze dogadać z providerem (my tak zrobiliśmy), aby rachunek za założenie routera i modemów rozbił na dwie raty.

Miesięczny abonament wynosi w tej chwili 1180 zł, co oznacza 40 zł na osobę. I dostęp do Internetu 24 h/dobę przez okrągły miesiąc!

Ben Kenobi

PS Jeśli potrzebujecie dodatkowych informacji, piszcie pod adresem: **djedi@friko6.onet.pl lub marcin@ni.com.pl**

Wspomnienia diablowego weterana

Program Diablo bezpowrotnie zmienił życie wielu graczy. Miał śliczną, dopracowaną w każdym detalu grafikę, porywającą muzykę oraz bardzo dobre efekty dźwiękowe. Jednak największą zaletą była możliwość gry w Internecie, dzięki nieodpłatnym serwerom Battle.net. Użytkownik łączył się z Battle.net i wchodził do czegoś, co można nazwać Diablo–IRC. Gdy już ustalił, kto z nim zagra, jeden z grupy musiał „założyć" grę, a pozostali się do niej przyłączali.

Battle.net stał się miejscem spotkań przyjaciół, którzy grali i rozmawiali ze sobą codziennie, czasem nawet po kilka godzin. Na kanale stworzonym specjalnie dla polskich graczy (Diablo Retail POL-1) wytworzyła się przyjacielska, niemal rodzinna atmosfera. Każdy nowy gracz był ciepło witany. Battle.net nie służył już tylko do ustalania, kto z kim zagra. Co wieczór, gdy zmęczeni życiem wracaliśmy do domów, na POL-1 zaczynała się rozmowa. Battle.net przyciągał określoną grupę ludzi – na tyle inteligentnych, aby nie bali się gry przez Internet (w tamtych czasach panowało przekonanie, że Sieć to coś niezwykle skomplikowanego, tajemniczego i drogiego) oraz na tyle „młodzieżowych", aby potrafili czerpać radość z takiej gry jak Diablo. Te dwie cechy sprawiły, że staliśmy się niezwykle sobie bliscy, a nasza przyjaźń pogłębiała się z każdym tygodniem.

Gdy zaczynaliśmy grać w Diablo, osób korzystających z Internetu było naprawdę niewiele, przez kilka długich miesięcy populacja polskiego Battle.net pozostawała niezmieniona. Poznaliśmy się na tyle, że zapragnęliśmy bezpośredniego spotkania. Do pamiętnego zdarzenia doszło w Warszawie, w redakcji Magii i Miecza w wakacje 1997 roku. Wielkie podziękowania należą się organizatorom owego zlotu – Darosławowi Toruniowi, znanemu na Battle.net jako **Holger** oraz Markowi Dankowskiemu, alias **Mariya**. Ciekawostką jest, że w przededniu spotkania jeden z naszych Braci brał ślub i zaprosił nas. Goście dopisali, choć nie w takiej liczbie jak na zlocie.

W dniu spotkania przez redakcję i pobliski pub przetoczyło się ponad trzydzieści osób z diablowego światka. Bawiliśmy się i dyskutowaliśmy do godziny czwartej nad ranem. Następnego dnia rozjechaliśmy się w różne zakątki Polski, ale przyrzekliśmy sobie, że następne zloty się odbędą.

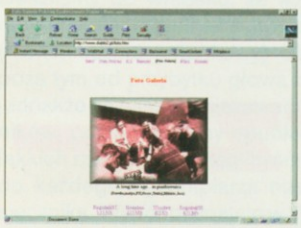
I były. We Wrocławiu spotkało się ponad 70 osób, z czego ok. 50 z Battle.net a reszta z IRC. Zlot był świetnie zorganizowany (to zasługa **Indy'ego** i **Jessiki**), wynajęto salę w hotelu – spotkanie przypominało bankiet. Później widywaliśmy się w różnych miejscach i okolicznościach. Na każdej Gambleriadzie spotykała się przynajmniej kilkunastoosobowa grupa.

Na koniec wspomnę jeszcze o **Rogoźniku** – corocznej, weekendowej imprezie ściągającej rzesze diablowców, którą organizują **Creep** oraz **Goose**. Ostatnim razem w Rogoźniku było nas ponad siedem dziesiątek. Wynajęty ośrodek, zamówione góry jedzenia i picia oraz wspaniałe towarzystwo... Przez 48 godzin człowiek naprawdę czuł, że żyje.

Jako pomnik pamięci Diablo, a jednocześnie przyczółek dla nowego bractwa, stworzyliśmy serwis **http://www.diablo2.pl.** Znajdziecie tam wiadomości o powstającym Diablo II, sprawozdania ze zlotów oraz mnóstwo innych informacji, które pomogą Wam zrozumieć, czym jest dla nas Battle.net i jak wspaniałym wydarzeniem będzie pojawienie się 2. części gry. Zapraszamy!

Aragorn (aragorn@diablo2.pl)

PS Pomoc merytoryczna: Mariya (mariya@diablo2.pl)



Stronę wielbicieli Diablo oraz Diablo II znajdziecie pod adresem http://www.diablo2.pl.



Oto akcje ratowania znajomych powodzian. W tle pierwsi użytkownicy ICQ w Polsce.



Rogoźnik. Towarzystwo z utęsknieniem czeka na zapadnięcie zmroku i rozpalenie ogniska.

Online

informacje na ten temat znajdziecie na stronie **http://www.starwars.com/episode-i/**

• • •

Profesor John Ronald Reuel Tolkien był z pewnością wybitną osobowością. Jego „Władca Pierścieni" fascynuje i porywa ludzi na całym świecie. Powieść wreszcie doczekała się adaptacji filmowej. Wiadomości o stanie zaawansowania prac nad „Lord of the Rings: The Movie" znajdziecie pod adresem **http://nightrunner.com/lotr-movie/index.shtml**

• • •

Chyba każdy polski czytelnik literatury fantasy zna tytuły: „Krew Elfów", „Czas pogardy", „Chrzest ognia" czy „Wieża jaskółki". Obecnie liczne grono czytelników czeka na ukazanie się ostatniej części powieści Andrzeja Sapkowskiego o wiedźminie – „Pani jeziora". Informacje o Andrzeju Sapkowskim i jego twórczości, jak również utwory fanfiction, archiwum listy dyskusyjnej „Sapek" oraz niektóre opowiadania i teksty (w całości!) znajdziecie na stronie **http://sapkowski.fantasy.art.pl**

• • •

Miłośnicy muzyki, którzy mają dostęp do szybkiego łącza lub nie przejmują się wielkością rachunku telefonicznego, powinni zajrzeć na stronę MTV, z której mogą ściągnąć trzydziestosekundowe fragmenty z ulubionych teledysków. Wybór jest tak ogromny, że powinien zaspokoić każdego. Filmy podzielone są alfabetycznie, więc teledysków Madonny należy szukać na stronie **http://download.mtv.com/video/clips/m/**

• • •

Na oficjalnej stronie grupy Kult znajdziecie historię zespołu, jego nigdzie nie publikowane zdjęcia, teksty wszystkich piosenek, pełną dyskografię, fragmenty niektórych utworów w formacie real audio, informacje o koncertach oraz Forum, gdzie aktywnie działa Piotr Wieteska, menedżer i były basista zespołu, a czasami występuje sam Kazik Staszewski. **http://kult.art.pl/**

Wieści zebrał

Aragorn

Groły i onuce – cz. 4

Przemykałem w tłoku wielkiego miasta, jadąc za czarną wołgą ku nieznanemu przeznaczeniu. Myśli kłębiły mi się w głowie, coś w środku przeraźliwie krzyczało. – Nie rób tego! To idiotyczne. Tak. Dziewięćdziesięciu dziewięciu na stu uznałoby ten przypadek za idiotyczny, ale czułem, że muszę coś zrobić. Wołga skręciła w boczną ulicę i wjechała między szereg starych, przedwojennych kamieniczek. Kluczyłem za nią ostrożnie, starając się zachować bezpieczną odległość. W końcu zatrzymała się. Przejechałem jeszcze 20 m i zaparkowałem po przeciwnej stronie ulicy. Ustawiłem wsteczne lusterko tak, aby wszystko dobrze widzieć. Nieznajomy wysiadł z wołgi, rozejrzał się wokół, oparł o maskę i zapalił papierosa. Choć nie ruszał głową, wiedziałem, że zza czarnych okularów jego chytre, ruchliwe oczka lustrują cały teren. Może jest dealerem narkotykowym? – pomyślałem. – Tak właśnie zachowują się, gdy przychodzą sprzedać towar.

Kawałki układanki zaczęły powoli zlewać się w całość. Korzystając ze swojej pozycji, nieznajomy uwiódł Gabi, a następnie wciągnął ją w nałóg. Gdy zrozumiała, jakie jej grozi niebezpieczeństwo, postanowiła zerwać zarówno z nałogiem, jak i z nim. Wtedy zażądał zwrotu pieniędzy za „zużyte" prochy. Zaczął ją szantażować. Groził jej! Ona boi się zwrócić do policji, nie ma pieniędzy ani przyjaciół, znalazła się w sytuacji bez wyjścia.

Wszystko wydało mi się tak oczywiste, że aż palnąłem się w głowę. Dlaczego wcześniej na to nie wpadłem? Jestem spokojnym człowiekiem, zwolennikiem światowego rozbrojenia i pogłębionej ekologii, gardzę przemocą, ale... coś we mnie pękło. W życiu każdego mężczyzny przychodzi taki moment, kiedy w obronie wyższych racji musi zabić wroga. Powoli wyszedłem z samochodu i ruszyłem w kierunku dealera. Nagle wszystko zaczęło się dziać w zawrotnym tempie. Gdy byłem w połowie ulicy, z pobliskiej bramy wyszła Gabi, zbliżyła się do nieznajomego, wyciągnęła rękę, jakby o coś prosząc. On pokręcił głową, lecz po chwili rozejrzał się dokoła i z perfidnym uśmiechem sięgnął za połę płaszcza. Gabi skrzywiła się i z wahaniem wyciągnęła rękę po biały kwadracik... Słyszałem tylko odgłos moich szybkich kroków. Serce waliło jak oszalałe. Podszedłem do niego, on obrócił twarz w moją stronę. Wymierzyłem najpewniejszy w moim życiu cios, prosto między te jego czarne okularki. Trzasnęło, jego głowa odchyliła się gwałtownie do tyłu, stracił równowagę i przekoziołkował przez maskę samochodu. W takich momentach trzeba rzucić jakiś mocny tekst, mój wyszedł raczej żałosny:

– Nie pozwolę, abyś sprzedawał to świństwo dzieciakom na ulicy.

Gabi podbiegła do nieznajomego.

– Kuba, nic ci nie jest? – spytała trochę podniesionym głosem. – Co ci odbiło, żeby bić Kubę?! – krzyknęła na mnie z wyrzutem w oczach.

– Myślałem... Kubę? Eee, myślałem, że to dealer narkotykowy – bąkałem bez ładu i składu. Poczułem, że robi mi się gorąco.

– Jaki dealer, głupku, to mój kuzyn!

– Yyyy, no, a te narkotyki? A czarne okulary?



– Jakie narkotyki? To – pokazała biały kwadracik, który jej przed chwilą podał – jest drażetka antynikotynowa, bo próbuję rzucić palenie. A nosi czarne okulary, bo ma zapalenie spojówek.

– To twój chłopak? – zapytał niepewnie Kuba, wychylając się zza maski.

– Niezupełnie – odparła Gabi. – Znajomy.

– Kurczę, głupio wyszło – zacząłem znowu bąkać. – Myślałem, że jesteś w niebezpieczeństwie... Bardzo cię przepraszam, stary, odkupię ci te okulary... Możesz mnie też uderzyć, wal...

– Eeee, okulary są całe, a poza tym gardzę przemocą.

Podałem mu rękę i pomogłem wstać. Gabi podeszła do mnie:

– Ty głuptasie, chciałeś się mną opiekować? To miłe, ale ja sobie sama doskonale daję radę. Musimy już jechać. Nie martw się o mnie.

Zacząłem się składać w ukłonach i przeprosinach, bąkać i stękać. Wołga w końcu odjechała. Zostałem na ulicy z głupią miną i purpurowymi ze wstydu uszami. Gromadka dzieci przyglądała mi się z zaciekawieniem. Wsiadłem do maluszka. Postanowiłem być zawsze jednym z dziewięćdziesięciu dziewięciu i nigdy się nie wychylać.

* * *

Przez następne dni chodziłem jak struty, w końcu przemogłem się, kupiłem piękny bukiet kwiatów i poszedłem do Gabi. Byłem gotów jeszcze raz przeprosić i wyznać, co do niej czuję. Powiedzieć, że jest wspaniałą dziewczyną i dzięki niej przekonałem się, że to, co mówił Władek o kobietach to nieprawda. Byłem zdecydowany wziąć ją w ramiona i pocałować czule i długo. Wierzyłem, że wszystko się ułoży. Nacisnąłem dzwonek. W drzwiach stanęła Gabi, jeszcze piękniejsza niż zwykle. Uśmiechnęła się. Odgarnęła dłonią kosmyk włosów z czoła.

– Witaj Gabi. Przyszedłem, żeby...

Nagle z jej pokoju wyszedł jakiś facet, trochę starszy od niej, wysoki, przystojniak, w modnym golfie.

– Tomku – zaczęła Gabi, wskazując na niego – to jest John, demonstruje mi nowy program „Good morning English" do nauki angielskiego na komputerze.

– Hi, nice to meet you – powiedział John uśmiechając się szerokim, zachodnioeuropejskim (nie naznaczonym komunistyczną przeszłością) uśmiechem.

– Haj, ten tego, niś fersztejen, spasiba wa fankulos... Bez słowa wręczyłem Gabi kwiaty i odszedłem. Nie chciało mi się nawet myśleć. Włóczyłem się po mieście, wreszcie wstąpiłem do sklepu komputerowego, mając nadzieję, że zakup czegokolwiek poprawi mi humor. Niestety, historia zatoczyła swe zębate koło i znalazłem się w punkcie wyjścia.

– Nie można ufać kobietom – powiedziałem do swojego komputera, a on zamrugał do mnie przyjaźnie swoją zieloną diodą. Na ekranie pojawił się kolorowy napis: „Good morning English".

KONIEC

Tomasz „Szponn" Mazurek

Perły przed wieprze

Potwornie śmieszą mnie osobnicy usiłujący ratować przyrodę naszej planety za pomocą różnych nieprzemyślanych akcji. Niestety, czasem nie tylko śmieszą. Efekty działań niektórych „ekologów" (nb. nie wiem, czy umieliby wyjaśnić, czym naprawdę jest ekologia) mogą być również bolesne.

Do zabawnych należy np. nawoływanie do noszenia sztucznych futer zamiast naturalnych. Rzecz jasna, nie zamierzam bredzić, że należałoby wystrzelać lwy i tygrysy na potrzeby kuśnierzy. Ale – 99% futer pochodzi z ferm. Niejednokrotnie ze zwierząt dostarczających także mięsa (np. owce, kozy). I co? Może po zarżnięciu barana skórę należałoby wyrzucić, by zgniła??? Moje gratulacje...

Poza tym – sztuczne futra produkowane są z włókien sztucznych, np. z poliamidów, które otrzymuje się (jedna z możliwości) z diamin i kwasów dikarboksylowych, które pochodzą z... Można tak dalej wyliczać, aż do tarnobrzeskiej siarki, wielickiej soli, ruskiej ropy i innych paskudztw. Wchodzi w to prawie cały przemysł chemiczny. Do wytworzenia jednego sztucznego futerka trzeba tak z pięć cystern ropy (jeśli nie więcej). A ileż w procesie jej przerobu wydzieli się zanieczyszczeń... To już nawet nie jest ochroniarstwo!

Nie wiem natomiast, czy śmiać się, czy płakać, słysząc wypowiedzi aktywistów wegetariańskich. Płodzonych, rzecz jasna, także w imię „ekologii". Nie zamierzam nikomu zaglądać w talerze, a pozbawianie kogoś praw rodzicielskich z powodu diety uważam za skandal. Ale też nie chcę, żeby ktokolwiek pakował swoje – nie splamione krwią niewinnych istot – rączki w moje na odległość śmierdzące padliną żarcie. A już zwłaszcza, żeby wygłaszał tak beznadziejne argumenty, jak czynią to aktywni roślinożercy.

Ich argument pierwszy – jedząc tylko roślinki, będziemy bliżej natury, wrócimy do dawnych, dobrych czasów. Chłe, chłe, chłe... Bliżej natury są bez wątpienia małpy. Z człekokształtnych zaś najbliższe nam szympansy najchętniej uzupełniają swą dietę białkiem zwierzęcym. Inne zaś małpy, żyjące w podobnym środowisku co nasi przodkowie, pawiany, bywają gdzieniegdzie prawdziwym utrapieniem pasterzy. Poza tym – czemu wyginięcie kilku gatunków hien zbiegło się w czasie z naszym „zejściem z drzewa"? Jedno wytłumaczenie nasuwa się samo (mało domyślnym podpowiem – konkurencja pokarmowa).

Istnieją różne diety, podciągane pod ogólne miano wegetariańskich. Najłagodniejsza to zielsko, jaja i ryby. Jednocześnie – najtrudniejsza do obronienia. Ludziska, powiedzcie mi, czym – według Was tak ważnym – różni się szprotka od prosięcia? Nie potraficie? No comments...

Jaja – osobna „bajeczka". Podobno życie zaczyna się od momentu zapłodnienia. Moje gratulacje, mordercy dzieci nie narodzonych. I jeszcze chełpicie się swoją wyższością nad tymi, którzy zjadają także te już narodzone?!

I wreszcie roślinki. Nie wiem, czy któryś wegetarianin zdaje sobie sprawę, że one też „czują", jeżeli przez czucie rozumiemy reakcję na gwałtowne bodźce zewnętrzne (przykładem mimoza). Fakt, że nie mają niczego w rodzaju ośrodkowego układu nerwowego. Ale pocieszmy się – u takich np. stułbi, bezsprzecznie zwierząt (prawda, że „niekonsumpcyjnych"), też z tym cieniutko. A problem, czy tasiemiec coś odczuwa, choć nie ma komórek czuciowych, nie różni się wiele od problemu przeżyć duchowych rdestu...

Szkoda tylko, że wegetarianin na wzmiankę o „naszej siostrze marchewce" reaguje podobnie jak anarchista, któremu po czwartym piwie przypomni się, że – pijąc – utrzymuje system. To znaczy – gwałtownie i niezbyt pozytywnie. No cóż, nie każdy lubi jak mu przypominać, że powinien się zagłodzić dla idei...

Zapaleńcy doprowadzili do tego, że normalny człowiek czuje się nie w porządku, bo jada mięso, a poza tym przeszkadza gołębiom zagnieździć się na swoim balkonie. Co z tego, że te wredne ptaszydła w końcu zniosły jajo w nocy na gołą posadzkę, a on nie miał serca go wyrzucić. Liczą się wcześniejsze starania...

Ludzie! Przestańcie się martwić. Jesteście w porządku. W porządku wobec przyrody może być nawet rzeźnik szlachtujący wieprze, jeśli tylko stara się nie szkodzić jej dodatkowo w inny sposób. Mięsożerność to nic, szkodliwy jest raczej ołów w benzynie. Ekologia naprawdę nie przejmuje się fermami drobiu.

stary padlinożerca P.M.B. Pierrezza

Oryginalnie Atakując Okładkę

Oto kolejne, trzecie już wydanie popularnego kącika OAO. Tym razem będzie o ulepszeniach. O tym, że Gambler jest dobry, wie nawet dziecko. Jednak coś, co jest dobre, zawsze może być lepsze. Gambler będzie lepszy. Oto redakcja VARIA'tkowa (w jednoosobowym składzie) podjęła jednomyślną decyzję o dodaniu własnego pierwiastka do tzw. kołwer sidis, czyli dołączanych do gazety płytek. Doszliśmy do wniosku, że kolejna płyta mogłaby niekorzystnie wpłynąć na ciężar (niekoniecznie gatunkowy) Gamblera, a poza tym od przybytku głowa boli. Licząc jednakże na naszych niezawodnych czytelników, postanowiliśmy opublikować listę lekkich rzeczy, jakie moglibyśmy dodawać do każdego egzemplarza naszego miesięcznika. Wybór pozostaje w Waszych rękach. Głosujcie więc, nadsyłajcie własne sugestie i módlcie się, żeby komuś nie przyszło do głowy wprowadzanie ich w życie. Oto lista naszych propozycji:

- Próbka DNA sosny karłowatej
- Sztućce do ryby
- Sztućce do szparagów
- Sztućce do sztućców
- Nadmuchiwana Lara Croft w skali 1:1
- Nadmuchiwany Bill Gates w skali 1:1
- Mały aparat rentgenowski
- Wiertarka udarowa
- Sokowirówka „Rasputin", wyprodukowana w ZSRR w roku 1972
- Zestaw prezerwatyw „Wytworny Mężczyzna"
- Roczny karnet na podglądanie sąsiada/sąsiadki
- Kamień, którego nie uniósłby Bóg (a może by uniósł?)
- Kamerton ze styropianu
- Kaseta magnetofonowa z nagraniami Mieczysława Fogga
- 300 kg gładzi szpachlowej
- Konserwa „Tyrolska"
- Beczka piwa bezalkoholowego
- Otwieracz do puszek
- Rozmówki nikaraguańsko–somalijskie z przedmową Czesława Miłosza
- Trójkątny obrus
- Agregat do agrestu
- Ekspres do kawy
- Ekspres do herbaty
- Ekspres reporterów
- Gumowa kaczka

I wreszcie...

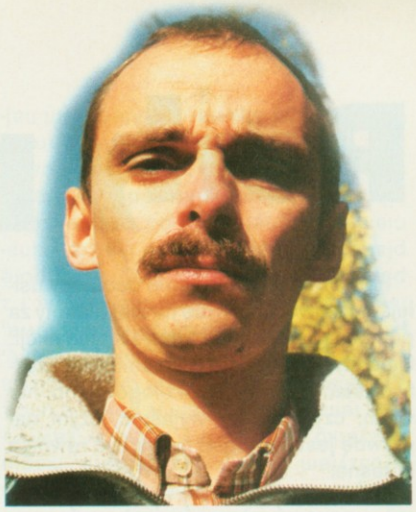
- Komplet przemów sejmowych Władysława Gomułki z autografem i dedykacją

Zapraszamy do wzięcia udziału w plebiscycie. Wylosowany szczęśliwiec odbędzie historyczną wycieczkę drezyną szlakiem legendarnego Titanica, więc gra warta świeczki (ba, świeczki! Gromnicy!).

Ordynator

Widziane z Zacisza

O tym, czego nie będzie widać



Tym razem felieton jest zupełnie, ale to zupełnie nie na temat. W zasadzie to żaden z moich felietonów nie był na temat, bo i nikt nigdy ze mną (na szczęście) nie ustalił, o czym mam pisać. Jestem więc felietonistą NSIMPCMŚNJP (niezależnym, samorządnym i mogę pisać, co mi ślina na język przyniesie). Tym razem jednak będzie jeszcze bardziej nie na temat niż zwykle, bo nawet nie będę udawał, że piszę o grach, ludziach z nimi związanych czy choćby o komputerach. Zupełnie nie. Tym razem napiszę o Słońcu i o lecie. Taki drobny udar słoneczny w środku zimy.

Otóż w tym roku (czyli 1999), jedenastego sierpnia, o godzinie mniej więcej 11.00 czasu uniwersalnego będzie można obejrzeć zaćmienie Słońca. Zaćmienie Słońca polega na tym, że wszyscy oglądają to, czego nie widać, czyli Słońce, zasłonięte przez Księżyc. Zaćmienia Słońca nie są zjawiskiem tak rzadkim, żeby aż trzeba było poświęcać im felietony w Gamblerze, jednak to zaćmienie jest godne uwagi. Przede wszystkim dlatego, że po raz pierwszy od niemal czterdziestu lat będzie można obejrzeć całkowite zaćmienie Słońca w Europie, po drugie dlatego, że następnej takiej gratki możemy nie doczekać, jako że nastąpi zdaje się dopiero za sto lat albo coś koło tego.

Nie wiem jak Wy, ale ja czasami lubię oderwać się od komputera, przy którym spędzam średnio dwanaście godzin dziennie, wliczając w to niedziele i święta. Zaćmienie Słońca jest chyba taką okazją, zwłaszcza że wystarczy z Warszawy pojechać 650 kilometrów na południe, żeby w środku dnia zobaczyć, jak robi się zupełnie ciemno. W Polsce też będzie widać kawałek cienia, kto mieszka bliżej Czechów albo Słowaków – zobaczy większy, ale to nie to samo.

Oczywiście, nie trzeba jechać dokładnie na południe. Jeśli na dowolnej mapie Europy narysujecie kreskę przechodzącą przez Stuttgart i Bukareszt, będziecie mniej więcej wiedzieć, którędy przesunie się cień Księżyca, poczynając od kanału La Manche, a na Morzu Czarnym kończąc. Zresztą sporo na ten temat można znaleźć w Internecie – zajrzyjcie na stronę http://www.hermit.org/eclipse1999.

Skoro już wspomniałem o Internecie, poruszę jeszcze jeden temat. Pamiętacie, jak żegnałem Bajtek BBS? Otóż jakoś tak razem z Bajtek BBS-em zniknęła z powierzchni ziemi domena vr.pl. Obie łączyła unia personalna – w obu sysopował czy też administrował niejaki Szokoban, kiedyś szef klanu Amstrada w Bajtku, potem szef klanu telekomunikacji, potem też o czymś pisał. Za domeną vr.pl poleciała i moja domena bpp.vr.pl, i przez kilka tygodni korzystałem z jakichś dziwnych adresów e-mailowych, typu friko.polbox.com albo friko.coštam. W końcu się wkurzyłem i postanowiłem załatwić sprawę raz, a dobrze. Mam własną domenę i nie zależę od kaprysów rynku. Od dzisiaj co najmniej do końca roku możecie do mnie pisać pod adresem: borek@bpp.com.pl.

Jak się pozdrawiają astronomowie? Clear skies!

Nacz. w st. spocz.

ARWAL Hurtownia komputerowa info@arwal.com.pl
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1 www.arwal.com.pl
tel. (077) 457 09 47; 457 09 48; 451 31 51; fax (077) 451 31 50



Megapak 5 10 super gier na 10 CD !!!
Flight Simulator, Primal Rage, Pool Champion, Great Naval Battle, Terminal Velocity, Pinball Fantasies DeLuxe, Warlords II DeLuxe, FX Fighter, Jagged Alliance, Entomorph
Do każdego MP5 dodajemy gratis CD NIESPODZIANKĘ !!!



CD DeLuxe Pack 4
Zestaw czterech ciekawych i bardzo rozwijających programów.
The Chessmaster 4000 to czołówka programów szachowych na świecie
Mavis Beacom Teches Typing program do nauki pisania na maszynie.
World Atlas 4.0 Atlas ŚwiataU.S. Atlas 4.0 Mapa USA



Seria TopWare
Knights & Merchants - Połączenie symulacji zarządzania średniowieczną gospodarką i strategii w czasie rzeczywistym, 20 misji, 10 map, gra w sieci, 10 jednostek militarnych, 10 zawodów, super grafika, efekty i animacja.
Earth 20140, Jack Orlando, Realms of Arkania, Spell Cros, Man of W ar



Filmy erotyczne AVI
Bodies in Action,Let us enjoy, Das arschwick Festiwal, Peep Show, My ferst night i inne ...



Zdjęcia erotyczne GIF
LaTrawiatta, Sakura, Climax 2, Asian Action, Heavently Bodies, Black Beauties, Blondies i inne

Gry na CD za 5zł - dzwoń po ofertę !!!
Voodoo 1 - 4MB cena 250 zł; Voodoo 2 - 12MB cena 600 zł

Akcesoria do Playstaton firmy SUN

Karta pamięci 1MB	40	Modulator RF	49
Karta Pamięci 8 MB	75	Joypad Vibrator	70
Kabel Extension (przedł. do Joysticka)	29	Joypad Double Shock	105
Kabel Link (do podłączenia 2 konsol)	29	Sony Playstation Sopol	549
Kabel RGB	29	Sony Playstation 7000	599

Lista zwycięzców poprzedniej edycji konkursu na naszej stronie internetowej - GRATULUJEMY
Każdy zamawiający od 01.12.98 do 30.04.98 bierze udział w naszym konkursie.
ZAMAWIAM: NOWY
Imię, nazwisko i adres KONKURS !!!
Do wygrania 10 CD (niespodzianka), Skaner PRIMAX oraz Klawiatura Muzyczna MIDI !!!
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Zamówienia: telefonicznie, listownie, faksem lub przez INTERNET

skorpion PC

nowy PC skorpion współpracuje z pecetami (dzięki własnej elektronice) jak każdy przyzwoity PC joystick

MATT ® SOLIDNY PARTNER '97,'98

Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe "MATT"
90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 636 59 24, 636 45 24
fax (0-42) 636 84 33, e-mail:pth@matt.com.pl, http://www.matt.com.pl

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 632 95 23; Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 744 16 90; 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) 425 76 66 wewn.102; Kielce UNISERWIS (0-41) 342 87 92; Lublin XYZ s.c. (0-81) 743 63 23; Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 527 47 75; Opole AR-WAL export - import s.c. (0-77) 74 64 43; Piła PHUP PIXEL (0-67) 212 70 24; Poznań HURT-DETAL Ryszard Franczak(0-61) 867 74 57;Rzeszów LK AVALON s.c.(0-14 852 27 07;Szczecin PPH WIZFON 4 s.c.(0-91)482 0441; Toruń PW ULMAR s.c. (0-56) 229 11; Wałbrzych AH ELEKTROPOL (0-74) 76 136; Warszawa Biuro Handlowe STAWICKI s.c. (0-22) 631 26 73; Wrocław WALDI sp.z o.o. (0-71) 32 52 458; Tychy VIDEOBIT (0-32) 227 69 75

Zachodnia gra za 30 zł!? Cool!





W marcu pełna wersja nowej gry Western Front.
Jak zawsze instrukcja po polsku, poradnik, tipsy.
Wszystko oprawione w plastik!

Trzeci numer czasopisma Cool Games już w sprzedaży. Szukaj w kioskach i EMPIKACH na terenie całego kraju.



Uwaga! Zamów sobie prenumeratę.
Wpłaty: 25 zł za jeden numer.
Konto wydawnictwa SoftPress:

Bank Śląski Katowice S.A.
Oddział Warszawa
10501025-2211360553

Redakcja Cool Games
55-080 Kąty Wrocławskie
Ul. Nowowiejska 5
tel.0601 857583

Możesz dostać też:

1/99



2/99



Dorwij swój egzemplarz i w nogi!



TALONSOFT

Polacy nie gęsi

Lokalizacją programu nazywamy przetłumaczenie wszystkich tekstów pojawiających się w grze. Pełna lokalizacja wiąże się dodatkowo z dubbingiem.

Pierwszą grą przetłumaczoną na język polski był słynny Syndykat sprzedawany w Polsce przez IPS CG, która to firma zasłynęła ze spolszczenia takich hitów, jak Cywilizacja 2, Kolonizacja, a ostatnio Dungeon Keeper, Popoulus: The Beginning i SimCity 3000. Do IPS należy także palma pierwszeństwa w kategorii pełnej lokalizacji, zdobyta dzięki grze Legend of Kyrandia III, choć głosy pojawiały się tam tylko w intro.



Kazimierz Kaczor był narratorem w Klik & Play, programie do tworzenia gier.

Na pytanie, czy jest sens lokalizować gry strategiczne, które nie zawierają takiej liczby dialogów, jak przygodowe lub role–playing, Grzegorz Onichimowski, prezes IPS, odpowiada: „Polski gracz nie znający bardzo dobrze języka nie jest w stanie wyłapać pewnych smaczków, zrozumieć żartów językowych, które były na przykład w Dungeon Keeper. Jednak do pewnego stopnia zgadzam się z pytaniem o sens lokalizacji i na przykład z perspektywy czasu zastanawiam się, czy decyzja o tłumaczeniu Populousa była słuszna". Podobne zdanie ma Michał Kiciński z CD Projektu: „Lokalizacja jest zawsze ryzykiem, zwiększa koszty produkcji, a rynkowy wynik jest niepewny. W przypadku Baldur's Gate musieliśmy z góry zapłacić zachodniemu partnerowi za 5 tysięcy egzemplarzy i ponieść koszt samej lokalizacji".

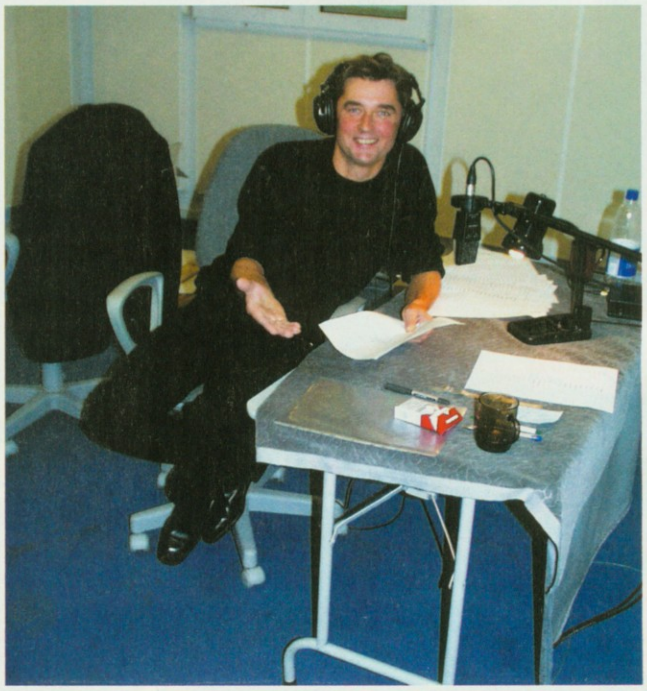
Czy na polskim, w końcu bardzo małym rynku warto dokonywać lokalizacji? Zrozumiałe jest to w Niemczech, gdzie nakłady gier często przekraczają 100 tysięcy egzemplarzy, ale w Polsce przecież sukcesem jest sprzedaż nakładu dziesięciokrotnie niższego. „Musimy zaoferować klientowi coś, co odepchnie go od piratów – twierdzi Grzegorz Onichimowski. – Wydaje się, że gry w polskiej wersji językowej mogą być właśnie taką nagrodą za kupowanie u legalnego dystrybutora". Podobnie myśli Michał Kiciński: „W przypadku Baldur's Gate nikt chyba nie kupi pirackiej, angielskiej wersji, tylko wszyscy będą czekać na polską. Piraci, oczywiście, też ją będą sprzedawać, ale zawsze zyskamy kilka dni przewagi. Poza tym do gry dołączamy obszerną instrukcję i dwie książki". Z tą opinią nie zgadza się Tomasz Mazur z Mirage Media: „Legalny dystrybutor nigdy nie poradzi sobie z piratami. Cokolwiek byśmy robili i tak będziemy krok z tyłu. Poza tym piraci mogą skopiować zlokalizowaną wersję i korzystać z naszej pracy".

> Nie będzie polskiej wersji Tiberian Sun. Firma Westwood nie zezwala na lokalizację tego programu, jeżeli nie uda się zapewnić sprzedaży przynajmniej 100 tysięcy egzemplarzy.

Gracze często twierdzą, że woleliby zapłacić za grę mniej i nie mieć polskiej wersji. Jednak Grzegorz Onichimowski rozwiewa mity mówiące, iż produkt lokalizowany jest droższy: „Przy nakładzie około 4 tysięcy egzemplarzy koszty się rozkładają. Lokalizacja kosztuje nas na przykład 20 tysięcy złotych, co oznacza, że cena jednego kompaktu wzrośnie zaledwie o 5 zł. Tych 5 zł też zresztą nie wliczamy do ceny końcowej, tylko odejmujemy od swojego zysku. SimCity 3000 czy Populous kosztowałyby tyle samo w wersji angielskiej, ile kosztują w polskiej".

Niektórych gier nie można byłoby sprzedać w Polsce, gdyby nie zostały przetłumaczone. Jednym z najlepszych przykładów jest tu chyba Smurfoteletransporter wydany przez Mirage. „Smurfy w oryginalnej wersji językowej w ogóle nie zaistniałyby na rynku – mówi Tomasz Mazur – gra była popularna tylko dzięki temu, że zapewniliśmy jej niesamowitą oprawę. Zatrudniliśmy wszystkich aktorów, którzy użyczali głosów w filmie, podpisaliśmy umowę z Master Film, która była wówczas najpoważniejszą firmą udźwiękawiającą, nagraliśmy film z gry, aby ułatwić pracę aktorom. Cztery lata temu kosztowało nas to wszystko około 100 milionów złotych".

Mirage zasłynął jeszcze z lokalizacji Smoczych Historii, w której co prawda nie było znanych aktorów, ale za to znani muzycy. Wystąpiła tam między innymi miłośniczka gier komputerowych, Anja Orthodox z Closterkeller i namówieni przez nią przyjaciele z branży. Są to bardzo znane nazwiska, których jednak ujawniać nie możemy z uwagi na to, że zastrzegli sobie anonimowość, traktując całą rzecz jako zabawę.



Janusz Piechociński zasmakował w lokalizacjach gier. Po bardzo dobrej roli narratora w Anno 1602, brawurowo zinterpretował postać Xana w polskiej wersji Baldur's Gate.



Januszowi Gajosowi, użyczającemu głosu głównemu bohaterowi w przygodówce Hopkins FBI, nie podobała się praca przy lokalizacji.

Jednak konkurencję bije na głowę CD Projekt. Takiej plejady gwiazd nie zatrudniała żadna polska firma. Wystarczy wymienić tu nazwiska Fronczewskiego, Gajosa, Kobuszewskiego, Opani, Piechocińskiego czy Zamachowskiego. „Część aktorów jest na początku bardzo nieufnie nastawiona – mówi Michał Kiciński. – Musimy przekonać zarówno ich, jak i ich agentów, że biorą udział w przedsięwzięciu, które w żaden sposób ich nie skompromituje ani nie ośmieszy. Na przykład ogromne znaczenie dla powodzenia rozmów ze Zbigniewem Zamachowskim miał duży artykuł w Gazecie Wyborczej, który przedstawiał prace nad lokalizacją Baldur's Gate".

IPS CG nie wynajmuje znanych aktorów (wyjątkiem był udział Kazimierza Kaczora w Księciu i Tchórzu), lecz organizuje za każdym razem castingi, wybierając osoby, których głosy pasują do danej roli. Grzegorz Onichimowski koszt zlokalizowania średnio rozbudowanego programu oblicza na około 20 tysięcy złotych, a mieszczą się w tym honoraria dla tłumaczy, aktorów oraz wynajęcie profesjonalnego studia. Czasem pojawiają się niespodziewane wydatki, jak na przykład wysłanie przez IPS pracownika firmy na tydzień do USA, kiedy pojawiły się kłopoty z lokalizacją SimCity 3000 (bliżej mieli pracownicy CD Projektu, którzy jeździli w sprawie Settlers III do Niemiec). Najdroższym przedsięwzięciem tego typu są jednak prace nad Baldur's Gate. „Chcieliśmy zamknąć budżet kwotą 80 tys. zł – mówi Michał Kiciński – ale obawiam się, że ostateczne koszty mogą sięgnąć 100 tysięcy. Mieliśmy w końcu do przetłumaczenia około 1800 stron maszynopisu opisów i dialogów".

Nie wszystkie firmy zachodnie godzą się na lokalizację swoich produktów. Niektóre z nich stawiają przed polskimi firmami warunki nie do spełnienia. „Rozmawialiśmy w Westwoodem o tłumaczeniu Tiberian Sun – mówi Grzegorz Onichimowski – i zaproponowaliśmy sprzedaż w wysokości 20 tysięcy egzemplarzy. Cóż, nie spytali nas, w którym województwie tyle sprzedamy, ale zrozumieliśmy, że nie ma szans na umowę, jeśli nie zadeklarujemy sprzedaży co najmniej pięciokrotnie wyższej. A na polskim rynku jest to, oczywiście, abstrakcja".

Dystrybutorzy skarżą się, że lokalizowanie nie jest dla nich dodatkowym zarobkiem, jedynie pozwala przetrwać na rynku. „Przyszłość będzie wyglądała tragicznie – mówi Tomasz Mazur. – Oczywiście przymierzamy się do kilku lokalizacji [Championship Manager 3, Might & Magic VII, Heroes of Might & Magic III – przyp. red.], ale jakim jesteśmy partnerem dla Zachodu, skoro oni operują milionami kopii, a my w najlepszym wypadku tysiącami?" Jednak czasami pełna lokalizacja i inteligentna kampania reklamowa pozwala wylansować zupełnie nieznany tytuł. Tak było w wypadku Hopkins FBI, gry która w Polsce zyskała ogromną popularność, a na Zachodzie jest praktycznie nieznana. CD Projekt przygotowuje na wiosnę następne tanie, w pełni spolszczone gry: Saga oraz Airline Tycoon. Zobaczymy też polską wersję dodatku do Baldur's Gate.

> W grach CD Projektu występuje plejada gwiazd. Wystarczy wymienić takie nazwiska jak Gajos, Fronczewski, Kobuszewski, Opania, Pazura, Zamachowski.

„Na świecie zauważa się trend lokalizowania maksymalnej liczby programów – twierdzi Adrian Chmielarz z Metropolis Software House. – Zrobiona przez nas Robo Rumble pojawiła się na przykład w wersji tajwańskiej, węgierskiej, francuskiej, niemieckiej, hiszpańskiej i holenderskiej. Firmy wyraźnie sprawdzają rynki i zastanawiają się, czy lokalizacje spowodują wzrost sprzedaży". Tendencję tę potwierdza Uli Smidt z niemieckiej firmy TopWare: „Tajwańczycy zamawiają u nas dwa razy więcej egzemplarzy gry, jeżeli wcześniej przetłumaczymy ją w Niemczech na chiński. Zrozumiałe więc, że taki zabieg nam się opłaca".



Marian Opania z powodzeniem zagrał dwie role w Baldur's Gate.

Trudno też sprzedawać na przykład bajki Disneya czy gry dla dzieci bez lokalizacji. Dlatego IPS CG zaprezentuje w najbliższym czasie polską wersję gier wydanych przez Lego Media.

„Sprzedaż tych programów w oryginalnej wersji językowej byłaby nieporozumieniem – mówi Grzegorz Onichimowski. – Reakcja graczy na spolszczanie gier jest w 90% wypadków pozytywna. Firmy często pozostawiają możliwość korzystania zarówno z wersji polskiej, jak i angielskiej. Tak właśnie będzie przygotowana Heroes of Might & Magic III, ponieważ dla miłośników tej gry przejście z języka angielskiego na polski mogłoby być uciążliwe. Michał Kiciński uważa, że część graczy ma niechętny stosunek do lokalizowanych produktów, gdyż niektóre polskie firmy tłumaczyły gry w bardzo niechlujny sposób: „Chcemy, aby nasze lokalizacje były gwarancją wysokiej jakości. Już teraz, w wypadku Baldur's Gate i Hopkins FBI słyszymy od profesjonalistów, że ścieżki dźwiękowe nagrane przez nas mają lepszą jakość od oryginalnych".

Wydaje się, że w tym i przyszłym roku będziemy świadkami coraz większej liczby lokalizacji. Gry przygodowe i role-playing, skomplikowane programy strategiczne wydają się najwdzięczniejszym obiektem do tłumaczenia. Z całą pewnością jednak jakość tych lokalizacji oraz ich liczba zależeć będzie od kondycji polskich dystrybutorów. A z nią, jak wiadomo, nie jest za dobrze.

Jacek Piekara



Cezary Pazura opowiedział bajkę o Czerwonym Kapturku w jej multimedialnej wersji.

STRACH I NADZIEJA

ROK 1998 – JAKI BYŁ?

Jaki był miniony rok dla komputerowej rozrywki? Na świecie dobry, jak zwykle. W Polsce – gorszy od poprzedniego. Przepaść dzieląca nas od normalności pogłębia się. Alex Uchański próbuje dokonać analizy wydarzeń.

Najbardziej charakterystycznym wydarzeniem 1998 r. były próby ożywienia wielkich tytułów sprzed lat. Activision wydał grę **Battlezone**, poza tytułem mającą niewiele wspólnego z pierwszą FPP w historii, wydaną 18 lat wcześniej. **Falcon 4.0**, najbardziej opóźniona gra wszech czasów, kontynuuje linię ultrarealistycznych symulatorów F-16. **Dune 2000** nie zmieniła się ani na jotę i okazała niewypałem, jednym z największych rozczarowań ubiegłego roku.

Z kolei **Montezuma's Return**, choć zrealizowana w trójwymiarowym środowisku, zachowała grywalność i klimat platformowego hitu sprzed lat, a z **Centipede** zrobiono specyficzną trójwymiarową strzelankę. **King's Quest 8** zaskoczył graczy – okazało się, że ósma gra z serii najbardziej klasycznych przygodówek należy do gatunku action adventure i to z naciskiem na „action". Ciekawym przypadkiem jest **Railroad Tycoon II** – program zrealizowany przez zupełnie nowego producenta, który wykupił od MicroProse prawa do pierwszej części gry.

Opisana tendencja nie jest niczym nadzwyczajnym – od jakiegoś już czasu część producentów „pogrąża się we wtórności" i koncentruje głównie na robieniu sequeli.

Gry role–playing

To był sezon dużo lepszy od poprzedniego, niestety nie tak dobry, jak spodziewaliśmy się pod koniec 1997 r. Wiele gier pojawiło się z opóźnieniem, mogliśmy więc w Gamblerze napisać tylko o sześciu programach tego typu. Znalazły się jednak trzy gry wybitne, co ciekawe, każda zrealizowana w diametralnie różny sposób.

RPG roku

Nie będzie chyba dla nikogo zaskoczeniem, że palmę pierwszeństwa przyznamy **Might & Magic VI**, którą zrealizował wsławiony wieloma hitami zespół pod dowództwem Jona van Caneghama. Might & Magic VI dostarcza zabawy na około 200 godzin, prowadzi gracza przez niezwykle bogaty świat fantasy, pełen wrogich monstrów oraz wiernych przyjaciół. Czteroosobowa grupa bohaterów uczy się czarów, znajduje pożyteczne przedmioty, stacza setki walk i rozwiązuje różne intrygi.

Program zdobył ogromną popularność na całym świecie, co częściowo wynika z faktu, że gracze tęsknili już za taką grą – przedstawiającą w kompleksowy sposób magiczny i ekscytujący świat, pozwalającą na nieskrępowaną zabawę. Gracz ma dużą swobodę wyboru i tylko w niewielkim stopniu jest ograniczony zaleceniami scenarzystów.



Might & Magic VI. Wielki świat, setki potworów i nieco monotonna, ale postępująca naprzód akcja zapewniają rozrywkę na kilkaset godzin.

Wyróżnienia

Zauważyliście zapewne liczbę mnogą w tytule tego podrozdziału. Nie możemy się powstrzymać, by nie napisać tu o dwóch programach, które zyskały nasze uznanie i

Fallout 2. Gra dla dorosłych. W Polsce, oczywiście, sprzedawana bez ograniczeń wiekowych.



dostarczyły wielu godzin nader przyjemnej rozrywki. Pierwszy to, oczywiście, **Fallout 2** – poważna gra traktująca o po-

Wśród gier role–playing roku 1998 znalazły się trzy wybitne, każda zrealizowana w diametralnie różny sposób.

Najbardziej charakterystycznym wydarzeniem 1998 r. były próby ożywienia wielkich tytułów sprzed lat.

A skoro tak, to wiadomo, że lista wdzięcznych tematów szybko się wyczerpie, niektórzy zaś nie będą mieli czego powtarzać. Trzeba więc sięgnąć głębiej – do legendarnych, historycznych produkcji. Myślę, że z czasem może się upowszechnić zwłaszcza przypadek Railroad Tycoon.

Drugie pod względem ważności zjawisko to triumfalny powrót symulatorów lotu. Końcówka roku przyniosła ich kilkanaście, z tak wybitnymi i oczekiwanymi tytułami, jak **Falcon 4.0** oraz triada gier z okresu II wojny: **Combat Flight Simulator**, **European Air War** i **WWII Fighters**. Zbieg okoliczności, czy odwrócenie trendu? Chyba to drugie. Podobnie, choć może nie w tak spektakularny sposób, powrócił gatunek wyścigów samochodowych i motocyklowych – zarówno w kategorii zręcznościowej (**Need for Speed III**, **Moto Racer 2**, **Test Drive 5**), jak i symulacyjnej, głównie odtwarzanie wyścigów Formuły 1, na czele z rewelacyjnymi **F1 GP Simulation 2: Monaco** i **Grand Prix Legends**.

Bardzo ważnym wydarzeniem było wydanie **Unreala**. To pierwsza gra, której engine w sposób zasadniczy i bezdyskusyjny



Montezuma's Return. Kiedy bohaterowi kręci się w głowie, rzeczywiście można się źle poczuć.



Test Drive 5. Nieźle, ale od tej serii oczekiwaliśmy, że będzie czymś więcej niż poprawnym konkurentem Need for Speed.

ważnych problemach w świecie rozrywanym dziesiątkami konfliktów, gdzie słowa takie jak godność, prawo i sprawiedliwość dla wielu utraciły znaczenie. Ta posępna postnuklearna saga imponuje rozbudowanym scenariuszem, liczbą zadań, bogatym systemem charakterystyk głównego bohatera oraz ogromną różnorodnością przedmiotów. Liczne odwołania do współczesności i „jędrny" (delikatnie mówiąc) język dialogów to dodatkowe atrakcje.

Ogromną niespodziankę sprawił nam natomiast **Return to Krondor** (recenzja, str. 39) – gra, po której nie spodziewano się wiele dobrego, a okazała się wspaniałym rzutem na taśmę (premiera w grudniu) firmy Sierra. Trójwymiarowe środowisko i postacie, bardzo interesujący scenariusz, ciekawy system walki oraz rewelacyjnie przygotowana ścieżka dźwiękowa to niepodważalne zalety. Pewne zastrzeżenia może jedynie budzić długość rozgrywki – zabawę da się skończyć w około 30 godzin, więc trudno ją porównywać z M&M VI czy Falloutem 2.

Rozczarowanie

Ten niechlubny tytuł musi przypaść grze **Diablo II**. Nikt jej jeszcze, co prawda, nie widział, ale właśnie z tego powodu przyznajemy jej antynagrodę. Za niespełnione obietnice Blizzarda, że będziemy mogli zmierzyć się z Panami Terroru jeszcze przed Gwiazdką.

góruje nad zastosowanym w produkcie id Software. Oczywiście, firma id nadal sprawuje „rząd dusz" w świecie graczy, ale myślę, że już zawsze będzie czuła gorący oddech na plecach.

Kolejne wydarzenie to próba realizacji nietypowych gier z widokiem „oczami bohatera". Na pierwszy plan wysuwają się tu **Thief** i **Rainbow Six**, można też wspomnieć nieudaną produkcję – **Man of War**. Pojawia się coraz większa liczba gier z grafiką 3D. W tym roku były to m.in. wybitne strategie (**Myth 2**, **Warhammer: Dark Omen**), a także klasyczne gry przygodowe (**Grim Fandango**) czy nawet role-playing (**Final Fantasy VII**, **Return to Krondor**).

Na koniec ostatnie ważne wydarzenie: pojawił się **Fallout 2**, poważna gra dla dorosłych. Oczywiście nie pierwsza, ale myślę, że jej powstanie będziemy kiedyś uznawać za cezurę. Mam nadzieję, że więcej takich gier przyniesie bieżący rok.

Sprzęt

Wydaje mi się, że hardware'owym przełomem ubiegłego roku było pojawienie się (ściślej: upowszechnienie) technologii **force feedback**, pozwalającej czuć drgania kontrolera. Wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będzie ona zyskiwać coraz większą popularność, zarówno w joystickach, jak i kierownicach. Właśnie – kierownice stają się koniecznością dla miłośników komputerowej jazdy.

Istotnym wydarzeniem było pojawienie się akceleratorów 3D drugiej generacji, wyposażonych w 12 i więcej MB RAM. Przy tym wydaje się, że 3Dfx nie zmonopolizuje rynku. **Voodoo²** to udana konstrukcja, **Voodoo Banshee** – także, mimo pe-



rypetii poprzedniego układu Voodoo Rush. Jednak karty oparte na chipsetach RIVA TNT, Savage 3D czy nowych propozycjach firmy ATI i kilku innych – to groźna konkurencja. Trudno się dziwić, że producenci gier nie decydują się na wydawanie tytułów wyłącznie dla Voodoo i korzystają raczej z uniwersalnego interfejsu DirectX.

Rewolucja techniczna, jaka dokonała się w 1997 r. w dziedzinie grafiki, w roku 1998 objęła również dźwięk. Coraz więcej gier wykorzystuje standardy **Dolby Surround** i pokrewne. W tej sytuacji rośnie popularność kart dźwiękowych obsługujących 4 głośniki i zaawansowane efekty dźwięku 3D, co zresztą wydaje się naturalne w dobie **DVD**. Co najważniejsze – „przestrzenność" dźwięku rzeczywiście się słyszy!

Thief: The Dark Project. Choć lśni obnażony miecz, walka jest ostatecznością. Jedna z najbardziej oryginalnych produkcji ubiegłego roku.



Najwyższe oceny roku

Zabawmy się teraz i zobaczmy, jakie gry najwyżej ocenili recenzenci Gamblera. Wyznacznikiem będą tylko procentowe oceny zawarte w ramkach. (jp)

Ocena ogólna:
1. Curse of the Monkey Island – 98%
2. Unreal – 96%
3. Heavy Gear – 95%
   Might & Magic VI – 95%

Najlepsza grafika:
1. Unreal – 99%
2. Warhammer: Dark Omen – 98%
   The Curse of Monkey Island – 98%
3. Flight Unlimited 2 – 96%
   Joint Strike Fighter – 96%

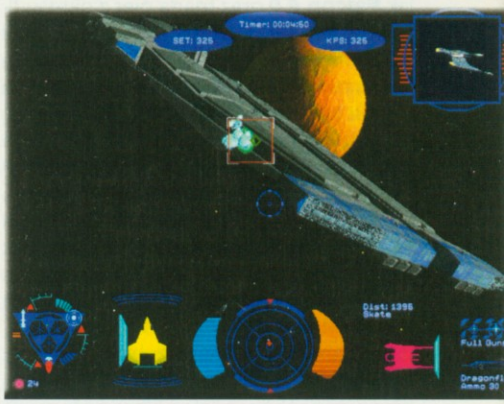
Najlepszy dźwięk:
1. Unreal – 99%
2. Interstate '76 – 98%
   Curse of the Monkey Island – 98%
3. SEGA TCC – 97%

Gdyby gry można było krzyżować, otrzymalibyśmy ideał:
Tytuł: Unreal Curse of Unreal
Gatunek: Action Adventure
Ogółem: 98%
Grafika: 99%
Dźwięk: 99%

Nie było natomiast zapowiadanej w grach rewolucji DVD, choć oczywiście pojawiło się kilka tytułów (np. **Wing Commander: Prophecy**). Myślę, że szał zacznie się pod koniec tego roku. Dlaczego? Czytniki DVD tanieją, a zresztą coraz częściej montują je seryjnie producenci komputerów.

Na koniec o standardzie komputera AD 1998. U schyłku roku był to **Celeron** (jak się okazuje, znakomity procesor dla graczy) taktowany zegarem minimum 300 MHz, wyposażony w 64 MB RAM (a najlepiej 128) i akcelerator drugiej generacji.

Wing Commander: Prophecy. Chociaż Mark Hamill wystąpił w roli drugoplanowej, a całość zrealizowała nowa ekipa, gra godnie kontynuuje tradycję przodków.



Strategie czasu rzeczywistego

Czy kilkanaście gier z gatunku RTS to dużo, czy mało jak na jeden rok? Chyba sporo – co najmniej raz na miesiąc mogliśmy sięgnąć po nowy tytuł.

Na dodatek otrzymaliśmy programy znacznie różniące się od siebie, zarówno eksponujące wątki czysto bitewne i zbliżające się do gry akcji (Reflux), jak i wymagające od gracza kompleksowego podejścia do spraw militarnych oraz gospodarczych (Seven Kingdoms, Knights & Merchants). Pojawiła się wreszcie od dawna oczekiwana kontynuacja słynnej serii Populous i to całkowicie spolszczona, za co chwała firmie IPS. Zwolennicy Dark Reign oraz Dark Colony otrzymali rozszerzenia swych ulubionych gier, niestety, podobne szczęście nie spotkało fanów Total Annihilation oraz StarCrafta, którzy muszą jeszcze trochę poczekać.

RTS roku

Firma Mythos, znana z serii UFO, tym razem zrealizowała strategię czasu rzeczywistego wzbogaconą mocnymi akcentami rodem z gier RPG. Mowa o programie **Magic & Mayhem** (opis, str. 68) wprowadzającym gracza w mitologiczno-fantastyczny świat pełen magii, tajemniczych kreatur i złowieszczych intryg. Wspaniała grafika, interesująca kampania złożona z ponad trzydziestu scenariuszy i dobrze przygotowana opcja gry wieloosobowej to atuty tego programu. Jakość Magic & Mayhem to dla nas jedna z największych niespodzianek roku. Połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG dało w tym wypadku znakomite efekty.

Magic & Mayhem. Niebanalny RTS, którym firma Virgin udowodniła, że o jej sile nie stanowi tylko posiadanie Westwoodu.



Wyróżnienia

I znowu dwa tytuły, bo nie sposób w podsumowaniu roku pominąć tak ważne gry jak **StarCraft** i **Warhammer: Dark Omen**. StarCraft to gra-legenda, mówiono o niej i pisano już wiele miesięcy przed jej powstaniem. Gra, która zapewne przejdzie do historii jako jeden z ważniejszych tytułów na rynku RTS-ów. Wystarczy tylko zajrzeć do naszego klubu EKG na żółtych stronach, aby przekonać się, jak wiele emocji budzi i jak zaciekle zwalczają się zwolennicy każdej z trzech stron konfliktu. Chyba po raz pierwszy w RTS-ach na taką skalę zróżnicowano przeciwników. Każda rasa (Zergowie, Protossi i Terranie) wymaga diametralnie różnych strategii oraz taktyk. StarCraft podbił również Internet, a uczestnicy pojedynków w Battle.net twierdzą (i słusznie), że nie da się poznać wszystkich niuansów tego programu, jeśli nie stanie się twarzą w twarz z wrogiem prowadzonym przez drugiego człowieka.

Dark Omen to kontynuacja słynnego Rogatego Szczura sprzed dwóch lat, oparta na systemie bitewnym Warhammer. W grze, w porównaniu z poprzed-

P233 MMX z Voodoo, na którym piszę ten tekst, odchodzi w przeszłość.

Polska: w dół, do ziemi

Choć na świecie branża komputerowej rozrywki zanotowała w roku 1998 wzrost 30% – polski rynek zmniejszył się. Działo się tak za sprawą rozpasanego piractwa, źle i nieudolnie zwalczanego – cóż więcej można o tym pisać?! Na rynku nie pojawiła się żadna nowa firma dystrybucyjna. Podobnie jest z producentami gier. Ci starzy nie zanotowali rozwoju, w najlepszym razie utrzymali ubiegłoroczne wyniki.

Dystrybutorzy prowadzili beznadziejną walkę z piratami, także ze sobą stawali w konkurencyjne szranki. Działania firmy Top-Ware spowodowały ruchy cen na rynku. Wszystkie firmy wprowadziły własne linie gier budżetowych. Najefektowniejsza była chyba Zielona Seria IPS (po 20 złotych sprzedawano między innymi **Syndicate** czy **Ultimę 8**), a najbardziej obniżył ceny CD Projekt, sprzedając za 14,99 **Nowego Teenagenta CD**. Gry budżetowe cieszą się sporą popularnością i, jak mówią sami dystrybutorzy, pod względem liczby sprzedanych pudełek z grami rok 1998 był lepszy od poprzedniego. Co z tego, skoro nominalna wartość sprzedaży zmalała.

Jednocześnie rozpoczęły się eksperymenty z oferowaniem nowych gier po niskich cenach. IPS wydał **Refluxa** za 59 złotych, co skończyło się spektakularną klapą. W jego ślady poszedł MarkSoft, publikując **Vangers** – również z niezbyt rewelacyjnymi wynikami. L.E.M. efektownie zakończył rok, sprzedając nowe gry firmy UBI Soft (na przykład znakomite **Monaco**) za 99 złotych. CD Projekt popisał się największym według mnie marketingowym sukcesem 1998 roku, wydając za 69 złotych grę **Hopkins FBI**. Wszak ta dobrze spolszczona i znakomicie wypromowana przygodówka zalicza się w świecie do kategorii shareware. Nie widziałem jej na żadnych pokazach czy targach, nie czytałem żadnej recenzji w zachodniej prasie. A u nas był to hit z udziałem Janusza Gajosa, Piotra Fronczewskiego i Radosława Pazury.

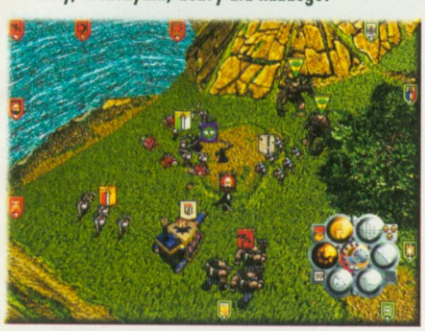
W roku tak złym nie mogło się pojawić wiele zlokalizowanych produktów. Poza grą Hopkins na czoło wysuwa się **Popu-**

Hopkins FBI. Marketingowy sukces. Na Zachodzie gra w zasadzie „nie istnieje", u nas – króluje na listach przebojów.





StarCraft. Volkswagen Garbus wśród RTS-ów. Prosty, niebrzydki, dobry dla każdego.



Warhammer: Dark Omen. Genialna, mimo wszystko za mało doceniona. Co ważne – to gra „dla każdego", nie tylko dla miłośników świata Warhammera.

niczką, znacznie uproszczono interfejs użytkownika. Wprowadzono również tryb walki wieloosobowej. Naszych recenzentów zachwyciła piękna, wymagająca akceleratorów grafika 3D.

Rozczarowanie

Chyba nikt nie ma wątpliwości, że antynagroda bezapelacyjnie należy się grze **Dune 2000**. Oczekiwana od dawna kontynuacja „matki wszystkich RTS-ów" okazała się tylko niezbyt udaną wersją deluxe, rażącą prawie całkowitym nieprzystosowaniem do standardów roku 1998. Opinie członków naszej redakcji oraz czytelników były nad wyraz zgodne: Dune 2000, żerując na sentymentach graczy, ma wyciągnąć pieniądze z ich portfeli. Nie oznacza to, że program jest zły (ocena 60% w Gamblerze była najsurowsza w Polsce, a to dolna granica „gry dobrej"). Jednak oczekiwania miłośników świata wykreowanego przez Franka Herberta nie zostały spełnione.

> Kontynuacja „matki wszystkich RTS-ów" okazała się tylko niezbyt udaną wersją deluxe.



lous: The Beginning, który ma zapoczątkować tradycję wydawania gier Electronic Arts po polsku. Nieźle wypadła lokalizacja **Anno 1602**. Udany byłby również przekład **Settlers III**, gdyby Blue Byte nie zdecydowała się w ostatniej chwili na wyrzucenie z gry głosów Osadników (gdy CD Projekt miał już przygotowane 200 MB!). Zresztą gra jest tylko częściowo spolszczona (szerzej piszemy o tym w dziale Rynek, str. 9).

Stan rynku odbił się też na imprezach targowych. Jedyne polskie targi gier z prawdziwego zdarzenia, Gambleriada, wypadły wiosną słabo, jesienią lepiej, ale na pewno nie dorównały edycjom sprzed roku czy nawet 2 lat. Pojawiły się natomiast kameralne imprezy o charakterze festynów, np. Mistorzostwa Polski w Grach Komputerowych i Resetmania.

Czy da się znaleźć jakieś optymistyczne akcenty? Na pewno tak. Po pierwsze, żywiołowo rozwija się polska społeczność graczy w Internecie. Oprócz fenomenu (chyba można to tak nazwać) Quake'a, mamy silne ekipy miłośników Diablo, StarCrafta, Ultimy Online, strategii, symulatorów, wyścigów, RPG, a także klasycznych gier. Powstało kilka nie związanych z żadnymi czasopismami internetowych serwisów o grach (najlepszy wydaje się Valhalla). Coraz więcej ciekawych rzeczy można znaleźć w polskim Internecie, coraz mniej informacji trzeba szukać za granicą.

To samo dotyczy gralni. W Polsce jest już ponad 40 lokali, gdzie na mocnych maszynach można pograć w sieci z kolegami, i liczba ta stale rośnie. Szkoda tylko że stan prawny użytkowania gier przez firmy prowadzące gralnie jest niejasny (teoretycznie można używać tylko gier, które się samemu przyniesie). Myślę, że przyznanie specjalnych licencji nie wyrządziłoby rynkowi żadnej szkody. Wprost przeciwnie! Zwłaszcza że dokonania firmy Sony Poland na rynku konsolowym (którym się w tym tekście nie zajmuję) udowodniły, że istnieją dobre sposoby na wypożyczanie gier.

W 1998 roku popisali się polscy producenci gier. Metropolis wydał popularnego **Refluxa** (znanego na świecie jako Robo Rumble) oraz przygodówkę **Książę i**

Anno 1602. Wojna miała być trudnym do udźwignięcia ciężarem. Zapowiedzi nie były właściwie przesadzone – podczas wojny gospodarka popada w ruinę, bo nie mamy kiedy się nią zająć.



Rozczarowanie roku

Ten niechlubny tytuł należy się grze **Tomb Raider III**. Przygody słynnej Lary Croft okazały się tym razem niewypałem. Po pierwsze – gra wykorzystuje niemal nie zmieniony (mający prawie 3 lata) engine, a po drugie – brakuje jej atmosfery. Cóż to bowiem za pomysł, aby Larę – żeński odpowiednik doktora Jonesa, badaczkę starożytnych ruin – wysyłać do futurystycznych baz Strefy 51 czy londyńskiego metra? Poza tym TR III za bardzo zbliża się do gry zręcznościowej, gracz musi się skupić na precyzyjnym wykonywaniu skoków, a nie na myśleniu. Zdaniem ZooltaRa gra, która miała sprawiać przyjemność, jest tylko frustrująca i nudna.

Reflux. Interesujący RTS z fenomenalną grafiką. Jako pierwsza na rynku (światowym!) gra tego gatunku wykorzystuje w twórczy sposób dopalacze 3D.



Symulatory

To wyjątkowo dobry rok. Najważniejszym wydarzeniem była niemal jednoczesna premiera trzech symulatorów z okresu II wojny światowej (MS Combat Flight Simulator, WWII Fighters i European Air War, następne trzy są w przygotowaniu), tym bardziej że od czasów Overlorda, czyli od niemal pięciu lat, nie ukazała się żadna dobra gra zajmująca się tym tematem. W Internecie widać znaczne ożywienie: listy dyskusyjne pełne są sporów o to, który symulator jest najlepszy. Warto też zauważyć, że pojawił się Red Baron 3D (recenzja, str. 33) pozwalający sterować samolotami z czasów I wojny światowej.

Falcon 4.0. System refleksów w owiewce kabiny usuwa odwieczny problem: „dokąd ja lecę?!"



Symulator roku

Zdecydowanie tytuł ten należy do **Falcona 4.0** (recenzja, str. 22). W grze połączono najlepsze cechy wszystkich dotychczas wydanych symulatorów – można powiedzieć, że to zlepek doskonałych i sprawdzonych pomysłów. Zastosowano też pewien prosty, a genialny patent: widać refleksy w przezroczystej osłonie (odbijają się zegary, twarz pilota itp.). Dzięki temu korzystanie z trybu „padlock", kiedy wzrok mamy skierowany na wroga, nie powoduje natychmiastowej utraty orientacji. Według naszego recenzenta komunikacja radiowa jest najlepsza z tych, jakie kiedykolwiek słyszał. Falcon 4.0 zmusza gracza do wypełnienia zadania od

Joint Strike Fighter. Tak piękną i płynną grafiką nie zachwyca żaden inny symulator. Wspaniała gra w trybie multiplayer.



A do Z. Odprawa, start, wykonanie misji, lądowanie, odmeldowanie się – wszystko jak w prawdziwym locie bojowym. To produkt przeznaczony zarówno dla bardzo doświadczonych symulotników, jak i nie mających wielkiej wprawy – można włączyć ułatwienia. Niestety, aby w grze w pełni cieszyć się efektami, trzeba mieć sprzęt, jakich mało w domach graczy...

Wyróżnienie

Na wyróżnienie zasługuje **Joint Strike Fighter** – nawet na słabym sprzęcie można podziwiać jego bajeczną grafikę. Pilot widzi bardzo skomplikowaną rzeźbę terenu, przygotowane z ogromnym kunsztem miasta. JSF jest symulatorem samolotu X-31 (następcy F-16), który istnieje jeszcze w fazie prototypu. Nie jest to gra z superwysokim realizmem, ale tak naprawdę nie wiadomo, jak latają X-31, więc można przymknąć oko na niedociągnięcia. Ciekawostką jest fakt, że po wylądowaniu można wyjść z maszyny i przechadzać się na zewnątrz.

Rozczarowanie

Israeli Air Force dostała u nas, co prawda, ocenę powyżej 70%, ale spodziewaliśmy się po niej dużo więcej, zważywszy na reputację Jane's. Wady IAF to, przede wszystkim, kiepska Sztuczna Inteligencja oraz obrzydliwa grafika ziemi. Patch poprawiający błędy ukazał się dopiero po kilku miesiącach od premiery, gdy większość graczy odłożyła już IAF na półki.



Książę i Tchórz. Wspaniała grafika i nienaganny scenariusz znanego (zwłaszcza czytelnikom Gamblera ;-) pisarza fantasy, Jacka Piekary.

Tchórz, której sprzedaż idzie w Polsce znakomicie. Leryx LongSoft uraczył nas **Clashem**, LK Avalon – **Reahem**, pierwszą polską grą (i jedną z pierwszych na świecie) wydaną na DVD. Dużo zamieszania na rynku narobił **Pył**, pierwszy polski FFP nie odstający od światowych standardów, w przeciwieństwie do przereklamowanego **Targeta** wydanego przez firmę User. Sporo (i z różnym efektem) wydała firma TopWare, ale trudno określić, które jej produkty można uznać za polskie i w jakim stopniu. Jednak optymizm w ocenie dokonań producentów nie powinien przesłaniać faktu, że tworzone są gry głównie z myślą o sprzedaży na Zachodzie. Nie jest wykluczone, że niektóre z obecnych projektów nawet nie zostaną wydane w polskiej wersji.

Na koniec rynek prasowy: tu widać „ruch w interesie" i tendencję wzrostową, przynajmniej w liczbie tytułów. Pojawiły się nowe pisma: I/O i PC Games CD. Reset dołączył do swojego comiesięcznego wydania CD-ROM, Gambler dodał drugi CD i zrezygnował z bezkrążkowej mutacji. Świat Gier Komputerowych zmienił pod koniec roku wydawcę i także zapowiedział wersję CD. Szerokim echem odbiły się kadrowe ruchy w redakcji Secret Service, gdzie nie pozostał prawie nikt ze starego zespołu. Nie przeżył żaden z telewizyjnych programów o grach i trudno się temu dziwić – wszystkie utrzymywały się z reklam, a każdy rynek broni się przed kryzysem, zaczynając od cięć w budżetach reklamowych.

Taki jest bilans ubiegłego roku. W 1999 rok wchodzę z nadzieją, ale i niepokojem. Z jednej strony trzeba wierzyć, że producenci gier nie pozwolą nam się nudzić. Każdy rok w branży tak szybko zmieniającej się jak nasza jest ciekawy, każdy obfituje w niespodzianki. Z drugiej jednak strony – dla legalnego polskiego rynku gier zaczął się prawdopodobnie najgorszy rok w historii. Rok, którego, obawiam się, niektórzy nie przetrwają. Obym okazał się złym prorokiem. Bardzo złym.

Alex

Gry inne

Do wspólnego wora z napisem „inne" zdecydowaliśmy się wrzucić mało jeszcze popularne gry TPP, wszystkie pozostałe zręcznościówki oraz programy, których ze względu na dużą oryginalność nie można zaklasyfikować do konkretnego gatunku. Postanowiliśmy nie przyznawać w tym wypadku tytułu gry roku ani wyróżnień, lecz napisać o trzech programach, które naszym zdaniem zasługują na szczególną uwagę.

• Pierwszy z nich to, wykorzystująca engine Quake'a II, druga część **Heretica.** Ku zaskoczeniu wielu osób, bohater jest tu widziany tak jak w grach TPP. Nasz recenzent, ZooltaR, chwali w Hereticu wspaniałą grafikę, ciekawy scenariusz oraz możliwości rzucania czarów i używania magicznych, interesująco przygotowanych broni. Niestety – grę da się ukończyć w trzy wieczory.

• **Rainbow Six** powstała na kanwie książki Toma Clancy'ego („Tęcza Sześć", już dostępna w księgarniach) i opowiada o akcjach grupy antyterrorystycznej. Program wymaga od gracza dużej uwagi i skupienia oraz rzetelnego przygotowania się do każdej misji. Jak w prawdziwych akcjach antyterrorystycznych, byle drobiazg może zadecydować o niepowodzeniu. Akcja toczy się w czasie rzeczywistym, ale ze względu na rozbudowany etap przygotowań gra jest bardziej strategią niż zręcznościówką.

• **Thief: The Dark Project** to niezwykle interesująca gra, którą ze względów technicznych należałoby nazwać FPP. Różni się jednak od przedstawicieli tego gatunku – otwarta walka to zazwyczaj skuteczny sposób na popełnienie samobójstwa. Thief opowiada historię Garetta, który – wykorzystując swe wyjątkowe umiejętności – rozpoczyna karierę złodzieja. ZooltaRa zafascynował niesamowity klimat gry – gdyby dodano kilka opcji, mogłaby uchodzić za wzorcowy RPG.



Heretic II. Wydawało nam się, że engine Que'ake II już nie posłuży do zrobienia ładnej gry. Myliliśmy się. I to BARDZO.

KUP OBIE
I DAJ JEJ
JEDNEGO



* Komediowe ujęcie tematów tabu;
* Przezabawne erotyczne obrazki w HiColorze;
* Trzyetapowy symulator biznesu erotycznego w czasie rzeczywistym (Lula SE);
* Niespotykane dotąd spojrzenie na temat komputerowego przyjaciela (Lula VB);
* Przyjazna cena.

©1998 CDV Software Published by Take 2 Interactive Software Europe. All rights reserved Hogarth House, 59-61 High Street, Windsor, Berkshire SL4 1LL, United Kingdom

CDV TAKE 2 PC CD

Gry sportowe

Był to dobry rok dla gier sportowych. Słynna FIFA zyskała godnego konkurenta (World League Soccer), nie zawiodły również gry z serii EA Sports. NBA '99, NHL '99 i FIFA '99 są z całą pewnością lepsze od swoich poprzedników, między innymi dlatego, że znacznie poprawiono SI. Pierwszy raz od dłuższego czasu pojawiły się gry tenisowe (Game, Net & Match i Actua Tennis), ale niestety sprawiły graczom zawód.

Sportowa gra roku

NHL '99 to przykład wyśmienitej kontynuacji znanego programu. Nie tylko nic nie zepsuto w stosunku do NHL '98, ale dodano jeszcze kilka nowych elementów, przede wszystkim znakomitą muzykę oraz grafikę (w technologii motion capture). Nasz recenzent zwracał uwagę na wysoką Sztuczną Inteligencję oraz możliwość zabawy graczy mało doświadczonych, dzięki opcji rozgrywania meczu w trybie „beginner". Oczywiście, w grze znajdziemy kompletne składy i statystyki drużyn NHL. Można sprawdzić czysto hokejowe umiejętności zawodników oraz predyspozycje do... wywoływania boiskowych zadym i awantur.

World Cup '98. Gra pozwala zostać mistrzem świata w zawodach rozgrywanych począwszy od 1930 roku.





NHL '99. Czy można zrobić grę hokejową jeszcze lepszą niż NHL '98? Okazuje się, że tak.

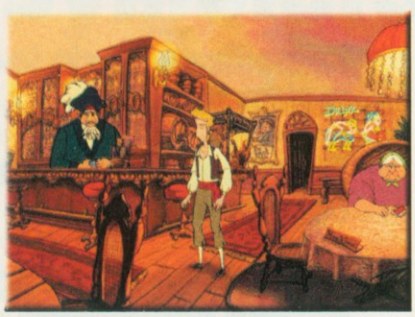
Wyróżnienie

World Cup – symulator przebiegu francuskich mistrzostw świata spodobał się naszemu recenzentowi ze względu na świetną grafikę, ogromną grywalność i zachowanie rozsądnych realiów (byle kto nie może zostać mistrzem świata). Mecze dodatkowo okraszają żywe komentarze Johna Motsona i Chrisa Waddle'a, a w tle przygrywa słynny zespół Chumbawamba.

Gry przygodowe

Nasz redakcyjny spec od przygodówek, Frogger, twierdzi, że w zasadzie cały rok przynosił tylko rozczarowania. Wyraźnie widać odejście od klasycznych, rysowanych w grafice 2D przygodówek – podgatunku, który zakończył już ewolucję. Ostatnie chwile przeżywają też gry zrealizowane w technologii full motion capture, takie jak X-Files czy Legacy of Time. Pojawiły się programy łączące elementy przygodowe z elementami gry akcji, a ostatnia część z „klasycznej" serii King's Quest niespodziewanie wzbogaciła się również o elementy role-playing. Wielu zwolenników zdobyła sobie też oryginalna gra Grim Fandango, zachwycająca dorosłych graczy motywami meksykańskiej kultury śmierci, znakomitą grafiką i wyrafinowanym humorem.

Curse of the Monkey Island. Czyżby „Zemsta Le Chucka" była ostatnią wielką klasyczną przygodówką?



Przygodowa gra roku

Curse of the Monkey Island, trzecia już część przygód pechowego Guybrusha Threepwooda, została przygotowana bez udziału scenarzysty Rona Gilberta. Ale, ku zaskoczeniu wielu, program nie stracił na atrakcyjności. Gra imponuje nie tylko piękną grafiką, ale również interesującym scenariuszem i zabawnymi dialogami.



Legacy of Time (Journeyman Project 3) to podróż przez wieki i kraje.

Wyróżnienie

Legacy of Time to trzecia część przygód Gage'a Blackwooda, funkcjonariusza Agencji Ochrony Czasu. Blackwood, walcząc z inwazją z kosmosu, musi odwiedzić trzy strefy czasowe: Atlantydę tysiąc lat przed naszą erą, El Dorado kilkaset lat po Chrystusie oraz średniowieczny tybetański klasztor. „Perfekcja wykonania i fabuły. Wciąga od pierwszych minut, zadziwia rozmachem i świeżością pomysłów" – tak o Legacy of Time pisał Frogger.

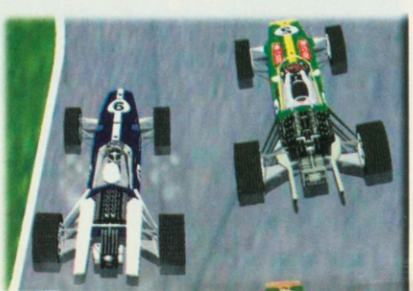
Wyścigi

Ten gatunek również przeżywał mały renesans. Pisaliśmy o dziesięciu grach tego typu – były to wyścigi samochodów, motocykli, a nawet łódek. Niestety, ani razu recenzenci nie przyznali oceny powyżej 90%, a tylko połowa gier otrzymała noty powyżej 70%. Świadczy to, że nie było gier rewolucyjnych czy wybitnych.

Wyścigi roku

Niestety, tego tytułu nie recenzowaliśmy, choć zasługuje na miano gry roku. **Grand Prix Legends** to najlepszy symulator F1, jaki ukazał się na rynku w ubiegłym roku. Doskonała oprawa graficzna i klimat gry nie mają sobie równych. Pojazdy pochodzą z pełnego chwały i grozy roku 1967, kiedy Formuła 1 dopiero raczkowała. Jeżeli ktoś poszukuje realistycznego symulatora F1 z dawnych lat, GPL na pewno spełni jego oczekiwania.

Grand Prix Legends. Symulator Formuły 1.



Wyróżnienie

Zaszczytne drugie miejsce zajęła gra **Colin McRae Rally**. To symulator rajdowy firmowany nazwiskiem słynnego „latającego Szkota". Duży wybór tras i całkiem sporo samochodów rajdowych różnych firm (w tym Subaru pana Colina) zadowolą wszystkich miłośników rajdów samochodowych.

Colin McRae Rally. Kolejny kamień milowy od czasu Rally Championship.



Klasyczne strategie

W roku 1998 stało się jasne, że klasyczne TBS-y to gatunek zagrożony. Być może ostatnim wielkim akordem i pogrzebowym dzwonem dla gier tego rodzaju staną się tegoroczne premiery Alpha Centauri oraz Civilization: Call to Power. Nie ma nawet co marzyć, że nastąpi odrodzenie gatunku, gdyż młodych graczy, wychowanych na StarCrafcie i innych RTS-ach, trudno będzie zagonić do przestawiania jednostek po heksagonalnych polach.

Strategia roku

Operational Art of War, gra klimatem przypominająca serię Battleground oraz Wargame Construction Set, zawiera siedemnaście scenariuszy, poczynając od II wojny (w tym hipotetyczny atak Rosjan na gen. Pattona w Czechosłowacji), przez wojnę izraelsko–arabską i koreańską, aż po klasyczny konflikt NATO z Układem Warszawskim. Gracz może też tworzyć własne mapy.
Nasz recenzent zwracał uwagę na duży realizm gry oraz wysoki poziom Sztucznej Inteligencji.

Wyróżnienie

Seria **Great Battles of**... (**Alexander, Hannibal, Caesar**) konsekwentnie przedstawiała wielkie bitwy antycznego świata. Jako ukoronowanie zaproponowano graczom cykl zebrany w jedną całość.

Rozczarowanie

Nie można inaczej nazwać faktu przesunięcia na rok 1999 premiery od dawna zapowiadanej **Alpha Centauri**. Poza tym – marazm na rynku TBS-ów.



Operational Art of War. Prawdopodobnie najlepsza turowa strategia XX wieku. Howgh.



Great Battles of (w tym wypadku) Alexander. Bitwy wielkich wodzów starożytności.

Gry FPS

To był naprawdę niezły rok. Przede wszystkim Unreal zaprezentował zupełnie nową jakość grafiki 3D. Poza tym gry przestały oferować tylko bezmyślną rozwałkę – autorzy zaczęli rozbudowywać scenariusze. W FPS-ach pojawiły się predefiniowane sekwencje oraz filmiki przybliżające świat, w którym toczy się akcja gry. Został złamany monopol firmy id Software, dzięki temu, że firma Epic Megagames (Unreal) stworzyła swój engine, podobnie Monolith (Lith Tec).

Gra roku

Bezdyskusyjnie tytuł najlepszego FPS-a roku należy się **Unrealowi**. Grafiką i SI gra położyła wszystkich konkurentów na obie łopatki. Za wadę można jedynie uznać kiepskie przygotowanie opcji gry wieloosobowej, przez co niewiele osób (w porównaniu do liczby quakerów) gra w Unreala w sieci, nawet korzystając z ulepszonej wersji 2.20.

Wyróżnienia

Half-Life i **Sin** to gry, które postanowiliśmy uznać za godne specjalnego wyróżnienia. Obie wykorzystują engine Quake'a II, obie też imponują grywalnością i niezapomnianą atmosferą. Nasz recenzent podkreślał, że w obu programach gracz dysponuje ciekawym arsenałem, a inteligencja komputerowych wrogów jest na bardzo wysokim poziomie – zwłaszcza w Half-Life robi kolosalne wrażenie. Co najdziwniejsze, obie gry wymagają silniejszego sprzętu niż ten, który wystarczał do grania w znacznie ładniejszego Unreala.



Unreal. Najładniejsza jak dotąd gra 3D. I najlepsza. Nic dodać, nic ująć.

Half-Life. Doskonały scenariusz + engine Quake'a II = interaktywny horror. Najbardziej przerażający FPS od czasów Dooma.



SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-57 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.04.99. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartkach pocztowych z dopiskiem **63** na adres:
TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211.





NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

BALDURS GATE PL	155,00	PROPILOT '99	155,00
C&C TYBERIAN SUN	155,00	RAGE OF MAGES	69,95
CIVILIZATION:CALL TO POWER	155,00	RED BARON 3D	155,00
HEROES MIGHT & MAGIC 3	155,00	SHOGO	69,95
KING'S QUEST 8	155,00	SIM CITY 3000 PL	145,00

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 Czaszki Tolteków	55,00	Might & Magic VI	155,00
3 W 1 (Autka, Mr Tomato, Moon)	29,95	Missing In Action	139,95
A.D. Cop	39,95	Monaco Grand Prix	99,95
Abe'S Odysee Oddworld	59,95	Montezuma Return	149,95
Ace Ventura-Psi Detektyw	**69,00**	Mortal Kombat 3	59,95
Age Of Empires	229,95	Mortal Kombat 4	139,95
Anno 1602	**155,00**	Moto Racer 2	139,95
Armored Fist 2	59,95	Multipak	29,95
Assault Rigs	99,00	Myth	99,95
Avalon Classic 2	29,95	**Nascar Racing 2**	**59,95**
Betrayal at Antara	59,95	NBA 99	139,95
Birthright	59,95	Need For Speed 2 SE	49,95
Black Dahlia	169,95	Need For Speed 3	139,95
Blood 2	155,00	Net Storm	59,95
Broken Sword II	59,95	NHL '99	139,95
Caesar 3	**155,00**	Nowy Teenagent	14,95
Capitalism +	59,95	ODT	155,00
Carmageddon 2	139,95	Olympic Games	59,95
Championship Manager 97\98	119,00	Operational Art Of War	59,95
Chasm The Rift	79,00	Outlaws	79,00
Chesmaster 5500	**129,95**	Panzer Commander	155,00
Colin Mcrae Rally	159,95	People's General	155,00
Commandos	155,00	**Phantasmagoria**	**69,95**
Conquest Earth	49,95	**Phantasmagoria 2**	**69,95**
Constructor	**99,95**	Pinball 3D	59,95
Creatures	59,95	Pitfall	49,95
Creatures 2	155,00	Polanie	59,95
Croc	59,95	Popcorn 7 Gwiazd 1	79,95
Crusader No Remorse	29,90	Popolous 3 The Beginning	139,95
Dark Col.-Council Wars	59,95	Postal	49,95
Dark Colony	59,95	Premier Manager'99	139,95
Dark Omen Warhammer	59,95	Pył	149,95
Dark Reign	59,95	Quake I	69,95
Darklight Conflict	49,95	Quake II	155,00
Deeper Dungeons	49,95	Quake II Ground Zero	99,95
Definitive Wargame Collection	129,95	Quake II Reckogning	99,95
Destruction Derby II	39,95	**Railroad Tycoon 2**	**155,00**
Dreams To Reality	49,95	Rainbow 6	155,00
Duke Nukem 3D	**79,00**	**Rayman Designer**	**59,95**
Dune 2000	155,00	Reah	144,95
Dungeon Keeper	59,95	Realms Of Arkania	49,95
Earth 2140	49,95	Rebel Asault	14,95
Earth 2140 Mission Pack	49,95	Redline Racers	59,95
Earth Worm Jim	49,95	Reflux	59,95
Emergency	**49,95**	Riven-The Sequel To Myst	169,99
Encyklopedia Fogra'99	99,00	Scorcher	69,95
English Translator	189,00	Sensible Soccer '98	59,95
F-22 Total Air War	155,00	**Settlers**	**19,95**
Fall Weiss 1939	59,95	**Settlers 2**	**39,95**
FIFA '1999	139,95	**Settlers 3**	**145,00**
Fifth Element	99,95	Seven Kingdoms	89,95
Fighting Force (3dfx)	99,95	Shadow Of The Empire (Karta 3d)	79,00
Final Fantasy VII	159,95	Shadows Over Riva	49,95
Final Liberation	**79,95**	**Silent Hunter Commander Edit.**	**155,00**
Flying Saucer	49,95	Sim Ant	59,95
Fragile Allegiance	69,95	Sim City 2000	59,95
Gangsters	149,95	Sin	155,00
Golden Games 2	**129,00**	Skaut Kwatermaster	29,95
Goosebumps	129,95	Soldiers At War	155,00
Grand Prix Legend	155,00	Spec Ops	129,95
Grand Theft Auto PL	**99,95**	Spellcross	49,95
Grim Fandango	195,00	Star Crusander	14,95
Guts'n'garters	39,95	Star Wars Rogue Squad	155,00
Half Life	**155,00**	Starcraft	155,00
Hearts Of Darkness	155,00	**Starcraft: Brood War**	**79,00**
Heretic 2	155,00	Stone Axe PL	59,95
Heroes of Migh & Magic	49,95	Syndycate Wars	49,95
Heroes Of Might& Magic 2	99,95	Target	59,95
Hexen II	49,95	Terminator 2029	14,95
Hexen II Misje	49,95	Tex Murphy Overseer	99,00
Hopkins FBI	**69,00**	Theme Hospital	59,95
IF-22	155,00	**Thief-The Dark Project**	**155,00**
Imperium Galactica	59,95	Tomb Raider	99,00
Industry Giant	**99,00**	Tomb Raider 2	129,95
Insane Speedway 2	79,95	Tomb Raider 3	155,00
Jack Orlando	49,95	Tone Rebellion	49,95
Jedi Knight+Mysteries of Sith	159,00	Total Ann.Battle Tactics	99,95
Kajko I Kokosz w Krainie Borostw	39,95	Total Annihilation	59,95
KKND	59,95	Total Racing	169,00
KKND X-TREME	79,95	Touche PL	59,95
Knights & Merchants	**49,95**	Trespasser	139,95
Książę i Tchórz	59,95	Tribal Rage	59,95
Kupiec	39,90	Tunel B 1	39,95
Lands Of Lore II	59,95	UFO3 (X-Com Apocalypse)	88,50
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95	Unreal	155,00
Lego Island	155,00	Virtua Fighter 2	99,95
Lemings Pak	**49,95**	Virtual Chess II	99,00
Let's Draw	89,00	Wacki	39,99
Lew Leon	49,95	Wages Of War	59,95
Liga Polska Manager '98	99,95	**War Wind**	**59,95**
Little Big Adventure 2	59,95	Warcraft II Delux Edition	69,00
Lode Runer 2	139,95	Wargames	139,95
Lomax	**49,00**	Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95	Warlords III	99,95
M.A.X. 2	99,00	Waterworld Strategy	139,95
Magic & Mayhem	139,00	Wirtualne Puzzle	49,95
Man Of War	49,95	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
Mayday	**49,95**	X-File The Game	159,95
Mega 3 Pak	139,95	XS	29,95
Megapak 9	139,95	Zagadki Lwa Leona	49,95

INFORMACJE DLA PROFESJONALISTÓW



Miesięcznik informujący o technicznych, ekonomicznych i prawnych aspektach telekomunikacji oraz o rozwoju związanym z telekomunikacją rynku produktów i usług. Jest czytany przez osoby zawodowo zajmujące się telekomunikacją.

Źródło informacji o rynku i rozwiązaniach IT dla ludzi kompetentnych, wykorzystujących swoją wiedzę informatyczną w codziennej pracy zawodowej. Dwutygodnik ukazuje się od 1989 roku.

Źródło specjalistycznej informacji o sieciach komputerowych i sieciowych systemach operacyjnych oraz o oprogramowaniu sieciowym. NETforum czytany jest przez administratorów/ operatorów sieci oraz projektantów i instalatorów.

Miesięcznik „tworzony przez inżynierów dla inżynierów". Prezentuje komputerowe systemy i urządzenia wspomagające pracę inżynierów (CAD/CAM/ CAE i GIS). Ukazuje się od 1989 roku.

GRUPA PRASY FACHOWEJ WYDAWNICTWA LUPUS

Odkryć znaczy zobaczyć to,
co widzą wszyscy ale pomyśleć to,
o czym nikt inny nie pomyślał.

Albert Szent-Györgyi

ACTIVISION®

www.activision.com



Przyszłość spoczywa w Twoich rękach

Poprowadź imperium od jego prymitywnych początków do oszałamiającego roku 3000. Każda podjęta przez Ciebie decyzja ma wpływ na to, co stanie się w przyszłości z Twoim światem. Od Ciebie zależy, czy stworzysz umierającą kulturę, przemysłową dżunglę, czy też utopijne społeczeństwo.



Nie wszystkie wojny toczą się na polach bitew

Wzmocnij swoją militarną potęgę niekonwencjonalnymi, ale śmiercionośnymi sposobami działania, takimi jak biologiczny terroryzm, czy też fanatyzm religijny. Do Twojej dyspozycji oddano bogatą różnorodność jednostek, budowli, rządów, cudów świata i możliwości badań.



Sprawdź, który z Twoich przyjaciół stanie się władcą

Stań do bezpośredniej wieloosobowej rywalizacji w budowaniu świata. Ale pamiętaj, że w czasie wojny nawet przyjaciele mogą stać się wrogami. Wirus, którego użyjesz w jednym z wrogich miast może się rozprzestrzenić na dalsze regiony i wprowadzić Cię w stan wojny z zupełnie innym narodem.



CIVILIZATION®

CALL TO POWER™

Civilization: Call to Power © 1998 Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a Call to Power jest znakiem handlowym Activision, Inc.
CIVILIZATION computer games © 1991-1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse, Inc.
Ten produkt został stworzony i jest sprzedawany zgodnie z licencją MicroProse. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wszelkie pozostałe loga i znaki firmowe są wyłączną własnością stosujących je firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia jest zabronione.

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

ZESTAWY głośnikowe

WSZYSTKIE GŁOŚNIKI
POSIADAJĄ WBUDOWANY ZASILACZ,
OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ
POSIADAJĄ ZNAK BEZPIECZEŃSTWA B.

ENCORE

P-901

- 90 WATT PMPO
- 80-20000 Hz
- płynna regulacja tonów
- SURROUND





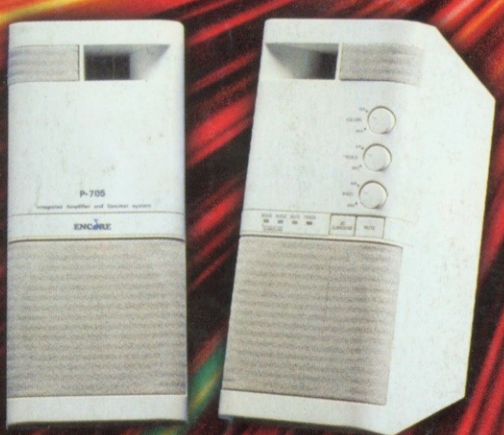
P-801

- 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów



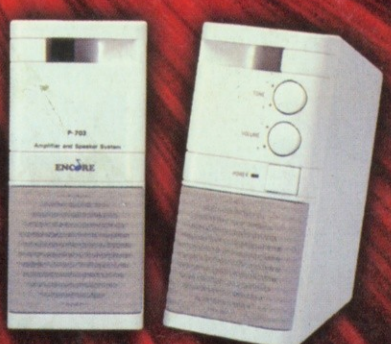
XP-101

- 500 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- 4 pasma equalizer
- opcja pilot (XP-101A)



- Moc 300 WATT PMPO
- 20-20000 Hz
- SURROUND (2 EFEKTY)
- mute
- dwudrożny
- płynna regulacja tonów niskich i wysokich

P-705



P-703

- Moc 60 WATT PMPO
- 100-20000 Hz
- płynna regulacja tonów

B.H. STAWICKI S.C. Bezpośredni importer

01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48, tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20