GAMBLER 4/97

Wersja CD. 100 stron+650 MB = 9,99 zł

ISSN 1427-0307 Indeks 321753
Cena 9 zł 99 gr

GAMBLER

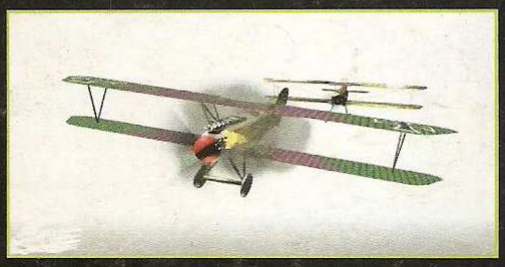
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

CD

NUMER 4/97

Gramy!

Flying Corps





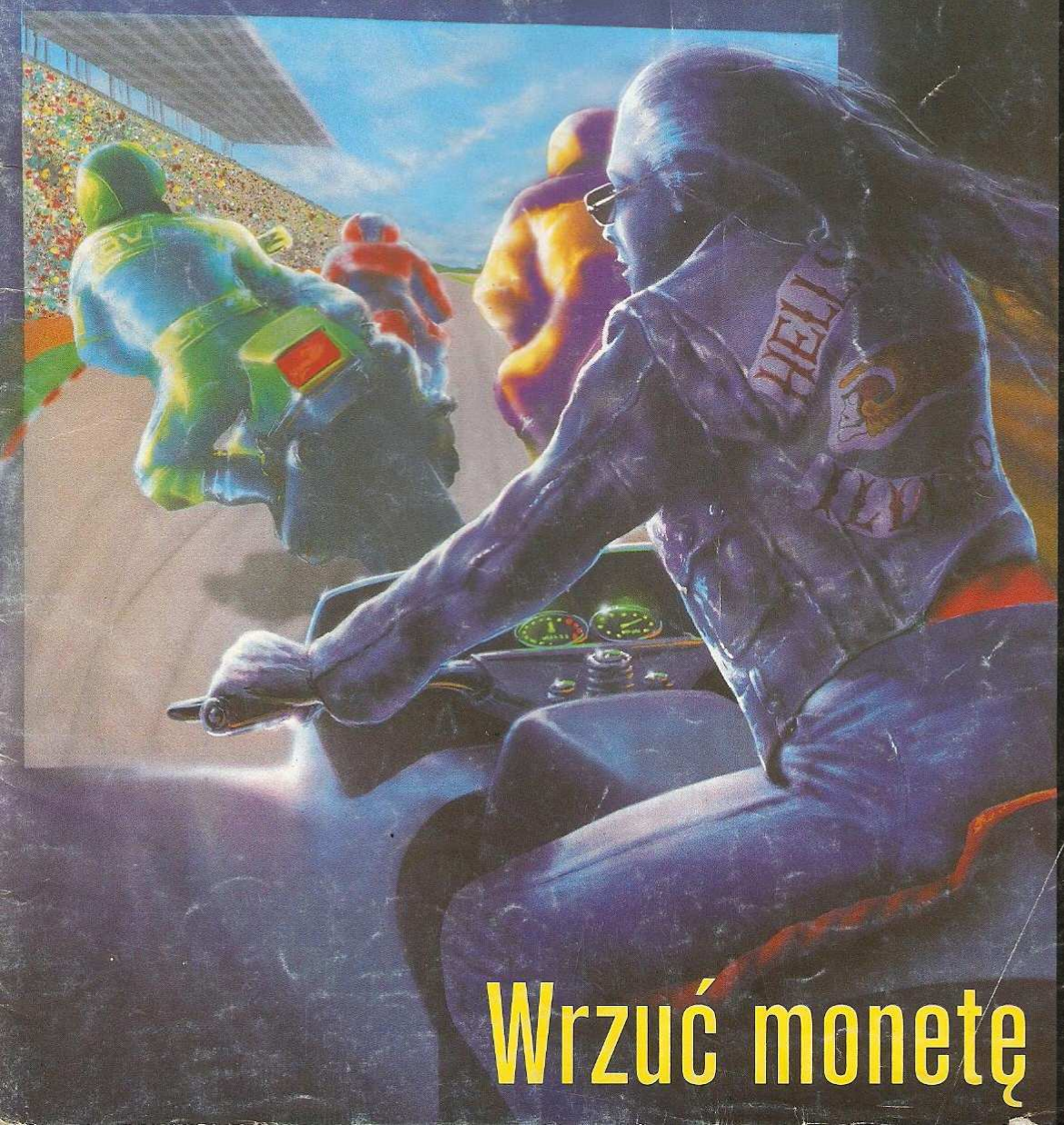


wszystko o grze

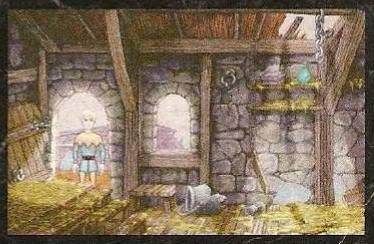
Privateer 2 The Darkening

Rendez-vous

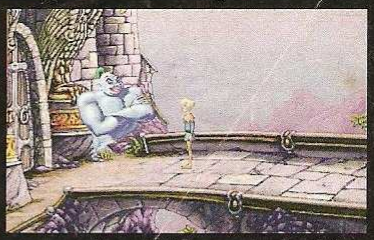
Gambleriada - odliczanie trwa!



Wrzuć monetę



Szukałem wiedzy w ruinach



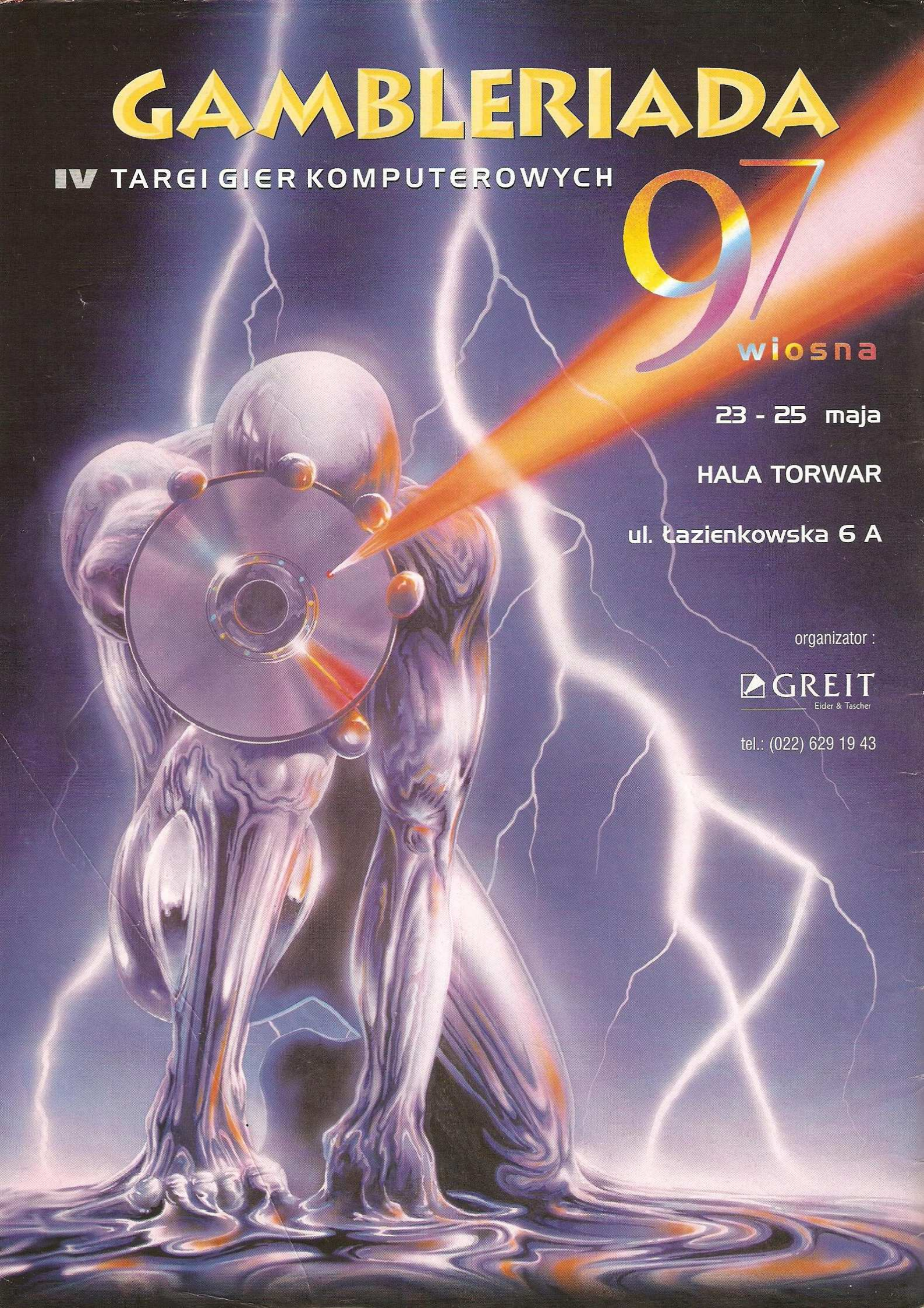
wezwałem Dżina z butelki,



i nawet mędrzec
nie wiedział,



jak rozpiąć te szelki!


GAMBLERIADA
IV TARGI GIER KOMPUTEROWYCH
97
wiosna
23 - 25 maja
HALA TORWAR
ul. Łazienkowska 6 A
organizator :
GREIT
Eider & Tascher
tel.: (022) 629 19 43

zapraszamy na podbój Kosmosu w nowej futurystycznej grze

DO WYGRANIA

3x PSX



oraz 20 firmowych koszulek KATHARSIS

SZCZEGÓŁY W PUDEŁKU Z GRĄ





KATHARSIS

obcy to my

obcy to my

obcy













dwie płyty CD

luksusowa grafika SVGA

METROPOLIS

SOFTWARE HOUSE

www.metropolis.com.pl

CD PROJEKT®

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

DIABLO

DIABELNIE DOBRA GRA





BLIZZARD ENTERTAINMENT





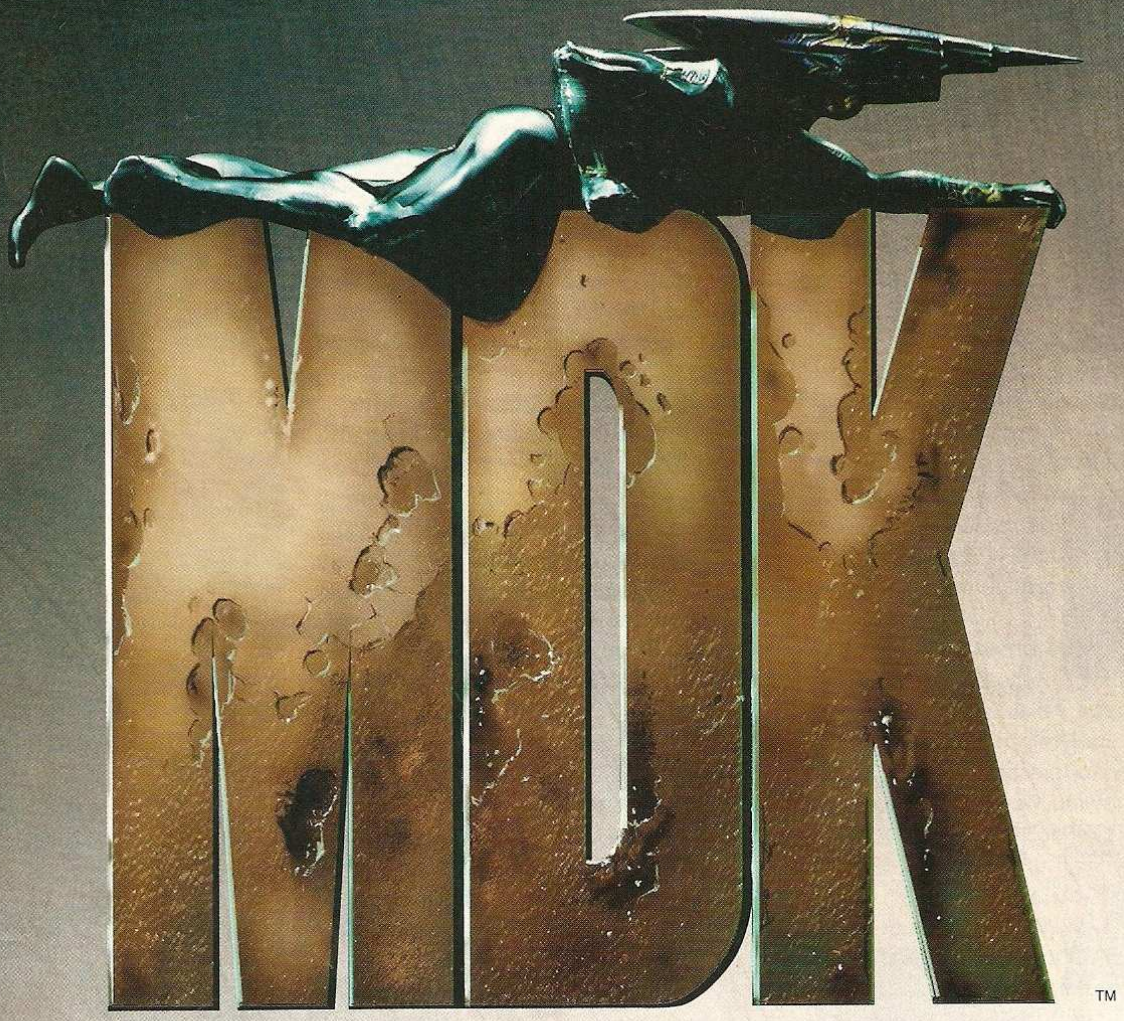




CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

GRA W CAŁOŚCI PO POLSKU!



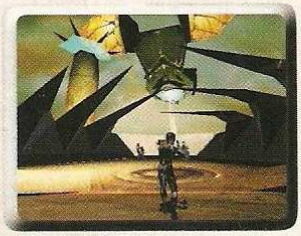
MARSJANIE DOJĄ KOZY?

za 2 178 461 sekund wszystko będzie jasne





Shiny ENTERTAINMENT





CD PROJEKT®

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Wydane przez Shiny Entertainment Inc. Dystrybucja: Interplay Productions Ltd. © Shiny Entertainment Inc. Logo MDK jest zarejestrowanym znakiem handlowym Shiny Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

ROZDANIE • ROZDANIE • ROZDANIE • ROZDANIE • ROZDANIE

Na płycie ..... **str. 8**

NEWS ..... **str. 12**
Piotr Moskal

RECENZJE

16



Toonstruck
Dixie

17



Dragon Lore 2
Jacek Piekara

18



F1 Manager
Kristoff

19



Grand Prix Manager 2
Kristoff

20

Civilization II Scenarios
Jacek Ilczuk

20

Harpoon Classic '97
(at)Random

21

The Settlers II – Mission CD
(at)Random

22

Blam! Machinehead
Zooltar

22

The Incredible Hulk – The Pantheon Saga
Zooltar

24

US Navy Fighters 97
Sunrider

24

International MotoX
Alex

25

Flying Corps
Sunrider

26



Cavewars
Pooh

27



Wages of War
Sir Haszak

28



Katharsis
Jacek Piekara

29

FlipOut
Frogger

GAMBLERIADA ..... **str. 30**

TARGI

Play–Box '97 ..... str. 32
Dariusz Michalski

KONKURSY

Optikonkurs 6 ..... str. 35
Alex

REAKCJE REDAKCJI.. str. 36
don Pedro

TEMAT NUMERU

Wrzuć monetę ..... str. 38
Marcin Wichary

TeTe..... str. 43

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

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 04/97 ..... str. 59
Indeks gier w numerze ..... str. 59
Numery archiwalne ..... str. 59

Oferta specjalna:
GAMBLER CD 2/96 ..... str. 59

INTERNET

Fraktalowe obrazki ..... str. 60
PiŁA

PSX

Asciiware JoyStick ..... str. 62
Zooltar

NeGcon Pad ..... str. 62
Zooltar

Star Gladiator ..... str. 63
Zooltar

Penny Racers ..... str. 64
Zooltar

Motor Toon Grand Prix 2 ..... str. 64
Zooltar

SATURN

Doom ..... str. 66
Yuyo

Exhumed ..... str. 67
Yuyo

Breakpoint ..... str. 68
Yuyo

Battle Monster ..... str. 68
Yuyo

AMIGA

Chaos Engine 2 ..... str. 70
Yuyo

Tiny Troops ..... str. 71
Yuyo

OPISY

74



Privateer 2: The Darkening
Jacek Ilczuk

78



Heroes of Might & Magic 2
Jacek Piekara

82



Age of Sail
Jacek Ilczuk

86



Star General
Jacek Ilczuk

88



Steel Panthers II
Jacek Ilczuk

90



Blood & Magic
Jacek Piekara

92



The Elder Scrolls: Daggerfall
Jacek Piekara

94



Fable
Frogger

96



Case of the Rose Tatoo
Frogger

Alfabetyczny spis ogłoszeń

Albion ..... str. 72
AMI–COMM ..... str. 95
ArWal ..... str. 87
CD Projekt ..... str. 3, 4, 5, 93
Digital Multimedia Group ..... str. 33
EMITER ..... str. 85
Gambleriada ..... str. 2
IMPRESJA ..... str. 65
Intel ..... str. 10–11
L.K. AVALON ..... str. 81
Lupus ..... str. 99
MarkSoft ..... str. 73
MATT ..... str. 87
Microsoft ..... str. 100
Mirage ..... str. 15
Multi–Styk ..... str. 98
Optimus Bis ..... str. 34
Radio WAWa ..... str. 28
Servodata ..... str. 29
Techland ..... str. 69
TopWare ..... str. 97
User ..... str. 61
Wirtualny Świat ..... str. 9

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Gambler Numer 4 (41), rok piąty
Gambler CD Numer 4
KWIECIEŃ 1997
Nakład: 90 000 egz.
Gambler
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: Grzegorz Eider
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Dariusz J. Michalski
(z-ca red. nacz., Recenzje)
Piotr Moskal
(News)
Rafał Orłow
(CD-ROM Manager)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Gambler Serwis, Listy do redakcji)
Wojciech Setlak
(z-ca red. nacz., Tete, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(red. nacz., Opisy)
Współpracownicy: Krzysztof Czulec
Jacek Iłczuk
Przemysław Jędrzejczyk
Wiktor Kozłowski
Paweł Pilarczyk
(Internet)
Lech W. Piotrowski
(strony WWW)
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński

Autorzy: Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Piotr Leszczyński
Piotr Lewandowski
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet

LUPUS
Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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

Dział reklamy: tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Ewa Wiewiórska

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

Naświetlenia: ReflexBIS:
rastrem stochastycznym 03-748 Warszawa,
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

WWW:http://www.lupus.waw.pl/gambler

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

Tylko dla orłów

Od pewnego czasu, w miarę jak Gambler rośnie w siłę, a redaktorom żyje się biedniej, coraz szerszym strumieniem napływają na moje biurko (którego nie mam, ale lubię takie figury retoryczne) deklaracje od osób chcących nawiązać z pismem stałą współpracę. Ostatnio nie ma dnia, żeby ktoś nie zapałał szczerą chęcią publikowania swoich tekstów w „miesięczniku elektronicznych szulerów".

Wbrew powszechnemu mniemaniu prośby takie nie lądują od razu u red. Kosza – przeciwnie, są starannie i gruntownie analizowane. Zwłaszcza te, które zostały poparte próbkami twórczości autorów. Dzięki temu od czasu do czasu w redakcji pojawia się nowy „młody zdolny". Tym sposobem w Gamblerze zaistnieli Zooltar, ViZ czy Tymoteoo, a jeszcze w starym dobrym Top Secrecie – Frogger. Tym sposobem dawno, dawno temu (pięć lat!) we wspomnianym już TS został opublikowany pierwszy tekst spółki autorskiej Alex & Gawron, tekst, który, o ironio, przyjął i zatwierdził do druku niejaki Martinez (nazwisko i adres do wiadomości redakcji).

Skoro więc sprawa jest ważna i istotna zarówno dla redakcji, jak i pretendentów, pozwalam sobie przedstawić tutaj parę wskazówek dotyczących tego, jak pisać o grach i jak nam zaimponować. Oczywiście, w wielkim skrócie, ale może na początek wystarczy...

Zacznijmy od tego, że nie należy kaleczyć i naginać pięknego języka polskiego. Oczywiście, błędy robi każdy (piszący te słowa też, czym naraża na szwank swój tzw. autorytet), ale kiedy się czyta choćby najlepszy tekst upstrzony potwornymi „bykami", odnosi się niepokojące wrażenie, że autor chyba nawet nie przeczytał swego dzieła... Nie zależy mu?

Jeśli ktoś pisze dla redakcji po raz pierwszy, powinien z góry założyć, że tekst tak czy owak się nie ukaże – jest to wszak próbka talentu, mająca tylko pokazać nam, że autor jest osobą godną uwagi. Powinniście więc pisać o grach nawet nieco starszych, ale takich, które bardzo dobrze znacie i o których wiecie wszystko. Bowiem największą, zasadniczą wagę przykładamy do wartości merytorycznych tekstu. Autor musi wiedzieć, o czym pisze, znać gatunek, do którego należy opisywana gra, musi się orientować w temacie – zwłaszcza w przypadku symulatorów czy gier strategicznych.

Po trzecie, warto obok próbki talentu napisać coś o sobie: co autor robi, czym się interesuje itd. No i specjalizacja: jaki gatunek (gatunki) gier lubi. W dzisiejszych czasach nie ma już w zasadzie miejsca dla autorów uniwersalnych. Liczy się specjalizacja i dobra znajomość jednego gatunku.

Tak to w wielkim skrócie i uproszczeniu wygląda. Na koniec dodam, że współpraca z redakcją jest zadaniem „tylko dla orłów". Trzeba być naprawdę bardzo dobrym i zdeterminowanym, aby znaleźć sobie miejsce w plejadzie znakomitych autorów, którzy piszą do Gamblera. Kryteria wyboru i oceny są bardzo ostre. Jak napisał kiedyś Zgredaktor jednemu z zaprzyjaźnionych Czytelników: „daj próbkę talentu, a jak już się wespniesz na szklaną górę, to przyjdzie smok Alex i Cię zje". Tak strasznie oczywiście nie jest, ale...



Alex

NA PŁYCIE

Hej! Przed Wami czwarta edycja Gamblera w wersji „compact". Na początku obowiązkowy komunikat: aby uruchomić instalator należy przejść na ścieżkę WŁASNEGO CD-ROM i odpalić plik GAMBLER.BAT, znajdujący się w katalogu głównym płytki. Po wykonaniu tej czynności możecie się delektować 28 programikami – są to grywalne demka oraz świeżutkie edycje DDTpack i TeTepack, plus kilka dodatków do Quake'a. Czekamy na Wasze uwagi i opinie – przysyłajcie je listownie pod adresem redakcji (koniecznie z dopiskiem „Cover CD") bądź przez e-mail na adres VIZ@LUPUS.WAW.PL. Do zobaczenia za miesiąc! (red.)

MDK

Doskonała gra 3D z trójwymiarowymi obiektami. Wszechświat jest poprzeplatany ogromnymi, elektrycznymi tubami, które służą Obcym jako pasy transportowe. W roku 1999 rozpoczyna się inwazja na Ziemię. Gracz ma okazję dać Obcym nauczkę.



NCAA Basketball: Final Four 97

Jak twierdzą autorzy: „najlepiej wyglądająca koszykówka, jaka do tej pory ukazała się na PC". Liczba różnorodnych zagrań piłką oraz możliwych kombinacji ucieszy graczy. W zależności od pozycji zawodnika (obrona lub atak), przyciski akcji mają różne znaczenie.



Chasm: The Shadow Zone



W tej grze 3D Twoi przeciwnicy złożeni są z wielokątów. Można próbować zabić wroga, odstrzeliwując jakieś części jego ciała. Atmosferę gry potęgują efekty świetlne, a także np. możliwość rozbicia szyby.

Norse by Norsewest



Pamiętacie Vikings? Erik the Swift, Baleog the Fierce i Olaf the Stout uciekli od złego Tomatora, marząc o zemście. Będą musieli przejść przez wiele krain, szukając broni oraz maszyny czasu, która umożliwi im powrót do domu.

Air Warrior2

Symulator walki powietrznej. Wskaźniki umożliwiają graczowi kontrolę wszystkich części samolotu podczas lotu. Pełna wersja zawiera 35 typów samolotów do wyboru oraz ponad 300 misji do wykonania.



Banzai Bug

Symulator lotu... owada! Nadaje się i dla nowicjuszy, i dla asów przestworzy. Gracz ma za zadanie tak pokierować lotem insekta, aby raz na zawsze wygonić z mieszkania domowników, bojących się wszystkiego, co lata.



Eat My Dust

W szaleńczym wyścigu gracz staje się jednym z kilku intergalaktycznych kierowców. Na trasie może łapać różne urządzonka, które pomagają mu w drodze do zwycięstwa, „umilając" jazdę przeciwnikom.



Fragile Allegiance

Budujesz intergalaktyczne imperium. Przetworzone surowce przeznaczasz na nowe budowle, maszyny i utrzymanie personelu. Dbasz o środowisko i stały dopływ energii.



Flight Unlimited 95

„Sportowy" symulator lotu z niezrównaną grafiką – wykorzystano w niej skanowane zdjęcia lotnicze. Teren można oglądać nawet w rozdzielczości 1024×768.



Scarab

Kolejna ciekawa gra 3D. Następcy bogów Egiptu, przeobrażeni w roboty, toczą walkę na arenie poza granicami naszego układu słonecznego. Walkę o dominację, wszechwiedzę i moc starożytnych.



Stargunner

Źli Zilionowie atakują! Jesteś ostatnią nadzieją Ytimy. Twój statek kosmiczny ma dość mocy, by zetrzeć wrogów w pył lub wygonić poza nasz układ słoneczny. Tylko, czy Ty sam temu podołasz?

Oddballz, Your Wacky Computer Petz

"Zwierzęcy symulator". Tym razem bohaterami są rozmaite fantastyczne stworki.



War Diary

Strategia w czasie rzeczywistym. Akcja toczy się w XVI wieku. Twoja armia: łucznicy, wojownicy, rycerze, artyleria. Surowce: drewno, żelazo i rośliny uprawne.



Full Tilt 2 – Mad Scientist

Pełnoekranowy pinball , w którym stół widzimy w perspektywie 3D. W wersji demostracyjnej mamy do dyspozycji jeden stół: szalony

Street Racer

Przypomina zwariowane wyścigi Wacky Wheels. Grafika SVGA, szybsza akcja i wyższa SI. Grać może nawet 8 osób jednocześnie!



Wszystkie tytuły w wersji playable

Privateer 2: The Darkening



Druga część kosmicznego symulatora. Bohaterem gry jest Ser Lev Arris. Po katastrofie statku, którym leciał, Arris trafia do szpitala. Stracił pamięć. Rozpoczyna wędrówkę w poszukiwaniu własnej przeszłości... (Opis – str. 74)

Redneck Rampage



Typowa gra 3D FPP, stworzona w oparciu o procedury z Duke Nukem 3D. Można grać nawet w rozdzielczości 1600 × 1200. Dostępna broń to m. in.: łom, pistolet, strzelba oraz dynamit. Aby odnowić energię życiową, zbieramy np. ciasteczka lub... whisky. Z tym drugim lepiej jednak nie przesadzać.

Test Drive: Off-Road



Dzika jazda samochodem terenowym z napędem na cztery koła. Poczuj moc i szybkość, drzemiącą w potężnym motorze. Gra zawiera procedury, na bieżąco obliczające interakcję między podłożem a pojazdem, co zapewnia realistyczne warunki jazdy.

Takeru: Letter of the Law



Pierwsza mangowa przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Ręcznie rysowane wstawki plus wyrenderowana grafika w stylu A.D. 2044 (choć ekran akcji o wiele mniejszy). Pierwsze zadanie polega na wydostaniu się z więzienia.

Tunnel B1



Poruszamy się po tunelach czymś w rodzaju uzbrojonego poduszkowca – na stałej wysokości, z pełną swobodą ruchu w poziomie. Wspaniała, trójwymiarowa grafika i doskonała muzyka to zalety gry. (Recenzja – str. 23)

naukowiec usiłuje stworzyć potwora...

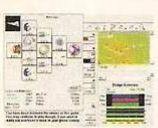


Slam Tilt

Pełna wersja flippera zawiera cztery stoły, w demo jest tylko jeden. Przy dużej dawce szczęścia można grać nawet 8 bilami jednocześnie. Stół zawiera rampy, pułapki oraz różne ciekawe efekty świetlne.

Stars!

Kosmiczna strategia, którą można dostroić do najdzikszych upodobań. SI całkiem niezła, ale w Stars! gra się najlepiej z innymi ludźmi przez Internet. Wystarczy dostęp do konta pocztowego raz dziennie.





Marble Drop

Unikalna gra logiczna, w której gracz usiłuje odkryć zasady działania różnych mechanicznych konstrukcji. Kolejne zadania są coraz trudniejsze!



XS

W wersji demo walczysz na jednej arenie z trzema przeciwnikami. Pełna wersja – ponad 50 dodatkowych wrogów. Animacja została wykonana techniką motion-capture.



DDT&TeTepack #14

Edycja 14., uaktualniona do nr 3/97 Gambiera. Uwaga: dostępne wyłącznie na płytce .

PrintMaster

Program graficzny. do tworzenia wizytówek, kopert, kalendarzy, nalepek itp.

Quake – dodatki

W katalogu \UTILS\QUAKE : Capture The Flag (\CTF) oraz CTFBOT (\CTF\BOT), do zabawy z BOT-ami w domu, trzy dema nagrane przez RooSa (\DEMOS) oraz najlepszy „film Quake" (\BAY). Dla grających w Internecie jest QuakeWorld, z najnowszą wersją Qspy oraz kolekcją niezbędnych „skór" (\QWORLD).

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25
00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 17

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Ready & Alert (misje do C&C Red Alert)	69,-
Ms Close Combat	109,-
Ms Monster Truck Madness	109,-
NBA Live 97	137,-
Nascar Racing 2	137,-

Już są po najniższej cenie w kraju:

MDK
Katharsis
Heroes of Might & Magic 2

(wszystkie trzy w/w gry całkowicie po polsku)

Już w sprzedaży:

SONY PLAYSTATION
i najnowsze gry na tę konsolę

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.



* 1997 Intel Corporation. Porównano z procesorem Pentium® bez technologii MMX™, o tej samej częstotliwości zegara, przy użyciu Intel Media Benchmark.

Zgadnij kto rozbawia procesor Pentium®?





Procesor Pentium® z technologią MMX™ zapewnia bogatsze kolory, pełniejszy dźwięk, płynniejszy obraz i szybszą grafikę.*
A w połączeniu z oprogramowaniem wykorzystującym technologię MMX™, multimedia zatańczą jak im zagrasz. Technologia MMX™ firmy Intel – techniczny odpowiednik zabawy.

www.intel.com

intel®
The Computer Inside.™

Area 51

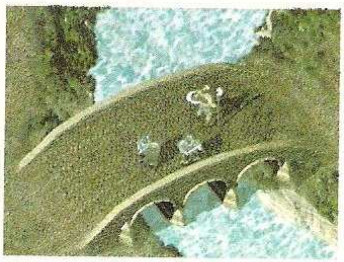
Strzelanina z realistyczną grafiką. Idea (jak zwykle w tego typu produktach) jest prosta, idziesz i strzelasz do wszystkiego, co na Ciebie wyskoczy. Area 51 obsługuje Game Guna (i inne podobne urządzenia), co powinno ucieszyć wszystkich wielbicieli gier firmy American Laser Games. Twoimi wrogami są przede wszystkim Obcy, czego zresztą można się spodziewać w słynnej



Strefie 51? Potworki zrobione są całkiem nieźle, poruszają się płynnie i szybko. Istnieje możliwość podłączenia drugiego pistoletu i grania w dwie osoby. Termin: już jest. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Iron Throne

Produkt firmy Interplay, Iron Throne, to kolejne już przeniesienie świata Forgotten Realms na komputer (pierwsza była Blood



& Magic). Tym razem nie będzie to jednak gra strategiczna, lecz klasyczna role-playing, która w dodatku – według zapewnień twórców – ma stanowić milowy krok w rozwoju tego gatunku gier. A co czyni ją tak wyjątkową? Ponoć atmosfera, która potrafi wciągnąć. Zaczynając od starannej grafiki, a kończąc na wyrafinowanej fabule – wszystko ma na celu zainteresowanie gracza i utrzymanie go jak najdłużej przy klawiaturze. W Iron Throne dowodzić będziemy grupą składającą się z kilku postaci (maksymalnie 8). Do wyboru 24 różne klasy (ciekawe, skąd aż tyle – może włączono wszystkie dodatkowe klasy wydane w postaci osobnych podręczników, np. gladiator czy nekromanta?). Gra ma zajmować 5 krążków, co stanowi olbrzymią objętość jak na RPG. Interplay ręczy poza tym, że gra została wykonana zgodnie z regułami AD&D, co jest podstawą w tego typu produkcjach. Termin: IV kwartał 1997. Produkcja: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Ahoj, przygodo!

Oto smakołyki dla amatorów tajemnic, wędrówek po dziwacznych miejscach oraz poszukiwań zaginionych postaci i rzeczy, dla ludzi o długich językach i lepkich palcach (tylko przy komputerze, rzecz jasna).

Drowned God

Ta gra o sympatycznym tytule jest jednym z wielu klonów słynnego Mysta. Mieści się na trzech krążkach, a jej tematem przewodnim są Obcy. Kombinacja niezbyt oryginalna, lecz mimo to Drowned God jest grą dosyć dobrą. Konspiracja Obcych tym razem nie prowadzi do drobnej ingerencji w życie Ziemian, o nie. Autorzy posunęli się znacznie dalej i roztaczają przed nami wizję świata, w którym od kilkudziesięciu tysięcy lat Obcy żyją wśród ludzi i kształtują ich losy. Wpływają na ważne postacie (np. Leonardo da Vinci,



Einstein) oraz podkładają swoje artefakty (np. Święty Graal), nie wiadomo w jakim celu. Termin: już jest. Producent: Inscape. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

The Last Express

Przygodówka, w pisaniu której brał udział Jordan Mechner (twórca serii Prince of Persia). Akcja gry toczy się w Orient Expresie, oczywiście na trasie Paryż – Istambuł, w roku 1914. Wcielasz się w postać młodego Amerykanina, który dostaje od przyjaciela list z prośbą o spotkanie w pociągu. Gdy docierasz na



miejsce, okazuje się, że przyjaciel został brutalnie zamordowany. Od tego momentu przez trzy dni i trzy noce próbujesz rozwikłać intrygę, która może zaważyć na losach Europy. The Last Express (jak każdy produkt firmy Broderbund) wyróżnia się bardzo staranną grafiką. Termin: II kwartał 1997. Producent: Broderbund. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Amber: Journeys Beyond

Graphic Simulations wspólnie z firmą Hue Forest Entertainment stworzyła nową grę przygodową. Duchy, projekcje astralne i życie pozagrobowe. Doktor Roxy, Twoja przyjaciółka, testuje w swoim domu nowy sprzęt do badania zjawisk paranormalnych. W trosce o jej bezpieczeństwo jedziesz do niej z Joe, swoim przyjacielem.



Okazuje się, że Roxy gdzieś zniknęła. Wiesz, co to oznacza? Tak jest, długie poszukiwania. Znakomita muzyka, niezła grafika i wszechobecna atmosfera horroru. Termin: już jest. Producent: Graphic Simulations. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Koala Lumpur: Journey to the Edge

Pod tym nieco głupawym tytułem kryje się nowa przygodówka firmy Broderbund. Jeden z bohaterów gry nosi imię Lumpur, drugi to Dingo Tu-Far. Obaj występowali niegdyś w serii kre-



skówek telewizyjnych wytwórni Colossal Pictures. Niedawno programiści z Broderbund zostali poproszeni o stworzenie komputerowej wersji kreskówki i tak właśnie narodziła się ta gra. Przedstawia przygody niewydarzonego misia koala w dziwacznym, kreskówkowym świecie. Termin: już jest. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

The Prince & the Coward

Touche PL

Prace nad rodzimą wersją językową trwały długo, ale wreszcie ukazała się polska wersja gry Touche. Przygody piątego muszkietera opatrzono polskimi napisami. Ścieżka dźwiękowa pozostała oryginalna. Termin: koniec marca 1997. Producent: Eidos. Dystrybucja: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (red.)

Esoteria 3

Gdy mieszkańcy planety Azaria zorientowali się, że ich słońce gaśnie, stworzyli siedem planet w systemie Tantori. Ochrzcili je nazwami Esoteria i opatrzyli numerami od 1 do 7. Jak nietrudno się domyślić, akcja gry toczy się na trzeciej planecie. Na małej, nie rozwiniętej jeszcze kolonii, do władzy dorwał się osobnik o imieniu Cohen Soldzen. Sterroryzował mieszkańców, wykorzystując wojsko i sztucznie stworzone organizmy. Rebeliantom (w zasadzie lojalistom) udało się schwytać jednego z androidów Cohena i przeciągnąć go na swoją stronę. Raven, bo tak się nazywa android, musi pomóc w odzyskaniu niepodległości, a kierujesz nim Ty. Widok podobny jak w Tomb Raiderze, ładna grafika. Termin: II połowa 1997. Producent: Mobeus Design Inc. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



wipEout XL

Na początek troszkę historii. Pierwsza była gra wipEout na PlayStation. Potem przyszła kolej na wersję pecetową – niestety, nie spełniła pokładanych w niej nadziei. Była dużo wolniejsza, grafika nie umywała się do tej z oryginału, czyli – krótko mówiąc – niewypał. Potem na PlayStation ukazał się sequel pod tytułem wipEout 2097. Różnił się od pierwowzoru większą liczbą pojazdów, tras oraz dodatkowych drobiazgów. I ponownie zrobił furorę. W międzyczasie, dzięki rozwojowi kart z akceleratorami graficznymi 3D, stało się możliwe zrobienie porządnej pecetowej wersji tej wspaniałej gry. Tak narodziła się idea wipEouta XL,



który ma stać się tym dla PC, czym jest wipEout 2097 dla PSX. Niewtajemniczonym przypomnę, na czym polega gra. Są to rewelacyjnie wykonane wyścigi przyszłościowych pojazdów, w których mamy również okazję sobie postrzelać. Oprócz znakomitej grafiki i olbrzymiej grywalności, wipEout wyróżnia się doskonałym soundtrackiem techno w wykonaniu znakomitych zespołów: m.in. Prodigy i Chemical Brothers. Termin: II kwartał 1997. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Inner Worlds

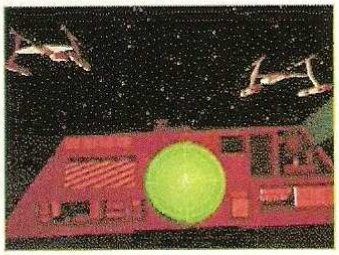
Klasyczny konflikt dobra ze złem. Główna bohaterka, Nikita, może na życzenie przyjmować postać wilka. Porusza się wtedy szybciej, wyżej skacze, jest bardziej wytrzymała i może atakować przeciwników. W ludzkiej formie jest bezbronna, dopóki nie znajdzie oręża, może natomiast wspinać się po drabinach i linach. Inner Worlds ma klasyczną, platformówkową grafikę w 256



kolorach, niestety – w niskiej rozdzielczości. W tej grze większość melodii i efektów wykonały osoby prywatne za pośrednictwem Internetu – poziom nie jest zbyt wysoki. Termin: już jest. Producent: Sleepless Software. Producent: PC CD-ROM. (frogger)

Ares Rising

Jakiś czas po wydaniu gry Privateer część ludzi, pracujących przy jej stworzeniu, przeszła z firmy Origin do Cyberdreams i zaczęła myśleć nad nowym projektem – to właśnie Ares Rising. Założeniami gra będzie przypominać Privateera. Ma łączyć walkę kosmiczną ze strategią i handlem. Będzie też mieć rozbudowaną fabułę. Opcje sieciowe pozwolą walczyć przeciwko sobie, a także łączyć się w grupy i wspólnie prowadzić interesy. Zapowiada się interesująco. Termin: IV kwartał 1997. Producent: Cyberdreams. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Theme Hospital

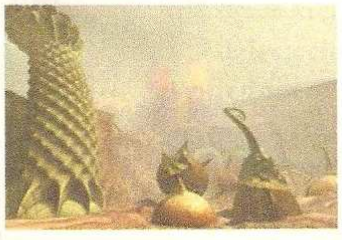
Firma Bullfrog postanowiła powtórzyć sukces gry Theme Park, tyle że w scenerii szpitalnej. Początkowo miała to być śmiertelnie poważna symulacja szpitala, ale w trakcie prowadzenia prac autorzy stwierdzili, iż ktoś mógłby wytknąć nieprawidłowości w przebiegu choroby, ktoś inny poczuć się dotknięty, iż choroba, na którą cierpi, stała się tematem gry. Wszystkie elementy pozostały więc poważne (rozbudowa szpitala, otwieranie nowych oddziałów, opracowywanie nowych leków, konkurowanie z innymi szpitalami o pacjentów), ale choroby, na które cierpią pacjenci, są dość wymyślne (np. Chroniczne Włosy w Nosie). Zabawnych elementów ma być zresztą więcej, bowiem humor – obok wierności



symulacji – najbardziej leży na sercu twórcom gry. A co będzie po Theme Hospital? Bullfrog przymierza się do Theme Prison, czyli zarządzania więzieniem. Termin: przełom marca i kwietnia 1997. Producent: Electronic Arts/Bullfrog. Dystrybucja: IPS Computer Group. Platforma: PC CD-ROM. (Sir Haszak)

Of Light and Darkness

Fajny tytuł, nie? Gra też zapowiada się fajnie. Tym bardziej, że będzie to przygodówka firmy Interplay, wydającej ostatnio coraz lepsze produkty. Bohaterami są Mike i jego siostra Serin. Na skutek pewnego wypadku oboje zostają uwięzieni w fantastycznym świecie, zapełnionym dziwacznymi miejscami i jeszcze dziwniejszymi postaciami. Gra sprawia wrażenie mocno surrealistycznej, więc pewnie nie wszystkim przypadnie do gustu. Natomiast jej mocnym punktem ma być nowy engine, dzięki któremu lepiej będzie przedstawione otoczenie gracza. Termin: II połowa 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



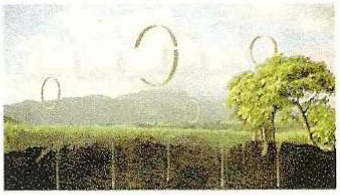
The Sacred Mirror of Kofun

Stajesz na czele ekipy poszukującej Zwierciadła Kofuna, legendarnego japońskiego artefaktu. Według starych wierzeń, należał on kiedyś do potężnego generała i zapewniał mu zwycięstwo we wszystkich bitwach. Po śmierci generała został razem z nim pochowany w jego grobowcu. Wskutek trzęsienia Ziemi grobowiec został zatopiony i teraz znajduje się na dnie morza. Sacred Mirror of Kofun prezentuje znakomitą grafikę i dobre animacje. W produkcji gry uczestniczył sławny francuski badacz podmorski, Jean-Michel Cousteau. Termin: już jest. Producent: Enteractive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Obsidian

Kolejna przygodówka, którą trzeba porównać z Mystem. Podobieństwa: widok oczami bohatera, akcja wsparta dużą liczbą zagadek i bardzo staranna grafika w wysokiej rozdzielczości. A fabuła następująca: pewnego razu w lesie pojawia się czarny, błyszczący monolit, który z każdym dniem staje się coraz większy. Obserwuje go dwoje młodych



ludzi, Max i Lilah. Okazuje się, że monolit stanowi przejście do innego świata. Klimatem gra przypomina nieco wydaną u nas kilka lat temu książkę Briana Lumleya, „Dom pełen drzwi". Termin: już jest. Producent: SegaSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Przekąska dla generałów

Baldies

Prosta i zabawna gra strategiczna, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. Ponieważ ukazała się ze sporym opóźnieniem, raczej nie zyska dużej popularności w czasach Warcrafta 2 i C&C. Mimo stosunkowo ładnej grafiki, nie wyróżnia się ni-



czym nadzwyczajnym, a sterowanie ma zdecydowanie gorzej opracowane od wspomnianych tytułów. Ponad 100 etapów, w których śmieszne ludziki, nazywane Baldies, tłuką się ze śmiesznymi ludzikami, zwanymi Hairies, z przyczyn bliżej nie określonych. Termin: już jest. Producent: Creative Edge. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

7th Legion

Kolejne pokłosie Warcrafta i Command & Conquer. Gra wyróżnia się jednak, spośród innych podobnych, bardzo starannym wykonaniem. Grafika w wysokiej rozdzielczości może być wyświetlana w 8- lub 16-bitowym trybie. 7th Legion może używać komend procesora MMX. Fabuła w miarę klasyczna – w dalekiej przyszłości, na odległej planecie walczysz o kontrolę nad nowymi ob-



szarami. Obsługa sieci pozwala grać jednocześnie sześciu graczom. Jedna z ciekawych inowacji – w miarę walk jednostki stają się bardziej doświadczone i groźne. Termin: II połowa 1997. Producent: Epic Megagames. Platforma: PC CD-ROM (Windows 95). (frogger)

Emperor of the Fading Suns

Oryginalna gra planszowa, przerabiana obecnie na wersję komputerową przez Holistic Design (wydawcą ma być SegaSoft). W dalekiej przyszłości rasa ludzka rozprzestrzeniła się po całej galaktyce. Niestety, rozwojowi cywilizacji zwykle towarzyszy korupcja. Zaczęły się toczyć niezliczone wojny. Wydawało się, że będzie to koniec rasy ludzkiej, ale pojawił się pewien przywódca, Vladimir (czyżby mała drwina z wujka Lenina?), któremu udało się zjednoczyć rozproszone grupy i stworzyć silne państwo. Został mianowany Imperatorem i rządził przez długie lata. Po jego śmierci imperium ludzkie znów pogrążyło się w wojnach, tym razem o to, kto będzie następcą. Jako jeden z pretendentów do tronu masz szansę go objąć. Dyplomacja, ekonomia i nieodłączna strategia wojenna – wszystkie te elementy znajdziesz w grze.

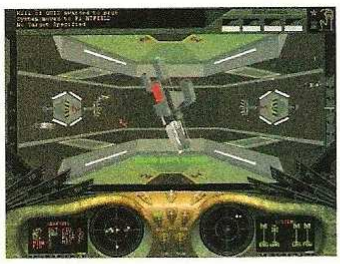


Gdy zasiądziesz na tronie, musisz się na nim utrzymać przez dziesięć lat. W tym okresie każdy będzie próbował pozbawić Cię zdobyczy, a przy okazji także życia. Gra ma oczywiście opcje sieciowe. Termin: już jest. Producent: Holistic Design. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Planetary Raiders

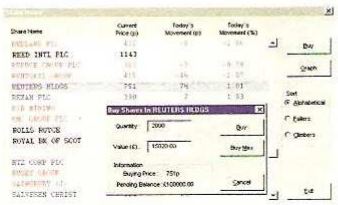
Gra podobna ideologicznie do Privateera. Wcielamy się w postać pilota, który latając po kosmosie wykonuje misje, aby zarobić na życie. Dosyć rozbudowany symulator kosmiczny łączy się tu z bogatymi opcjami handlowymi i dyplomatycznymi. Zasadniczą zaletą Planetary Raiders są jednak opcje sieciowe. Grać można nawet



w kilkadziesiąt osób, ustawiając dowolnie parametry każdego z graczy. Poza tym, można sobie wybrać zawód, od kupca przez przemytnika, najemnika aż po płatnego mordercę. Ciekawa propozycja dla miłośników Privateera. Termin: III kwartał 1997. Producent: Interactive Creations Inc. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Profits Warning

Jeśli nie masz odwagi pograć na Warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych, już wkrótce będziesz mógł spróbować swych sił na Giełdzie Londyńskiej i to bez żadnego ryzyka. Firma Team 17 przygotowuje bowiem symulator Profits Warning, w którym gracz wciela się w giełdowego inwestora. Na początku dysponuje on kwotą 100 tys. wirtualnych funtów, którą przez 3 miesiące musi inwestować w akcje 250 wielkich firm, wysyłając dyspozycje przez Internet (trzeba mieć konto internetowe) do wirtualnego brokera. Kursy akcji, uaktualniane 8 razy dziennie, będą pochodzić z serwisów agencji Reutera z Giełdy Londyńskiej. Na zwycięzcę, który po 3 miesiącach będzie posiadać najwar-



tościowszy portfel akcji, czeka BMW 328si lub 25 tys. funtów (prawdziwych). Termin: II połowa 1997. Producent: Team 17. Platforma: PC CD-ROM. (Sir Haszak)

Virtua Fighter Kids

Pojawiła się właśnie nowa wersja gry Virtua Fighter. Żeby było zabawniej, jest to wersja kids, czyli taka, w której tłuką się dziecięce odpowiedniki postaci znanych z części poprzedniej (konkretnie drugiej). Nie wydaje się, aby Virtua Fighter Kids mogła stać się tak popularna jak pierwowzór, ale dostarcza sporo zabawy. Postacie są naprawdę śmieszne, a oprawa graficzna i animacja nie ustę-



ują „dorosłej" wersji gry. Termin: już jest. Producent: SegaSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

MDK

Firma Shiny Entertainment, znana głównie z wydania gry Earthworm Jim na konsole, postanowiła zaistnieć także na rynku pecetowym. Zamierza zrobić to za sprawą gry MDK, strzelaniny First Person Perspective. Fabuła to oczywiście stek bzdur, przewijają się w niej oklepane pomysły: inwazja Obcych, doktor i ratowanie świata – ale w grze tego typu fabuła nie powinna nikogo interesować. Co tu więcej można dodać? Poziomy mają być spore, grafika dobra, animacje płynne.



Jak będzie naprawdę, pokaże czas. Termin: II kwartał 1997. Producent: Shiny Entertainment. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

The Last Blitzkrieg

Dobra wiadomość dla wszystkich fanatyków gier strategicznych. Już niedługo ukaże się nowa gra firmy SSG. The Last Blitzkrieg przedstawia ostatnią desperacką ofensywę wojsk niemiekich w Ardenach, rozpoczętą 16 grudnia 1944 r. Doskonała grafika w wysokiej rozdzielczości, precyzyjne mapy terenu, 6 scenariuszy i jedna kampania. Możliwość grania z innymi ludźmi za pomocą e-maila. Poza tym mnóstwo historycznych zdjęć dowódców i sprzętu. Według zapewnień twórców, Last Blitzkrieg ma być ostatnim słowem w dziedzinie strategii tego typu. Termin: II kwartał 1997. Producent: SSG. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl, www.mirage.com.pl



STUDIO 3DO

www.3do.com

HEROES II of Might and Magic

Lord Ironfist nie żyje, w Królestwie Enroth toczy się wojna pomiędzy jego synami. Stawką jest kontrola nad krajem, i tron królestwa.
Czy poprzez uzurpatora i poprowadzisz jego armie ciemności, czy też będziesz lojalny w stosunku do swojego księcia i pomożesz mu uwolnić kraj od tyranii?

KILLING TIME

COMPUTER PLAYER RECOMMENDED

CG RATED

CD-ACTION LUTY '97

Jesteś studentem egiptologii poszukującym starożytnego zegara wodnego z okresu dynastii Faraona Ramzesa. Jako pierwszy od 60 lat człowiek wkraczasz na zakazaną wyspę Matinicus. Spotykasz tam ducha młodej spadkobierczyni wyspy - Tess Conway, która zginęła wraz z wieloma przyjaciółmi w roku 1932.



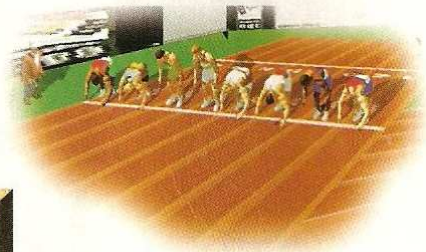
Obsesją Tess był okultyzm, a zegar wodny, który rzekomo znajdował się w jej posiadaniu miał moc wiecznego życia. Czy uda Ci się odkryć sekrety wyspy i ujść z życiem?
Otoczony przez legiony zjaw i bestii będziesz musiał użyć całej swojej zręczności i rozumu, aby dotrzeć do serca przerażającej tajemnicy.

STRIFE

Zanurz się w fascynujący świat, który jako pierwszy łączy w sobie elementy gry role playing z engine'm DOOM'a ! Obecność zła wpisana jest w strukturę świata, w którym żyjemy.
Wciel się więc w rolę szpiega, mordercy, wojownika, czy złodzieja, na czas największej przygody twojego życia. Podczas krucjaty pomocy udzielał ci będzie Blackbird - agent podziemia.
Dostarczy ci porad, wskazówek, czy też niezbędnych informacji, gdy ty będziesz toczył śmiertelne pojedynki z wrogami.



WAGES OF WAR



Znakomita startegia przypominająca "UFO" i łącząca zalety takich gier jak "Sabre Team" i "Jagged Alliance".



"WoW daje miłośnikom strategii i wojny wspaniałe połączenie obu światów."
HAPPY PUPPY

... patrząc na WoW ma się wrażenie, że uczestniczy się w kontynuacji słynnego obrazu filmowego "Parszywa dwunastka".
Gry Komputerowe 1-2/97

3DO DECATHLON GAMES

Realistyczne zawody lekkoatletyczne z teksturowaną w czasie rzeczywistym grafiką, bardzo dobrze opracowana opcja treningu, wszystkie konkurencje dziesięcioboju, nawet do ośmiu graczy jednocześnie.



Ultrarealistyczne animacje zawodników stworzone przy zastosowaniu techniki "motion capture".

TOONSTRUCK



Drew Blanc (gra go znany z „Powrotu do Przyszłości" Christopher Lloyd) ma kłopoty. Przez noc musi narysować zestaw króliczków dla uczczenia dziesiątej rocznicy serialu Fluffy Fluffy Bun Bun Show. Jeśli tego nie zrobi, wyleci z pracy. Nasz artysta patrzy więc zamyślony na szkic swojego bohatera, fioletowego skrzata o imieniu Flux Wildly i próbuje rysować uszate stworzenia. Frustracja jednak powoduje niemoc twórczą i rysownik zasypia nad kartką papieru.

Budzi się w telewizyjnej rzeczywistości i omal nie staje się ofiarą promienia wystrzelonego z dziwnego wehikułu. Na szczęście, z opresji ratuje go Flux Wildly. Promień trafia w łąkę, zamieniając ją w jałowie pustkowie. Drew cieszy się ze spotkania, ale wolałby wrócić do swego świata. Po pomoc udają się do króla Uroczej Krainy. Ten mówi, że pomoże im, jeśli rozwiążą jego problem.

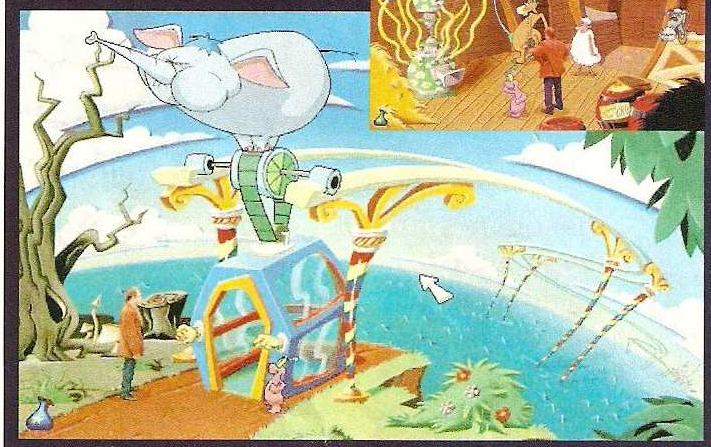
Hrabia Nefarious za pomocą latającej machiny zamienia Uroczą Krainę w pustynię. Szpiedzy króla ukradli plany machiny i znana jest zasada jej działania. Drew wraz ze swoim rysunkowym towarzyszem muszą tylko zdobyć 11 części potrzebnych do skonstruowania urządzenia, które odwróciłoby katastrofalne efekty działalności Nefariousa.

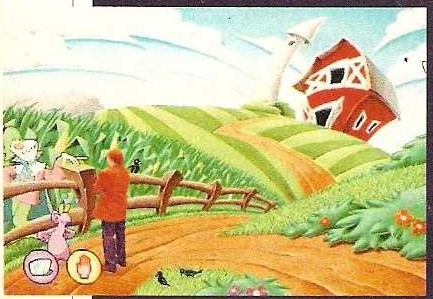
Tak rozpoczyna się wspaniała przygoda w prześlicznie narysowanej grze. Główny bohater, jako postać z naszej rzeczywistości, nie jest narysowany lecz sfilmowany.

Będziemy podróżować przez trzy krainy: Cutopię (utopijną krainę urokliwą), rosnące w siłę złe Malevolandsy oraz krainę środka, zwaną Zanydu (prawdopodobnie Xanadu ze słynnego wiersza Coleridge'a „Kubla Khan").



Toonstruck
Dystrybucja: IPS Computer Group





Co odróżnia Toonstrucka od najlepszych gier gatunku, które ostatnio pojawiły się na rynku? Od Broken Sword jest o niebo śmieszniejszy i ma sympatyczniejszego głównego bohatera. Od znakomitej skądinąd gry Discworld 2 – przystępniejszy, bo gdy tamta nieustannie odwołuje się do tajemnic świata książek, historia Krainy Kreskówek, choć poplątana, jest łatwa w odbiorze a humor i przewrotność scenariusza – zrozumiałe dla wszystkich. Jest wreszcie Toonstruck przygodą klasyczną, wykorzystującą najlepsze wzory. Jest zgrywą, żartem i wygłupem. Mocno chwyci Cię przed monitorem i nie puści, póki do końca nie wykonasz serii przeznaczonych Ci czynności. Przy okazji odkryjesz całą masę niesamowitych, śmiesznych szczegółów, bez obejrzenia których da się grę ukończyć, ale obcowanie z którymi przepełni Cię zadowoleniem, zapalając wesołe iskierki w oczach zmęczonych gapieniem się na błyskający ekran.

Wada? Chciałoby się grać o wiele dłużej. Akcja nie rozczarowuje. Dzięki subtelnym wskazówkom do wielu zagadek nie ma tu bezsensownego używania wszystkiego na wszystkim, logika scenariusza nie frustruje.

Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Dwa kompakty Toonstrucka po brzegi wypełnia jakość. Kompan Flux, wspaniale uzupełniający się z Drew, nie pozwala nam się nudzić i ciągle na nas pokrzykuje, spełniając rolę przedmiotu do specjalnych poruczeń (gdzie Drew nie może, tam Fluxa pośle). Oprócz regularnych zagadek wymagających długich łańcuchów użyciowo-przedmiotowych, istnieją też momenty, w których gracz musi sobie radzić zupełnie bez inwentarza. Dla równowagi jest również parę odprężających gier zręcznościowych. Oprawa dźwiękowa gry też jest znakomita: poszczególne lokacje ilustruje wspaniała muzyka z bogatym wyborem klasycznych, bardzo miło dla ucha brzmiących tematów takich, jak np. „Jezioro Łabędzie".

Znakomity humor, przezabawne, bardzo ładne scenki przerywnikowe, cudaczna gra Lloyda z przesadnymi reakcjami na granicy komiksowości, ale nie naruszającymi dobrego smaku (przeciwnie, digitalizowany bohater na tle kreskówek w sposób całkiem naturalny zaczyna zachowywać się jak pajac), interesujący rozwój fabuły i niebanalne zagadki czynią z Toonstrucka jedną z najlepszych przygodówek, jakie ukazały się na naszym rynku w ostatnich miesiącach.

DIXIE

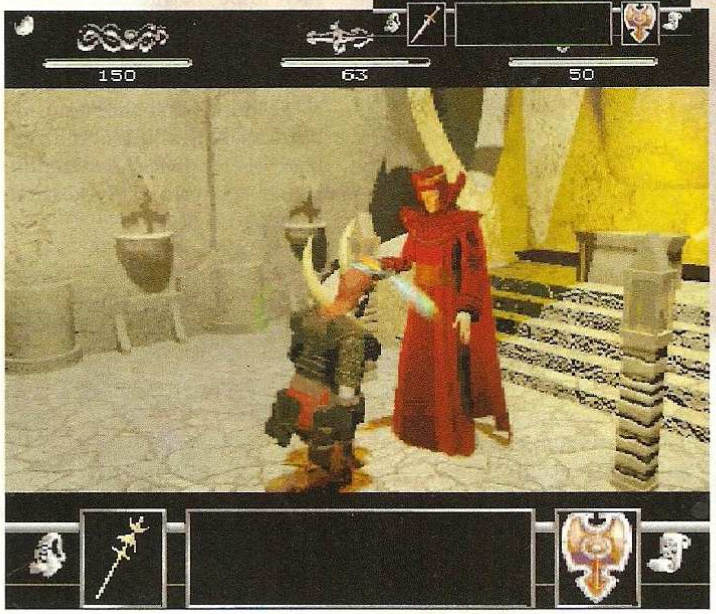
TOONSTRUCK™

Virgin 1996
Przygodowa
PC-CD ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 90%

DRAGON LORE 2

Cryo nie od dzisiaj cieszy się sławą firmy doskonale przygotowującej graficzną oprawę gier. Natomiast o grywalności niektórych jej produktów (Dragon Lore, Lost Eden) krążyły różne opinie. Podobnie jest w przypadku Dragon Lore 2. Nim jednak przejdziemy do oceny gry, zajmijmy się fabułą. Jako Smoczy Rycerz Werner von Wallenrod (skąd my znamy to nazwisko?) masz udowodnić, iż jesteś godzien należeć do elitarnego bractwa i odnowić pakt z najpotężniejszym ze smoków, Maraachem. Na drodze do sukcesu spotkasz licznych wrogów, w tym niektórych Smoczych Rycerzy, którzy negują Twoje prawo do bycia jednym z nich.





Dragon Lore 2 jest grą role-playing, gdzie elementy znane z RPG potraktowano cokolwiek pobieżnie. Ale charakterystyka naszego bohatera – von Wallenroda – jest określana trzema parametrami (Hit Points, zdolności walki wręcz, zdolności magiczne) i zmieniają się one w miarę nabywania doświadczenia.

W Dragon Lore 2 świat obserwujemy oczami bohatera (z wyjątkiem krótkich wstawek filmowych, w których widzimy go z kamery ustawionej z boku lub na górze). Walki toczą się w czasie rzeczywistym i polegają (jak w wielu podobnych grach) na jak najszybszym klikaniu myszą na postaci przeciwnika. Jednak zadaniem Wernera von Wallenroda nie będzie jedynie jak najskuteczniejsze zlikwidowanie jak największej liczby wrogów. Wręcz przeciwnie: czasem uniknięcie walki okaże się jedynym sposobem na przeżycie. Ten fakt obliguje gracza do uważnego śledzenia fabuły oraz do identyfikowania się z postacią bohatera. Tu każde nie w porę wypowiedziane słowo może sprowokować walkę, w której Werner często nie ma zbyt wielkich szans. Gracz nie może sobie pozwolić na bezkarne zaczepianie każdego.

Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX2/66, 8 MB RAM

Mocną stroną DL 2 są w pełni digitalizowane dialogi. W zależności od wybranej opcji, można się spodziewać różnych skutków. Nasz interlokutor będzie próbował pomóc lub obrazi się i odejdzie, bądź nawet zaatakuje. Walki są tu jednak jedynie skutkiem prowadzenia pewnej Przygody, a nie Przygodą samą w sobie. Werner ma konkretne zadanie do wykonania, a w trakcie gry pojawią się również tzw. subquesty, czyli prace zlecane przez napotkane osoby.

Niestety, Dragon Lore 2 poza niewątpliwymi zaletami została obarczona liczbą wad zdecydowanie przekraczającą normę. Przede wszystkim, zawodzi sposób poruszania się postaci. Trafienie do konkretnego miejsca wymaga od gracza manewrowania kursorami, a i tak nie wiadomo, gdzie Werner raczy się udać. Oczywiście, w miarę grania nabieramy pewnego doświadczenia, ale czasem zwykłe zadanie wejścia w konkretne drzwi na ulicy przysparza zbyt wiele kłopotów. Poza tym sam ruch postaci zabiera za dużo czasu, mimo korzystania ze spacji ruch ten przyspieszającej. Dokonanie zakupów w sklepie, w którym musimy np. zbliżyć się do czterech półek i wybrać stamtąd konkretne przedmioty, staje się samodzielnym zadaniem.





Drugą poważną wadą jest zmuszenie gracza do żonglowania dyskami. Rozumiem, że DL 2 to gra nowoczesna i mieści się na 3 krążkach kompaktowych. Ale częstotliwość, z jaką musimy je wymieniać jest wysoce denerwująca. Trzecią wadą jest fatalne rozwiązanie graficzne zastosowane w pokazywaniu inwentarza bohatera. Wygląda, jakby to była gra sprzed kilku lat, a nie sztandarowy produkt Cryo Roku Pańskiego 1997. Razi również brak charakterystyk poszczególnych przedmiotów, brak prowadzenia automatycznego notatnika oraz bardzo dziwny sposób rozwiązania kwestii mapowania. O pomstę do nieba wołają pojedynki turniejowe, przypominające grę Conqueror 1086.

Ocenianie Dragon Lore 2 sprawiło mi ogromne kłopoty. Nie jestem na tyle żądny krwi autorów z Cryo, by nie dostrzec jej ewidentnych zalet (grafika, w pełni digitalizowane dialogi, scenariusz), ale czy zrekompensują one wady? Czy utrudnienia i niedogodności nie spowodują, że przestaniemy zwracać uwagę na atmosferę, na Przygodę, a zaczniemy myśleć o tym, który klawisz nacisnąć?

JACEK PIEKARA

Dragon Lore 2

Dystrybucja: IPS Computer Group

Dragon Lore II

The Heart of the Dragon Man

Cryo 1997
Role-playing
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 77%
Ogółem: 61%

F1 MANAGER

Niemiecka firma Software 2000 specjalizuje się w wydawaniu gier z gatunku symulacyjno-decyzyjnych. Często stara się zdyskontować popularność dyscyplin sportowych. Jej ostatni produkt to menedżer wyścigów Formuły 1, o bardzo oryginalnym tytule – F1 Manager. Ten rodzaj wyścigów samochodowych cieszy się ogromnym zainteresowaniem u naszych zachodnich sąsiadów głównie za sprawą dwukrotnego Mistrza Świata, Michaela Schumachera, a w ostatnich miesiącach także Heinza Haralda Frentzena, który podpisał kontrakt na rok 1997 ze stajnią Williamsa.

Jako zarządzającemu, np. stajnią Williamsa, w F1M przysługują Ci dwa pomieszczenia biurowe, 8 podwładnych (kierowcy, główny projektant, główny inżynier, główny mechanik, dyrektor techniczny, inżynier od aerodynamiki) i kilku pracowników administracji, z którymi masz sporadyczny kontakt wzrokowy. Nie jest to zbyt wiele, więc musisz osobiście uczestniczyć w każdej naradzie, na której musi być podjęta ważna decyzja.

Sprzedajesz sponsorom powierzchnię reklamową na bolidzie i ubraniu kierowcy. Zamawiasz produkcję firmowych gadżetów i upominków. Targujesz się z bankierami o wysokość odsetek za pobrany wcześniej kredyt. Analizujesz dane finansowe i decydujesz, gdzie dokonać największych cięć budżetowych. Powyższe czynności są dość proste, cel Twoich działań i sposób dojścia do niego jest oczywisty.

Jednak im dalej w las, tym więcej drzew. Przed udaniem się na wyścig Grand Prix, musisz osobiście wybrać części, z których mechanicy złożą Twoje samochody. I musisz to zrobić oddzielnie dla każdego z trzech bolidów. Przed oczyma masz dziesiątki rodzajów części, każda o innych parametrach technicznych. Testy poszczególnych konfiguracji trwałyby latami, a Ty masz jedynie kilkanaście minut. W F1M gra się bowiem w czasie rzeczywistym. Na początku zabawy zdążysz jedynie poskładać maszyny, zapakować się do samolotu i odlecieć do Australii na pierwszy w sezonie wyścig.

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



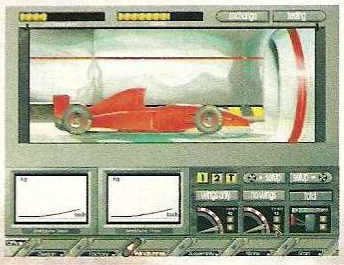


Równie realistycznie, co upływ czasu, rozwiązano zawieranie umów na dostawy silników, części zamiennych, opon i paliwa. Twoi kontrahenci często zgadzają się, by im płacić powierzchnią reklamową. Możliwe jest również przekonywanie ich o słuszności podpisania dwustronnego kontraktu – składasz pisemną obietnicę, że Twoi kierowcy zdobędą liczbę punktów, gwarantującą rozgłos w mediach.

Oprawa graficzna wyścigu rekompensuje czas spędzony przy biurku projektanta, w magazynie z częściami i w warsztacie przy składaniu samochodów. W tej fazie gry możemy śledzić zmagania kierowców z czasem i konkurentami w trójwymiarowej grafice. Obraz pochodzi z kilkunastu kamer usytuowanych wokół toru i na helikopterze oraz zainstalowanych w Twoich bolidach. W menedżerach takie rozwiązanie oprawy wizualnej należy do rzadkości, a szkoda, bo podnosi znacznie atrakcyjność gry.

F1 Manager spodoba się najbardziej tym, dla których realizm jest wartością nadrzędną, nawet jeśli osiągnięty kosztem komplikacji gry.

KRISTOFF





F1 Manager

Software 2000 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 62%
Ogółem: 68%



GRAND PRIX MANAGER 2

Firma MicroProse hołduje zasadzie wykorzystywania uprzednio sprawdzonych pomysłów. Grand Prix Manager (opis w numerze 6/96) był jedną z miłych niespodzianek końca 1995 r. Sprzedano ponad 80 tys. egzemplarzy tej gry w Europie i USA. Licząc na podobny sukces, grupie Edward Grabowski Communications Ltd. zlecono prace nad Grand Prix Manager 2.

Nowy „samochodowy menedżer" MicroProse stracił główne atuty swojego poprzednika. Nie jest już nowatorski, nie jest też jedyną grą w swoim rodzaju (konkurent F1 Manager), ale zalet mu nie brakuje.

Podstawową zaletą był i jest kompletny zbiór opcji menedżerskich. Dlatego twórcy GPM2 mogli bardziej skupić się na jego ulepszaniu niż uzupełnianiu. Gracz nadal, tak jak w GPM, może wpływać na wszystko i wszystkich. Zatrudnia pracowników: konstruktorów, inżynierów, mechaników, kierowców. Nakreśla strategiczne cele ludziom od marketingu. Podpisuje kontrakty na dostawy opon, części zamiennych i paliwa. Wynajmuje agentów ochrony, by dbali o bezpieczeństwo tajemnic jego firmy. Nadzoruje tempo prac projektantów nad modelem bolidu na kolejny rok. Po konsultacjach ze swoimi mechanikami i kierowcami reguluje ciśnienie opon, zawieszenie kół, kąt nachylenia spoilerów, środek ciężkości samochodu, liczbę biegów itp. Walczy o bogatych sponsorów, by zbilansować budżet. Ale przede wszystkim kieruje poczynaniami kierowców w czasie wyścigu. Analizuje liczne informacje docierające z ich maszyn. Reaguje na nagłe zmiany na torze: opady atmosferyczne czy zjazd do boksu bezpośredniego konkurenta lub jego wypadek.

Ulepszenia w GPM2: pojawił się komentator radiowy. Stirlig Moss żywo reaguje na najciekawsze wydarzenia. Zawsze podaje te dla Ciebie najważniejsze, typu: „Twój kierowca właśnie ustanowił nowy rekord okrążenia toru".

Muzyka nadal jest mocną stroną gry, a efekty dźwiękowe (pisk opon, warkot silników itp.) nie budzą większych zastrzeżeń.

Zwiększono realizm kontraktów i współpracy z kierowcami. To oni w czasie testów, a co istotniejsze, i po próbnych okrążeniach toru tuż przed wyścigiem sygnalizują menedżerowi (czytaj graczowi), co trzeba zmienić w konfiguracji ich bolidu. Zdarza się, że prezentują różne style jazdy i mają inne preferencje co do ustawienia poszczególnych części swoich maszyn.

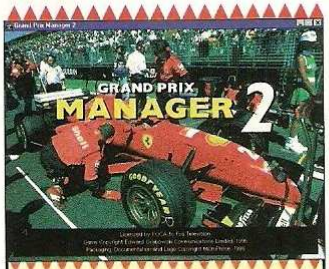
Kilku zmian dokonano w graficznej prezentacji wyścigu. Po naciśnięciu ikony „helicopter view" w rogu ekranu pojawia się okno z powiększonym fragmentem toru, wycentrowanym na dowolnym samochodzie. Ta opcja „zoomowania" znacznie ułatwia śledzenie poczynań wybranego przez nas kierowcy. Możliwe jest również całkowite zrezygnowanie z widoku „z lotu ptaka", na rzecz przekazu telewizyjnego. Obserwujemy wtedy przebieg Grand Prix na małym ekranie w formie migawek z wyścigu, a po jego lewej stronie mamy tabelę z różnicami czasowymi między kolejnymi samochodami. Szkoda, że na te migawki składają się wyłącznie obrazy statyczne.

Grand Prix Manager 2 jest zbyt podobny do swojego poprzednika, nawet jak na sequel. Choć system rozgrywki i dzisiaj się sprawdza, tylko fani Formuły 1, którzy nie grali wcześniej w GPM, będą zadowoleni w 100% z nabycia nowego produktu MicroProse.

KRISTOFF

Minimalne wymagania sprzętowe:

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



MicroProse/Edward Grabowski Communications Ltd. 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 66%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 68%



GRAND PRIX MANAGER 2 VS. F1 MANAGER

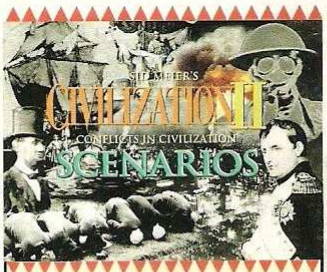
Grand Prix Manager 2 i F1 Manager są jedynymi sportowymi menedżerami samochodowymi na rynku. Ze względu na odbiorców, do których są kierowane, należy je traktować raczej jako dobra komplementarne niż substytucyjne. Mówiąc prościej, przeznaczone są dla różnych typów graczy, chcących sprawdzić się w roli zarządcy teamu formuły pierwszej. Grand Prix Manager 2 jest prosty w obsłudze i łatwy w ujarzmieniu. Sprawi dużo frajdy każdemu, nie tylko maniakom wyścigów F1. F1 Manager to produkt przede wszystkim dla zwolenników gier decyzyjnych, starających się jak najlepiej symulować rzeczywistość, bez wielkiego uszczerbku dla grywalności. Jednak wychwycenie wszystkich niuansów gry wymaga sporego skupienia.

KRISTOFF

CIVILIZATION II SCENARIOS

Jeden z ważniejszych dodatków do Civilization II to „cheat mode" umożliwiający dowolne modyfikowanie miast, jednostek, poziomu rozwoju... W ten sposób można tworzyć scenariusze, w których celem jest zdobycie określonych miast. W podstawowej wersji gry znajdowały się zaledwie dwa takie scenariusze. Były to The Rise of Rome oraz World War II – Europe. W marcu i kwietniu 1996 w Internecie pojawiły się dodatkowe misje – z imperium Aleksandra Macedońskiego oraz niezbyt udana realizacja tematu podboju Nowego Świata (Age of Discovery).

Potem na dłuższy czas zapadło milczenie. Dopiero w końcu 1996 r. firma MicroProse zdecydowała się na wydanie specjalnego dodatku – Civilization II Scenarios: Conflicts in Civilization.



MicroProse 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 67%



Zestaw scenariuszy zawiera te, które pojawiły się w Internecie, dodatkowo programiści MicroProse stworzyli 10 nowych. Tematyka jest bardzo zróżnicowana. Część z nich została oparta na wydarzeniach historycznych: wojna secesyjna, dzieje krucjat czy I wojna światowa. Wśród nich na uwagę zasługuje scenariusz oparty na historii wojen napoleońskich (The Age of Napoleon). Są też inne, hipotetyczne, np. III wojna światowa (World War: 1979) oraz całkowicie fantastyczne – świat po wojnie atomowej (After the Apocalypse), a nawet inwazja Obcych (Alien Invasion).

Oprócz misji firmowanych przez MicroProse, płytka zawiera najciekawsze scenariusze, które stworzyli użytkownicy Internetu. Jest ich 8, m.in. walki normańsko-saksońskie w Anglii (w 1011 r.) czy wojna w Zatoce Perskiej.

Użyta w zestawie wersja Civ2 odpowiada najbardziej aktualnym patche'om. Civilopedia została poprawiona – uwzględniono wszystkie zmiany występujące w scenariuszach.

Civilization II Scenarios zawiera zestaw mniej lub bardziej interesujących scenariuszy. Dodatek ten jest wielką gratką dla każdego, kto lubi Civ2. Jednak, moim zdaniem, spore wątpliwości budzi fakt udostępniania go za opłatą. Tego typu dodatki powinny być dostępne bezpłatnie w Internecie...

JACEK ILCZUK

Civilization II Scenarios
Dystrybucja: IPS Computer Group

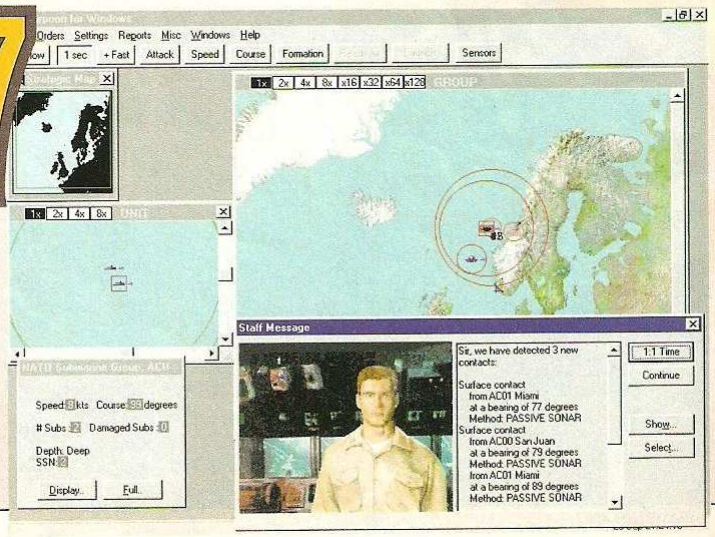
Minimalne wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM, Windows 3.1 lub Windows 95

HARPOON CLASSIC '97

Harpoon to jedna z najsłynniejszych gier strategicznych, w swoim czasie ogromnie popularna. Jednak ostatnio znacznie większe zainteresowanie budzi gra Harpoon 2, którą firma Three-Sixty wydaje w kolejnych (praktycznie nie różniących się od siebie) wersjach. Harpoon Classic '97 zrealizowany został na podstawie pierwszej części gry.

Seria gier spod znaku Harpoona koncentruje się na operacjach morskich. W walkach uczestniczą okręty nawodne i podwodne oraz siły powietrzne. Samoloty i śmigłowce mogą startować z pokładów okrętów lub z baz lądowych. Gra jest bardzo realistyczna i przeznaczona dla doświadczonych i bardzo cierpliwych strategów.

Nowa wersja zawiera ponad 250 scenariuszy, w tym 50 nowych, stworzonych specjalnie dla niej. Walki można toczyć na 4 teatrach działań morskich. Należą do nich: rejon Grenlandii i Islandii, Atlantyk Północny, Ocean Indyjski i Zatoka Perska oraz Morze Śródziemne. Harpoon Classic '97



The Settlers II - Mission CD

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2×

W ubiegłym roku na rynku pojawiła się nowa wersja przeboju z roku 1993 – Settlers II (opis – Gambler nr 10/96). Teraz firma Blue Byte zdecydowała się na wydanie do niej dodatku. Ogólna koncepcja gry nie została zmieniona nawet w najmniejszym stopniu. Sterowanie, oprawa graficzna i dźwiękowa są identyczne... Cóż więc takiego otrzymaliśmy?

Przede wszystkim edytor map, pozwalający wykreować dowolne, najbardziej nawet fantastyczne światy. Możemy stworzyć własne lądy, zasadzić na nich lasy, rozmieścić zwierzynę, ukryć w górach surowce mineralne, wybrać punkty startowe dla wszystkich graczy...

Kolejnym dodatkiem jest 12 nowych map do rozgrywek typu „free game". Pojawiły się także 4 nowe rasy, dodatkowe budynki oraz nowe typy osadników (inaczej animowane). Obecnie w grze występuje ponad 30 profesji. Wprowadzone zostały także poprawki do trybu „multiplayer".

Główną nowością, która zasługuje na uwagę, jest nowa kampania – walka na kolejnych kontynentach (Europa, północna i południowa Azja, Afryka, Japonia, Australia, Ameryka Północna i Południowa oraz Grenlandia).







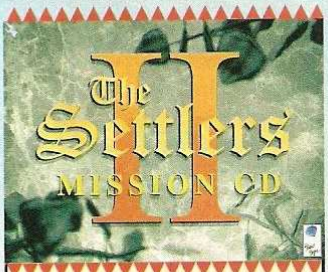
Ogólne wrażenie – niewiele nowego. Edytor map powinien być dołączony do podstawowej wersji gry, a nie stanowić pretekst do wyciągania od graczy dodatkowej gotówki. Mapy mogły, a nawet powinny pojawić się bezpłatnie w Internecie... Jedynym uzasadnieniem istnienia tego dodatku jest nowa kampania.

The Settlers II – Mission CD to doskonała propozycja dla wszystkich, dla których świat bez Settlersów jest bezbarwny, smutny i pozbawiony większego sensu...

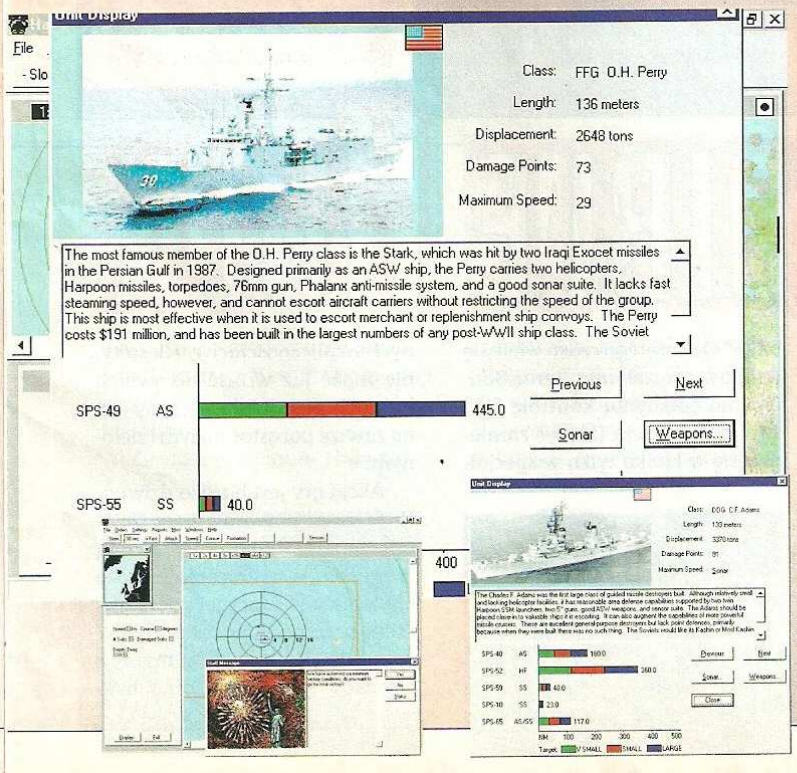
(AT)RANDOM

The Settlers II – Mission CD

Dystrybucja: CD Projekt



Blue Byte 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 60%



Harpoon Classic '97

Dystrybucja: MarkSoft

wyposażony jest w rozbudowany edytor scenariuszy, który pozwala tworzyć własne misje.

Zgodnie z duchem czasów, Harpoon Classic '97 został zrealizowany w sposób, który umożliwia uczestniczenie w walce kilku osób, przy wykorzystaniu możliwości, jakie daje Internet. Charakterystyczne, przynajmniej ostatnio, jest także to, że gra została stworzona tylko w wersji działającej pod Windows 95.

Harpoon Classic '97 to gra dla wszystkich, którzy chcą powspominać dawne, dobre czasy oraz dla tych, którym Internet umożliwi poznanie całkowicie nowego oblicza tej klasycznej strategii.

(AT)RANDOM

Minimalne wymagania sprzętowe:

486, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95



Interactive Magic 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 43%
Dźwięk: 41%
Ogółem: 61%

BLAM! MACHINEHEAD

ZAWÓD. Właściwie to wszystko, co można powiedzieć o Blam! Machinehead. Jakieś dwa miesiące przed pojawieniem się wersji PC, wpadła w moje ręce wersja na PSX. Byłem zachwycony. Świetna grafika, genialna muzyka, „kopiące" dźwięki – gra ideał. Miała tylko jedną wadę... Była po niemiecku. Kiedy więc do redakcji dotarła wersja anglojęzyczna, dostrzegłem szansę, żeby w końcu zrozumieć, o co w Blam! chodzi.





Pełen wiary w programistów firmy Core odpaliłem grę na moim DX4/100. Oczywiście, nie spodziewałem się niczego specjalnego i ... nie dostałem. Grafika zatrważająco słaba, brak wspaniałych efektów i gry świateł, które tak umilały wersję konsolową. Jedyne, co można zaliczyć na plus to fakt, że na moim, w sumie słabym (jak na dzisiejsze czasy) sprzęcie, dało się grać. Miesiąc później miałem możliwość odpalić BM na P133. „No – pomyślałem – Pentium, to pewnie SVGA będzie i ładne efekty i szybko. Super." Odpaliłem i... nic. Dalej to samo. Ta sama chłamowa grafika, niska rozdzielczość (ba! nie ma nawet opcji do włączenia wysokiej). W takim momencie rozumiem właścicieli konsol mówiących o wyższości ich sprzętu nad PC.

Intryga jest mocno pokręcona i wszystkiego można się dowiedzieć z dość zabawnie napisanej instrukcji. Ogólnie – jak zwykle chronimy świat przed grożącą mu zagładą. Nic nowego, tylko zagłada inna.

Blam! jest produktem z pogranicza gier First Person Perspective i symulatoro-strzelanin. Latamy dziwnym pojazdem wyposażonym w dwa potężne karabiny maszynowe i siejemy zniszczenie wśród mutantów, pająkopodobnych stworzeń i innych paskudztw. Do przejścia kilka bardzo dużych etapów, na których naprawdę można utknąć na kilka godzin. Niestety, podczas gry nie da się zapisać jej aktualnego stanu. Gdy skończymy etap, dostajemy kod, po wpisaniu którego grę można zacząć od nowa. Pomysł jest całkowicie poroniony. Gdy spędzimy dwie godziny na ustawianiu zwrotnic dla pociągu, który należy eskortować i wtedy spotka nas przypadkowa śmierć – nie ma nic bardziej denerwującego, niż zaczynać grę od początku.

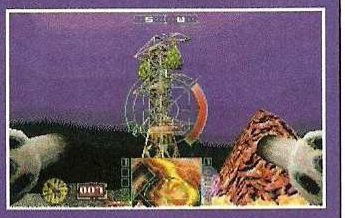
Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



Na uwagę zasługuje genialna ścieżka dźwiękowa w stylu techno. Jak znudzi Wam się gra, możecie wrzucić płytkę do odtwarzacza i posłuchać bardzo dobrej muzyki – została nawet wydana osobno.

Bardzo nie lubię zaniżać oceny gry tylko ze względu na słabą grafikę, ale w tym przypadku muszę. Szkoda naprawdę, że konwersja na PC tak dużo straciła. Blam! jest bardzo dobrą strzelanką i potrafi wciągnąć na długi czas. Jeżeli widzieliście ją na konsoli i nie możecie bez niej żyć, to ją kupcie. Jednak lepiej zachować te 150 zł na zakup PSX.



BLAM ZOOLTAR

Blam! Machinehead

Dystrybucja: Mirage

BLaM machinehead

Eidos 1996
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 50%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 55%

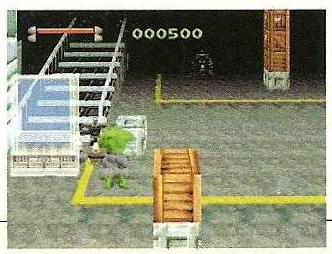
THE INCREDIBLE HULK

Jestem wielkim miłośnikiem komiksów i wszystkiego, co z nimi związane. Niestety, praktycznie od czasu Spiderman – Separation Anxiety nie grałem w żadną ciekawą grę opartą na znanym komiksie. I wygląda na to, że nie pogram, aż do ukazania się Marvel 2099.

The Incredible Hulk – Pantheon Saga

Dystrybucja: Mirage

Bruce Banner byłby zupełnie zwyczajnym naukowcem zajmującym się energią nuklearną, gdyby nie mały szczegół w jego wyglądzie. Bruce jest duży i zielony (w przeciwieństwie do Froggera, który jest tylko zielony). Z powodu swoich rozmiarów oraz zieloności został nazwany „Niesamowitym Hulkiem". Akcja The Pantheon Saga toczy się długi czas po tym, jak Hulk biegał po świecie wołając: „Hulk będzie bił!!!" Od tamtego czasu wiele się w jego życiu zmieniło. Teraz Banner ma całkowitą kontrolę nad swoim drugim ja (kiedyś zamieniał się w Hulka tylko w specjalnych okolicznościach). Niestety, nie może już wrócić do swoich ludzkich kształtów i skazany jest na zawsze pozostać dużym i zielonym.



Akcja gry jest bardzo dziwna. Hulk został porwany przez organizację superbohaterów, zwaną Pantheon, a jednocześnie może korzystać z pomocy jej członków. Scenarzysta mocno zamotał. W komiksie Hulk jest jednym z członków Pantheonu, ale możli-

TUNNEL B1

Tunnel B1

Dystrybucja: Mirage

Wlazłem se do redakcji, dzieńdoberek wszystkim i inne takie. Po wylewnym powitaniu (wiaderko na łeb, czy cóś) obtarłem spocone nieco dłonie (i inne członki) i ruszyłem odważnie w stronę Redaktorusa. Jego Serowa Haszakowość wstał majestatycznie i, z trudem utrzymując równowagę, rzekł z głębi swego jestestwa: – „Mam dla Was, colonel, grę... Podobne to do Descenta". Khe, pomyśloł jo, czemu by nie? W Descenta grałem i lubiłem. To i ten tunel spróbuję rozwalić.

Najpierw trzeba wyjaśnić, że porównanie do Descenta jest nie do końca prawdziwe. W Descencie jesteśmy zamknięci w małym „tunelowym" myśliwcu, mamy pełną swobodę ruchu we wszystkich możliwych kierunkach. Nierzadko korytarze są tak wąskie, że statek ledwie się w nich mieści.

Tunnel B1 prezentuje się odmiennie. Poruszamy się czymś na kształt poduszkowca. Unosi się toto nad ziemią, ale na stałej wysokości. W poziomie mamy pełną swobodę ruchu. Tunele często nie mają „sufitu" i musimy oglądać niebo czy coś w tym rodzaju.

Gra została obdarzona cechą wyróżniającą ją spośród innych (dzięki łaskawości Jego Aemdekowskiej Mości Intela Pierwszego). W poprzednich grach tego typu obowiązywała zasada: podążaj naprzód albo giń. Tutaj można zrobić zwrot o 180° i np. wrócić do startu (ale uwaga, niektóre drzwi działają tylko w jedną stronę i stanowią niewzruszoną przeszkodę przy wszelkich próbach forsowania ich nie z tej strony, co trzeba).



Ocean/Neon 1997
3D
PC CD-ROM
Grafika: 60%
Dźwięk: 50%
Ogółem: 60%

Minimalne wymagania sprzętowe:
486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×









Grafika prezentuje się dosyć dobrze, choć oscyluje wokół przeciętnej, podobnie jak dźwięk. Aby móc ocenić grywalność, trzeba lubić takie gry. Akcja niby szybka, a jednak powolna. Dosyć szybko porusza się Twój pojazd, ale jego reakcje na ruchy joyem są takie jak dobrze obciążonego żółwia. Wrogie obiekty, np. działka, też mają małą szybkość strzelania, powoli się namierzają itp. Jednak pociski lecą błyskawicznie. Dlatego kontrola nad grą jest znacznie utrudniona. Grze raczej znacznie bliżej do Megarace i jej podobnych niż do Descenta. I dla wielbicieli Megarace jest przeznaczona.

SUNRIDER

THE PANTHEON SAGA

we, że akcja gry toczy się jeszcze przed jego przystąpieniem do grupy. W każdym razie – bardzo niejasne.

Grafika jest słaba. Niby trójwymiarowa, niby dużo kolorów, niby opcjonalna SVGA, ale całość ssie w każdym calu. Hulk nawet w „wysokiej" wygląda jak zbitek zielonych pikseli w niebieskich majtkach.



Do oprawy dźwiękowej w zasadzie nie można się przyczepić, ale z drugiej strony – nie ma się też czym zachwycać. Po prostu jest i tyle.

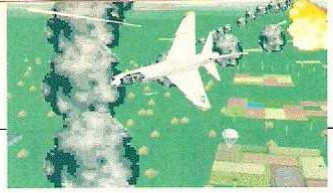
Hulk jest dokładnie taką grą na jaką wygląda, czyli słabą. Nie ma w niej nic, co dorosłego gracza mogłoby wciągnąć na dłużej niż dziesięć minut. W ostateczności można ją kupić jako prezent pod choinkę dla sześciolatka. Powinien być zachwycony.

THE INCREDIBLE ZOOLTAR

Minimalne wymagania sprzętowe:
486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



Eidos Interactive 1997
Labiryntówka
PC CD-ROM
Grafika: 45%
Dźwięk: 50%
Ogółem: 40%


US Navy Fighters 97

Przed nami kolejny odcinek sagi sprokurowanej przez Electronics Arts, nowa wersja starego programu. Zmieniono jedynie system operacyjny i dodano kampanię. Poza tym, wszystko po staremu. Ta sama grafika, dźwięk... Aha, na okładce (i nie tylko) pojawiło się logo wydawnictwa Jane.

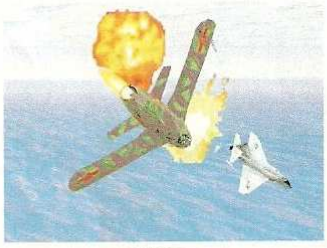
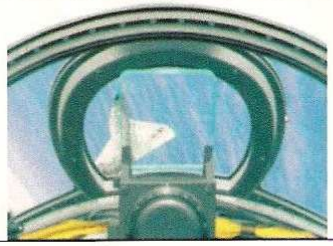
Mamy tu do wyboru trzy kampanie (w każdej inne samoloty do dyspozycji). Oto one w kolejności od najprostszej do najtrudniejszej:

Ukraina – rok 1997, wojna między Ukrainą a Rosją. Kryzys dotyczy jak zwykle Krymu i Sewastopola. Latamy F-14B Tomcat, F/A-18D Hornet, A-7 Corsair i Su-33 Flanker-D.

US Navy Fighters 97

Dystrybutor: IPS Computer Group

Kuryle – również A.D. 1997. Kampania była już wydana jako dodatek do USNF, po tytułem U.S. Marine Fighters. Dostępne samoloty: AV-8b Harrier II, Sea Harrier FRS Mk.II (myśliwska wersja),

AC-130U Spectre, czyli popularny Hercules-Gunship oraz Jak 141 Freestyle-A – rosyjski pionowzlot, obecnie istniejący jako prototyp.

Wietnam – najtrudniejsza kampania, dodana specjalnie do tej wersji gry. Do dyspozycji dwie wersje popularnego Phantoma (F-4B i F-4J o większym udźwigu), F-8J oraz dwa radzieckie (północno-wietnamskie) samoloty – MiG 17 Fresco i MiG 21 Fishbed. Brak działek w Phantomach, kiepskie rakiety i radary całkowicie do d*.*. I wszechobecne rakiety SA-2...

Grywalność jest przeciętna. Chyba każdy symulant miał okazję grać, jeśli nie w pierwszą wersję USNF, to w ATF. Ten sam engine – zero zmian. Zmienił się natomiast system operacyjny – gra przeznaczona jest dla Windows 95 i tylko to może tłumaczyć wydanie USNF 97 jako nowej samodzielnej gry, a nie kolejnego dodatku...

SUNRIDER

Minimalne wymagania sprzętowe:

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

USNF'97

Electronics Arts 1997
Symulator
PC CD-ROM
Grafika: 60%
Dźwięk: 48%
Ogółem: 55%

International MotoX

„Kolejna rewelacyjna zapowiedź – International MotoX. (...) Graficznie wygląda rewelacyjnie". Któż napisał owe błyskotliwe słowa? Ano, niżej podpisany, wierny sługa wszystkich Czytelników. A kiedy je napisał? I tu niespodzianka! Otóż w Gamblerze nr 11 z roku 1995! Półtora roku temu! Od tego czasu ukończona wersja International MotoX przeżyła nie lada przygody. Została odsprzedana przez koncern Warnera (celowo nie piszę dokładnej nazwy, bo zmienia się co dwa miesiące) firmie Virgin, która z nieznanych powodów nie wydała MotoX i ostatecznie tytuł ukazał się nakładem „prawowitego" wydawcy. Zresztą, kto wie, może sprawy były bardziej skomplikowane?





Oczywiście, te perypetie nie pomogły grze. Produkt, który półtora roku temu otrzymałby bez wątpienia ocenę 80% lub wyższą, teraz jest ledwie przeciętny. Dobre pomysły i niezła grywalność nie przysłaniają bowiem marnego, już dziś, wykonania.

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

W czasach, gdy pojawia się coraz więcej samochodówek, gra motocyklowa jest rzadkością (z „nowożytnych" produkcji na PC przypominam sobie dwie: Cycle Manię i ostatnio wydany Road Rash, obie zresztą całkiem niezłe). Właściwie problematyka wyścigów motocrossowych została zaatakowana po raz pierwszy dopiero przez twórców MotoX.

Motocross to zawody, w których nie liczy się prędkość, tylko technika jazdy. Ważne jest przygotowanie motoru do trasy, odpowiednie ustawienie przełożeń, wreszcie znajomość toru i umiejętność walki z przeciwnikami. Co prawda, akcja w MotoX nie toczy się tak wartko jak w prawdziwym crossie, w którym już na pierwszym zakręcie zazwyczaj dochodzi do spektakularnej katastrofy, ale i tak jest ciekawie. Walka z przeciwnikami trudna, w dodatku brakuje kasy na naprawy uszkodzonego po wyścigach motoru. Tras mamy wiele i to ciekawych, dostępny jest też intuicyjnie obsługiwany edytor. Gra się przyjemnie – trzeba jednak znać obowiązujące w crossie zasady.

Niestety, wykonanie jest słabiutkie. Niska rozdzielczość w grze akcji to przeżytek. Brakuje elementów „multimedialnych", filmików, bajerów. Całość wygląda ubogo, kiepsko. Taką cenę płaci się za spóźnienie. Grę można zobaczyć, ale nie sposób się zachwycić.

ALEX

INTERNATIONAL MOTO X

GraftGold/Warner Interactive
1996
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 39%
Dźwięk: 35%
Ogółem: 55%

FLYING CORPS



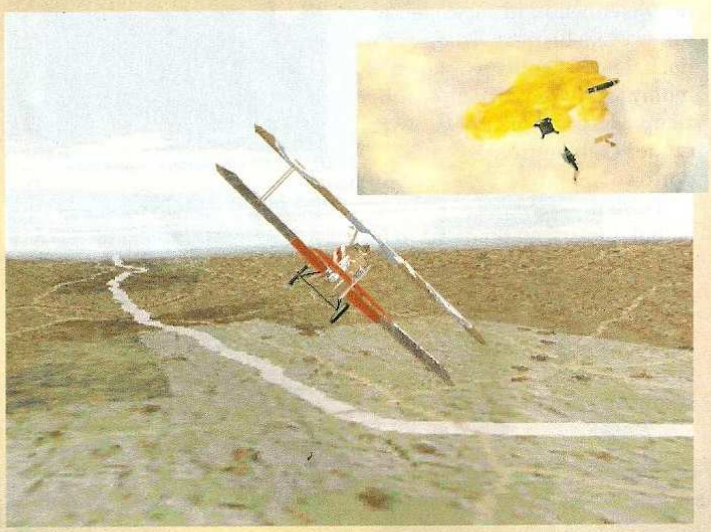
Firma Raven Software od początku zajmuje się symulatorami lotu i ich pochodnymi. Najpierw był Overlord, potem Dawn Patrol, jeszcze później Air Power.

Potem była... CISZA.

Teraz jest Flying Corps.

Dawn Patrol był produktem z gruntu nieudanym. Próbował łączyć encyklopedię z symulatorem i nie należał przy tym do gier prostych w obsłudze. Natomiast Flying Corps powiela stare i dobre wzorce, których tak mi brakuje w nowoczesnych symulatorach (aby wystartować, trzeba się przebić przez tysiące opcji) – wszystko, co nie wiąże się bezpośrednio z lotem, jest uproszczone do granic możliwości. Zdecydowanie przypomina to starą, ale dobrą grę Knights of the Sky.

Trzeba przyznać, że gra się fajnie. Niezła grafika, realizm na dobrym poziomie i inteligentni przeciwnicy. Czego więcej trzeba?



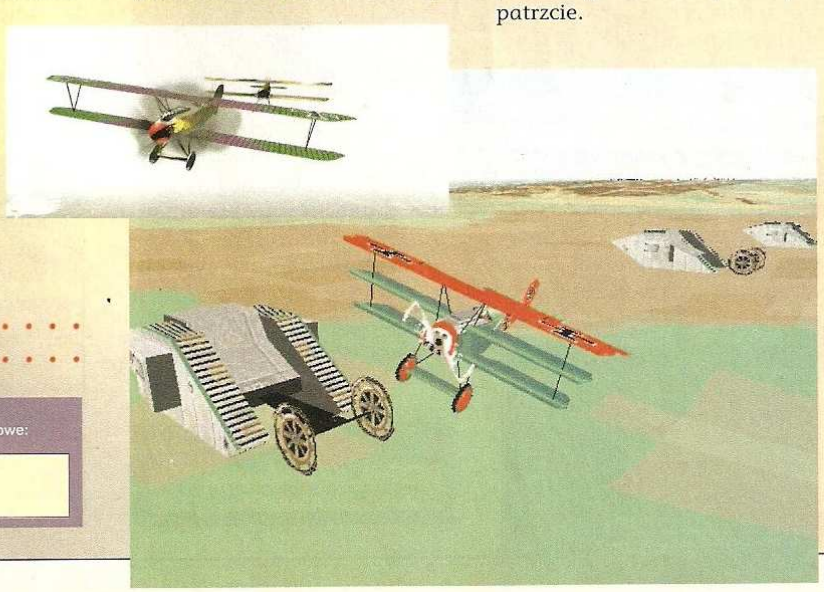
Menu zostało zrealizowane na ikonach, nawet skończony dureń może się tego nauczyć. Tak więc z „dopchaniem" się do samolotu nie ma problemu. Ale co z tego, skoro za każdy brak w wyszkoleniu komputer karze bezlitośnie?

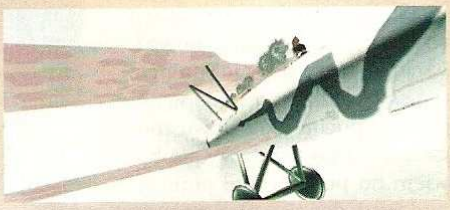
Model lotu można ustawić na bardzo realistyczny (jak oni mogli na czymś takim latać?!), a jak ktoś jeszcze ustawi inteligencję wroga na Ace to... niech mu ziemia lekką będzie.

Do wyboru mamy sześć samolotów, począwszy od takich sław, jak Camel czy SE-5, a na słynnym niemieckim Fokkerze Triplane kończąc. Akcja gry toczy się w latach 1917–1918, więc konstrukcje wykonane są stosunkowo zaawansowaną techniką. Trafić nie jest łatwo, a jak już się uda, to potrzeba sporo trafień (jak dla Ciebie), aby posłać wroga do piachu. Twój samolot również wytrzymuje sporo trafień (stanowczo zbyt mało, jak dla mnie), ale komputer-as strzela bardzo dobrze, więc zabawa jest krótka.

A wszystko dzieje się w doskonale odwzorowanej scenerii, przynajmniej dopóki nie zniżysz się do poziomu piechociarzy. Gdy patrzy się na ziemię z wysoka, widać kwadraty pól, linie okopów, drogi, lasy... Podobno wszystko odtworzono na podstawie dawnych zdjęć, map i innych takich. Nawet załączono do gry mapy poszczególnych sektorów frontu, abyś mógł się zorientować, gdzie jesteś. Do uzyskania pełni realizmu (masz już przed sobą kokpit na ekranie, joya w dłoni i mapę na kolanach) potrzebne są jeszcze gogle (można wydębić od dziadka) i postawiony na monitorze silny wentylator, imitujący strumień powietrza wytwarzany przez śmigło.

Tak to wszystko pięknie wygląda z góry. Im niżej, tym gorzej, co jak wiadomo jest sprzeczne z zasadą wpajaną pilotom przez ich matki – „pamiętaj, synku, lataj nisko i powoli". Im bliższa ziemia, tym bardziej staje się płaska i rozłazi na wielkie piksele. To jest zdecydowanie niedopracowane. Natomiast samoloty wyglądają jak żywe. Wydawały się doskonałe już w Dawn Patrol, ale tutaj są jeszcze lepsze. Zresztą, sami popatrzcie.



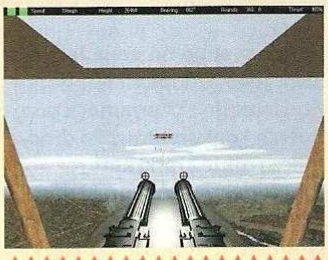


Dźwięk oceniam bardzo pozytywnie. Odgłos wydawany przez silnik przypomina to, co słychać np. w kukuruźniku. Strzały karabinów maszynowych i pociski, mknące z gwizdem dokoła Twego samolotu, są również bez zarzutu. Wszystko w normie, bez znacznych usprawnień tego, co już było, ale chyba lepiej się nie da. Do pełnego realizmu brakuje jeszcze solidnego wzmacniacza i mocnych głośników działających w systemie Dolby Surround. Ale wtedy rodzina wygoni Cię z domu.

Flying Corps jest bardzo dobrą grą, a przy tym dobrym symulatorem. Można z niego zrobić prawie strzelaninę albo realistyczny symulator z wszelkimi tego konsekwencjami.

Zdecydowanie polecam wszystkim miłośnikom dawnych, pionierskich czasów. Pozostałym też, gdyż czasem warto pozbyć się sterowania fly-by-wire, radaru, rakiet i innego badziewia i zmierzyć z siłami natury bez foteli zero-zero czy nawet spadochronu...

SUNRIDER



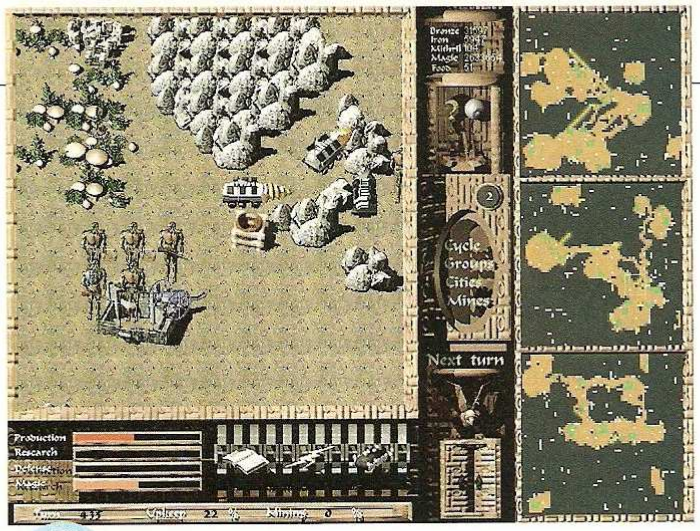
Flying Corps

Dystrybucja: MarkSoft

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

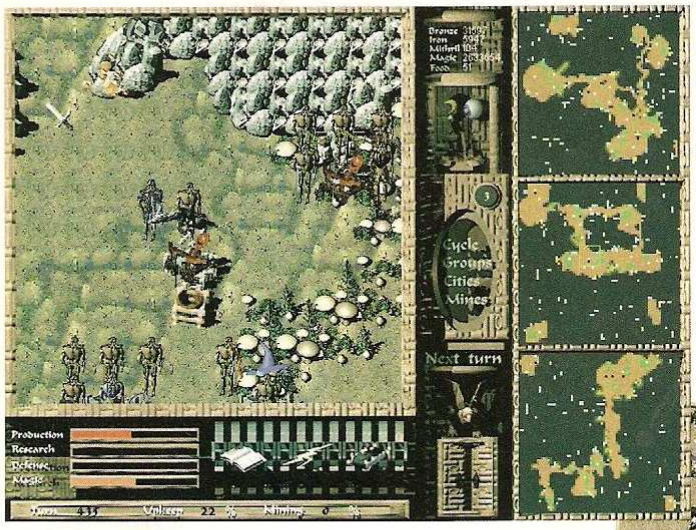
Empire Interactive 1997
Symulator
PC CD-ROM
Grafika: 78%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 80%



CAVEWARS

Jeden z dziwniejszych produktów, z jakimi się zetknąłem. Czasami twórcy gier chcą koniecznie wprowadzić do nich nowinki. Niby nie ma w tym nic dziwnego, ale czasem takie działanie przynosi więcej szkody niż pożytku. Jak się łatwo domyślić, Cavewars jest właśnie grą „unowocześnioną".

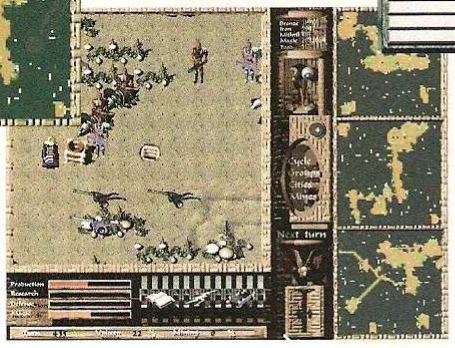
Otóż jest to chyba pierwsza strategia „wielopoziomowa". Akcja jej toczy się w jaskiniach, nie są to jednak jaskinie w naszym lilipucim tego słowa znaczeniu. Akcja gry toczy się bowiem na powierzchni planety, podziurawionej niczym ser szwajcarski systemem gigantycznych podziemnych komór i korytarzy. Całość składa się z kilku oddzielonych od siebie poziomów; tylko kilka małych tuneli łączy tę gmatwaninę w jedną strukturę. W takich to dość dziwnych warunkach rozwija się kilka współzawodniczących ze sobą cywilizacji.

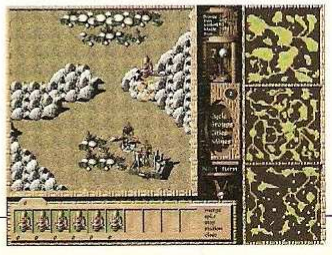


Gracz staje na czele jednej z nich. Jego zadaniem jest doprowadzenie do eksterminacji pozostałych konkurentów. Po drodze zalicza także krótki kurs rozwoju społeczno-magiczno-technicznego, startując od wczesnej epoki brązu, a kończąc na ciężkiej artylerii, ognistych ptakach bojowych i zdalnie sterowanych trzęsieniach ziemi. Brzmi znajomo? To fakt, nawiązania do Cywilizacji widoczne są na każdym kroku. W gruncie rzeczy, to nic strasznego - czerpanie z dobrych wzorców nie jest przecież przestępstwem.

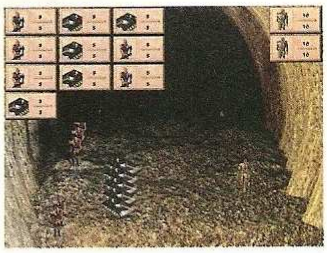
Oczywiście, akcja kręci się wokół zdominowania jaskiń. Społeczeństwo jest tu jak najbardziej górniczo-speleologiczne. Podstawą bytu i rozwoju jest spożywanie tajemniczych grzybków, bujnie porastających ściany jaskiń oraz zapuszczanie się w coraz to odleglejsze korytarze w poszukiwaniu cennych kopalin: brązu, żelaza oraz kryształów, na których opiera się system ekonomiczny oraz technika jaskiniowców. W miarę zakładania kolejnych miast zwiększają się możliwości eksploracyjno-produkcyjne narodu, coraz szybszy jest także rozwój techniczny. Naukowcy zajmują się nie tylko czysto technicznym elementem rozwoju społeczeństwa, swoje usługi oddają także na rzecz rozwijania magii utylitarno-wojennej. Poza rozwojem w tak swojsko brzmiących dziedzinach, jak „technika wojskowa", mamy tu więc do dyspozycji także np. „technologię jaskiniową" czy też „magię transportową".

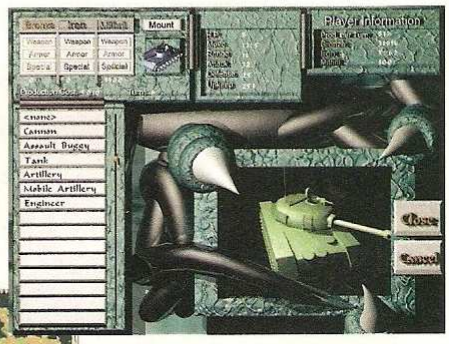
Pewien szczegół jednak niezbyt tu pasuje - wraz z rozwojem technicznym pojawiają się nowe jednostki, to oczywiste. Po co jednak mieszkańcom jaskiń np. oddział czołgów czy też żaby używane w celach transportowych? Ani to poręczne, ani łatwe do utrzymania. Chyba autorom zabrakło wyobraźni, niezbędnej do stworzenia podziemnych odpowiedników naszych armii (dobrze chociaż, że nie zdecydowali się na wymyślenie jaskiniowych samolotów albo okrętów podwodnych). Świetnym pomysłem są natomiast oddziały tworzone za pomocą czarów - trzeba jedynie zgromadzić odpowiednią ilość energii magicznej i już można błyskawicznie wyprodukować grupę uderzeniową i teleportować ją na tyły wroga.





Gra jest dość trudna do oceny. Szkoda, że stara skala ocen zniknęła w mrokach niepamięci. Wtedy spokojnie mógłbym dać premię za pomysł i niżej ocenić wykonanie. Zasadniczą wadą tej gry jest bowiem małe rozbudowanie. Wynalazki dość szybko się kończą, nowych rodzajów oddziałów nie przybywa, a poziom taktyczny rozgrywki (ograniczający się w gruncie rzeczy do przygniatania przeciwników przewagą liczebną i technologiczną oraz do blokowania przejść między poziomami) nie jest w stanie na dłużej przykuć uwagi. Tak więc gra jest dość prosta, z kilkoma nowymi pomysłami, które jednak nie zostały w wystarczającym stopniu wykorzystane i rozwinięte.





POOH

Cavewars

Dystrybucja: Mirage

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX4/100, 8 MB, CD-ROM 2×

CAVEWARS

Avalon Hill 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 60%
Dźwięk: 40%

Ogółem: 62%

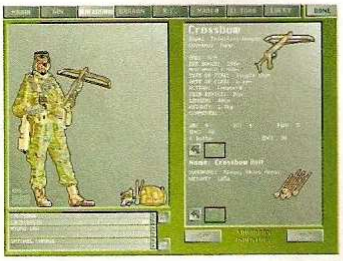


WAGES OF WAR

Kapitalizm to ustrój dzielący ludzi na tych, którzy potrafią przedsiębrać pewne działania w celu zgromadzenia funduszy na urlop w Alpach lub na Riwierze (stąd zwanych przedsiębiorcami) oraz całą resztę, żyjącą z pracy najemnej – zwaną najemnikami (dzień dobry!). W Wages of War, na szczęście, zasilasz szeregi tej pierwszej grupy.

Zajmujesz fotel poważnego przedsiębiorcy prowadzącego firmę wykonującą zlecenia rządów, międzynarodowych korporacji i wielkich tego świata. Cel zawsze jest jasno sprecyzowany – dotrzeć w wyznaczonym czasie w oznaczone miejsce i odnaleźć najnowszy wynalazek, który padł łupem terrorystów, odbić osobę mającą wątpliwą przyjemność bliższego zaznajomienia się z porywaczami lub zniszczyć skład amunicji, przez przypadek znajdujący się w rękach wroga zleceniodawcy – słowem, umiejętnie załatwić delikatną sprawę. Rzecz jasna, nie robisz tego osobiście. Od tego masz najemników.

Do każdej akcji (a jest ich 16) należy się starannie przygotować, bo każde niedopatrzenie to śmierć lub rany wynajętych przez Ciebie najemników. A w Wages of War nie oznacza to żalu po stracie pracującego dla Ciebie człowieka czy współczucia dla jego okaleczenia, ale konieczność



wyłożenia sporej sumy na pogrzeb ofiary czy opłacenie kosztownego pobytu w szpitalu. Tu walka – to biznes.

Zaczynasz od zakupienia informacji na temat zleceniodawcy, powierzonej sprawy i miejsca akcji. Do wyboru masz 3 firmy dostarczające pożądanych informacji, różniące się ceną wykonania usług (najuboższa wersja jest najtańsza). Termin dostarczenia wiadomości również zależy od Ciebie. Tego rodzaju elastyczność to jedna z głównych zalet gry.

Kolejnym krokiem ku przygodzie jest dobór ludzi o wymaganych do danej misji umiejętnościach i poziomie wyszkolenia, złożenie zamówienia na broń w jednej z 3 firm, wybranie jednego z 3 biur podróży, które dowiezie Cię na miejsce zbrodni (tj. akcji) i przeszkolenie wybrańców.

Zmagania podczas akcji obserwujemy w rzucie izometrycznym. Bardzo przyzwoita grafika, kilku ludzi stąpających między drzewami, tnących siatki, penetrujących wnętrza domów i podziemnych bunkrów, włamujących się do sejfów, a przy okazji posyłających do lepszego świata wszystkich, którzy byli uprzejmi przeszkadzać im w wykonaniu powierzonego zadania.

Grę podzielono na tury, których długość dla każdego z najemników wyznaczają posiadane przez niego punkty akcji. Kierowani przez Ciebie ludzie nie poruszają się jednak kolejno po sobie. Po każdej turze Twojego człowieka jest ruch przeciwnika. Utrudnia to grę, a zarazem czyni ją ciekawszą, gdyż błąd jednego najemnika nie może być natychmiast naprawiony przez innego. Za to punkty akcji można pożyczać z następnych tur.



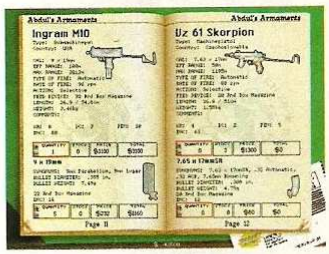


Minimalne wymagania sprzętowe:

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

Oprócz sporej elastyczności w dysponowaniu funduszami i punktami akcji, odrobiny humoru i bardzo przyzwoitej grafiki, Wages of War imponuje tworzeniem specyficznej atmosfery. Za każdym razem, zgłębiając kolejne miejsca akcji, nigdy do końca nie jest się pewnym, gdzie jest wróg, skąd padnie pierwszy strzał, skąd dochodzi odgłos słyszanych kroków. To się udało.

Za to nie udało się uniknąć drobnych usterek (np. spotkałem trupa, który nijak nie chciał się przewrócić). Nie najlepiej też



znosiłem widok w rzucie izometrycznym. Choć zrealizowany znacznie sensowniej niż w podobnych grach, utrudnia czasem dokładne obejrzenie terenu (gdybym nie przeanalizował mapy dostarczonej przez wywiad, miałbym spore kłopoty z ukończeniem 3. misji). Kiepsko też wyszły przerywniki między misjami – znikają ciut za szybko.

Zamierzeniem autorów było zrobić grę o walce oglądanej przez pryzmat pieniędzy. Trzeba powiedzieć, że zamiar w pełni się powiódł i, co ważniejsze dla graczy, w efekcie mamy znakomitą rozrywkę.

SIR HASZAK

WAGES OF WAR
THE BUSINESS OF BATTLE

3DO\New World Computing 1997
PC CD-ROM
Strategiczna
Grafika: 73%
Dźwięk: 68%
Ogółem: 80%

Wages of War
Dystrybucja: Mirage

KATHARSIS

Minimalne wymagania sprzętowe:

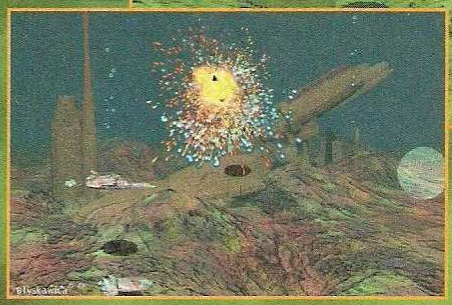
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Polska firma Metropolis znana była do tej pory z produkcji przygodówek (Tajemnica statuetki, Teenagent). Być może właśnie Katharsis sprawi, że Metropolis zacznie nam się kojarzyć z zupełnie innym typem gier. Tytuł jest jeszcze mało znany, ponieważ od początku prac firma zapowiadała grę pod nazwą Aquafight. W ciągu ostatnich kilku miesięcy nazwa została zmieniona.

Katharsis to strzelanka. Nie należy jednak (i całe szczęście) do tych, w których ważne byłoby szybkie młócenie palcami po klawiaturze. Wymaga nie tylko zręczności kończyn górnych (dzieci i małpy powinny sobie świetnie dawać radę), ale i sprawności organu nieco bardziej rozwiniętego, czyli ludzkiego mózgu. Ogromna liczba oraz różnorodność przeciwników wymagać będzie od gracza stosowania diametralnie odmiennych taktyk, w zależności od tego, z kim się walczy, jaką bronią dysponuje (laser, torpedy, torpedy samosterujące, błyskawica, auto-dron oraz spiralna masakra) oraz czy pragnie się osiągnąć jak najlepszy rezultat punktowy czy tylko wyjść z opresji w jednym kawałku.

W Katharsis sterujemy statkiem, który ma jakże pożyteczną zdolność radzenia sobie zarówno pod wodą, jak i w przestrzeni kosmicznej. Celowo nie będę tutaj podawał celu i powodów misji, a to dlatego, iż gracz będzie stopniowo poznawał historię w trakcie przechodzenia kolejnych etapów. Głównym zadaniem naszego statku o swojskiej nazwie Orzeł jest konwojowanie superbomby. Gra kończy się niepowodzeniem zarówno wtedy, kiedy wróg zdoła dobrać się do Orła, jak i gdy poradzi sobie z superbombą. Już ta konstrukcja gry wymaga umiejętności analizowania sytuacji na całym etapie, a nie tylko zajmowania się najbliższym otoczeniem.

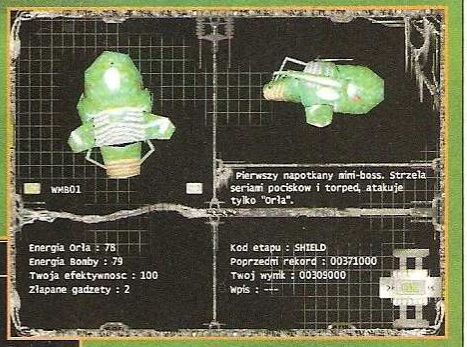




Katharsis składa się z misji podwodnych i kosmicznych, które różnią się nie tylko scenerią i spotykanymi wrogami, ale i samą techniką gry. Pod wodą możemy dowolnie sterować Orłem i penetrować cały etap od początku do końca, ścigać przeciwnika, zawracać, wykręcać beczki, piruety itp. W etapach kosmicznych statek porusza się tylko w prawo, a większość wrogów możemy ominąć, jeżeli nie chcemy z nimi walczyć. Jak zwykle w grach tego typu, na końcu każdego etapu czeka superboss – statek wroga dysponujący specjalnymi zdolnościami i odpowiednio dużą siłą rażenia.



Gra firmy Metropolis z pewnością imponuje grafiką: śliczna, kolorowa, w wysokiej rozdzielczości, a przy tym bardzo szybka. Sylwetki wrogich statków są pieczołowicie wyrysowane, podwodne i kosmiczne scenerie pełne różnych gadżetów: zatopione statki, tajemnicze szkielety wielkich zwierząt, podmorskie rośliny, dziwne urządzenia, fragmenty zatopionych miast. Czasem aż szkoda, że dynamika gry nie pozwala przyjrzeć się bliżej tym wszystkim bajerom. Do zalet można też zaliczyć sporą inteligencję komputerowego wroga (zwłaszcza w etapach podwodnych, wymagających taktycznych zdolności) i duże zróżnicowanie jego okrętów zarówno pod względem wyglądu, jak i zdolności bitewnych.



W Katharsis nie uniknięto jednak błędów: nie słyszymy głosu głównego bohatera gry, wprowadzającego nas w historię swego świata, widzimy tylko napisy, co w epoce multimedialnej może nieco dziwić. Autorzy nie zdecydowali się też na zróżnicowanie stopnia trudności (w grach tego typu to bardzo częste) i w efekcie gra na pewno nie jest przeznaczona dla okularników o chudych ramionach. Wydaje mi się, że autorzy powinni pomyśleć również o tych, dla których Katharsis mogłaby być miłym przerywnikiem między kolejnymi strategiami czy przygodówkami. Pewne zastrzeżenia można też mieć do muzyki. Bardzo dynamiczne, hardcorowe techno z powodzeniem mogła zastąpić elektroniczna muzyka w stylu Tomity. No, ale to już kwestia upodobań.

JACEK PIEKARA

Katharsis

Dystrybucja: CD Projekt



KATHARSIS

Metropolis Software House 1997
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 89%
Dźwięk: 71%
Ogółem: 80%

WYDAWNICTWO
LUPUS
60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.
RADIO
WAWa 69.8 & 89.8 FM
CLASSIC ROCK

FLIPOUT



Każdy chyba pamięta niebywały sukces gry Tetris. Szaleństwo, które ogarnęło świat po



ukazaniu się gry, niektórym nie minęło aż do dzisiaj. Kto wie, czy podobnej kariery (choć pewnie na mniejszą skalę) nie zrobi FlipOut, nowa gra firmy Gametek. Podobnie jak Tetris, jest to mieszanina gry zręcznościowej i logicznej, w której trzeba wykazać się nie tylko sprawnością palców i spostrzegawczością, ale także myśleniem. Podobnie też jak Tetris, FlipOut potrafi wciągnąć na amen.

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Jakby tu w skrócie przedstawić zasady gry... Wyobraźcie sobie trójwymiarową planszę 3 × 3. Wszystkie pola są żółte, a jedno na środku czerwone. Leżą na nich płaskie klocki, odpowiadające kolorem polu, na którym leżą. Po uruchomieniu zabawy wszystkie klocki wybijane są w powietrze i tam mieszają się. Do nich dorzucony jest jeden dodatkowy, nie mający swojego pola. Po kilku obrotach w powietrzu klocki zaczynają spadać. Ostatni nie ma swojego miejsca, więc należy wybić jakiś klocek, aby miejsce się znalazło. Czyli przez cały czas przynajmniej jeden klocek musi być w powietrzu. Jeżeli bowiem spadnie na zajęte pole, rozbije się i to będzie koniec gry. Jeżeli klocek wpadnie na właściwe miejsce, zaczyna migać (można go z tego miejsca wybić, nie blokuje się). Chodzi o to, żeby odtworzyć początkowy układ, ewentualnie ułożyć jakiś konkretny wzór.

FlipOut

Dystrybucja: LiComp



Tak w skrócie przedstawia się idea FlipOuta. W miarę postępu w grze pojawiają się dodatkowe atrakcje, w postaci łażących po planszy ufoludków, którzy a to przytrzymają jakiś klocek, a to go wybiją, a to zrobią coś jeszcze głupszego. Przybywa też kolorów, klocki mają różne kształty, powiększa się plansza.

Czy FlipOut jest grą trudną? Z pewnością tak. Wprawdzie pierwsze plansze wydają się proste, lecz później zabawa staje się prawdziwym wyzwaniem. Nie można grać dłużej niż około pół godziny, gdyż zabawa wymaga ciągłego skupienia uwagi, wytężania wzroku. Po niedługim czasie człowiek męczy się i zaczyna partaczyć.

FlipOut nie wyróżnia się przebojową grafiką. Jego urok polega na olbrzymiej grywalności. Choć zdaniem producenta przeznaczony jest dla dzieci, polecam każdemu – niezależnie od wieku i upodobań.

FROGGER



Gametek 1997
Logiczna
PC CD-ROM
Grafika: 60%
Dźwięk: 78%
Ogółem: 88%



raz...

dwa...

trzy...

cztery...

pięć...

Już za dwa miesiące tysiące miłośników gier i dziesiątki firm spotkają się na jedynych w Polsce targach gier komputerowych – na Gambleriadzie. Jeśli dotąd nie odwiedziłeś hali warszawskigo Torwaru podczas tego największego święta wszystkich graczy, zrób to teraz. To jedyna w swoim rodzaju okazja, aby poznać najnowsze gry (i zagrać w nie!), spotkać się z redakcją Gamblera (i wyzwać nas na pojedynek), a także wziąć udział w licznych turniejach. Na zachętę dodam, że łączna wartość nagród w konkursach, zorganizowanych przez nas do tej pory na Gambleriadzie, wyniosła ponad 200 milionów starych złotych...

23, 24 i 25 maja 1997r.

Trzy dni, które wstrząsną światem – a w każdym razie Polską!

23 maja (piątek) – Tekken 2, wipEout 2097

24 maja (sobota) – IV Turniej Mortal Kombat

25 maja (niedziela) – Quake, Network Q Rac Rally Championship

Zgłoszenia do każdego turnieju należy przysyłać do redakcji na zamieszczonych tu kuponach. Termin przyjmowania zgłoszeń upływa 25 kwietnia (decyduje data stempla pocztowego). Wylosowani uczestnicy zostaną powiadomieni listownie. Przysługiwać im będzie prawo darmowego wstępu na Gambleriadę w dniu Turnieju. Uwaga: proszę nie zgłaszać swego udziału telefonicznie ani e-mailem.

...odliczanie trwa!

GAMBLERIADA

Wielki Turniej Tekken 2 i wipEout 2097

Tak, Moi Drodzy. To, co nie było możliwe na ostatniej Gambleriadzie, stało się możliwe teraz. Dzięki wysiłkom redakcji Gamblera oraz firmy Tornado udało się zorganizować dwa wielkie Turnieje. W dodatku na zwycięzców czekają naprawdę wspaniałe nagrody. Do rzeczy.

Zapraszamy wszystkich wojowników do wzięcia udziału w Turnieju Żelaznej Pięści, czyli w Turnieju Tekken 2. Dopuszczonych zostanie 32





zawodników. Gra będzie się toczyła o bardzo atrakcyjną nagrodę – najprawdopodobniej o... Sony PlayStation. Nie jest to jeszcze wiadomość pewna na 100%, ale szanse są duże.

Drugi Turniej przeznaczony jest dla amatorów gry wipEout 2097. Mam nadzieję, że także zgromadzi tłumy widzów. Gramy na trasie Talon's Reach. Dopuszczone są tylko normalne statki, nie będzie można latać na Piraniach. Zaczynamy od klasy Vector, a wyścigi finałowe odbędą się w klasie Phantom. Nagroda główna będzie również atrakcyjna, więc nie lekceważcie tego Turnieju. Dopuszczamy 32 zawodników.



Życzę szczęścia w losowaniu, oraz w Turniejach.

Zooltar Organizator

IV Turniej Mortal Kombat 3



Oto wyzwanie dla mistrzów tradycyjnych komputerowych sztuk walki. Ta klasyczna już bijatyka nadal nie ma sobie równych na platformie PC. Na poprzednich Gambleriadach pojedynki w MK3 przyciągały setki widzów i nie wątpimy, że tak stanie się i tym razem.



Quake

Zwolennicy strzelanin toczących się w ciemnych korytarzach, w których roi się od schodów, tarasów, teleportów i przeciwników –przybywajcie. Na poziomie specjalnie wybranym przez specjalistów od Quake'a – RooSa i Zooltara – walkę toczyć będzie jednocześnie 4 lub 6 zawodników. Dokładny regulamin turnieju w numerze 3/97, w klubie 3D.



Rally Championship

Coś dla amatorów błota tryskającego fontannami spod kół, jazdy z mniej lub bardziej kontrolowanymi poślizgami i rozjeżdżania robaczków, które nieopatrznie wylazły na drogę. W konkursie w jednym wyścigu startować będzie po 7 zawodników grających w sieci.





Zgłoszenie udziału w Turnieju Tekken 2

Imię i nazwisko .....

Wiek .....

Ulica .....

Kod pocztowy .....

Miejscowość .....

Telefon .....

e-mail .....

GAMBLERIADA

Zgłoszenie udziału w Turnieju wipEout 2097

Imię i nazwisko .....

Wiek .....

Ulica .....

Kod pocztowy .....

Miejscowość .....

Telefon .....

e-mail .....

GAMBLERIADA

Zgłoszenie udziału w IV Turnieju Mortal Kombat

Imię i nazwisko .....

Wiek .....

Ulica .....

Kod pocztowy .....

Miejscowość .....

Telefon .....

e-mail .....

GAMBLERIADA

Zgłoszenie udziału w Turnieju Quake

Imię i nazwisko .....

Wiek .....

Ulica .....

Kod pocztowy .....

Miejscowość .....

Telefon .....

e-mail .....

GAMBLERIADA

Zgłoszenie udziału w Turnieju Rally Championship

Imię i nazwisko .....

Wiek .....

Ulica .....

Kod pocztowy .....

Miejscowość .....

Telefon .....

e-mail .....

GAMBLERIADA

Play-Box '97

W dniach 7-9 lutego w katowickim Spodku odbyła się IV edycja targów Play-Box, poświęconych muzyce, filmowi i rozrywce komputerowej. Jeszcze 2 lata temu w targach uczestniczyli wszyscy najważniejsi producenci, dystrybutorzy i hurtownicy - mieli własne stoiska, na których organizowali premiery produktów. Wielcy byli otoczeni wianuszkiem małych firm - nie promujących niczego, tylko oferujących sprzedaż na miejscu. Cała branża komputerowa, choć prezentowała się okazale, i tak ginęła w powodzi firm fonograficznych i dystrybutorów filmowych. Tak było, kiedy po raz ostatni odwiedziłem targi.

W tym roku, jako wysunięta daleko na południe czujka Gamblera, nastawiłem się na kawał męczącej, choć w gruncie rzeczy przyjemnej roboty, polegającej na zwiedzeniu wszystkich stoisk i organoleptycznym wybadaniu, co tam dają. Zbity tłum przed drzwiami na 5 min przed otwarciem świadczył, że będzie na co popatrzeć. Ponieważ tłum gęstniał, a ja byłem zdecydowany dostać się do środka jeszcze przed zamknięciem imprezy, poszukałem wejścia dla dziennikarzy. Dzięki rozbudowanej sieci informacji znalezienie go zajęło mi ok. 20 min (w tym czasie zwiedziłem Spodek z zewnątrz, obszedłszy go dwakroć wokół; trafiłem na lodowisko remontowane z okazji zbliżających się Mistrzostw Świata w Hokeju Grupy B i wzięto mnie za kogoś innego).

Po takim preludium oczekiwałem czegoś naprawdę wielkiego, zapierającego dech w piersiach, odbierającego mowę, a nawet zmuszającego mnie do przedłużenia delegacji na jeszcze jeden dzień, żebym był w stanie oddać skalę wydarzenia. Wdarłem się na teren i... przeleciałem przez niego jak (wybaczcie porównanie) zsiadłe mleko z kiszonym ogórkiem przez przewód pokarmowy. Nie minęło 5 minut, a już było po wszystkim! Nie powiem, ułatwił to sam organizator, firma FULLMAX, drastycznie zmniejszając - w porównaniu z poprzednimi latami - powierzchnię, na której odbywała się impreza.

Targi zdominowała branża komputerowa (i dobrze!), choć zjawiła się w mocno okrojonym składzie oraz... gastronomiczna (po jednej stronie holu targowego rozstawili swe stoiska wystawcy, po drugiej ciągnęły się budki z fast foodami). Stało się tak, ponieważ branże fonograficzna i filmowa potraktowały targi ulgowo. O wiele okazalej prezentowały się imprezy towarzyszące.

Wystawcy komputerowi ograniczyli się głównie do sprzedaży produktów obecnych już jakiś czas na rynku. Niemal wszyscy stosowali niższe niż zwykle ceny targowe, co znajdowało uznanie u odwiedzających. (W toku obserwacji ustalono, iż wielką popularnością cieszyła się seria sportowa firmy Elecrtonic Arts - **NBA Live '97, NHL Hockey '97** i **FIFA '97** - sprzedawana nie tylko przez IPS CG; trafił się też klient, który rozpaczliwie rozpytywał o grę o nazwie Windows 95 i - nie znalazł.) Nie brakowało natomiast zapowiedzi produktów, które powinny się ukazać w najbliższych miesiącach (ciekawsze znajdziecie w ramce).

Nie tylko niskie ceny przyciągały zwiedzających, ale i możliwość sprawdzenia swych umiejętności w praktyce.



Stoisko połączonych sił DMG, IPS CG i Mirage

Do dyspozycji gości oddano 8 Saturnów, na których można było poćwiczyć **Virtua Fightera 2**. Wokół konsol cały czas kłębił się tłumek kibiców i chętnych do gry. (Scenka podsłuchana, gdy konsola przez 0,004385 s stała wolna - krzyk: „Można już pograć na Saturnie!" i w tym momencie konsola przestała być wolna; z okolic joypada dobyło się tylko przeciągłe „Ufff!!!").

Nie mniejsze emocje towarzyszyły graniu w **Mario** na Nintendo 64 (na stoisku Lucas Toys). Miłośnicy przygodówek mogli oddawać się swej pasji na stoisku L.K. Avalon, gdzie całkiem za darmo testowało się polską grę roku 1996 - **A.D. 2044**.

Zwiedzający, których sporo (w czasie mojej tam bytności) przewinęło się przez imprezę, najwyraźniej byli zadowoleni. Kwaśne miny mieli za to wystawcy, oczekujący zapewne imprezy na większą skalę. Od nich zależy, czy w przyszłym roku Play-Box będzie święcić pięciolecie. Miejmy nadzieję, że niepowodzenie tegorocznej edycji nie zniechęci ich do udziału w imprezie w roku następnym, za to organizatorów zmobilizuje do większego wysiłku. Nie chciałbym za rok zobaczyć przed katowickim Spodkiem budki z napisem: Targi.

Play-Box po godzinach - imprezy towarzyszące

Piątek (7 lutego) ogłoszony został dniem muzyki, co objawiło się zorganizowaniem w godz. 19.30-5.00 **Gali Muzycznej TOP '96**, połączonej z balem karnawałowym zatytułowanym „Bal wśród gwiazd". Podczas balu wręczono „Złote Play-Boxy '97", które przypadły w udziale laureatom konkursu Złota Dziesiątka '96 - wybrano w nim najlepsze piosenki ubiegłego roku. Wśród laureatów znaleźli się: Anita Lipnicka, Kasia Kowalska, Grzegorz Skawiński, Robert Chojnacki, Andrzej „Piasek" Piaseczny, Varius Manx, O.N.A., Big Cyc, Rotary i M.A.F.I.A. Patronat nad balem objął Wojewoda Katowicki.

W drugim dniu targów (8 lutego) odbyła się w godz. 20.00-5.00 **Gala „Film i Komputer"**, połączona z balem karnawałowym „Ta ostatnia sobota". Podczas balu wystąpili: grupa VOX, Danuta Błażejczyk, BIG BAND Poznań.

Niespecjalny wysłannik, Sir Haszak

Zapowiedzi, premiery, hity

CD Projekt - jak zwykle panowała tu strefa niskich cen, w której można było kupić: Diablo, Destruction Derby 2, Discworlda II. Firma zapowiedziała polonizację gier: Ecstatica II (ukaże się w marcu), MDK, Ice Ventura: Zew Natury; dla dzieci zostanie wydana po polsku gra Baba Jaga i magiczne gęsi (marzec) oraz 24 bajki Brzechwy (czerwiec).

Digital Multimedia Group, IPS CG, Mirage - na połączonym stoisku 3 firm premier żadnych nie stwierdzono, za to duży wybór nowych i nieco starszych tytułów. Można było kupić m.in.: Tomb Raidera, Blam! Machinehead, Tunnel B1, NBA Live '97.



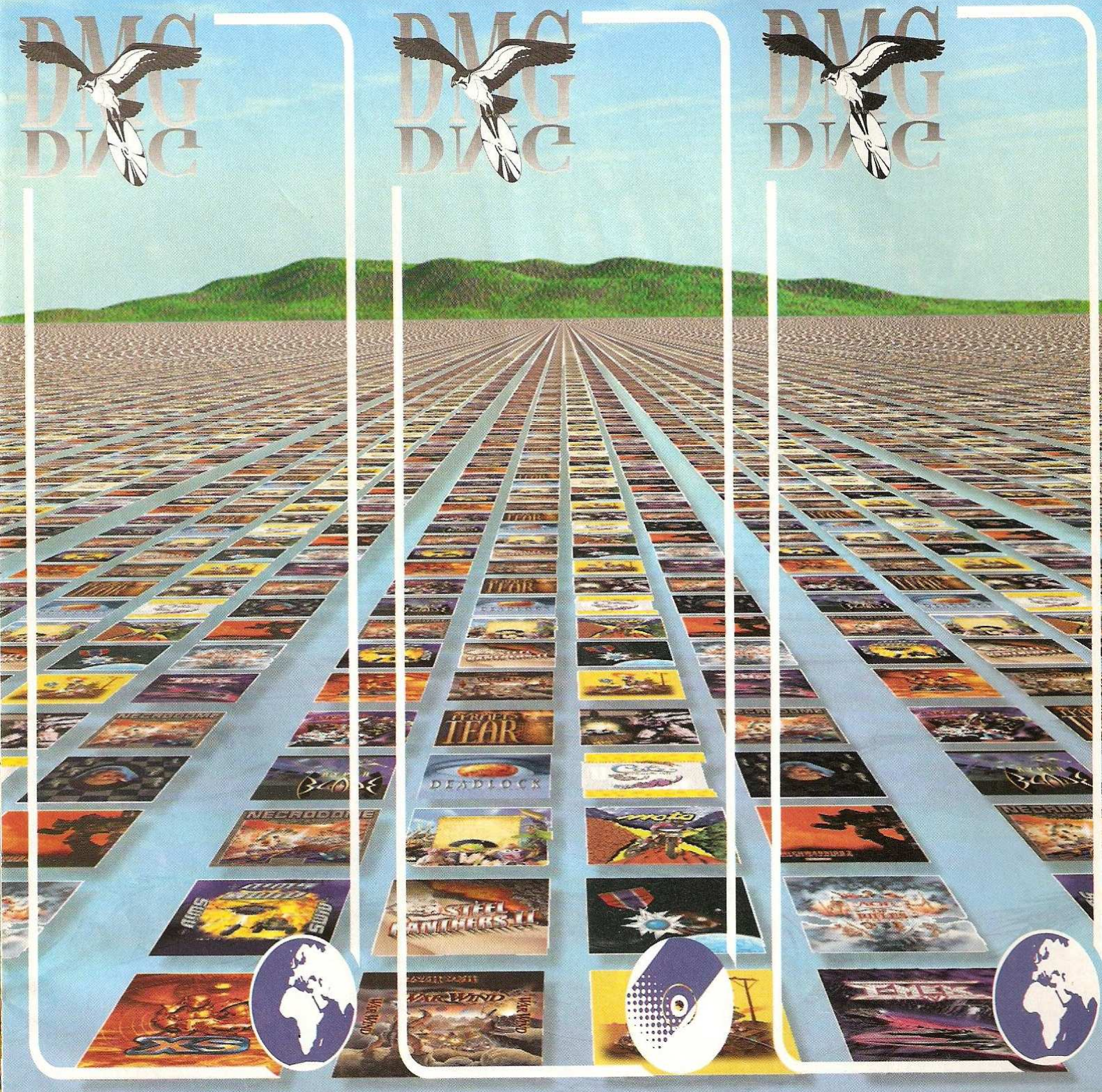
Noe

L.K. Avalon - zwolennicy tanich produkcji o małych wymaganiach sprzętowych mogli się zaopatrzyć w dwie części Avalon Classic, zawierające po 10 starszych gier i wzbogacone o 2 nowe tytuły. Ponadto prezentowano nową grę przygodową pod roboczym napisem Noe, która ma się ukazać najpóźniej w grudniu.

Optimus Bis - półki wypełniały: Mechwarrior 2: Mercenaries, SVIW 3D (wersja polska), ChessMaster 5000. Nie było jeszcze polskiej wersji Bud Tuckera, która powinna ukazać się w kwietniu.

Techland - premiery gier Timelapse i Titanic: Adventure Out of Time. Prezentowano także roboczą wersję gry Terminacja, strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym oraz pierwszej wersji strzelanki Crime City.

TUTAJ WIDZISZ TYLKO CZĘŚĆ NASZEJ OFERTY



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14
RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14
RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14
RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS BIS
42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

Optikonkurs 6

Sponsorska lista pytań

Ostatnie wydanie Optikonkursu poświęcamy wyłącznie grom wydanym przez naszego sponsora, częstochowską firmę Optimus Bis. Jak się łatwo domyślić, firma jest reprezentantem największego polskiego koncernu komputerowego i od kilku miesięcy skutecznie szturmuje rynek gier, zaskakując wszystkich rozmachem działań, m.in. przygotowywaniem polskich wersji zachodnich produktów.

Alex

1. Wymień dwa tytuły gier wydanych przez firmę Optimus Bis, w których znajdziesz opancerzony samochód.
2. Jak brzmi tytuł wydanej przez Optimus Bis gry, w której pojawia się Święty Graal?
3. Dzięki której grze Optimus Bis zanurzysz się w odmętach oceanu?
4. Ile torów trzeba pokonać w grze Megarace 2?
5. W jakiej grze wydanej przez Optimus Bis walczysz jako najemnik?
6. Wymień tytuły trzech gier, które firma Optimus Bis wydała w polskiej wersji językowej.
7. W której grze sprzedawanej przez Optimus Bis występuje kapitan Smolleta i kto gra jego postać?
8. W jakiej grze firmy Optimus Bis spotkasz Dinosaura?
9. Jaki produkt wydany przez Optimus Bis pozwoli Ci zagrać przez sieć, modem i Internet?
10. Podaj tytuły dwóch gier Optimus Bis, w których towarzyszą Ci dźwięki muzyki poważnej.

O nagrodach

Nagrody zostały ufundowane przez znanego dystrybutora, firmę **Optimus Bis** z Częstochowy. Po każdej kolejnej edycji do wygrania jest pięć najnowszych hitów sprzedawanych przez naszego sponsora. Jako dystrybutor gier firm: Time Warner Interactive, Mindscape, Activision czy SCI, Optimus Bis sprzedaje m.in. takie gry, jak: XS, Podwójne Kłopoty Buda Tuckera czy Creatures. Ponadto nasz sponsor za każdym razem ma dla Was nagrody– niespodzianki, np. joysticki.

Na zwycięzcę w klasyfikacji łącznej czeka fantastyczna nagroda: komputer multimedialny firmy Optimus. Jego konfiguracja będzie dopasowana do obowiązujących w chwili rozstrzygnięcia konkursu standardów, wiadomo jednak, że nie będzie to maszyna słabsza niż P100 z 16 MB RAM, CD-ROM 6×, dyskiem twardym 1,2 GB i dobrą kartą muzyczną oraz graficzną – słowem wymarzony sprzęt dla profesjonalnego gracza. Zdobywca drugiej nagrody otrzyma kolorową drukarkę atramentową firmy Lexmark, natomiast za zajęcie trzeciego miejsca przyznamy dobrą 16-bitową kartę muzyczną. Następnych dziesięć pozycji będzie premiowanych grami dystrybuowanymi przez Optimus Bis i gadżetami pokroju ww. joysticków.



Kupon Optikonkurs 6

.....
Imię

.....
Nazwisko

.....

.....
Dokładny adres

.....
Wiek

ODPOWIEDZI

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....
6. .....
7. .....
8. .....
9. .....
10. .....

Na wstępie pewna uwaga: redakcja nie odpowiada na indywidualne listy, chyba że wysłane za pomocą poczty elektronicznej. Ale nawet w tym wypadku nie zawsze możecie oczekiwać błyskawicznych odpowiedzi – z przyczyn technicznych – e-maili przychodzi mnóstwo. Redakcja nie udostępnia również domowych adresów ani telefonów pracujących w niej dziennikarzy. Korespondencję należy kierować pod adresem Gamblera, z ewentualnym dopiskiem na kopercie, do kogo powinna trafić.

Dość często poruszacie problem Quake vs. Duke Nukem 3D. Ponieważ Reakcje Redakcji nie są odpowiednim miejscem do toczenia takich dyskusji, proponuję adresować listy do Klubu 3D. Podobnie spór WC2 vs. C&C prezentowany jest w EKG.

Mnóstwo miejsca w swoich listach poświęciliście nowemu wyglądowi Gamblera. Większość z Was chwali zmiany szaty graficznej pisma. Drukujemy więc jeden przykładowy list, reprezentujący poglądy większości. Wszelkie uwagi krytyczne traktujemy poważnie i postaramy się wyciągnąć z nich wnioski.

Jak zwykle trwa konflikt na temat wyższości jednego komputera nad drugim, który z platformy Amiga – PC przenosi się powoli na konsole – PC. Cóż, podejrzewam, że pecetowcy będą się musieli przyzwyczaić do obecności konsol, tak jak narciarze zostali zmuszeni do zaakceptowania snowboardu [trafne! – Alx].

OGROMNY odzew wywołuje u Was poruszana ostatnio często kwestia piractwa. Ponieważ jednak niektórzy członkowie redakcji twierdzą, że wałkowanie bez przerwy jednego tematu jest nudne, więc na ten miesiąc kwestie nielegalnego oprogramowania sobie darujemy. Ale do tematu z pewnością wrócimy, bo gdybyśmy o tym nie pisali, to tak, jakby New York Times nie wspomniał, że Clinton został prezydentem USA.

Kocham Was

Otwieram Gamblera, patrzę: Master of Orion 2 i Heroes of M&M 2, ale coś mi się tu nie zgadza. Ale co? Czy to na pewno moje ukochane pismo? Może Alexa wylali? Nie, Alex ten sam i Gambler także. To szata graficzna! Po przeczytaniu wstępniaka, który zazwyczaj czytam na końcu, wszystko stało się jasne. Alexandrze Wielki, padam przed Tobą „czołobitnie", głośno krzycząc: Europa, Europa! Tak, kochani maniacy, cudowni zapaleńcy: stała się światłość. W ten sposób, biorąc pod uwagę, że „treściowo" zawsze byliście najlepsi, wdeptaliście w błoto jedynego kontrkandydata do „złotej klawiatury". Dech mi zaparło i ręka ze wzruszenia drży!
Teraz konkrety. Szata – miodzio, żółte strony – już nie odstręczają, screeny – pychota, jest na czym oko zawiesić (full color). Bravooou! W całym numerze znalazłem „tylko" jeden „krzak". Spójrzcie na stronę 22. Race Mania dostała notę ogólną, no właśnie, jaką? Może się czepiam, ale od lutego profesjonalnie redagowane pismo powinno się takich „oczoprzyciągajek" wystrzegać. Ale to tak na marginesie. Wiele osób narzeka na okładkę, a mnie się podoba. Ma styl, nie zmieniajcie jej. Ach, gdyby tak jeszcze tylko CD co miesiąc. No, ale trochę już przesadzam. Jestem z Was dumny. Ja i mój ojciec. Ode mnie pozdrowienia dla: Froggera, Zooltara i Jacka Piekary, a od mojego rodziciela dla Kristoffa. Zrobiliście to! Kocham Was.

Mikołaj

Nie będę się krygować jak panienka na wydaniu i nieśmiało szeptać z rumieńcem na policzkach: „Ach, co też Pan mówi". Cieszymy się, iż nowa szata Gamblera podoba się Wam. W nagrodę (są już takie plany!) członkowie redakcji i grafik dostaną po wołdze (do przepłynięcia) [a ja w nagrodę dostanę zawału – Alx]. Natomiast żądając miesięcznika CD wcale nie przesadzasz. Już od marcowego numeru Gambler CD ukazuje się co miesiąc! A jak utrzymamy to tempo, to w lecie będziemy dołączać dwa krążki, na początku przyszłego roku – trzy, a za dwa lata w komplecie z Gamblerem będziecie mogli kupić wszystkie nowo powstałe gry w pełnych wersjach! Natomiast cena zostanie ta sama!

Ofiary rozwoju

Jestem szczęśliwym posiadaczem DX4 100 i całkiem mi z tym dobrze (i nie jestem szachistą). Czy wszyscy ludzie powariowali? Przychodzi do mnie znajomy i widząc, na czym gram, wysyła mnie do muzeum. CD-ROM 4× też podobno już nie działa! Idę do kumpla, a ten marzy o Pentium 200. I co mu z tego? Znam wielu takich, co mają 3 miesiące Pentium 100 i już chcą zmieniać. PO CO? Bo Quake wolno biega. I dalej będzie wolno biegał. Ludzie, to nie procesor spowoduje, że Wasze kochane gierki będą szybko chodziły. Czy macie 100 czy 150, to „prawie" żadna różnica, jeśli wcisnęli Wam powolną kartę graficzną z 1 MB. Czy nikt nie zauważa, że prawie każda gra korzysta z twardziela? I co, szybki dostęp nie jest ważny, ważne, że procesor policzy? A RAM-u to Wam dali ile: 6 czy może 8 (tak, i takie komputery jeszcze sprzedają)? Dzisiaj 16 MB to nie jest już nawet minimum. 2 MB na karcie to też podstawa, a procesor i tak zdąży (no chyba, żeby nie). Mam wielu znajomych z Pentiumami i jakoś im okienka wolniutko chodzą (...). Procesor to serce, ale to dzięki nogom biegamy.

Adam Cieciura

Z komputerem jest jak z dziewczyną. Rzecz nie w tym, czy ma być miła, inteligentna czy seksowna, tylko w tym, aby spełniała te wszystkie warunki (i na dokładkę kilkanaście innych). Zgadzam się, że nie o wszystkim decyduje procesor i jak ktoś ma Tridenta 512 w zestawie z Pentium, to jakby kwiatek przypiąć do kożucha.

Niestety, coraz częściej będziemy potrzebować nie tylko szybkiego (baaardzo szybkiego) procesora, ale również karty „z dopalaczem" i z całą pewnością 16 MB RAM. Nie słyszałem jeszcze o grze, która wymagałaby 32 MB RAM (z wyjątkiem wersji demo Discworld 2, ale podejrzewam, że niedługo już i takie rzeczy zobaczymy. Na rynku pojawił się procesor MMX i producenci zachwycają się jego możliwościami – możemy się więc spodziewać nowych wydatków.

Nakłady

Wiele pism komputerowych ma większy nakład od Was. Ponieważ wydaje mi się, iż obok Secret Service jesteście najpopularniejszym pismem w Polsce (świadczą o tym np. rozmowy w internetowych newsgroupach, gdzie ludzie nie zastanawiają się, KTO jest najlepszy tylko wiedzą, że Wy i SS, i najwyżej jedni wolą Was, inni SS) – to mnie dziwi. Jak to jest, że Top Secret miał 130 tys. nakładu, a przestał się ukazywać? Czary, czy co? Wśród moich znajomych sporo osób kupuje pisma komputerowe, ale nie znam NIKOGO, kto kupowałby... [tu wyliczono konkretne tytuły – don Pedro] no, to skąd się biorą ich wysokie nakłady? Poza tym macie najlepszy krążek CD, a gdy się weźmie pod uwagę razem jakość i cenę, to bijecie wszystkich o kilka długości.

Gloom

Sprawa nakładów jest rzeczywiście nieco czarodziejska. W każdym razie mogę Wam tylko powiedzieć, że jedyna sytuacja, w której ma się pewność, że podany nakład danej gazety jest prawdziwy, jest wtedy gdy w stopce pisma widzicie charakterystyczną czapeczkę z papieru i napis „nakład kontrolowany" (są takie we wszystkich ważniejszych dziennikach). Oznacza to, że specjalna instytucja kontroluje, czy podany nakład jest prawdziwy czy nie. Na koniec dodajmy, że póki co żadne czasopismo o grach komputerowych nie wprowadziło kontroli nakładu, choć sytuacja ta lada moment ma się zmienić, przynajmniej w jednej znanej nam gazecie...

Pamięci TS rapsod żałobny

To naprawdę smutna wiadomość. Koniec Top Secretu. To tak, jakby ginęło coś bliskiego duszy. Przez te lata Top Secret wyrobił sobie dobre imię za swój styl i rzetelność. Nigdy nie rozumiałem, dlaczego między komputerowymi czasopismami panowała atmosfera walki. A już nigdy nie zrozumiem, dlaczego wszyscy (no prawie) psioczyli na Topa. Przecież większość redaktorów wywodziła się z niego. To tak, jakby opluwać własną matkę!

U Was nie spotkałem się nigdy z taką tendencją, dlatego też kieruję ten list w Wasze ręce (poza tym nie ukazały się jeszcze inne styczniowe numery gazet). Nie potrafię też ogarnąć powodów, dla których czytelnicy pisywali listy ubliżające konkurencyjnym redakcjom (szczególnie TS, bo o nim mowa). Te osoby mają komputer chyba dopiero 2–3 lata i nie zdają sobie sprawy, co było, gdy TS wchodził na rynek. Ja sam się na nim wychowałem. Mam do dziś większość numerów (w tym te najstarsze). Pierwszego numeru nie oddałbym za nic w świecie, ma dla mnie ogromną wartość.

Wtedy, w 1990 r. człowiek kupował grę i kompletnie nie miał pojęcia, o co w niej chodzi (angielski dopiero raczkował w szkołach). Mógł spędzić nad nią kilka miesięcy i nie dojść do żadnego konstruktywnego wniosku. Pół biedy, gdy chodziło o przeróżne mutacje zręcznościówek, ale gdy trafiła się strategia, było się pokonanym. Ten stan rzeczy był jeszcze gorszy w niewielkich miastach (w takim mieszkam). Po prostu nikt nie mógł niczego podpowiedzieć (chodzi o ludzi, którzy skończyli daną grę wcześniej), bo komputerowców było kilkunastu. Raz na dwa, trzy miesiące udawałem się do Poznania, gdzie mieszka mój kuzyn. Tam kupowałem swoje komputery (Spectrum, Commodore i wreszcie IBM) i kupowałem gry. Szczęściem było otrzymanie do jakiegoś programu opisu odbitego na ksero. W takim właśnie momencie na rynek wkroczył Top Secret. Krótko mówiąc: to był szok! Gazeta opisująca programy, nad którymi łamałem sobie głowę niejedną noc, które śniły mi się tygodniami.

Od chwili wydania zerowego numeru (Boże, czy ktoś go jeszcze pamięta?) Top stał się podstawą, na której każdy szanujący się gracz bazował. I dlatego trzeba się było nieźle namęczyć i nabiegać, aby go zdobyć. Teraz takie gazety są w każdym kiosku, wtedy do całego mojego miasta przychodziło może 10 sztuk. Często latałem przez kilka dni jak kot z pęcherzem, żeby tylko ją zdobyć. Dlatego te szczęśliwe momenty pamiętam do dziś – np. numer ósmy kupiłem w środę w kiosku koło PKS, przed godziną 12. Dzięki Top Secretowi ukończyłem kilkadziesiąt gier (...).

Przez te wszystkie lata przywiązałem się do tej gazety, widziałem jak przez jej strony przewinęły się teksty mnóstwa ludzi. Wszystko to, co nowe, fajne, odlotowe poznałem dzięki Top Secretowi. Był swego rodzaju spychaczem torującym drogę. Naprawdę ceniłem tę gazetę, można mówić o więzi uczuciowej, która mnie z nią połączyła. Sądzę, że będzie jak pierwsza dziewczyna. Choć po niej przyszły inne, ładniejsze, seksowniejsze, to zawsze pozostanie tą pierwszą, magiczną i przez jej pryzmat patrzy się na wszystkie pozostałe.

Gimli alias Harry alias Hindus alias Gniewko the Hetman

Przeczytałem ten list z prawdziwą radością, że istnieją jeszcze Czytelnicy, którzy mają tak osobisty i serdeczny stosunek do ulubionej gazety. Każde pismo może mówić o szczęściu, jeżeli ma takich oddanych Czytelników. Mnie też stanęły przed oczami dawne czasy i moje początki zabawy z grami komputerowymi oraz pierwszymi pismami o grach traktującymi. I uczucie, z jakim czekałem na ukazanie się kolejnego numeru. Jak dobrze mieli gracze na Zachodzie, którzy od początku dostawali oryginalne gry oraz fachowo o nich piszące pisma. A my? Wiadomości o grach czerpało się z katalogów giełdowych, pobieżnych i czasem mylnie opisujących programy. Same gry nie dość, że były w języku dla wielu niezrozumiałym, to jeszcze bez instrukcji. Kupowało się więc stroniczki odbite na ksero. Pamiętam też rozwiązania do przygodówek czy RPG w pierwszych pismach, gdzie wykładano „kawę na ławę" i opisywano każdą komendę, dialog czy ruch bohatera. Atmosfera tych czasów już nie wróci. Ale cóż, rozwijamy się. Nie ma powrotu do pierwszych miłości.

Sprawa upadku Top Secretu, mało może spektakularnego (bo nie było jakichś rozłamów, głośnych procesów, najazdów na redakcję itp.), ale za to zaskakującego (zwłaszcza dla osób spoza branży) wywołuje sporo pytań naszych Czytelników. Byli Top Secretowcy niechętnie mówią o powodach rozstania się z firmą, ale jest to z pewnością wydarzenie takiej rangi, iż może powinien na ten temat powstać materiał publicystyczny? W końcu Czytelnicy chcieliby wiedzieć, dlaczego bardzo popularne pismo niespodziewanie zniknęło z rynku.

Special Thanks

Special thanks dla: Rysia za przysłanie m.in. sporej liczby tipów do nowych gier, a wszystko związane ładnym programem zarządzającym, oraz Profesora FX i Counta za bardzo dokładne opinie o lutowym numerze Gamblera. Na koniec jeszcze jedna sprawa: jeżeli chcecie brać udział w konkursie na List Miesiąca – podpisujcie się imieniem i nazwiskiem oraz podawajcie dokładny adres. Dane te są tylko do wiadomości redakcji (jeśli to zaznaczycie).

Nagrodę za List Miesiąca bezsprzecznie otrzymuje Gimli alias... za Pamięci TS Rapsod żałobny, a nagrodą tą jest ROCZNA PRENUMERATA GAMBLERA CD i gra Broken Sword.

don Pedro incognito

Macintosh!!!

Jestem jednym z niewielu czytelników Gamblera posiadającym Macintosha. Wielu osobom w Polsce komputer ten kojarzy się z małym „Classiciem". Na szczęście, jego epoka dawno minęła. Teraz jest szybki Power Macintosh z RISC-owym procesorem (Pentium wymiękа) i znakomitym systemem operacyjnym. Nic więc dziwnego, że i na Maca wydawana jest większość pecetowych gierek. Czasem sytuacja się odwraca (np. Marathon 2). Szkoda, że w naszym kraju dystrybutorzy przejawiają znikome zainteresowanie rynkiem Macintoshy, a ceny wszystkich gier (w sklepach naliczyłem raptem siedem i są to przeważnie starocie) przyprawiają o mdłości. Dochodzi do tego, że na przykład Warcrafta 2 sprowadzałem z USA. Paradoksalnie – największy wróg Apple'a, Microsoft, dzielnie wkroczył do Polski ze swym Close Combat na Maca. Mam nadzieję, że coraz więcej firm zacznie sprowadzać gry w wersji dla Macintosha, a Gambler będzie o tym informował (jak było w przypadku CC).

Szymon Kiwerski

Macintoshe kojarzą mi się zwykle nie z przeciętnym użytkownikiem komputera, a firmami, które wykorzystują je np. do składu gazet. Zresztą rynek Maca w Polsce jest (i chyba długo będzie) bardzo ubogi. Nie sądzę, abyś w najbliższym czasie mógł zrezygnować ze sprowadzania gier z Zachodu.

W Polsce dystrybutorzy na razie nie potrafią być „na czasie" nawet z wielkimi hitami pecetowymi (w chwili, kiedy piszę te słowa nie ma na polskim rynku np. Master of Orion 2 czy Heroes of Might & Magic 2), a co dopiero mówić o Macu.

Jeżeli chciałbyś (i inni użytkownicy Maca) napisać do nas, dlaczego wybrałeś akurat ten komputer oraz dlaczego nie chcesz go zmienić na PC, jakie są jego wady i zalety – taki list chętnie opublikujemy (oby niezbyt długi). [Tu się wtrącę: przechadzając się po sklepach z grami na Zachodzie i przeglądając oferty zachodnich firm wysyłkowych dochodzę do wniosku, że rynek gier na Maca powolutku się rozwija i zmierza ku lepszemu. Większość topowych gier na PC prędzej czy później wychodzi na „jabole" i wybór tytułów, z wszelkich gatunków gier, jest wcale spory. Sytuacja pod tym względem jest dla „Makówek" o wiele korzystniejsza niż np. dla Amigi, zresztą w sklepach na Zachodzie stoiska z grami na Maca są większe niż stoiska z grami dla „Przyjaciółki" – Alx].



Bardzo popularne na początku lat 80. strzelanki ustąpiły miejsca bijatykom czy pojedynkom – najwyraźniej nic tak nie raduje, jak obić mordę przeciwnikowi.

Temat numeru

Wrzuć

Kiedy ćwierć wieku temu pracownicy firmy Nutting Associates tworzyli pierwszy automat do grania, mieli zapewne mnóstwo wątpliwości, gdyż światło dzienne ujrzało jedynie kilkanaście egzemplarzy tej maszyny. Kolejny rozdział elektronicznej rozrywki został jednak rozpoczęty – powstała gra Computer Space.

Brak szerszej reklamy spowodował, że nowy wynalazek przeszedł bez echa. Dopiero parę miesięcy później firma Atari (a konkretnie jej ówczesny pracownik, Nolan Bushnell) stworzyła i – już z odpowiednio przygotowaną promocją – wprowadziła na rynek słynnego **Ponga**, przez wielu uważanego za **pierwszą w historii maszynę coin-op** (od angielskiego *coin operated*, czyli działający na monety).

Możliwości Ponga (czarno-biała grafika, dźwięki rodem z elektronicznego zegarka) teraz już tylko śmieszą, jednak gra odniosła oszałamiający sukces. Trudno ją zapomnieć – dwa prostokąty (czyli paletki) oraz kwadrat (piłka) – pojedynki odbywane przy ich użyciu do dziś śnią się wielu graczom po nocach, czego dowodem mogą być liczne strony WWW poświęcone temu produktowi. Pong był nie tylko pierwszym automatem, był WYDARZENIEM. Takich kamieni milowych w historii gier coin-op będzie jeszcze kilka, postaram się je teraz w skrócie przedstawić.

Trochę historii

W wyścigu o rynek maszyn coin-op wystartowało wiele firm, lecz tylko jedna z nich, właśnie **Atari**, przetrwała (choć z dużymi trudnościami) do dziś. Dopiero później powstali tacy potentaci, jak **Midway** (teraz WMS Industries), **Sega** (uznawana dziś za niekwestionowanego lidera rynku coin-op; ostatnio próbuje swych sił także jako producent flipperów), **Namco**, **Capcom** czy **Konami**.

Pierwsze gry były naturalnie kopiami Ponga – czy to z czterema paletkami (Quadrapong, Pong Doubles), czy ze zmienionymi nieco zasadami (Elimination, Super-Pong). Dopiero później twórcy zauważyli, jak szerokie mają pole do popisu. Zaczęły powstawać pierwsze proste symulatory, strzelanki, gry logiczne.

W roku 1978 rozpoczął się krótki marsz gier wektorowych (miały one specjalne kineskopy, które nie wyświetlały obrazu punkt po punkcie, lecz tworzyły go z linii – nawet cyfry i litery!). Zakończyły one żywot już w 1984 roku, a najpopularniejszą grą tego typu w Polsce (i nie tylko) był bez wątpienia niezapomniany **Tempest** (Atari, 1980), który nawet doczekał się ostatnio kontynuacji.

Pierwsza gra z kolorową grafiką to popularny **Galaxian** wyprodukowany w 1979 r. przez Namco (późniejszych twórców m.in. Tekkena i Ridge Racer). Zresztą w tamtym okresie rządziły niepodzielnie strzelanki – np. **Space Invaders**, **Galaga** czy **Moon Patrol** musiały być obecne w każdym salonie.

Dokładnie w roku 1980 powstała najpopularniejsza jak dotąd maszyna, okrzyknięta „grą wszech czasów" – znany chyba każdemu **PacMan**. Utorowała drogę innym „planszówkom" – w salonach zaroiło się od takich gier, jak **Frogger**, **Nibbler**, **Pengo** i **Donkey Kong** – a i sama doczekała się kilku sequeli.

Dwa lata później kolejna rewolucja – świat podbił pierwszy prawdziwy symulator samochodu, niezapomniany **Pole Position**. Przed grą ustawiały się kolejki osób pragnących spróbować swoich sił i usłyszeć słynne już dzisiaj słowa: „PREPARE TO QUALIFY". Gra zyskała ogromną popularność, choć miała tylko jeden samochód i tylko jedną trasę.

Razem z Pole Position skończył się okres pionierski na rynku gier coin-op. Maszyny stały się czymś powszechnym. Trochę szkoda tamtego okresu. Maszyna w salonie była prawie Bogiem, a „chodzenie na automaty" traktowane jak ceremonia. Na szczęście, jest jeszcze mnóstwo osób starających się przynajmniej częściowo przywrócić atmosferę dawnych czasów. Nieformalna organizacja **VAPS** (*Video Arcade Preservation Society*) skupia ponad dwustu członków, którzy zbierają stare maszyny, wymieniają się informacjami, przerabiają obudowy i elektronikę, a przede wszystkim – GRAJĄ.

W roku 1986 powstał słynny **Double Dragon**, pierwsza z „bijatyk", dziś najpopularniejszy rodzaj gier w salonach. Któż nie grał w takie tytuły, jak **Renegade**, **Vendetta** czy **Cadillacs & Dinosaurs**?

W 1991 roku gra **Street Fighter 2** firmy Capcom rozpoczęła, trwający do dziś, boom na pojedynki. Tylko seria **Mortal Kombat**, głównie dzięki digitalizowanej grafice i niespotykanej wcześniej dawce brutalności, zdołała równie skutecznie podbić serca graczy. Gdy dwa lata później zaprezentowano **Virtua Fighter** – wkroczyliśmy w erę trójwymiarowych pojedynków, która, podtrzymywana przez takie tytuły, jak **Tekken** czy **Soul Edge**, trwa aż do dziś.

Z podanych przykładów widać wyraźnie, jak na przestrzeni lat zmieniały się rodzaje gier spotykanych w salonach. Nowoczesne maszyny są wykonane o wiele bardziej zaawansowaną techniką niż ich poprzedniczki. Każdy, kto widział pierwsze trójwymiarowe gry i np. Virtua Fighter 3, zrozumie ogromną przepaść dzielącą te maszyny. Drugim ważnym elementem są zmieniające się gusta klientów salonów. Wprowadzona na rynek w 1976 r. gra **Death Race 2000**, w której kierowanym samochodem można było przejeżdżać ludzi, wzbudziła ogromne kontrowersje i na skutek protestów została szybko wycofana z rynku. Wyprodukowany szesna-



Alpine Racer – po co komu narty?

PacMan to najpopularniejsza jak dotąd maszyna, okrzyknięta „grą wszech czasów".

ście lat później, o wiele bardziej brutalny, **Mortal Kombat** stał się hitem na całym świecie. Ktoś kiedyś powiedział (cytuję z pamięci): „Breakout stał się równie popularny, co Pong, gdyż wprowadził cechę, której nie miał jego poprzednik. Destrukcję. Twoim celem stało się nie pokonanie przeciwnika, lecz wyeliminowanie go. Od tej pory 95% gier ma za cel – w mniejszym lub większym stopniu – niszczenie".

Nic dziwnego, że bardzo popularne na początku lat 80. strzelanki ustąpiły miejsca bijatykom czy pojedynkom – najwyraźniej nic tak nie raduje, jak obicie mordy przeciwnikowi. Gracze żądają litrów krwi, łamanych kości i stosów zwłok, więc producenci dostarczają odpowiednie automaty – dziś w salonach ponad połowa maszyn to „gry walki".

Budowa maszyny coin-op

Pora powiedzieć trochę o samym automacie i jego budowie. Nie wdając się w bliższe szczegóły, można przyjąć, że na każdy automat składają się:

1. **Obudowa**. W zależności od wyobraźni projektantów (patrz ramka) może to być zarówno kokpit samolotu, wnętrze statku kosmicznego, jak i najbardziej standardowe, czarne pudło. Stosunkowo często psuje się, jako najbardziej narażona na uszkodzenia powstałe z winy klientów salonu (np. dziwnym zbiegiem okoliczności gracze siadają zazwyczaj na plakietkach „DO NOT SIT HERE"). Do obudowy można zaliczyć także:
   1.1. **Drzwiczki**. Na nich zazwyczaj zamontowany jest kasownik, czyli otwór, do którego wrzucamy nasze ciężko zarobione pieniądze. Kasownik odpowiada za odróżnianie monet dobrych (które zamieniane są na kredyty) od złych (które gracz dostaje z powrotem). Jeśli wrzuciliśmy dobrą monetę, uzyskamy dostęp do menu gry – możemy ją przetestować oraz ustawić pewne opcje (poziom trudności, głośność dźwięku, liczbę żetonów potrzebnych do grania itp.).
   1.2. **Blat** (pulpit). Element występujący zazwyczaj w grach uniwersalnych (patrz dalej), na którym umieszczone są manipulatory i przyciski. Z oczywistych przyczyn blat „psuje się" najczęściej, lecz jest także stosunkowo niedrogi (joystick kosztuje ok. 20 zł, przycisk – 4 zł).
2. **Monitor**. Zdecydowanie najdroższa część zestawu. W automatach znajdziemy ich mnóstwo, poczynając od najmniejszych o średnicy 19", aż do monstrualnych, kilkudziesięciocalowych kineskopów. Powszechnie stosowany jest trik ze specjalnie profilowanymi szkłami, dzięki którym obraz wydaje się dużo większy niż jest naprawdę. Często też monitor leży gdzieś w środku maszyny i dopiero układ luster kieruje obraz w stronę gracza.
3. **Zasilacz**. Również bardzo ważny element. Podobny do tych stosowanych w komputerach – przerabia prąd zmienny 220 V na stały o napięciu 5 i 12 V. Od jakości zasilacza zależy, czy gra nie będzie się wieszała, „buraczyła" (krzaki zamiast grafiki, brak dźwięku), czy też nagle „resetowała".
4. **Program**. Elektroniczna płyta z układami scalonymi, pamięcią itp., to od niej zależy, czy będziemy grali w Tekkena 2 czy też w NBA Jam. Wyglądem najbardziej zbliżona do płyty głównej komputera PC, z tym że może się znacznie różnić rozmiarem (od malutkiej płytki o wymiarach kartki papieru, aż do „trzypiętrowego" monstrum formatu A3). Ponieważ wszystkie dane graficzne i muzyczne zachowywane są w pamięciach ROM (wyłączając rzadkie w Polsce przypadki gier na dyskach laserowych), kolejne etapy, przeciwnicy itp. ładują się błyskawicznie. Płyta komunikuje się z monitorem, blatem, głośnikami itp. za pomocą specjalnego interfejsu (najbardziej znany to JAMMA).



Title Fight – boks dla każdego

Czasami stosowany jest także system podobny do użytego w niektórych konsolach, czyli stała płyta-matka z procesorami i układami generującymi dźwięk i obraz plus wymienne kasety (kartridże) z danymi. Często do jednej płyty-matki można włożyć kilka (nawet osiem) kaset, co pozwala na umieszczenie wielu gier w jednym automacie. Najbardziej popularny w Polsce system tego typu to **Neo Geo** znanej firmy SNK.

W niektórych automatach znajduje się dużo innych elementów, np. silniki hy-

Ciekawe symulatory

Projektanci automatów mają dużo większe pole do popisu, tworzą więc gry, o jakich posiadacze komputerów domowych nie mogą nawet marzyć.

Przykładem może być automat **Arm Champs 2** (producent: Jaleco), w którym siłujemy się na rękę z komputerowymi przeciwnikami. Zamiast joysticka mamy po prostu metalową kopię graby! Podobną grą jest **Sonic Blast-Man** (Taito), gdzie uderzamy w specjalną tarczę, a automat bada, czy jesteśmy na tyle silni, aby ocalić świat przed kolejnym potworem.

Jednym z moich ulubionych symulatorów lotu jest **Top Landing** (również Taito), w którym zadaniem gracza jest wylądowanie na kolejnych lotniskach różnymi samolotami w nieciekawych zazwyczaj warunkach. Grafika nieskomplikowana (1988 rok!) – mimo to wrażenie jest niesamowite. Siedzimy w zamkniętej kabinie z rękami na sterach, słyszymy tylko ryk silnika i meldunki z wieży kontrolnej, a dzięki systemowi siłowników hydraulicznych czujemy ruchy samolotu. Oczywiście, przewidziano także zewnętrzny monitor dla obserwatorów.

Innym realistycznym symulatorem jest **Race Drivin' Deluxe** (Atari), gdzie starano się jak najdokładniej odwzorować wnętrze samochodu – mamy oczywiście kierownicę i pedały, ale także stacyjkę, sześciobiegową skrzynię oraz ręczny hamulec. Wprawdzie kabina jest nieruchoma, ale i tak gra się doskonale. W grze **F-1**, kopii Pole Position, posunięto się jeszcze dalej – przed sobą mamy trzy monitory (przy czym boczne są nachylone pod kątem 30°), co daje jeszcze lepsze złudzenie jazdy prawdziwym samochodem.

Alpine Racer (Namco) to również dość ciekawa maszyna, bowiem symuluje... zjazd na nartach. Bierzemy kijki w ręce i szusujemy po cybernetycznych stokach, wyświetlanych na 46-calowym monitorze. W automatach z serii **Holosseum** (Sega) monitora w ogóle nie widać – wydaje się, że postacie stoją na obudowie (wszystko to oczywiście trik, zasługa odpowiedniego lustra). W grze **Title Fight** (także Sega) boksujemy, używając dwóch joysticków jak rękawic – bokser na ekranie wykonuje dokładnie takie same ruchy, co my manipulatorami.

Przykłady „dziwnych" maszyn można mnożyć. Wyobraźnia twórców wydaje się nie mieć granic. A równocześnie, trudno sobie wyobrazić coś podobnego na komputerze lub konsoli w domu.



Amerykańska armia zamówiła kilkanaście egzemplarzy symulatora BattleZone do trenowania żołnierzy.



Nowoczesne symulatory kosztują nawet do pięciu MILIARDÓW starych złotych.

Ideal – najliczniej występująca w Polsce obudowa

draliczne poruszające w odpowiedni sposób obudową, zewnętrzne monitory itp.

Podział maszyn

Znamy już jako tako budowę gry coin-op, możemy więc wyjaśnić teraz różnicę między grami uniwersalnymi a symulatorami.

W grze uniwersalnej obudowa i płyta z grą to dwa różne elementy, które można wzajemnie wymieniać. Jeżeli właściciela salonu nie stać na drogą obudowę „z bajerami", kupuje po prostu tańszą i wkłada do niej tę samą płytę; może przyniesie ona trochę mniejsze dochody, ale grunt, że w ogóle działa. Jeżeli chce zmienić grę – wystarczy, że kupi tylko nowy program, obudowa zostaje ta sama.



Desert Tank

Symulator z kolei tworzy jednolitą całość. Ogromna liczba manipulatorów w symulatorach powoduje, że zazwyczaj przekładanie programów nie ma sensu (co za przyjemność z jeżdżenia czołgiem, gdy siedzimy w obudowie od samolotu). Nawet gdybyśmy chcieli wykorzystać program jednej samochodówki w drugiej, nakład pracy, jaki trzeba w to włożyć (praktycznie każdy symulator ma inny interfejs) odstrasza każdego.

Powyższy podział pozwala dość dokładnie określić gry należące do obu grup. Do gier uniwersalnych zaliczamy więc: pojedynki, bijatyki, strzelanki, gry logiczne i platformowe oraz różnorakie gry sportowe (piłka nożna, koszykówka). Symulatory natomiast to, zgodnie z nazwą, różnego rodzaju pojazdy (samochody, samoloty, helikoptery, statki kosmiczne), ale także gry „pistoletowe" (np. Virtua Cop czy Operation Wolf).

Automaty a inne platformy

Gdy powstały pierwsze komputery domowe, automatom wróżono rychły upadek. Komu chciałoby się chodzić do salonu – pytano – jeżeli może grać w ulubione gry we własnym fotelu? Jednak maszyny coin-op przetrwały do dzisiaj i, co ciekawsze, z roku na rok mają się coraz lepiej. Dlaczego?

Przede wszystkim, automaty zawsze wyprzedzały (pod względem poziomu techniki produkcji) gry na komputery domowe. Ostatnimi czasy, wraz z pojawieniem się na rynku konsol najnowszej generacji, dystans zmalał, lecz nie zniknął. Zauważcie, że konwersje dokonywane są na ogół z automatów na inne platformy, a nie odwrotnie. Równocześnie, rzadko przy konwersji udaje się utrzymać jakość i płynność grafiki, tak charakterystyczną dla gier na automatach.

Poza tym, maszyny o wiele dokładniej odwzorowują „instrumenty pokładowe". Mowa tu oczywiście o symulatorach – Sega Rally na domowym Saturnie i ta sama gra w salonie, gdzie do dyspozycji jest 50-calowy monitor, kierownica, pedały i ruchomy kokpit to dwa zupełnie różne światy. O ile lepiej gra się w Virtua Cop dzierżąc w dłoni pistolet, a nie tylko myszkę. Jak przyjemnie siedzieć na motocyklu, zamiast trzymać ręce na padzie i wysilać wyobraźnię.

Co prawda, wymyślono już specjalne joysticki do symulatorów i pistolety, ale kogo na to wszystko stać? Poza tym, każdy automat ma dokładnie przemyślany „panel sterowania", a projektant nie jest specjalnie niczym ograniczony. Trzeba dodać jeszcze jeden pedał? Nie ma sprawy. Jakiś nietypowy wolant? No problem. Symulator potrzebuje czterech joysticków? To też da się zrobić. Trafnie dobrana obudowa często znaczy więcej niż sama gra. Praktyka pokazuje, że w niektórych salonach dużym powodzeniem cieszy się Out Run Deluxe z 1986 r. (sic!) – tylko dlatego, że został umieszczony w doskonale zaprojektowanej obudowie z systemem siłowników. Ciekawostką może być też fakt, że kilkanaście egzemplarzy symulatora czołgu BattleZone (Atari) zostało zamówionych przez amerykańską armię do trenowania swoich żołnierzy – dowództwo uznało, że automat wystarczająco dokładnie odwzorowuje elementy jazdy prawdziwym pojazdem.

Inny plus automatów – możliwość współzawodnictwa kilku osób równocześnie. Co z tego, że większość gier na PC czy konsole umożliwia rozgrywkę w trybie multiplayer, gdy pod ręką nie ma odpowiedniej liczby komputerów. Tymczasem praktycznie każda gra w salonie umożliwia jednoczesną zabawę wielu graczom – producenci po prostu wiedzą, że jednoosobowe maszyny są z góry skazane na porażkę. W przypadku gier uniwersalnych – strzelanek, mordobić i symulacji sportowych – spotyka się co najmniej dwa joysticki (w ekstremalnych przypadkach – np. w X-Men: Children of the Atom – nawet sześć!), przy czym wszyscy gracze są równouprawnieni (nie ma znanych np. z FIFA '97 problemów typu: kto gra na myszce?). Symulatory natomiast wyposażone są w opcję umożliwiającą łączenie aż do ośmiu takich samych maszyn w jeden zestaw. Często dodawane są nawet monito-



T-MEK

ry dla widzów, aby mogli dokładniej śledzić przebieg rozgrywki.

Automaty są poza tym dość odporne na zniszczenia. Ponieważ wiadomo, że na jednym grać będą tysiące osób, muszą mieć dużą wytrzymałość (np. praktycznie wszystkie joysticki działają na mikrowyłącznikach, które wprawdzie hałasują, ale za to są bardzo twarde). W momentach największego napięcia można więc walnąć w przycisk bez obawy, że za chwilę wezwie nas do siebie „szef" (tak najczęściej określa się osobę odpowiedzialną za wydawanie żetonów). Nie muszę chyba dodawać, jak bardzo pozwala to rozładować się i uspokoić.



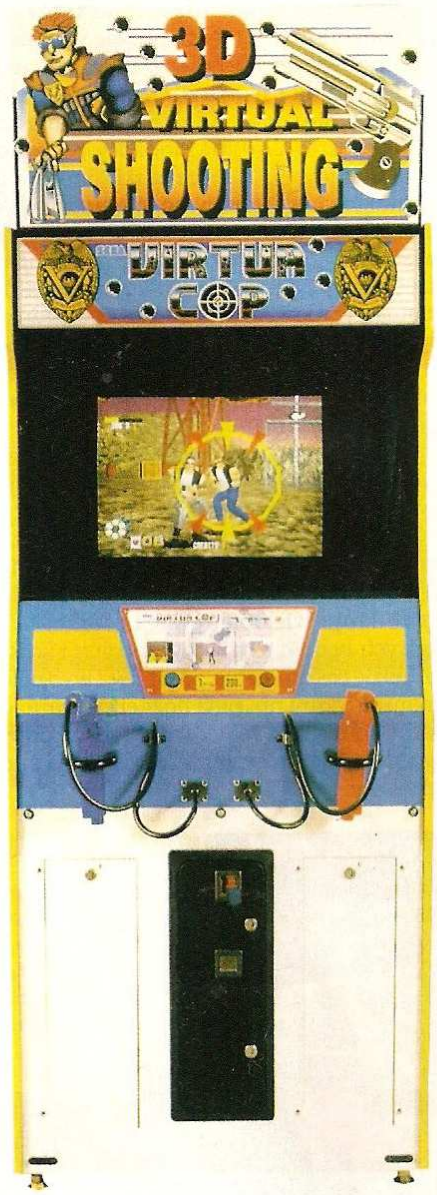
Sega Rally

Ostatnim, choć dla wielu osób najważniejszym aspektem sprawy, są jej koszty. Aby zagrać w domu, trzeba wydać pieniądze na komputer lub konsolę oraz gry. Tymczasem w salonie jedna gra kosztuje z reguły 50 groszy. Faktem jest, że grając intensywnie można w ten sposób stracić fortunę, jednak przy zachowaniu umiaru można się nieźle zabawić za niewielkie pieniądze. Tym bardziej, że przyjemność grania na dobrym automacie, w dobrym salonie może być o wiele, wiele większa.

Polskie salony

Niestety, większość podanych faktów odnosi się do salonów gier np. w USA czy Japonii. Polskich właścicieli nie stać na sprowadzanie do kraju nowoczesnych maszyn, a w salonach dominują używane automaty, sprowadzone z Niemiec. Powszechnie stosuje się np. proceder adaptowania obudowy z jednej gry do drugiej. Nawet, gdy przeróbka przeprowadzona jest sprawnie i fachowo – to nie to samo co gra na oryginalnym automacie, gdzie często spotykamy np. wypisane tajne ciosy lub podpowiedzi, a i układ przycisków jest czasem dostosowany specjalnie dla danej gry.

Dlaczego tak się dzieje? Odpowiedź jest prosta – polski gracz wydaje „na automaty" dużo mniej pieniędzy niż jego zachodni koledzy. Publiczność w polskich salonach to zazwyczaj młodzież, gdy na przykład w Niemczech nie można wejść do takiego lokalu przed ukończeniem siedemnastu lat! A ponieważ starsi mają zazwyczaj więcej pieniędzy... Z tego powodu właścicielom salonów po prostu nie opłaca się sprowadzanie najnowszych gier.



Virtua Cop

Ceny

Tym, którzy po przeczytaniu tekstu wpadli na pomysł sprowadzenia sobie jakiejś maszyny do domu, trzeba niestety wylać na głowę kubeł zimnej wody – ceny wykraczają daleko poza możliwości portfela przeciętnego gracza.

Najtańsze są maszyny uniwersalne. Najpopularniejsza w Polsce obudowa, charakterystyczny **Ideal** z 19-calowym monitorem i dwoma joystickami, kosztuje ok. 900 zł (piszemy tu o rzeczach używanych, ale w dobrym stanie). Koszt bardziej zaawansowanej obudowy (np. **Merkur Vision** z 28-calowym monitorem) to już 4500 zł, a jednej z najlepszych – **Panorama Vision** (monitor 43 cale, dwa siedzenia) nawet 7000 zł.

Do obudowy trzeba jeszcze dodać grę – ceny najnowszych i najpopularniejszych w Polsce tytułów (**Die Hard Arcade**, **Tekken 2** ver. II) mieszczą się w granicach trzech i pół tysiąca złotych. Nieco starsze hity (np. **Ultimate Mortal Kombat 3**) to już o tysiąc mniej, a najtańsze, lecz ciągle przynoszące dochody (oczywiście w tych „lepszych" salonach) można dostać już za 700 zł.

Ciekawostką może być fakt, że także na tym rynku spotykamy się z piractwem. „Podróby" płyt z grami (zazwyczaj z Dalekiego Wschodu, ale także np. z Włoch lub Hiszpanii) są o 30% tańsze, ale o wiele bardziej zawodne.

Dużo gorzej jest z symulatorami. Jedna z najpopularniejszych maszyn w Polsce, wspomniany **Out Run Deluxe** (ruchomy kokpit, siedzenie), kosztuje trzy i pół tysiąca, podczas gdy jego kontynuacja, **Out Runners**, już dwa razy więcej (wprawdzie w wersji dla dwóch graczy, ale bez siłowników i w brzydszej obudowie). Za popularny automat **Virtua Cop 2** zapłacimy wprawdzie nieco mniej (trochę ponad 6000 zł), ale już **Manx TT Super Bike** (jeden z nowszych symulatorów Segi) w wersji deluxe (monitor 50 cali, ruchomy motocykl) to wydatek rzędu szesnastu tysięcy!

Ale to nie wszystko – cena nowoczesnych, wykonanych zaawansowaną techniką symulatorów, prezentowanych na tegorocznych targach IMA, osiągała nawet astronomiczną kwotę 500 tys. zł (pięciu MILIARDÓW starych złotych). Nic dziwnego, że żadnego salonu w kraju nie stać na kupno takiego cacka...



Gracze żądają litrów krwi, łamanych kości i stosów zwłok, więc producenci dostarczają odpowiednie automaty. Dziś w salonach ponad połowa maszyn to „gry walki".

A jak wyglądają nasze „centra rozrywki"? Kilkanaście lat temu prawie wszystkie salony były obskurnymi budami ze zdemolowanymi i ledwo działającymi automatami. Starzy wyjadacze pamiętają zapewne rozregulowane monitory, rozpadające się joysticki i przyciski, które nie kontaktowały. Nic dziwnego – średni wiek maszyny w tamtym okresie wynosił prawie dziesięć lat! Brak dostępu do najnowszych części z RFN oraz relacja marki do złotówki powodowały, że posiadany sprzęt naprawiano, jak długo się dało. Jeśli dodać do tego doświadczenie ówczesnych „serwisantów", trudno się dziwić powstałej sytuacji.

Także dzisiaj stosuje się różne niecieka-we (i zazwyczaj także, w myśl obowiązujących w Polsce praw, nielegalne) „chwyty" – np. umieszczanie w obudowach od maszyn... zwykłych konsol (PSX, Saturn). Myślę, że długo jeszcze nie zobaczymy w naszym kraju wielopiętrowych salonów, do których będą chodzić całe rodziny i każdy znajdzie coś dla siebie. Salonów z wydzielonymi sekcjami np. piłki nożnej czy symulatorów lotu, gdzie regularnie będą się odbywać turnieje różnych gier i konkursy z nagrodami.

Automaty a sprawa polska

W recenzji z uroczego, microsoftowego Return of the Arcade (Gambler 9/96) wspominałem trochę stare, dobre, „automatowe" czasy. Nie będę się powtarzać, ale nie omieszkam skrobnąć kilku słów nt. różnicy między tym, jak wyobrażam sobie centra rozrywki (i jakie odwiedzam na Zachodzie), a jaka jest specyfika polskich tzw. salonów gier.

Oczywście czasy, gdy w polskich „salonach" gromadził się tzw. element, należą już do przeszłości. Już nie ma tych walk na pięści i barwnych kafejek... Ooops, nie ta bajka. Ale faktem jest, że ówcześni bywalcy owych lokali są teraz powszechnie szanowanymi biznesmenami z podwarszawskich miejscowości, kryminalistami lub redaktorami pism o grach. I sam nie wiem, którzy skończyli najgorzej...

Starzy ludzie odeszli, ale zwyczaje pozostały. W polskim salonie cały czas stoi przeciętnie 15 pudeł, z czego 3 są wyłączone, a w pozostałych 12 nie działają joysticki. Zresztą, może to i lepiej, bo prezentowane na owych pudłach produkcje stanowią doskonały, naukowy przekrój rynku gier komputerowych z lat 80. i początku 90. W najlepszym razie, oczywiście. Wszak jeszcze w roku 1993 na dworcu w Gdyni grałem w **Periscope** (pierwsza produkcja Segi, rok 1968 – to nie błąd w druku!), zaś w 1992 r. w Warszawie w pierwszą grę samochodową świata, **Night Ridera** (Atari, 1975). Dobrze, że przynajmniej nie tak łatwo jak kiedyś dostać po buzi, choć to może moje 100 kg żywej wagi i 192 cm wzrostu działają onieśmielająco?

Jako ciekawostkę mogę dodać, że w Warszawie sytuacja jest wyjątkowo nieciekawa. Jedyny rokujący nadzieje salon (w Burger Kingu przy pl. Konstytucji) ostatnio bardzo się popsuł. Lepsze salony są w innych miastach, przy czym jakość tym wyższa, im dalej od stolicy – wiem od redakcyjnych współpracowników, że bardzo dobre salony są w Szczecinie, a nie najgorzej bywa także w Jaśle...

A ja sobie marzę o prawdziwym salonie gier w zachodnim stylu. O ponad setce pudeł, z mnóstwem rozbudowanych symulatorów i innych cudeniek, w tym także najnowszymi, światowymi produkcjami. O wydzielonym poletku z jednorękimi bandytami (od lat 18, rzecz jasna!). O barku z napojami chłodzącymi. I o tak skutecznej ochronie jak ta, która wyprowadziła mnie kiedyś z pewnego londyńskiego salonu, gdy kopnąłem automat z przesypującymi się monetami (chwilę wcześniej pożarł moje ostatnie oszczędności). Marzę o prawdziwym centrum elektronicznej rozrywki, gdzie za wydane pieniądze otrzyma się przeżycia naprawdę najlepszej jakości.

Alex



Daytona USA

W niektórych lokalach łatwo dostać po mordzie, w innych – kupić narkotyki (to nie żart!). Śmierdzące budy z podejrzanymi typami gotowymi skopać nam d... za jeden żeton były, są i będą. Jednak można już w Polsce trafić na salon gier z nowymi (w miarę) maszynami, kulturalną obsługą i porządnymi klientami, do którego co jakiś czas będzie się chętnie wracało – nawet nie po to, żeby zagrać, ale chociaż popatrzeć, jak grają inni. Każdy, kto był w takim salonie, wczuł się w jego atmosferę, poczuł charakterystyczny zapach maszyn i wrzucił choć jeden żeton – wie, o co mi chodzi...

Jim Midnite





W jaskini gier...

Czy aby na pewno?

Mimo tych wszystkich „ochów" i „achów" – istnieje oczywiście także druga strona medalu. W salonach jest obecna tylko pewna konkretna, dostosowana do klienteli, sfera gier – nie spotkamy tu ani gier strategicznych, ani RPG, nie wspominając nawet o przygodówkach, a inne gatunki (np. symulatory lotu) są bardzo uproszczone. Zresztą, według mnie, całkiem słusznie – o wiele lepiej dowodzi się wojskami czy też zgłębia tajemnice podziemnych lochów w domowym zaciszu. Atmosfera salonów sprzyja współzawodnictwu, szybkiej akcji i „wyżyciu się".

A skoro już o atmosferze mowa, należy też pamiętać, jak różne mogą być salony.

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

Za treść ogłoszeń (zwłaszcza w Club Simulator) redakcja nie odpowiada.
Redakcja zjada nie zamówione manuskrypty oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania profanacji i ścięć (również autorów).

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tete

U K A Z U J E S I Ę R A Z W M I E S I Ą C U

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
Fantasy General (PC) 44
Jagged Alliance: Deadly Games (PC) 44
Heroes of Might & Magic 2 (PC) 44
Ishar 3 (PC) 45
Tomb Raider (PC) 45
KLUB 3D 47
GILDIA RPG 48
KS GAMBLER 49
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 50
CLUB SIMULATOR 52
ROZWIĄZANIA
Case of the Rose Tatoo - cz. 1 (PC) 53
Fable (PC) 53
T&T
Privateer 2: The Darkening (PC) 54
Tekken 2, ciosy - cz. 5 (PSX) 56

Konkurs? Jaki konkurs?

Witam adeptów kombinatoryki stosowanej! Miesiąc temu obiecałem, że będzie konkurs. Hm, jakby to powiedzieć... skłamałem. Może niezupełnie, wtedy rzeczywiście zamierzałem konkurs ogłosić. Teraz wpadłem na lepszy pomysł.

Zamiast się głowić nad odpowiedziami na jakieś trudne pytania, napiszcie po prostu, **tip do jakiej gry chcielibyście zobaczyć w kolejnym wydaniu TeTe**. Wśród reprezentantów większości rozlosujemy grę, a ich życzenie zostanie w miarę możności spełnione. Każdego 30 dnia danego miesiąca będziemy podsumowywać głosy, a wyniki plebiscytu ogłosimy w najbliższym, możliwym numerze (podsumowanie 30 kwietnia - numer czerwcowy itd.). Tymczasem zapraszam do lektury, życząc owocnego kombinowania.

Zgredaktor

PS Ci z Was, którzy stwierdzili, że kody do Privateera 2 z poprzedniego numeru nie działają, niech spróbują wstukać je z pominięciem spacji.

Screamer 2 (PC)

Aby uzyskać dostęp do 4 dodatkowych samochodów wpisz w menu głównym: TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR.

Dodatkowa, siódma trasa: MRTRK.

Możliwość startu we wszystkich ligach: CHMPA.

Redneck Rampage Demo (PC)

RDELVIS - nieśmiertelność.
RDALL - wszystkie przedmioty + zdrowie.
SHOWMAP - pełna mapa.
RDCLIP - przechodzenie przez ściany.

Heroes of Might & Magic 2 (PC)

Wszystkie kody wpisuje się podczas gry na głównej mapie (nie w mieście!), używając klawiszy numerycznych na górze.
911 - wygrywasz scenariusz i przechodzisz do następnego.
32167 - wybrany aktualnie bohater dostaje 5 czarnych smoków (można powtarzać wielokrotnie w ciągu dnia).
8675309 - odkryta zostaje cała mapa.

Tomasz Arczyński

M.A.X. (PC)

Po kliknięciu na jednostce, wstukaj (pamiętając o nawiasach kwadratowych!):

[MAXAMMO] - amunicja.
[MAXSURVEY] - odkrywa wszystkie zasoby.
[MAXSPY] - odkrywa wszystkie jednostki wroga.
[MAXSUPER] - upgrade do 30. poziomu.
[MAXSTORAGE] - surowce.

Megarace 2 (PC)

Kody należy wstukać jako parametry w linii komend przy uruchamianiu gry (np. MEGARACE SPEED MONEY MAP).

SPEED - szybszy samochód.
MONEY - 99,999 kasy na dzień dobry.
MAP - w czasie wyścigu wyświetlana jest mapa.
GAME - pomija intro.
NOLANCE - nie ma Lance Boyle'a!

Wages of War (PC)

Aktywacja kodów: BLOOD MONEY
BILL - wybrany wojownik dostaje wszystkie typy broni.
VERB - dodatkowa amunicja.
NOUN - zdrowie.

Hunter Hunted (PC)

COLE - nieśmiertelność, wszystkie typy broni.
RAYL - nieśmiertelność.
LUKASZUK - wszystkie typy broni.
SNELLINGS - zdrowie.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

Fantasy General (PC)

Grzebiemy w pliku **.SAV** z podkatalogu **SAVES.**

JEDNOSTKI

Szukamy w pliku nazwy oddziału (np. „3rd Peasants") i przyjmujemy, że jej pierwszy znak ma offset +00h. No i mamy,

-15h rodzaj jednostki:

Heavy Infantry		8Fh	Goblin Scouts	**Sky Hunter**	
0Ch	Warbands	90h	Orc Scouts	4Fh	Eagle Riders
0Dh	Swordsmen	91h	Shadows	50h	Griffon Riders
0Eh	Pikemen	92h	Ogre Hunters	51h	Ogre Griffons
0Fh	Legionarii	AEh	Claw the Assassin	52h	Wing Riders
10h	Samurai	**Archer**		53h	Pegasi
11h	Heavy Spearmen	1Fh	Elf Bowmen	55h	Flying Snakes
12h	Lizardmen	20h	Longbowmen	56h	Wyverns
13h	Werebears	21h	Pistoliers	57h	Green Dragons
14h	Lionmen	22h	Gunners	58h	Lion Dragons
15h	Elephantmen	23h	Fire Archers	59h	Silver Hawks
16h	Air Warriors	24h	Royal Archers	5Ah	Phoenix Hawks
17h	Treemen	77h	Krindel	5Bh	Silver Dragons
18h	Giant	88h	Slave Archers	5Ch	Black Dragons
19h	Earth Elemental	89h	Goblin Archers	5Dh	Screamer
1Ah	Sandmen	8Ah	Orc Archers	5Eh	Bronze Dragon
1Bh	Monks of Meo	8Bh	Orc Longbowmen	5Fh	Steam Hawks
1Ch	Bronzeman	8Ch	Skeleton Archers	60h	Seekers
1Dh	Iron Giant	8Dh	Steam Gunners	76h	Valira
1Eh	Warlord Mechanus	**Cavalry**		79h	Malric
6Dh	Corporal	2Bh	Squires	A0h	Flying Monkeys
6Eh	Sergeant	2Ch	Heavy Cavalry	A1h	Gargoyles
6Fh	Lieutenant	2Dh	Chariots	A2h	Shadow Wings
70h	Captain	2Eh	Cataphractoi	A3h	Lava Dragons
71h	General	2Fh	Power Lancers	A4h	Shadow Dragons
72h	Borric	30h	Phoenix Knights	B0h	Malkin Nightwing
74h	Loric	31h	Fire Beetles	B5h	Eagles
78h	Dreggo	32h	Centaurs	**Bombardier**	
82h	Orcs	33h	Ogre Centaurs	61h	Hawk Riders
83h	Ogres	34h	Centaur Knights	62h	Roc Knights
84h	Cobramen	35h	Unicorns	63h	Dragon Riders
85h	Trolls	36h	Elf Chariots	64h	Pegasus Riders
86h	Ogre Knights	37h	Hydra	65h	Balloon Hangers
87h	Shadow Warriors	38h	Turtle Dragon	66h	Balloon Riders
A9h	Barbarians	39h	Ghost Riders	67h	Bicycle Riders
ADh	Kraekvar	3Ah	Nightmare	68h	Cloud Ship
B1h	Morg the Lasher	3Bh	Rolling Man	69h	Bronze Gliders
Light Infantry		3Ch	Steamphont	6Ah	Naphtha Droppers
00h	Peasants	3Dh	Rolling Fort	6Bh	Sky Splitter
01h	Militia	3Eh	Thunder Tread	6Ch	Steam Castle
02h	Auxilia	54h	Dragon Knights	A5h	Serpent Griffons
03h	Javelinmen	73h	Sir Kalador	A6h	Lightning Throwers
04h	Ashiguers	93h	Serpent Riders	A7h	Fire Barge
05h	Berserkers	94h	Undead Cavalry	A8h	Zeppelin
75h	Shandel	95h	Mastodon	**Siege Engine**	
7Ah	Xyphon	96h	Rhino Knights	45h	Catapults
7Bh	Priest of Handola	97h	Knights of Fire	46h	Ballistae
7Ch	Goblins	98h	Shadow Knights	47h	Chain Guns
7Dh	Skeletons	ACh	Pale Marshal	48h	Cannons
7Eh	Ratmen	B2h	Deathlord Rapax	49h	Mortars
7Fh	Gripper	**Light Cavalry**		4Ah	Pit Cannons
80h	Lava Warriors	3Fh	Light Cavalry	4Bh	Spatter Guns
81h	Mummy	40h	Elf Knights	4Ch	Mercury Guns
ABh	Witch of Icethorn	41h	Juns	4Dh	Steam Belchers
AFh	Grimal the Rat Lord	42h	Riders of the Bow	4Eh	Wall Blasters
B3h	Leech King	43h	Spirit Riders	9Eh	Disease Throwers
Skirmisher		44h	Knight Gunners	9Fh	Black Ice Throwers
25h	Slingers	99h	Wolf Riders	AAh	Air Slammer
26h	Staff Slingers	9Ah	Barbarian Riders	**Spellcaster**	
27h	Scouts	9Bh	Boar Riders	06h	Apprentices
28h	Foresters	9Ch	Bear Riders	07h	Conjurers
29h	Huntsmen	9Dh	Flamer	08h	Healers
2Ah	Trail Runners	B4h	Goat King	09h	Fire Wizards
8Eh	Skeleton Slingers			0Ah	Druids
				0Bh	Earthmasters

-01h magiczny przedmiot (00h - brak):

01h	Magical Sword	0Ah	Amulet of Resistance	13h	Storm Staff
02h	Magical Axe	0Bh	Cloak of Hiding	14h	Amulet of Blessings
03h	Magical Shield	0Ch	Staff of Fireballs	15h	Ring of Free Movement
04h	Magical Armor	0Dh	Wand of Fireballs	16h	Staff of Winds
05h	Magical Bow	0Eh	Amulet of Protection	17h	Wand of Sickness
06h	Magical Crossbow	0Fh	Ring of Regeneration	18h	Skull of Crang
07h	Magical Sling	10h	Sword of Death Wounds	19h	Staff of Confusion
08h	Magical Staff Sling	11h	Stone of Eagle Eye	1Ah	Staff of Fatigue
09h	Magical Javelin	12h	Boots of Rapid Movement	1Bh	Staff of Healing

-0Dh experience (2 bajty)
-0Bh kills (2 bajty)
+20h morale (1 bajt)
+21h dead (1 bajt)
+22h wounded (1 bajt)

BOHATEROWIE

Odnajdujemy w pliku imię „dobrego" bohatera i przyjmujemy, że pierwszy znak imienia ma offset +00h

Nazwa cechy	Gracz dobry	Gracz zły
Fame	+40h	+41h
Warlord	+42h	+43h
General	+44h	+45h
Charisma	+46h	+47h
Healer	+48h	+49h
Engineer	+4Ah	+4Bh
Archmage	+4Ch	+4Dh
Mech master	+4Eh	+4Fh
Beast master	+50h	+51h
Ranger	+52h	+53h
Dwarven	+54h	+55h



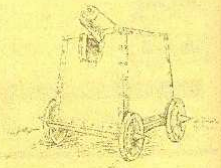
Marcin Wichary

Jagged Alliance: Deadly Games (PC)

Zabieramy się za plik **PROF.EDT** z podkatalogu **EDT**. Odnajdujemy ksywkę najemnika i teraz:

-04h salary (minimalna wartość to 00h, a maks. FF FFh)
+2Bh Explosives Class
+2Ch Health
+2Dh Agility
+2Eh Dexterity
+2Fh Wisdom
+30h Mrksmnship
+31h Medical
+32h Mechanical
+33h Explosives

Maksymalna wartość to 7Fh.



Georgios Furkiotis

Heroes of Might & Magic 2 (PC)

Aby zmienić koszty postawienia danej budowli:

1. Edytujemy plik **HEROES2.EXE.** Najbezpieczniejsze jest, jak zawsze w przypadku ważnych plików, skopiowanie go do innego katalogu (w razie ewentualnego „babola").
2. Potem w podanej tu tabelce odnajdujemy offset żądanego budynku:

Wszyscy		**Sorceress**	
142AECh	Castle	143040h	Treehouse
142910h	Mage Guild Level 1	14305Ch	Cottage
14292Ch	Mage Guild Level 2	1430E8h	Upg. Cottage
142948h	Mage Guild Level 3	143078h	Archery Range
142964h	Mage Guild Level 4	143104h	Upg. Archery Range
142980h	Mage Guild Level 5	143094h	Stonehenge
142A7Ch	Tavern	143120h	Upg. Stonehenge
142A60h	Thieves' Guild	1430B0h	Fenced Meadow
142A98h	Shipyard	1430CCh	Red Tower
142B08h	Statue	142B78h	Crystal Garden
142B5Ch	Marketplace	1429D4h	Rainbow
142AB4h	Well		
142B24h	Left Turret	**Warlock**	
142B40h	Right Turret	143190h	Cave
142B94h	Moat	1431ACh	Crypt
		1431C8h	Nest
Knight		1431E4h	Maze
142DA0h	Thatched Hut	143270h	Upg. Maze
142DBCh	Archery Range	143200h	Swamp
142E48h	Upg. Archery Range	14321Ch	Green Tower
142DD8h	Blacksmith	1432A8h	Red Tower
142E64h	Upg. Blacksmith	1432C4h	Black Tower
142DF4h	Armory	142B78h	Waterfall
142E80h	Upg. Armory	1429F0h	Dungeon
142E10h	Jousting Arena		
142E9Ch	Upg. Jousting Arena	**Wizard**	
142E2Ch	Cathedral	1432E0h	Habitat
142EB8h	Upg. Cathedral	1432FCh	Pen
142B78h	Farm	143318h	Foundry
14299Ch	Fortifications	1433A4h	Upg. Foundry
		143334h	Cliff Nest
Barbarian		143350h	Ivory Tower
142EF0h	Hut	1433DCh	Upg. Ivory Tower
142F0Ch	Stick Hut	14336Ch	Cloud Castle
142F98h	Upg. Stick Hut	1433F8h	Upg. Cloud Castle
142F28h	Den	142B78h	Orchard
142F44h	Adobe	142A0Ch	Library
142FD0h	Upg. Adobe		
142F60h	Bridge	**Necromancer**	
142FECh	Upg. Bridge	143430h	Excavation
142F7Ch	Pyramid	14344Ch	Graveyard
142B78h	Garbage Heap	1434D8h	Upg. Graveyard
1429B8h	Coliseum	143468h	Pyramid



1434F4h	Upg. Pyramid	14352Ch	Upg. Mausoleum
143484h	Mansion	1434BCh	Laboratory
143510h	Upg. Mansion	142B78h	Skull Pile
1434A0h	Mausoleum	142A28h	Storm



3. Zakładając, że znaleziony offset to +00h, mamy:

+00h Wood (drewno)
+04h Mercury (rtęć)
+08h Ore (ruda)
+0Ch Sulfur (siarka)
+10h Crystal (kryształy)
+14h Gems (kamienie)
+18h Gold (złoto)

Każda wartość to dwa bajty. Wpisując pod wszystkie offsety 00 00h mamy budynek za darmo! Niestety, przeciwnicy też...

Martin Bishop

[Patrz także **2/97**; **3/97** - MW.]

Aby dobrać się do charakterystyk jednostek, obrabiamy plik **HEROES2.EXE.** Szukamy nazwy naszej jednostki. Teraz odliczamy od pierwszej litery:



-11h ilość złota za jedną jednostkę (od 01h do FF FFh)
-09h Hit Points (maks. FF FFh)
-07h przynależność (tło):
- 00h Knight
- 01h Barbarian
- 02h Sorceress
- 03h Warlock
- 04h Wizard
- 05h Necromancer
- 06h bezpańscy

Możemy dać jednemu bohaterowi Smoki, Tytany itd. i ustawić im wspólne tło, wtedy nie będzie spadać ich morale.

-06h szybkość (speed):
- 01h crawling
- 02h very slow
- 03h slow
- 04h average
- 05h fast
- 06h very fast
- 07h ultra fast
- 08h blazing
- 09h instant



-05h attack
-04h defence
-03h min. damage
-02h max. damage
-01h liczba pocisków (nie warto dorabiać pocisków jednostkom, które nie potrafią strzelać - przy próbie strzału komputer wychodzi do DOS-u)

Maksymalne wartości to 7Fh.

A oto, gdzie należy szukać danych. W nawiasach podałem nazwy, pod jakimi występują te jednostki w pliku HEROES2.EXE. Niektóre mają takie same nazwy (np. wszystkie smoki to „drgn"), ale można je znaleźć, kierując się offsetami podanymi obok.

140DA9h	Peasant (psnt)	141103h	Minotaur King (mino)
140DC3h	Archer (arch)	14111Dh	Hydra (hydr)
140DDDh	Rancher (arch)	141137h	Green Dragon (drgn)
140DF7h	Pikeman (pike)	141151h	Red Dragon (drgn)
140E11h	Veteran Pikeman (pike)	14116Bh	Black Dragon (drgn)
140E2Bh	Swordsman (swdm)	141185h	Halfling (half)
140E45h	Master Swordsman (swdm)	14119Fh	Boar (boar)
140E5Fh	Cavalry (cavl)	1411B9h	Iron Golem (golm)
140E79h	Champion (cavl)	1411D3h	Steel Golem (golm)
140E93h	Paladin (pldn)	1411EDh	Roc (roc_)
140EADh	Crusader (pldn)	141207h	Mage (mage)
140EC7h	Goblin (gbln)	141221h	Archmage (mage)
140EE1h	Orc (elf_)	14123Bh	Giant (titn)
140EFBh	Orc Chief (elf_)	141255h	Titan (titn)
140F15h	Wolf (wolf)	14126Fh	Skeleton (skel)
140F2Fh	Ogre (ogre)	141289h	Zombie (zomb)
140F49h	Ogre Lord (ogre)	1412A3h	Mutant Zombie (zomb)
140F63h	Troll (trll)	1412BDh	Mummy (mumy)
140F7Dh	War Troll (trll)	1412D7h	Royal Mummy (mumy)
140F97h	Cyclops (cycl)	1412F1h	Vampire (vamp)
140FB1h	Sprite (sprt)	14130Bh	Vampire Lord (vamp)
140FCBh	Dwarf (dwrf)	141325h	Lich (lich)
140FE5h	Battle Dwarf (dwrf)	14133Fh	Power Lich (lich)
140FFFh	Elf (elf_)	141359h	Bone Dragon (drgn)
141019h	Grand Elf (elf_)	141373h	Rogue (rogu)
141033h	Druid (drui)	14138Dh	Nomad (nmad)
14104Dh	Greater Druid (drui)	1413AFh	Ghost (ghst)
141067h	Unicorn (unic)	1413C1h	Genie (geni)
141081h	Phoenix (phoe)	1413DBh	Medusa (meds)
14109Bh	Centaur (cntr)	1413F5h	Earth Elemental (eelm)
1410B5h	Gargoyle (garg)	14140Fh	Air Elemental (aelm)
1410CFh	Griffin (grif)	141429h	Fire Elemental (felm)
1410E9h	Minotaur (mino)	141443h	Water Elemental (welm)

Rex Maverick

[Uwaga! Teoretycznie istnieje możliwość, że będziecie mieli inne wersje plików .EXE niż autorzy poprawek - z tego powodu dokładnie sprawdźcie wybrane offsety przed ich modyfikacją - MW.]

Ishar 3 (PC)

Przeklęty Shandar znów chce napastować biedne wyspy, tym razem pod postacią smoka Vortaxa. Znów kilku śmiałków z Zubaranem na czele będzie łaziło i pokonywało trudności (jeżeli trudności ich nie pokonają). Trzeba im trochę pomóc.

Na przykład przyda się odrobina zdrówka. Pod offsetami od 313h do 31Ch zmieniamy wartości na 11h i nasi bohaterowie są zdrowi jak byk(i).

Teraz pieniążki (money, forsa, szmal itp.). Od offsetu 31Dh do 326h zmieniamy wartości na... powiedzmy 12h i po kłopocie.

Bierzemy teraz w nasze łapska stopień wtajemniczenia (level). Od offsetu 43Ah do 43Eh zmieniamy wartości na 64h.



No to teraz reszta (zmieniamy na 64h):

309h...312h	experience
43Fh...443h	strength
444h...448h	construction
449h...44Dh	wisdom
44Eh...452h	intelligence
453h...457h	agility
458h...45Ch	psychical
45Dh...461h	physical

Bajty pod ww. offsetami zmieniamy na 64h.

Pod offsetem 15h mamy zapisaną godzinę, natomiast pod offsetami 16h...17h - liczbę dni. Wartości zmieniamy, jak chcemy.

Offsety dotyczące przedmiotów pierwszego bohatera (układ taki, jak miejsca w plecaku):

33Fh	345h	34Bh
33Dh	343h	349h
33Bh	341h	347h

Dla drugiego bohatera do offsetów dodajemy 1Eh, dla trzeciego - 2×1Eh (3Ch) itd.

A teraz liczby, które możemy w te miejsca wpisać (po dwa bajty):

0002h	Crystal (1)	FFB3h	Female armour (+6)
0003h	Crystal (2)	FFB5h	Female armour (+2)
0004h	Meteor Piece	FFB7h	Evening tunic
0010h	Magic Flask	FFB9h	Armour (+12)
FF89h	Sword (+5)	FFBBh	Armour (+9)
FF8Ah	Fire Axe (+30)	FFBDh	Armour (+7)
FF8Bh	Notched Sword (+10)	FFBFh	Armour (+5)
FF8Ch	Dagger (+10)	FFC1h	Chain Mail (+3)
FF8Dh	Whip (+2)	FFC3h	Armour (+2)
FF8Eh	Trident (+6)	FFC5h	Kelonia Powder
FF8Fh	Axe (+25)	FFC6h	Edelweiss
FF90h	Morning Stars (+9)	FFC7h	Black Mushrooms
FF91h	Staff (+5)	FFC8h	Gargoyle Claws
FF92h	Staff (+1)	FFC9h	Rat Brain
FF93h	Sword (+12)	FFCAh	Dried Mistletoe
FF94h	Living Chaos Sword (+20)	FFCBh	Black Widow Web
FF95h	Living Sword (+20)	FFCCh	Salamander Oil
FF96h	Club (+5)	FFCDh	White Mushrooms
FF97h	Bow (+8)	FFCEh	Food (10 szt.)
FF98h	Sword (+4)	FFD5h	Magic Belt
FF99h	Sword (+5)	FFD7h	Rope
FF9Ah	Sword (+11)	FFDDh	Pendant (biały księżyc)
FF9Bh	Sword (+15)	FFDFh	Pendant (odwrócone „V")
FF9Ch	Mace (+10)	FFE1h	Pendant (od gwardzisty)
FF9Dh	Morning Star (+8)	FFE3h	Shield (+6)
FF9Eh	Bow (+6)	FFE4h	Shield (+3)
FF9Fh	Crossbow (+9)	FFE5h	Shield (+2)
FFA0h	Siekierka do rzucania	FFE6h	Shield (+1)
FFA1h	Heavy Axe (+12)	FFE7h	Shield (+4)
FFA2h	Dagger (+2)	FFE8h	House Key
FFA3h	Dagger (+6)	FFE9h	Leopard Skin
FFA4h	Sabre (+8)	FFEAh	wiadomość od Fudiusa
FFA5h	Spear (+6)	FFEBh	Zoltar's Son's Key
FFA6h	Throwing Dagger (+2)	FFECh	wiadomość od Dahilima
FFA7h	Helmet (+4)	FFEDh	Fudius Key (1)
FFA9h	Helmet (+3)	FFEEh	Greem Dahilim's Item
FFABh	Helmet (+2)	FFEFh	Fudius Key (2)
FFADh	Helmet (+7)	FFF0h	Playing Cards
FFAFh	Armour (+18)	FFF1h	Parcel
FFB1h	Fur	FFF2h	Lime Liquor



Łukasz Kodzis (Inowrocław)

Tomb Raider (PC)

Dobieramy się do pliku **SAVEGAME.?** (gdzie **?** to numer save'a).

offset:

B6Ch energia (maks. FF 7Fh)

Inventory

192h Small Medikit (maks. FFh)
193h Large Medikit (maks. FFh)
196h broń:
- 03h PISTOLS
- 06h PISTOLS + MAGNUMS
- 09h PISTOLS + UZIS
- 0Ch PISTOLS + UZIS + MAGNUMS
- 0Fh PISTOLS + SHOTGUN
- 12h PISTOLS + SHOTGUN + MAGNUMS
- 15h PISTOLS + SHOTGUN + UZIS
- 18h PISTOLS + SHOTGUN + MAGNUMS + UZIS



C24h naboje do Magnum (maks. FF FF FF 7Fh)
C31h naboje do UZI (maks. FF FF 7F 7Fh)
C3Eh naboje do Shotguna (max. FF 7F 7F 7Fh)

Items

194h Scion
1A9h Gold Idol
1ADh Silver Key
1B1h Lead Bar

Pod podane offsety wpisujemy żądaną ilość danego przedmiotu.

Rexio



MEGA KONKURS DDT

ROZWIĄZANIE

Pora podsumować wyniki naszego grudniowego MEGA KONKURSU DDT. Wzięły w nim udział 22 osoby, co jest wynikiem raczej miernym, ale można to pewnie złożyć na karb pytań - wybitnie „podkręconych".

ODPOWIEDZI NA PYTANIA

1. Co oznacza skrót DDT?

Udzielaliście głównie standardowej odpowiedzi: **Diskeditor Dream Team.** Tylko kilka osób wpadło na to, że DDT oznacza także owadobójczy środek chemiczny, tzw. azotox (a dokładniej **Dwuchloro-Dwufenylo-Trójchloroetan**). Ciekawsze odpowiedzi: „zespół marzeń edytora dyskowego".

2. W jaki sposób najczęściej jest zapisywana informacja o posiadaniu (lub nie) jakiegoś przedmiotu?

Najczęściej **0 lub 1**, ale albo na **bajtach**, albo na **bitach** (wtedy w każdym bajcie „mieści się" osiem przedmiotów). Standardowa odpowiedź „0 lub 1" dawała tylko jeden punkt.

3. Komu chcieliśmy dokopać?

Oczywiście **Sidowi Meierowi** (w dwóch numerach DDT obecny był mini-serial „Jak dokopać Meierowi"). Ciekawsze odpowiedzi: „Jackowi Fasoli" [za co? - JF], „Anglikom na Wembley" oraz „rubryce Savegamer w Secret Service" [z całym szacunkiem, ale nie kopie się leżącego - MW].

4. Która znana firma upowszechniła nagrywanie stanu gry w platformówkach?

Wprawdzie przy układaniu pytań miałem na myśli **Apogee Software** (która w latach 1991-93 wyprodukowała najwięcej platformówek z save'ami - np. Commander Keen, Secret Agent, Cosmo's Cosmic Adventure, Duke Nukem), jednak czas i teren działania firmy **Epic MegaGames** jest tak zbliżony, że uznawałem obie odpowiedzi. Ciekawsze odpowiedzi: „Microsoft (zawsze wymyślała głupoty)".

5. W historii DDT jedna poprawka została powtórzona - która i w jakich numerach?

Tylko jeden raz powtórzyliśmy poprawkę i była to przeróbka gry **Caesar (upgrade)**, zdublowana w numerze **5/95**.

6. Co najczęściej trzeba zrobić, aby móc korzystać z dobrodziejstw nagrywania stanu gry na Amidze bez twardego dysku?

Komplet punktów zdobyli Ci, którzy wspomnieli coś o tzw. **savedisku**, czyli specjalnie przygotowanej dyskietce do nagrywania save'ów w konkretnej grze. Za inne odpowiedzi (np. Action Replay) przyznawałem jeden punkt.

7. W którym numerze pojawiło się po raz pierwszy logo DDT?

Oczywiście, w Gamblerze **9/95**.

8. Jaką maksymalną i minimalną liczbę można zapisać na trzech bajtach?

Z tym pytaniem mieliście sporo problemów. Jeśli liczba zapisana jest ze znakiem, to może przyjąć wartości od **-8388608** do 8388607, a jeżeli bez znaku, to najmniejszą wartością jest 0, a największą **16777215**. W związku z tym prawidłowa odpowiedź to **-8388608** i **16777215**.

9. W jakiej grze jeden z medali nosi nazwę ???????!!!!!!!

Tutaj przydawała się znajomość rubryki DDT. W numerze 10/95 została opublikowana poprawka do **F-15 Strike Eagle 3**, w której autor jeden z medali nazwał właśnie ww. znakami interpunkcyjnymi.

10. Jaka jest wartość liczby zapisanej w pamięci w taki sposób: 3C B0?

Prawidłowa odpowiedź to: na Amidze zawsze **15536**, natomiast na PC albo **45116** (bez znaku), albo **-20420** (ze znakiem).

11. Jaki numer w kodzie ASCII ma litera E?

Tutaj nie było większych problemów, oczywiście **69d** (duże E) lub **101d** (małe e).

12. Kiedy w Gamblerze pojawiły się pierwsze przeróbki SG w grach?

Niestety, nie w numerze 9/95 (pierwszy odcinek DDT), a już w **0/93** (pierwszy numer Gamblera!) w dziale TeTe - były to przeróbki gier: Elvira, Gunship 2000 oraz Prehistorik.

13. W jaki sposób zapisywane są SG w konsolach?

Pozwolę sobie zacytować najpełniejszą odpowiedź Jana Urbańskiego z Łomianek: „Na konsolach można zapisać SG na specjalnych **kartach pamięci**, które trzeba dokupić (tylko w **Sega Saturn** karta jest „od razu")„.

14. Ile NIE wynosi C350h?

Jeżeli ktoś dokładnie przestudiował numer 10/95, to wie, że liczba ta głównie nie jest równa **10000**. Za inne wartości - pół punktu.

15. Skąd wzięła się nazwa rubryki ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK?

Oczywiście od hasła „ZIELONO MI - DOKŁADNIE TAK" **reklamującego piwo** (nie powiem jakie, bo to nieładnie).

Za w pełni poprawną odpowiedź przyznawałem całość punktów, za niekompletną - odpowiednio mniej. No i wszyscy wiedzą już chyba, ile ich mniej więcej zdobyli, tak więc czas najwyższy na

LISTĘ ZWYCIĘZCÓW

1.	**Piotr Pilinko (Oleśnica)**	24,5	pkt.
2.	**Tomasz Rychlik (Warszawa)**	21,5	pkt.
3.	**Krzysztof Zawisło (Gliwice)**	21	pkt.
4.	Marcin Kost (Katowice)	20,5	pkt.
5.	Maciej Mazan (Rzeszów)	20	pkt.
6.	Marek Szymański (Łódź)	18	pkt.
7.	Grzegorz Brzeski (Gdynia)	17,5	pkt.
	Paweł Kopiński (Wrocław)	17,5	pkt.
	Tomasz Pozzi (Bytom)	17,5	pkt.
10.	Jan Urbański (Łomianki)	17	pkt.
11.	Paweł Wodziński (Warszawa)	16,5	pkt.
12.	Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)	15	pkt.
	Kacper Walczak (Piaseczno)	15	pkt.
14.	Jakub Wilk (Mielec)	14,5	pkt.
15.	Gabriel Sztorc (Legnica)	13,5	pkt.
16.	Paweł Chuchmała (Ostrowiec Św.)	13	pkt.
17.	Krystian Dobosz (Warszawa)	12,5	pkt.
	Maciej Frik (Międzyzdroje)	12,5	pkt.
	Marcin Zatoń (Kielce)	12,5	pkt.
	Tomasz Zatoń (Kielce)	12,5	pkt.
21.	NN (Radom)	10,5	pkt.
22.	NN (Gliwice)	6,5	pkt.



No i nadszedł chyba najprzyjemniejszy moment - przyznanie nagród. Zwycięzca, **Piotr Pilinko** z Oleśnicy, otrzyma kartę **Action Replay PC** (ufundowaną przez jej dystrybutora, firmę **Action** z Warszawy), klawiaturę **Microsoft Natural Keyboard** (od firmy **Microsoft**), grę **Formula 1 Grand Prix 2** (od firmy **IPS Computer Group**) oraz 3 książki z **wydawnictwa Lupus** („Programowanie myszy, klawiatury i joysticka", „Sound Blaster. Budowa i podstawy programowania", „Programowanie z wykorzystaniem pamięci typu extended i expanded"). Zdobywca drugiego miejsca, **Tomasz Rychlik** z Warszawy, wygrał klawiaturę **Microsoft Natural Keyboard** (od firmy **Microsoft**) oraz grę **Settlers 2** (fundatorem jest firma **CD Projekt**), natomiast osoba z trzeciej pozycji, **Krzysztof Zawisło** - grę **Nowy Teenagent** (**CD Projekt**).

Chciałbym podziękować wszystkim za udział w konkursie, a szczególnie tym, którzy odważyli się spróbować, chociaż nie znali odpowiedzi na wszystkie pytania. MEGA KONKURS DDT był pierwszym konkursem tego typu. Wyciągnąłem z niego pewne wnioski i mam nadzieję, że kolejne konkursy będą coraz lepsze. Tymczasem, jeśli ktoś ma pomysł na pytania, niech się odezwie!

LUDZIE LISTY PISZĄ

Bogdan Nowak z Głogówka przysłał nam bardzo interesujący edytor do dwóch gier - UFO: Enemy Unknown oraz X-COM: Terror from the Deep. Ten edytor jest przykładem, jak należy pisać programy. Łatwy w obsłudze, z możliwością wyboru języka (polski/angielski) i mnóstwem przydatnych opcji (w żadnym edytorze do ww. gier nie widziałem np. opcji utworzenia nowej bazy!). Pakiet ww. edytorów (+ dodatkowo prosty program do tworzenia menu w DOS) znajdziecie na Gambler CD #4.

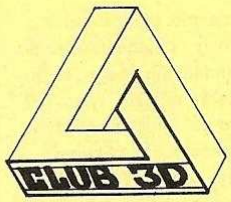
A tak przy okazji, do klubu DDT cały czas MOŻNA przysyłać poprawki na papierze!

Marcin Wichary

PS W dzisiejszej galerii zaprezentowano obrazki z gry **Fantasy General.**

PS2 Prywatna odpowiedź dla Bogdana: tak jak w trybie graficznym VGA (rejestrami lub przez przerwanie 10h), tylko że kolejne kolory mają numery: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 20, 7, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63.

PS3 Agnieszko! Nie wiem, co się stało, ale na dyskietce zabrakło tekstu (są tylko save'y do HoMM2). Doślij go!



Helloł

Witam po raz kolejny. Klub żyje!!! Przychodzą listy, głównie e-mailowe, za które wszystkim bardzo serdecznie dziękuję. Piszcie dalej, bo tylko dzięki listom Klub może się utrzymać w TeTetce. Nowy jej zarządca okazał się strasznym tyranem, nie toleruje spóźnień i nie daje mi grać spokojnie w Quake'a.

Właśnie. Quake. Ostatnio zdominował całkowicie działalność Klubu, a to z powodu niejakiego RooSa oraz niejakiego Zooltara (to ja!). RooS, jak wiecie, jest w Quake'u BARDZO dobry. Czy lepszy od Was - dowiemy się na Gambleriadzie. Jeżeli jednak ktoś ma ochotę z nim (lub ze mną) pograć już teraz, to (UWAGA!) zapraszamy na Amandlę, czyli krakowski serwer quake'owy. Oczywiście, propozycja odnosi się tylko do tych, którzy mają dostęp do Internetu. My bywamy tam dzięki temu, że po zażartych bojach z Osobami Odpowiedzialnymi udało się podłączyć do sieci naszego redakcyjnego Pentiuma. Na Amandli można nas spotkać jakoś po trzeciej. Adres już kiedyś podawaliśmy, ale na wszelki wypadek podam go jeszcze raz - 149.156.159.100. Serdecznie wszystkich zapraszam. Mam nadzieję, że niedługo się spotkamy.

A tymczasem zbliża się Gambleriada, na której odbędzie się wielki konkurs Quake'a. Zjawi się tam polska czołówka, a gośćmi honorowymi (i honorowymi uczestnikami) będą m.in. YoonioR i Cinek - administratorzy serwera Amandla. Będzie więc z kim pograć.

A teraz znowu.... Quake. Chcę zapewnić wszystkich miłośników DN3D, że Gambler o Was nie zapomniał, Zooltar (to ja!) o Was nie zapomniał i nie zapomniał też o Was Klub 3D (to też ja!). Ale o tem potem. Teraz skupmy się na kolejnym konkursie zorganizowanym przez RooSa.

QUAKE demo konkurs - Edycja II

Witajcie, Moi Drodzy. Dzisiejszy dzień jest szczególny - ogłaszam konkurs dla wszystkich maniaków Quake'a. Na czym on polega? To bardzo proste. Podobnie jak w Doomie, także i w Quake'u istnieje możliwość nagrania przebiegu walki do pliku, celem późniejszego publicznego jej odtworzenia i okrycia się wieczną chwałą. Tym razem jednak nie będziecie walczyć ze swoimi kumplami, lecz z automatycznym przeciwnikiem, tzw. RoBOT-em, kontrolowanym w całości przez komputer. Błąd, będziecie walczyć z trzema BOT-ami!

Skąd wziąć potrzebnego do zabawy BOT-a? Najlepiej stąd:

http://www.pk.edu.pl/~pmj/quake/

Ta strona internetowa jest poświęcona m.in. naszemu konkursowi.

Można wysłać do mnie list (e-mail) na podany gdzieś niżej adres. BOT-a znajdziecie też na marcowym krążku Gambler CD (plik o nazwie REAPRB81.ZIP). Ostatnia deska ratunku - przyślijcie do redakcji list z dyskietką i zaadresowaną do siebie kopertą (ze znaczkiem). Jest to jednak sposób ryzykowny, gdyż dysk może ulec uszkodzeniu lub zaginąć w redakcji [co nawet na pewno się stanie - Zooltar].

Instrukcję uruchomienia BOT-a i nagrania demo znajdziecie obok. Teraz kilka słów o regułach gry.

Zasady konkursu v 0.93

1. Level DM4
2. Trzy Reaper BOT-y wersja 0.81
3. SKILL 1.5
4. TIMELIMIT 5
5. TEAMPLAY 0
6. DEATHMATCH 2
7. Wszystkie parametry gry (SV_MAXSPEED, SV_AIM) pozostają STANDARDOWE (czyli takie, jak po zainstalowaniu gry z CD).

Nagrane demo będzie miało rozszerzenie .DEM i wyląduje w katalogu \QUAKE\BOT. Plik z nagraniem (DEMO.DEM) spakujcie PKZIP lub ARJ (Nic innego! Niestandardowe formaty kompresji w ogóle nie będą rozpakowywane!) lub nie pakujcie wcale, dołączcie do niego plik tekstowy z imieniem, nazwiskiem i adresem (inaczej nie dostaniecie żadnej nagrody) i wyślijcie do redakcji. Najlepiej znajdźcie kolegę, który ma dostęp do Internetu i każcie mu wysłać całość pod adresem:

kruszk@sgh.waw.pl

Jeżeli nie macie dostępu do sieci, zapakujcie dysk w kopertę i ślijcie za pośrednictwem Poczty Polskiej. Dyskietek nie zwracamy.

Konkurs wygra ten, kto osiągnie wyższą liczbę fragów. Liczba śmierci gracza nie ma znaczenia. W wypadku remisu zostanie zorganizowana dogrywka.

Nagrody są i to cenne. Mamy kilka egzemplarzy **Quake'a CD**, ufundowanych przez firmę **Techland** z Parczewa, mamy **prenumeraty Gamblera CD**, będą i inne niespodzianki. Konkurs będzie trwał od 1.04. do 1.05. br.

PS Osobna nagroda zostanie przyznana w kategorii „Najlepszy styl gry".

Instrukcja Nagrania Demo Na Konkurs Quake'a

0. BOT działa tylko z pełną wersją Quake'a. Jeżeli jej nie masz, spróbuj pożyczyć od znajomych. Niestety, nie jesteśmy w stanie odróżnić dema nagranego wersją piracką od „legalnego". Piraci - to Wasza szansa na amnestię!
1. Zdobądź plik REAPRB81.ZIP. Jak to zrobić, napisałem w głównej części tekstu.
2. W katalogu, w którym zainstalowałeś Quake'a, na przykład C:\QUAKE, utwórz katalog BOT. Do niego skopiuj plik REAPRB81.ZIP i rozpakuj go.
3. Uruchom Quake'a w ten sposób:
   QUAKE.EXE -GAME BOT (jeżeli grasz z DOS)
   WINQUAKE.EXE -GAME BOT (nowa wersja QUAKE - jeżeli grasz z Windows 95)
4. Z menu MULTIPLAYER wybierz NEW GAME/DIRECT CONNECT. Ustaw taki port COM, na którym NIE masz zainstalowanej myszy. Wybierz dowolną mapę i rozpocznij grę w trybie DEATHMATCH.
5. Kiedy pojawisz się na poziomie, wpisz z konsoli (klawisz „~" -tylda) następujące komendy (uwaga na spacje):
   SKILL 1.5
   TIMELIMIT 5
   TEAMPLAY 0
   DEATHMATCH 2
   BIND W „IMPULSE 205" (cudzysłów konieczny!)
   BIND E „RECORD DEMO DM4" (jw.)

   Od tej pory klawisz E będzie nagrywał demo, a W dodawał jednego BOT-a. Krótko mówiąc, naciskasz raz E, a potem trzy razy W i zaczynasz grać.
6. Po zakończeniu nagrywania demo (pojawia się plansza z wynikami) wyjdź z gry i spakuj plik DEMO.DEM, a potem przyślij do redakcji.

RooS

kruszk@sgh.waw.pl

A teraz listy

Ważna sprawa. Zdecydowałem, że dziś po raz ostatni pojawi się temat wyższości DN3D nad Quake'em. Okazało się, że w Waszych listach pojawiają się ataki na jedną lub drugą grę oraz ewentualnie głosy broniące Quake'a przed zarzutami zawartymi w artykule panów Marcina Wicharego i Konrada von Gawrońskiego (G 12/96). Dziś stały korespondent, gen. Grzech (pozdrowienia dla Rebeliantów, mam nadzieję, że czujesz się już lepiej), reaguje na zarzuty bardzo zdecydowanie.

„Hellos from Poznań!!! Taaaa... Nie róbcie sobie jaj, chłopaki. Wyznawałem zawsze zasadę, że choć wy...bie mi w środku 16 megaton, to pysk mam zawsze jak fasada świątyni doryckiej, tzn. kamienny, niewzruszony i niezmienny od tysiącleci. Ale taki numer, jak wycięli koledzy Konrad von Gawroński i Marcin Wichary to przegięcie. Teksty tych panów są tak absurdalne, że podejrzewam, iż są dla picu i sprowokowania czytelników (...).

Konrad pisze, że jego atak jest zwięzły, rzeczowy i celny. Trafił, niestety, kulą w płot. Rzeczowy i celny to będzie mój list, a do tego precyzyjny jak operacja na otwartym mózgu.

„...Niewypał to potwory 3D." Jasne. Lepsze są bitmapy, obraz przeskakujący co ileśtam stopni przy obrocie wokół osi, bardzo naturalnie i realistycznie, a nie trójwymiarowe obiekty, płynnie obracane, które zajmują kawał prawdziwej trójwymiarowej przestrzeni.

„Dźwięki (...) nierealne..." No pewnie. Przecież kol. Konrad ma shamblera, spawna i fienda u siebie w akwarium i wie lepiej, jakie dźwięki wydają. [Brawo!!!! Miażdżące - Zooltar.]

„Brak przycisku otwórz..." Skończyłem Quake'a kilka razy i zdarzyło mi się to [przypadkowe otwarcie drzwi - red.] tylko raz: E1M2, przy ogrze za kratkami.

„(...) Walenie na oślep, przechodzenie taranem..." Chłopak zapomniał wyłączyć god mode. Od kiedy zaczęły się pojawiać spawny, moczyłem gacie przed każdym wejściem w ciemny zaułek.

„Grywalność..." Nie potrafię tego skomentować [ja też nie - Zooltar].

Mr. Wicharemu nie podobają się kolory. Zielony i brązowy to kolory dominujące również w Doomie. To kolory trucizny, zgnilizny i syfu. To właśnie Quake. Marcin wolałby może mech na ścianach w kolorze lila albo róż, ale ja wolę taki, jaki jest. Brak mapy to tylko zaleta. Levele można przy pewnej dozie wyobraźni zapamiętać. Wymaga to po prostu dobrego zmysłu orientacji [a mapy i tak się prawie nie używa - Zooltar].

Zupełnie nie rozumiem pretensji do wystroju wnętrz. Marcin pewnie chciałby luster, kibli, pisuarów i plakatów z gołymi panienkami. Przecież to Quake, a nie burdel, do cholery!

Jak widzę, na Was, rebelianckich krętaczy, nie działają logiczne argumenty, nie wiecie, co to wartości moralne. Ale na Wasze łajdackie knowania mamy mocniejsze środki wyrazu, a ta ladacznica, Księżniczka Leia, będzie czyścić kible w portowym barze. Obiecuję!!!„

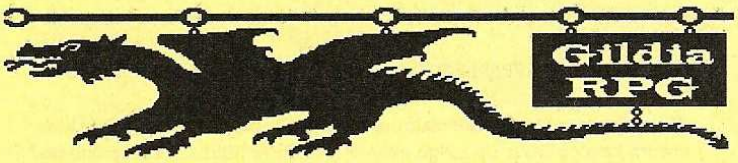
Gen. Grzech Doom of Rebellion

No tak, nic dodać, nic ująć - oprócz zakończenia. Prawda is out there. W każdym razie dyskusję uznaję za zakończoną.

Do zobaczenia za miesiąc. Huh, huh.

Zooltar

zooltar@lupus.waw.pl



Ankiety wszelkiego rodzaju to chyba rzecz, którą Czytelnicy BARDZO lubią. Ankieta dotycząca najlepszej gry role-playing nie cieszy się, co prawda, aż taką popularnością jak ankieta EKG, ale odpowiedzi przyszło sporo i możemy już pokusić się o wstępną klasyfikację. Dla wyjaśnienia dodam tylko, iż głosy zliczane były w połowie lutego, toteż słaba pozycja Diablo nie jest zaskoczeniem. Natomiast zastanawiam się, jak wiele osób miało szansę poznać oryginał gry Daggerfall zważywszy, że jej dystrybucja w Polsce była bardzo ograniczona. W każdym razie, druga część Elder's Scrolls na razie wysforowała się na czoło.

Najlepsza gra role-playing

1. **Daggerfall** - 55 pkt.
2. **Betrayal at Krondor** - 28 pkt.
3. **Stonekeep** - 25 pkt.
4. **Diablo** - 24 pkt.
5. **Dungeon Master 2** - 20 pkt.

Najbardziej w tym wszystkim cieszy mnie fakt, iż nie zapominacie o starych tytułach (np. Krondor). Sporo głosów (15) dostał Eye of the Beholder 2, a jeszcze więcej (19) Lands of Lore. Ankieta będzie dalej drukowana w kolejnych odcinkach Gildii, a wśród uczestników rozlosujemy nagrody.

Konkurs

Prawidłowe odpowiedzi na pytania z numeru 2/97:

1. Wayrest i Sentinel to krainy z gry Daggerfall.
2. Poprawne odczytanie anagramów to: Betrayal at Krondor i Yendorian Tales.
3. Tom Driscoll jest bohaterem gry Albion.

Nagrodę za poprawne rozwiązanie konkursu z numeru 1/97 (czyli grę **Entomorph**) wylosował **Maciej Pawlicki** z Lubina. A teraz kolejny konkurs.

1. Wśród podanych tytułów znajdują się takie, w których postać sterowana przez gracza może atakować przechodniów na ulicach miast. Wybierz właściwe: Daggerfall, Albion, Legends of Valour, Diablo.
2. W jakiej grze pojawia się książę Arutha?
3. Automapowanie to wielkie udogodnienie dla gracza. Jednak nie wszystkie gry role-playing posiadały tę opcję. Spośród wymienionych tytułów wybierz takie, w których opcja NIE BYŁA dostępna: Eye of the Beholder 3, Lands of Lore, Thunderscape, Magic Candle 2.

Listy

I. Kiedy siedziałem dzisiaj na kibelku, przyszło mi coś do głowy (to znakomite miejsce na przemyślenia [głowa? - E.M.]): kurczę, gramy w te RPG, latamy po jaskiniach, miastach itd., tłuczemy po łbach chore wymysły inżyniera-genetyka-wariata, nabieramy doświadczenia, zbieramy świecidełka, handlujemy wyimaginowanym towarem. A to wszystko w imię szczytnych celów wyeliminowania zagrożenia dla świata, skrócenia kogoś o łepetynę, w której zrodziły się idee zawładnięcia jakąś spokojną krainą czy przerobienia paru wieśniaków na zombie, szkielety i inne undeady. Cholera, gdyby istniała taka gra, w której mógłbym stanąć po przeciwnej stronie barykady. Misja skrócenia o głowę powszechnie szanowanego w mieście Waterdeep maga Khelbena. W drużynie: beholder, szkielet, czarny mag i pajączek. A może by tak dokooptować jakiegoś smoka, mind flyera albo ducha? Co z tego, że w Dungeon Keeper możemy dowodzić Złymi, kiedy nie idziemy nigdzie, tylko bronimy lochów przed grupą nawiedzonych śmiałków? Po co? Trzeba wyjść na zewnątrz i sprać tylki tym zarozumiałym elfom, tępym krasnoludom, chytrym niziołkom, a może i samemu Avatarowi? Ludzie (ci dobrzy) sucks! Ja chcę być zły i mieć misję do spełnienia nie po to, żeby bronić jakiegoś świata, ale po to, aby on był mój, mój własny, a los jego mieszkańców zależał od mojego widzimisię. Chcę palić, gwałcić, mordować i zdobywać. Chcę... Dość!

Dlaczego w role-playing trzeba zawsze stawać po tej dobrej stronie? Ciekawe, ilu graczy oprócz mnie chciałoby spróbować zakazanego owocu Ciemnej Mocy? Oh, gdzie jest Jedi Knight? Będę Ciemnym Jedi! Yahoo! A może i Ty, Erectusie, chciałeś choć raz nie walczyć przeciwko Złu? Ba, wcale nie mam zamiaru wyjść teraz na ulicę i zacząć strzelać z samopała do przechodniów. Ale w grach RPG wszystko powinno być możliwe. Znasz pewnie więcej graczy lubiących role-playing, może masz z nimi kontakt (via Internet). Zapytaj, czy podobałaby im się taka niestandardowa gierka. Jestem ciekaw wyników tej swoistej ankiety. Może dałaby do zrozumienia producentom gier, gdzie leży nie zapełniona przestrzeń. Co gracze chcieliby zobaczyć i w co zagrać?

Arek Kriszpin

Napisałeś do właściwego człowieka. Już jako dziecko nienawidziłem bajek, w których głupi Jasio pokonywał złego i potężnego czarodzieja za pomocą jakiegoś idiotycznego podstępu, który wykiełkował w jego umyśle dysponującym potężną inteligencją 40 IQ. Kiedy oglądałem Gwiezdne Wojny marzyłem o tym, aby Luke przeszedł na Ciemną Stronę Mocy i stał się tak fajny jak jego tata, lord Vader. Niestety, twórcy gier role-playing, tak jak i autorzy bajek, raczą nas cukierkowym światem, w którym dobro musi zwyciężać. Oczywiście, istnieją pewne gry, w których można postępować nieetycznie (Daggerfall, Arena, Legends of Valour, Darklands), ale rzeczywiście nie zrealizowano takiej, w której „nieetyczność" byłaby motywem przewodnim.

Zresztą nigdzie nie jest powiedziane, iż postać zła (chaotyczna, neutralna czy praworządna, żeby posłużyć się klasyfikacją rodem z AD&D) musi zawsze i wszędzie czynić zło i wyrządzać ludziom krzywdę. Zła postać może dać żebrakowi jałmużnę, może zostać wynajęta w celu pokonania innej złej postaci, może nawet założyć przytułek dla ubogich. Wszystko dobre, co służy jej celom, czyli zdobyciu władzy, bogactwa lub sławy. Postać zła różni się tym od dobrej, iż jest gotowa popełnić każdy uczynek, który pomoże jej w realizacji własnych planów. Dlatego też rzeczywiście interesująca byłaby gra, w której sterowalibyśmy takim właśnie bohaterem: cynicznym i gotowym na wszystko, np. na sprzymierzenie się z Diablo, Alamarem czy czarownicą Scotią. Ale gra role-playing, w której dowodzilibyśmy grupą złożoną np. z goblina, trolla, ciemnego elfa oraz ogra i której celem byłoby pokonanie szlachetnego mistrza paladynów oraz zrównanie z ziemią jego włości, również miałaby swój urok. W grach fabularnych, czyli role-playing „właściwych" zdarzają się takie scenariusze, zdarzają się też gracze, dla których ukochanym widokiem jest płonąca świątynia, a ukochanym dźwiękiem płacz zgwałconej dziewicy. Prędzej czy później zobaczymy podobne rzeczy i w komputerowych RPG.

II. Może zainteresowałbyś się, Wielki Erectusie, wprowadzeniem MUD-ów do Gildii. Według mnie właśnie w tym kierunku zmierzają gry role-playing. Wyobraź sobie MUD-a z grafiką Stonekeep, po którym poruszają się setki lub tysiące żywych graczy, nie licząc NPC-ów. Obecnie, od ponad pół roku gram w Studnię Dusz i dorobiłem się 10. poziomu. Ta gra bardzo wciąga. Dowodzenie grupą, w której jest np. 5 żywych graczy i każdy ma swoją własną opinię i przedstawia swój własny punkt widzenia jest bardzo ciekawe, choć trochę skomplikowane. Proponuję poruszenie tematu MUD-ów w Gildii lub choć zapytanie czytelników, czy byliby zainteresowani MUD-ami.

Dwukwiat

PS Można mnie spotkać w piątki po 16.00, w Studni Dusz.

Wstyd się przyznać, ale MUD-y znam jedynie z opowieści i artykułów. Nigdy jakoś nie miałem czasu, aby zasiąść do nich. Zwłaszcza gdy wiem, że byłoby to szalenie zajmujące, a ja niekiedy chciałbym, aby doba miała 48 godzin, bo już z niczym nie zdążam (pergamin z czarem Rozciąganie Czasu zaginął dawno temu, ale podobno posiadanie miliona dolarów powoduje automatyczną aktywację tego zaklęcia). Też myślę, iż MUD-y są przyszłością role-playing, tak jak opcja multiplayer jest prawdopodobnie (i niestety) przyszłością strategii. Niedawno ukazała się, przeznaczona tylko do grania w sieci, gra Meridian 59, a powstanie następnych programów tego typu jest zapewne tylko kwestią czasu. Eksperymenty na tym polu od dawna robi też Sierra. Jedno w tym wszystkim jest niepokojące: skąd weźmiemy pieniądze na rachunki telefoniczne? Zwłaszcza w Polsce, gdzie Telekomunikacja Polska obdziera nas ze skóry. Na razie więc wszystkich zainteresowanych MUD-ami zapraszam do korespondencji.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, Pan Ogromnej Różdżki

ANKIETA

Przypominam, że pierwsza gra na liście otrzymuje 3 punkty, druga 2, a trzecia 1 punkt

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

.....

Adres

Najlepsze gry role-playing

.....

1.

.....

2.

.....

3.

Witam wszystkich sympatyków wirtualnego sportu, a szczególnie fanów basketu. W tym wydaniu KSG w roli głównej wystąpi koszykówka. Jeśli wziąć pod uwagę korespondencję nadesłaną do Klubu Sportowego Gambler, a także styczniowe i lutowe wydarzenia na sportowych arenach, taka obsada głównej roli wydaje się konieczna.

Sekcja koszykówki

Wiele wskazuje na to, że pierwsza połowa 1997 r. upłynie pod znakiem koszykówki. Polski basket zanotował już w tym czasie największe od kilku lat sukcesy. Reprezentacja narodowa awansowała po sześciu latach do ścisłego grona drużyn walczących o najwyższe trofeum w Europie. Nasze męskie zespoły klubowe doszły aż do ćwierćfinałów europejskich rozgrywek pucharowych, nawiązując walkę z najlepszymi drużynami Starego Kontynentu. Bardzo dobre wyniki na międzynarodowej arenie, ciekawy system rozgrywek i wyrównany poziom pierwszej czwórki walczącej o najwyższe laury sprawiły, że zainteresowanie polską ligą koszykówki jest bardzo, bardzo duże.

W dodatku, zewsząd atakuje NBA, obchodząca właśnie swoje 50. urodziny. Tegoroczna walka o mistrzostwo świata (taki bowiem tytuł otrzymują mistrzowie NBA) zapowiada się szczególnie ekscytująco. Chicagowskie Byki nie są już stuprocentowym faworytem. Rakiety z Huston, wzmocnione „Sir" Charlesem, tworzą równie mocny kolektyw (jeśli omijają go kontuzje). L.A. Lakers, Utah Jazz, Seattle SuperSonics, Miami Heat również wierzą w swoje umiejętności i zapowiadają włączenie się do walki o tytuł.

Klub Sportowy Gambler został zasypany korespondencją, w której wyrażacie więcej niż zadowolenie z powodu zawiązania sekcji koszykówki. Wydaje się, że pozycja piłki nożnej w KSG została mocno zachwiana. Co więcej, dzięki Waszemu zainteresowaniu basketem mogę odnotować pierwszy klubowy rekord w annałach KSG.

Padł rekord!

Do redakcji przysłaliście aż 153 listy i pocztówki z rozwiązaniami styczniowego quizu! Jednak tylko 5% zawierało prawidłowe odpowiedzi na wszystkie siedem pytań. Wśród nich znalazł się **Jacek Wziętek** z Gdańska-Zaspy. Poszczęściło mu się w losowaniu i do niego trafi gra **NBA Live '97**, ufundowana przez **IPS Computer Group**.

Oto odpowiedzi, za które przyznałem maksymalną liczbę punktów:

1. W grze NBA Live '96 nie było **Michaela Jordana**, największej gwiazdy NBA. (Nie było również Charlesa Barkleya.)
2. Shaquille O'Neal jest obecnie zawodnikiem **Los Angeles Lakers**.
3. „Parodia" koszykówki, wydana przez Acclaim w 1996 r., to **NBA Jam Extreme**.
4. TV Sports Basbetball to gra firmy **Cinemaware**.
5. Charles Barkley **nigdy** nie zdobył mistrzostwa NBA.
6. W grze One on One jednocześnie znajdowało się na parkiecie **dwóch** koszykarzy.
7. Alley-oop to, mówiąc słowami jednego z czytelników, „wsad piłki do kosza złapanej w powietrzu przez „pakującego" bezpośrednio po otrzymaniu podania od kolegi z drużyny".

Pytanie trzecie dla wielu okazało się zbyt podchwytliwe. Acclaim wydał bowiem NBA Jam (NBA Jam Tournament Edition na PC) - to była najczęściej podawana odpowiedź - pod koniec 1995 r., a w grudniu 1996 r. - NBA JAM EXTREME. O tej drugiej grze pisałem w Gamblerze 1/97 i to ten tytuł należało podać.

Równie duże problemy mieliście z czwartym pytaniem. Ale trudno się dziwić, skoro minęło już 7 lat od momentu wydania przez Cinemaware gry TV Sports Basketball. TVSB nigdy nie doczekała się wersji na PC, jedynie na Amidze lub Atari ST można w nią zagrać (mimo długiego żywota nie straciła wiele na atrakcyjności). Możliwość edycji nazwisk i charakterystyk graczy pozwoliła jej zachować aktualność przez kolejne sezony. Dla wielu TV Sports Basketball ciągle jest ulubioną symulacją koszykówki. Na przykład dla **Adama Stypułkowskiego** z Łomży, który pisze między innymi: „KSG to superpomysł, a oddzielna Sekcja Koszykówki to coś fantastycznego. 90% swego czasu spędzam grając w kosza na sali, przed monitorem, czytając magazyny sportowe, oglądając mecze NBA. Moją ulubioną koszykówką jest ciągle TV Sports Basketball. Rozegrałem z kumplem ponad 80 meczów. Nawet mam zapisane wszystkie game.prt (save'y z tych spotkań)."

Nowy quiz

Kolejna okazja poprawienia rekordu! KSG wspólnie z firmą CD Projekt organizuje nowy quiz. Odpowiedzi na pytania przysyłajcie do 30 kwietnia. Na osobę, która zdobędzie najwięcej punktów czeka gra NBA Hangtime firmy GT Interactive (PC CD-ROM).

Współautorem quizu jest **Marcin Gajek** ze Szczekocin. Przysłał on propozycje pytań, dzięki czemu mam znacznie ułatwione zadanie. Wielkie dzięki, Marcinie.

Pytania za jeden punkt:

1. Jak brzmi imię i nazwisko „Magica", byłego gracza i trenera Los Angeles Lakers?
2. Czy w NBA Live '96 można grać zespołem z Kanady?
3. W jakim mieście odbył się tegoroczny ALL-STARS WEEKEND?
4. Jaka drużyna jest aktualnym mistrzem Polski w koszykówce?
5. Ile części liczy sobie seria „NBA Live" firmy EA Sports?

Pytania za dwa punkty:

6. Wymień trzy zespoły NBA, w których występował Dennis Rodman.
7. Ilu zawodników znajduje się jednocześnie na boisku w grze Michael Jordan in Flight?
8. Czy TIP OFF to tytuł koszykówki wydanej przez producenta gry KICK OFF?

Pytania za trzy punkty:

9. Jaka firma wydała ONE ON ONE?
10. Czy obok ONE ON ONE pojawiła się kiedyś na rynku komputerowym koszykówka o nazwie TWO ON TWO?

Rozwiązanie quizu podamy w lipcowym KSG.

Jak Wam się podoba?

Was, koszykówkę i EA Sports łączy/łączyła w ostatnich latach seria NBA Live. Programiści Electronic Arts wydając NBA Live '97 zrobili kolejny krok ku doskonałości. Całkiem spory krok, sądząc po listach.

„Koszykówka to jest sport, który bije wszystkie inne. Swoją przygodę z koszem „na komputerze" zaczynałem od „One on One" na starym dobrym C64. Później był TV Sport Basketball na „Przyjaciółce". Ale zabawa zaczęła się, gdy sprawiliśmy sobie PC. Latający Jordan, NCAA, kilka karykaturek Acclaimu, a potem NBA Live '95 i NBA Live '96. Gdy wpadła mi w ręce „96-tka", wpakowałem kompakcik, patrzę i... padam. Intro słabsze niż w poprzedniej wersji. Pomyślałem, że jeśli będzie tak dalej, to wysiadam. Jednak, gdy pograłem kilka minut, poczułem się jak w domu. Grałem dość długo i dlatego uważam, że daleko tej grze do ideału. Dlaczego? Gdzie Jordan i Barkley?! Dlaczego w grze nie ma przechwytów, tylko kradzione piłki? Jakim cudem piłka po niecelnym rzucie i odbiciu się od parkietu, złapana przez zawodnika, zaliczana jest jako zbiórka? Autorzy przedobrzyli też w innych miejscach. Przeciwnika można spychać z boiska (lub on nas) w nierealny sposób. A co do bloków! Oglądam mecze NBA w telewizji zarówno naszej, jak i satelitarnej i muszę przyznać, że nigdy nie widziałem takiej akcji: przechwyt, podanie do centra, idzie czyściutko na kosz, dwa metry za sobą ma rozgrywającego z przeciwnej drużyny. Center wyskakuje i stara się zaliczyć ładnego slam dunka. Wtedy rozgrywający „idzie w górę" i znajdując się za plecami przeciwnika blokuje piłkę. Musicie przyznać, akcja wygląda nieziemsko, ale w rzeczywistości się nie zdarza. A w NBA Live '96 widzi się coś takiego przynajmniej raz w meczu. Szwankuje w niej również poziom trudności. Zacząłem od najłatwiejszego, wybrałem swoją drużynę (Chicago Bulls bez Jordana) i gram cały sezon (82 mecze). Pierwszy przeciwnik i wynik 197:125 na moją korzyść. Następny mecz gram na poziomie trudności o stopień wyższym i wygrywam podobną różnicą. Idę na całość, najwyższy stopień trudności, przeciwnik całkiem dobry: New York Knicks. Po pierwszych 12 min mam dwa punkty w plecy i to po ciężkiej walce. Myślę: będzie fajnie. Po drugiej kwarcie prowadzę piętnastoma, a cały mecz wygrywam czterdziestoma punktami. Co jest? Komputer zmęczył się wymyślaniem nowej taktyki gry?"

Pirat z Chojnowa

„Piszę, ponieważ jestem przerażony tym, co zobaczyłem w KSG (2/97). Przecież sport to nie tylko piłka nożna. Szanowni maniacy sportowi, zastanówcie się! Jaki sport wymaga siły, inteligencji, sprytu, talentu, pracowitości i jest jednocześnie niesamowicie spektakularnym widowiskiem, pełnym dynamizmu i dramatyzmu? Tak! To oczywiście KOSZYKÓWKA! (...)

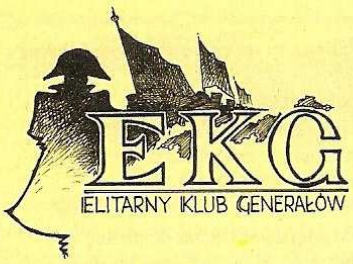
NBA Live '97 po prostu wgniata w glebę niczym walec drogowy. Jest wspaniała. Jest boska. Rzuca na kolana. Po raz pierwszy zobaczyłem ją tydzień temu [29.01.97]. Od tego czasu nie śpię, nie jem, nie oglądam telewizji, tylko gram i myślę o niej. Grałbym cały czas i nie zajmował się takim duperelem jak myślenie, ale ja nawet nie mam PC!!! (Buuu...) Na szczęście wielu moich kumpli i kuzynów jest szczęśliwymi posiadaczami ww. sprzętu, co pozwala mi zaspokoić narkotyczny głód gier komputerowych. (...)

O NBA Live '97 nie można mówić, nie używając słów: super, hiper, ekstra, bajer, czad. W odróżnieniu od wcześniejszych wersji, gra nie tylko zostałała uaktualniona, ale ma także poprawioną grafikę, animację oraz dźwięk. Tak to prawda. Ta gra jest jeszcze piękniejsza niż poprzednie. A miodność? „Łoho!" Od czasu Michael Jordan in Flight nie było gry, która by mnie na tak długo przykuła do monitora. Mnóstwo różnorodnych zagrań, slam dunków, alley-oopów, powtórek najciekawszych zagrań, statystyk, a przy tym prostota sterowania sprawia, że granie jest prawdziwą przyjemnością. To pozycja obowiązkowa nie tylko dla maniakalnych fanów NBA (takich jak ja), ale dla wszystkich graczy pragnących rozrywki na najwyższym poziomie."

Wiedźmin z Gorlic

Tyle na razie. Czekam na listy: równie konkretne, co ten z Chojnowa i jeszcze bardziej fanatyczne niż ten z Gorlic.

Plotący kosze Kristoff



Motto: „Panowie, nadszedł wreszcie moment, dla którego wszyscy tak długo szkoliliśmy się i pracowali. Prorokuję, że wasze imiona oraz imię 3. armii zostaną zapisane albo na kartach historii, albo w aktach zarządu rejestru grobów".

generał George S. Patton
(w przededniu lądowania w Normandii)

Konkurs

Wasza wiedza mnie zaskakuje. Myślałem, iż konkurs z lutowego odcinka EKG był trudny, a tu przyszło mnóstwo poprawnych odpowiedzi. Właściwe rozwiązanie jest następujące:

1. Uncharted Waters i Celtic Tales łączy wspólny producent, czyli Koei.
2. Chodzi o grę Warlords 2 Deluxe.
3. Gra Conqueror A.D. 1086.
4. Ta bitwa odbyła się pod Kannami.
5. Chodzi o gry Kingdoms of Germany i Vikings.

A oto następny konkurs, w którym walczymy o grę Star General. Już w poprzednim konkursie jedno z pytań dotyczyło historii, a nie gier, tak jest i tym razem.

1. Wymień pięć gier strategicznych, wydanych na CD, w których występują gryfy.
2. Z podanych tytułów wybierz te, w których nie możemy korzystać z jednostek latających: Fantasy General, Warhammer: Shadow of the Horned Rat, American Civil War, History Line.
3. W grach HoM&M i HoM&M 2 smoki są przedstawione w czterech różnych wersjach graficznych. Jakiego koloru mogą być smoki w tych grach?
4. Jak nazywa się rasa mogąca zasiedlać bez specjalnego przygotowania nawet najbardziej nieprzyjazne dla życia planety w grze Master of Orion?
5. Który z rzymskich cezarów wypowiedział (nie jest to prawda, ale taka została ukuta legenda) słowa: „Galilejczyku, zwyciężyłeś" i na terenie jakiego państwa miało miejsce to zdarzenie?

Listy

I. Od: Generalissimus Bócevau
Do: Chorąży Smoszna
Drogi Panie Chorąży

Pańska opinia na temat wyższości Command & Conquer nad Warcraft 2 wywołała istną lawinę listów, odsądzających Pana od czci i wiary. Dostało się i Pańskiemu generalissimusowi za opublikowanie opinii po części zgadzającej się z Pańskimi uwagami. Zarzucono mi stronniczość w ferowaniu wyroków, ale i ja przecież jestem tylko człowiekiem i również mam swoje preferencje strategiczno-taktyczne. Niestety, jak wynika z korespondencji i wyników publikowanej ankiety, znajdujemy się w mniejszości. Obawiam się, Panie Chorąży, iż - jak tak dalej pójdzie - zostaniemy wydani na pastwę orków i publicznie spaleni na stosie. Mimo wszystko (mam taką nadzieję) nawet w obliczu męczeńskiej śmierci będziemy mogli zanucić „Jeszcze C&C nie zginęło, póki my żyjemy". Dobrze by było, gdyby w takiej chwili była z nami Tanya.

podpisano: generalissimus Bócevau, dan w Kwaterze Głównej, która nie wiadomo jak długo wytrzyma zmasowane ataki smoków i berserkerów

II. „Na wstępie chciałem zauważyć, iż EKG jest najlepszym klubem w Gamblerze i mam nadzieję, że wkrótce się powiększy o kolejną kolumnę, gdyż strategów jest „jak mrówków", a zapewne każdy chciałby się podzielić swoimi spostrzeżeniami. Sztuką jest przecież sama wojna. Jak powiedział marszałek Piłsudski: „Praca wojny jest sztuką. Sztuka tworzy dzieła, a obiektem sztuki wojny jest zawsze zwycięstwo".

Teraz do konkretów. Chciałbym poruszyć problem obecności Warcrafta 2 na pierwszym miejscu w ankiecie EKG. Otóż zastanawiam się, jakim cudem Warcraft 2 może się komuś podobać bardziej od genialnej Cywilizacji 2. Jeżeli Warcraft 2 wygrywa w ankiecie na grę wszech czasów 26 punktami z Cywilizacją 2, to coś jest nie tak z polskimi strategami. Z drugiej jednak strony, co się dziwić: taki ranking, jacy stratedzy. Jak powiedział pewien mądry człowiek: Polska nigdy nie miała szczęścia do dowódców. Nie przeczę, że Warcraft 2 może się komuś podobać, ale na miłość boską - pierwsze miejsce w rankingu i to z taką przewagą nad Civ 2 i C&C! Moje argumenty o wyższości Civ 2 nad WC 2 są proste.

1. Cywilizacja (zarówno część pierwsza, jak i druga) nie tylko kształtuje umiejętności strategiczne, ale i poszerza wiedzę o świecie.
2. Dzięki Cywilizacji możemy dowodzić wojskami przeciwko inteligentnemu przeciwnikowi (a nie jakimś debilnym orkom), a także zawierać przymierza i walczyć nie tylko mieczem, ale i słowem.
3. Cywilizacja była rewolucją na rynku komputerowym. Druga część umocniła i tak silną pozycję pierwszej, i sama zajęła zasłużone wysokie miejsce wśród strategii. A co takiego w historii gier strategicznych zrobił Warcraft?"

Piotr „Lis Pustyni" Wilczyński

Cywilizacja jest grą tak odmienną od WC2 czy C&C, że ich porównywanie ze sobą jest dość ryzykowne. Civ i Civ2 to typowe „world builders", z zachowanym podziałem na tury, a WC2 jest strategią czasu rzeczywistego, wymagającą szybkiego podejmowania decyzji, zręczności, refleksu itp. Z poszerzaniem wiedzy o świecie przez Civ2, to w zasadzie prawda, ale jednocześnie jakich uproszczeń tam dokonano, zwłaszcza budując strukturę zależności między różnymi wynalazkami! W Civ2 znacznie poprawiono stronę bitewną - pierwowzór był pod tym względem beznadziejny. Ale i druga część w tym aspekcie nie imponuje. To samo dotyczy opcji dyplomatycznych. Cywilizacja była rewolucją, tak jak rewolucją była Dune 2. Nikt nie twierdzi (a jeśli twierdzi, to jest w głębokim błędzie), że WC to program oryginalny, gdyż nawiązania (delikatnie mówiąc) do Dune 2 są ewidentne. Ale o wielkości WC2 świadczy chociażby to, iż jest tak wysoko w naszej ankiecie, czy to się komuś podoba czy nie.

III. „Smutkiem przepełnia mnie pierwszy rzut oka na ankietę. W odpowiedziach przeważają produkcje najnowsze i nowe, ani jednego starocia. To smutne i świadczy o tym, że kadra dowódcza jest albo młoda i niedoświadczona (latami intensywnych walk), albo młoda i doświadczona intensywnymi walkami, albo zupełnie niekompetentna. Każda z tych ewentualności jest mało pocieszająca, bo świadczy o tym, że większość dowódców nie miała przyjemności i zaszczytu walczyć na polach bitewnych gry The Ancient Art of War. Jest to, moim zdaniem, jedna z najlepszych strategii wszech czasów. Powstała w czasach, kiedy peceta miało w Polsce naprawdę niewielu ludzi, a Amiga dopiero raczkowała. To właśnie wtedy pod moją strzechę zawitała wojna w swej starożytnej postaci. Niewiele dzisiejszych gierek jest w stanie dostarczyć mi tyle radości z wojowania, co ona. Naprawdę żal mi tych, którzy nigdy nie zakosztowali przyjemności rozmnażania Barbarianów, Knightów i Archerów, zdobywania wiosek tylko po to, aby się odżywić, forsownych marszy przez góry. Można było nawet tworzyć własne mapy, bitwy, szyki bojowe. Apeluję do wszystkich, którzy zetknęli się z tym cudem: DAJCIE GŁOS!

Mam jeszcze uwagę do wersji demo Steel Panthers 2. Jestem zdruzgotany, w armii syryjskiej nie mogłem się dopatrzyć starego, dobrego PzKpfw. IV. To skandal i sabotaż. Tam musi być czwórka, aby można było wyjechać nią w pole, raz strzelić, a potem umrzeć. To jest dopiero wojna, a nie jakieś tam Abramsy. A swoją drogą, to największy ubaw miałem w Wietnamie po jedynie słusznej stronie. Te kapitalistyczne świnie nie mają żadnych szans w walce z dobrze wyszkolonymi żółtymi braćmi. Na początku jedynym zagrożeniem są dwa śmigłowce szturmowe i M113. Gunshipy traktujemy z kałacha, a one odlatują (to trochę psuje zabawę), a transportery z jakiegoś rpg-a lub najlepiej z granatnika 80mm. Mniejsza zabawa jest na Ukrainie, gdzie mają prezydenta pijaka. Tutaj wszystko załatwiamy śmigłowcami. Specnzaz wyładowujemy gdziekolwiek. Śmigłowce latają, wykrywają, strzelają, straszą, a nawet niszczą (straciłem tylko trzech żołnierzy). Dwoma ZSU-23/4 nie ma się co przejmować, tak samo jak resztą broni przeciwlotniczej. Idzie wszystko tak sprawnie, że armat czołgowych używałem tylko do strzelania do uciekającej piechoty i burzenia budynków. Resztę załatwiają przyjaciele z powietrza. Wojna na pustyni i w wydaniu egipsko-izraelskim jest całkiem inspirująca. Walcząc po stronie egipskiej i mając tysiące T-55, nie potrafiłem obronić się przed paroma Shermanami i Ben Gurionami."

Rafał Wojciechowski, Obroki 61c/5, 40-833 Katowice,
wolf@net.emag.katowice.pl

W przyszłym miesiącu opublikuję pełną klasyfikację „ankietową". Rzeczywiście, prowadzą gry nowe, ale sporo osób głosuje np. na Dune 2 czy serię UFO, które należą raczej do klasyki (to samo z Cywilizacją).

Command & Conquer

„Niedawno miałem okazję pograć trochę w konsolową wersję C&C na PlayStation. Co się zmieniło? Prawie nic. Poprawiona została SI - teraz nie możemy obudować wrogiej bazy, licząc, że nic z niej nie wyjedzie. Mur zostanie po prostu zniszczony. Grafika jest nieco lepsza: podwyższono rozdzielczość (choć telewizor również „pomaga", rozmazując nieco obraz). Dodano Covert Operations dla każdej strony. Gra, niestety, nie wykorzystuje memory carda - zapisywanie zastępują kody (nie można zabezpieczać stanu gry podczas misji, a nie zawsze można spędzić 5 godzin przed telewizorem, rozgrywając ostatnią batalię). Obsługa padem jest bardzo wygodna. Nawet podczas długiej gry nie bolał mnie kciuk, a poza tym mamy wszystkie przyciski pod palcami (trzeba się trochę przyzwyczaić). Wszystko cacy, jest jednak

pewne „ale". Na kompakcie nie zmieściły się niektóre wstawki filmowe. Budowanie budynków także zostało okrojone. Zamiast animacji mamy budynek ciemnoszary, jasnoszary, a dopiero potem kolorowy. Gra nie wykorzystuje myszki do PSX. Jak widać, nie ma róży bez kolców. Poza tym jest to stare i wszystkim dobrze znane C&C, więc jeżeli szukasz kawałka dobrej strategii, to jest to wymarzona pozycja."

Krzysztof Pietroń

Heroes of Might & Magic 2

„Pierwsza rzecz, o której chciałem napomknąć, to Kompendium Wiedzy o tej grze, jakie napisałem w ciągu dwóch ostatnich miesięcy. Można się z nim zapoznać pod adresem: http://www.I-LO.tarnow.pl/kat. Jest to strona poświęcona głównie C&C i HoM&M 2.

Tajne kody:

1313 - misja kończy się porażką.
8675309 - odsłania się cała mapa.
911 - przejście do kolejnego scenariusza (kampania) lub zwycięskie zakończenie misji (standardowy scenariusz).
1911 - przejście do ostatniej misji kampanii.
32617 - aby można było wpisać ten kod, jeden z herosów musi być aktywny. Dostajesz pięć czarnych smoków do jego armii.

Odpowiedzi na zagadki sfinksa:

Kampania Archibalda, misja 7: What is time spent poorly? - Waste, a waste, wasted.

Kampania Rolanda, misja 10: Who is the true King? - Archibald; A Dragon, A Cyclops, or an Undead, King of the Centaurs. His name is...? - Mr. Ed.

Beltway: What turns everything award, but does not move? - A mirror, mirror.

Enroth: What goes up and down, but never moves? - Stairs, the stairs.

Seven Lakes: What walks in the morning on four legs, two in the afternoon and three in evening? - Man, a man. What is always coming but never arrives? - Tommorow. What cannot be seen, but only heard, and will not speak, until spoken to? - Echo, an echo. The more there is, the less you see - darkness, dark."

Krystian Smoszna

Warhammer: Shadow of the Horned Rat

„**Obrona Schnappleburga:** pierwsza bitwa w grze. Potrzebujemy do niej: Grudgebringer Cavalry oraz Grudgebringer Infrantry. Mimo że nie wyjdziemy na plus z pieniędzmi, dostaniemy doświadczenie. Kawalerię ustawiamy między dwiema kępami drzew, na drodze. Piechotę po lewej stronie drogi, za lewą kępą. Kawalerią atakujemy gobliny. Kiedy tylko pojawią się jeźdźcy wilków, atakujemy ich piechotą. Kawaleria powinna już uporać się ze swoim przeciwnikiem. Szarża na tyły wroga kończy bitwę. Do znalezienia Sword of Might. Trudność: mała.

Eskorta do Holst: potrzebna będzie cała nasza armia, czyli dwa oddziały. Zasadzka pierwsza: kawalerią atakujemy pierwszy oddział goblinów. Po chwili pojawia się drugi. Jako że mamy przewagę liczebną i jakościową, rozbijamy oba po krótkim czasie. Pojawią się orkowie. Atakujemy ich, a szarże obu jednostek powinny nastąpić mniej więcej w tym samym czasie. Kończą one bitwę. Trudność: mała. W Holst dokonujemy uzupełnień oraz zatrudniamy oddział kuszników. Zasadzka druga: kawalerią atakujemy oddział goblinów. Drugi atakujemy piechotą oraz ostrzeliwujemy kusznikami. W momencie, kiedy dojdzie do zwarcia drugiej armii przeciwników z Grudgebringer Infrantry, powinni pojawić się Goblin Stickers. Ostrzeliwujemy ich kusznikami, a kiedy kawaleria rozprawi się z przeciwnikami, dajemy jej rozkaz atakowania. Przed wozami pojawi się jeszcze jeden oddział wroga. Dajemy rozkaz ostrzelania go. Jeżeli uda mu się zaatakować wóz, powinien odstąpić, zasypany strzałami. Atakujemy go piechotą i kawalerią. Trudność: średnia.

Sven Carllson: zabieramy całą armię. Wojska ustawiamy w linii. Od wschodu: kusznicy, piechota i kawaleria. Straż przyboczną Hilna ostrzeliwujemy kusznikami, atakujemy piechotą i następnie kawalerią. Kiedy dojdzie do starcia, każemy kusznikom iść parę kroków na wschód (aby mieli lepszą pozycję do strzału) i wyłączamy im SI. Mniej więcej w momencie, gdy przeciwnik zostanie rozbity, pojawią się trzy oddziały skavenów. Ostrzeliwujemy pierwszy i od razu atakujemy kawalerią. Drugi atakujemy piechotą. Przenosimy ostrzał kuszników z pierwszego regimentu wroga na drugi podczas szarży Grudgebringer Cavalry, a następnie na trzeci, kiedy dojdzie do walki piechoty. Trzeci oddział skavenów atakuje kuszników. Kawaleria powinna już być wolna, więc szarżujemy od tyłu na trzeci regiment wroga, co daje szybkie zwycięstwo. Jeżeli piechota jeszcze sobie nie poradziła, pomaga jej kawaleria. Następuje koniec bitwy. W północno-wschodnim rogu mapy, koło domu, jest Smocze Ostrze. Trudność: średnia.

Patrol: zabieramy całą armię. Kuszników ustawiamy w szyku marszowym jako pierwszych. Zasadzka pierwsza: rozkazujemy kusznikom ostrzelać pierwszy oddział wroga. Kawalerię i piechotę ustawiamy na flankach regimentu kuszników. Kiedy zostanie oddana pierwsza salwa, wyłączamy SI kusznikom. Czekamy, aż wróg podejdzie pod ostrzałem - zostanie „zmiękczony", a może nawet ucieknie. Rozkaz ataku wydajemy dopiero wtedy, kiedy wrogowie będą blisko. Kusznikami ostrzeliwujemy wchodzące do walki regimenty wroga. Powinien utworzyć się tzw. kocioł, czyli kłębowisko naszych wojsk i wroga. Ostrzeliwujemy każdy oddział wroga, oddzielający się od bitwy (także te uciekające). Kusznicy mogą stać się celem ataku. Trudność: średnia. Zasadzka druga: wyłączamy SI kuszników. Rozkazujemy im ostrzeliwać pierwszy oddział wroga. Kiedy podejdzie dosyć blisko, atakujemy piechotą i kawalerią. Zmieniamy cel ostrzału na drugi regiment skavenów. Tworzy się kocioł. Ostrzeliwujemy każdy nie walczący regiment przeciwnika. Szybkie naciskanie przycisku Hero wskazane. Trudność: średnia.

Wyswobodzenie Ilmarina: potrzebna jest cała armia. Po drodze dołączy Amber Wizard. Ustawiamy nasze wojska jak najdalej na wschodzie. „Pod" kępą drzew ustawiamy kawalerię, a „nad" drzewami maga, kuszników i piechotę (właśnie w tej kolejności). Pierwsza trudniejsza bitwa. Piechotą atakujemy oddział wroga najbliżej krasnoludów. Kusznikami ostrzeliwujemy szczurogra [rat ogre]. Kiedy moc osiągnie trzy punkty, rozkazujemy magowi rzucić na potwora Klątwę Anraheir. Oddział skavenów blisko szczurogra atakujemy kawalerią. Kiedy potwór padnie, kierujemy ogień kuszników na regiment stormvermins. Podobnie czynimy z magiem. Kiedy kawaleria rozgromi wroga, kierujemy ją do ataku na kocioł. Potem zostaje jedynie wybicie niedobitków. W północno-zachodnim rogu mapy, koło kępy drzew jest Tarcza z Ptolos. Trudność: średnia.

Miałem okazję zagrać w konsolową wersję SOtHR. Szczerze mówiąc, nie przypadła mi do gustu, a to z powodu interfejsu. Akcja gry jest nieco szybsza niż na PC, a obsługa padem wolniejsza niż myszką, co w rezultacie daje trochę wyższy stopień trudności. Grafika jest, jakżeby inaczej, o wiele ładniejsza niż pecetowa, a poza tym gra nie ma tendencji do zawieszania się co pięć minut. Lekkiemu retuszowi zostały poddane niektóre bitwy. Nieco inaczej działają czary: lecą do celu, omijając inne jednostki (szczególnie widoczne podczas używania Hunting Spear). Dodano opcję treningu, dzięki której możemy zapoznać się ze sterowaniem, walcząc z kukłami. Mimo wszystko wersja konsolowa nie przypadła mi do gustu i raczej pozostanę przy PC."

Krzysztof Pietroń

Jest mi szalenie przykro, że muszę dokonywać tak drastycznych cięć i ogromną większość listów odkładać do szuflady. Wszystkim, którzy do EKG piszą, chciałbym powiedzieć: czytam Wasze listy i generalnie jestem zbudowany ich poziomem. Ale mamy tylko dwie strony, przez co możliwe jest wydrukowanie zaledwie ułamka nadchodzącej korespondencji. **Adama Dymczyka** przepraszam za nieumieszczenie jego nazwiska pod tekstem dotyczącym gry Bastion opublikowanym w numerze 1/97 Gamblera. **Wojtkowi Kalbarczykowi**, **Łukaszowi Dębskiemu** i **Łukaszowi Śliwińskiemu** dziękuję za nadesłane do EKG scenariusze do WC2.

genarilissimus Bócevau (w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów)

ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 4/97

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

ANKIETA EKG

.....

Imię i nazwisko

.....

.....

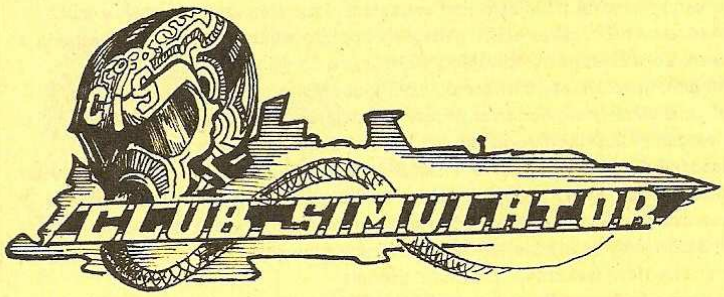
.....

.....

Adres

.....

Ulubiona gra strategiczna



Oto mamy kwiecień. Ze smutkiem donoszę, że jest to już ostatni odcinek Klubu. Po rozpaczliwych prośbach o listy, przez ostatnie dni przyszły aż... trzy.

Dlatego też ja, colonel Zgred Killer, ogłaszam wszem i wobec: składam dymisję.

Jednak, póki co, trzeba godnie zakończyć ten serial. Dlatego, jak gdyby nigdy nic, przedstawiam to, co zwykle.

Ogłoszenie

Prawie nowy pułkownik z niewielkim przebiegiem podejmie dobrze płatną pracę umysłową. Stan idealny. Rewelacyjne możliwości dostosowania. Dyspozycyjność.

col. Zgred Killer

Konkursy

Na dzisiaj przewidziałem rozwiązanie konkursu ze styczniowego odcinka Klubu. Zadam też kilka ostatnich, pożegnalnych pytań. Na nadsyłanie odpowiedzi macie czas do końca kwietnia.

Nagrodę tym razem ufundowałem ja sam. Stanowią ją: 3 komplety absolutnie rewelacyjnych, ekologicznych prezerwatyw z dopalaczem katalitycznym i wtryskiem bezpośrednim do komory spalania oraz wielolufowy prysznic o mocy 28 natrysków mechanicznych, przy 6000 kąpieli na miesiąc z automatyczną skrzynią biegów. A oto pytania:

1. Który to z kolei odcinek Clubu Simulator?
2. Ile koni mechanicznych ma silnik w A-grupowym Fordzie Escorcie RS Cosworth? (Można podać z przybliżeniem do 10 KM.)
3. Co oznacza skrót A.T.A.C.?
4. Kto jest autorem gry Formula One Grand Prix?
5. Ile było części gry Test Drive?

A teraz odpowiedzi na pytania zamieszczone w styczniowym numerze:

1. 12,7 mm.
2. Longbow Fire Control Radar.
3. Amanda Moore jest reporterką w grze Top Gun.
4. Marines (tyle wystarczyło).
5. Nie istnieje symulator ciągnika rolniczego.

Zwycięzcą został Robert Gläsel z Jaworzna. W nagrodę otrzymuje oczywiście symulator ciągnika rolniczego.

Problemy symulowane

Dostałem kilka ważkich pytań od niejakiego **Davida Adamczyka**. Oto one wraz z odpowiedziami.

1. Z jakich materiałów korzysta Pan przy tworzeniu konkursów?

Głównie ze swojej pamięci i tego, co gdzieś widziałem lub wyczytałem. Nie ma żadnych reguł.

2. Ile listów przychodzi miesięcznie do Clubu Simulator w stosunku do np. Gildii RPG?

Listów „z mięsem" podobne ilości, natomiast odpowiedzi na konkursy więcej przychodzi do Gildii, bo - jak myślę - z całym szacunkiem, don Pedro wymyśla konkursy dla debili, a ja dla ludzi coś wiedzących. Debilom wyjaśniam: konkursy w naszym Klubie są trudniejsze (przynajmniej kiedyś były).

3a. Czy niejaki Pilot Nightman jest jedynym czytelnikiem, który pisuje do Was?
3b. Jest pańskim jedynym autorytetem?
3c. Pańskim krewnym?

Pilot Nightman jest ostatnio jedynym STAŁYM korespondentem, który nie ogranicza się do przysyłania odpowiedzi na konkurs, ale regularnie dzieli się z nami swoją wiedzą o symulatorach. Cześć mu za to i chwała. Oby więcej takich jak on!

Nie jest moim jedynym autorytetem. Dla mnie jedynym autorytetem jestem ja sam.

Nie jest moim krewnym. Co więcej, ponieważ zawsze podpisuje się pseudonimem i nie zamieścił nigdy i nigdzie swego adresu, nie dał mi więc szansy na nawiązanie z nim kontaktu. Inaczej mówiąc, w ogóle nie znam gościa. Jego twórczość jest więc anonimowa.

4. Dlaczego w CS jest coraz mniej artykułów o prawdziwym nowoczesnym lotnictwie?

Dlatego, że piszemy o tym, czego chcą czytelnicy. To WY decydujecie, co będzie w kolejnych odcinkach Klubu. A poza tym, dawniej lotnictwo było prawdziwsze niż teraz, bez tych wszystkich wstrętnych komputerów, wspomagań, radarów itp.

5. Jakiego rodzaju symulatory Pan preferuje?

Czyżbyśmy nie czytywali regularnie Klubu? Kiedyś zamieściłem nawet swoją listę przebojów, ale od tego czasu wiele wody upłynęło w Wiśle. Generalnie - realistyczne, ale dobra zabawa jest nieodzowna. Wymieniam tu w kolejności przypadkowej: Mi-24 Hind, Falcon 3.0 z rodziną, Top Gun, Rally Championship, MechWarrior, Aces of the Deep, Nascar 2.

6. Czy można zastać Pana na polu bitwy zwanym Internet? Jeśli tak, to gdzie i w jakich godzinach?

Generalnie nie można, z tej prozaicznej przyczyny, że nie mam modemu, a zawsze znajdą się ważniejsze wydatki. Ewentualnie wszelkie listy można kierować pod adresem alex@lupus.waw.pl lub wojset@lupus.waw.pl. Na pewno do mnie dotrą i postaram się odpowiedzieć.

7. Jaki sprzęt Pan obecnie posiada?

Obecnie (a mamy przełom stycznia i lutego) nazywa się toto AMD 5x86 133 MHz - P75 z 24 MB RAM, poczwórnym CD-ROM i potwornej wielkości twardzielem 420 MB. Do tego 2-megowa SVGA PCI.

Oprócz tego Herr Adamczyk przysłał mi „wyzwanie", czyli pięć pytań na temat lotnictwa - z tym, że z symulatorami nie mają nic wspólnego. Co do takich problemów, jak np. liczba eksploatowanych na świecie śmigłowców Mi-2, to nie szafowałbym tak odważnie informacjami, bo różne źródła różnie podają. Prawie nigdy liczby się nie zgadzają, Panie Adamczyk. Ale muszę przyznać, że pytania zmuszają do poszperania w materiałach. Tyle, że to nie temat do tego Klubu, a raczej do „Skrzydlatej Polski".

Ciemna strona mocy

Kolejny raz wypowie się col. Hunter, tym razem występujący gościnnie rzeczywiście po ciemnej stronie mocy:

„Z maszyny rebelianckiej przesiadłem się ostatnio na nieco mizerniejszy sprzęt imperialny, a spowodowane to było dotkliwym brakiem czegokolwiek, w co mógłbym się pozagrywać wieczorami. [Jest taka gra, bardzo fajna, ale wymaga obecności dwóch osób. Płeć tej drugiej zależy od indywidualnych upodobań, ale zazwyczaj bywa odmienna. Ostatecznie pozostaje chociaż PIWO! - ZK]. W temacie mam kilka spostrzeżeń. Po pierwsze, nigdy nie dokuj lub nie wchodź w hiperprzestrzeń momentalnie po usłyszeniu komunikatu o powodzeniu misji. Lepiej „pozbierać się do kupy" i zaczekać kilka minut. Czasami dopiero wówczas zabawa się zaczyna... (a licznik bije i nagle możesz awansować). Jeżeli jest to gruba ryba, to szybciej zadziałają jonówki niż lasery. Dobić można później, jak się nieco uspokoi. W przypadku myśliwców sprawa ma się następująco - komputer ma nakaz wysyłania kolejnych fal maszyn po zniszczeniu poprzednich i nie interesuje go już, czy dany delikwent jest w stanie komukolwiek zaszkodzić... W sumie działka jonowe mogą być użyteczne w walce - jeśli już przyzwyczaimy się do niedużej prędkości wiązek, to możemy zrobić dobry użytek z ich pokaźnej siły. Jeżeli atakujemy okręt z wyrzutniami pocisków, to lepiej owe wyrzutnie najpierw wyeliminować. Gdy bowiem delikwent znajdujący się za pulpitem takiej zabawki sobie nas upatrzy, to mogę się założyć, że za jakiś czas [raczej krótki - ZK] udamy się do krainy wiecznych łowów (pocisk średnio co 20 s). Klawiszem „," wybieramy, którą część maszyny atakujemy i gdy komputer namierzy wyrzutnię, ognia! Nie opłaca się tego robić, gdy jesteśmy uzbrojeni w broń ciężkiego kalibru. Wtedy przeprowadzamy po prostu nalot i gostek łączy się z gwiezdnym pyłem.

Aha, i jeszcze proponuję uważać przy wzywaniu posiłków [na miejscu, czy na wynos? - ZK]. Mnie samego wkurzają nieco teksty typu: „Spójrzcie, to te wypierdki, które nie potrafią zlikwidować malutkiej platformy" napływające od nowo przybyłych jednostek [nadajemy na tych samych falach - ZK]."

col. Hunter

Za miesiąc - col. Hunter poradzi, jak twórczo wykorzystać XMB, czyli edytor misji do X-Winga!

Podsumowanie

I tak dobiegł końca ostatni odcinek Klubu. Teraz powstańmy i uczcijmy zmarłego minutą ciszy. Niechaj spoczywa w pokoju. Być może tam na górze spotka innych umarlaków, Klub Cywilizacji i Klub Frontiera. Czekamy na czwartego do brydża, bo ile można grać „z dziadkiem"?

col. Zgred Killer

rozwiązania

Case of the Rose Tatoo – cz. 1 (PC)

Podejdź do stoiska z gazetami, obudź Wigginsa i porozmawiaj z nim. Pojedź do Scotland Yardu, spróbuj wejść. Porozmawiaj ze sprzedawcą, poproś, aby odwrócił uwagę policjanta. Zagadnij policjanta - dowiesz się o kilku ciekawych miejscach. Jedź do szpitala. Porozmawiaj z pacjentem i kobietą. Przyjrzyj się znakom, potem pacjentowi na górze i przeciwległej ścianie. Porozmawiaj o pacjencie z kobietą, potem z nim samym. Powiedz kobiecie, że chcesz zobaczyć Mc Cabe'a. Wejdź do kostnicy, porozmawiaj z Mc Cabe'em. Zapytaj go o dowody znalezione przy ciele i poproś, aby pozwolił Ci przejść. Idź dalej, porozmawiaj z siostrą i z Mycroftem. Przeczytaj tabliczkę, popatrz na nocny stolik. Porozmawiaj z siostrą, poproś o wodę dla Mycrofta. Zapytaj go, dlaczego zaprosił Holmesa do klubu. Weź od niego pierścień i wyjdź.

Jedź do klubu Diogenes. Poszukaj dowodów w rumowisku - niestety, nic nie znajdziesz. Pogadaj z Fobesem. Pokaż mu pierścień, aby dostać się do środka. Zerknij na drzwi po lewej, spróbuj je otworzyć. Przyjrzyj się małemu pudełku na ziemi. Idź dalej, popatrz na zegar leżący na ziemi, dotknij go, potem zbadaj dokładnie i podnieś okrągły przedmiot. Wróć na Baker Street, porozmawiaj z Wigginsem i poproś, aby zwrócił uwagę na Holmesa, gdyby ten wyszedł. Wejdź na górę, zapukaj do sypialni i wejdź. Porozmawiaj z Holmesem. Nie będzie chciał zająć się sprawą, musisz więc pokazać mu, co odkryłeś. Skorzystaj ze stołu laboratoryjnego. Zbadaj tarczę zegara. Użyj na niej skrobaczki, potem „sodium sulfate" użyj na zlewce. Wlej do niej wodę destylowaną i podpal mieszaninę.

Od tej chwili wchodzisz w skórę Holmesa. Otwórz małe pudełko przy drzwiach. Otwórz drzwi do sypialni, podejdź do szafy. Ze środka wyjmij dwie pary ubrań. Na dole szafy znajdziesz trochę kosmetyków. Popatrz na obrazek na ścianie. Wyjdź z sypialni i pogadaj z Watsonem, potem przeczytaj jego dziennik. Otwórz biurko, weź latarnię i spóbuj podnieść pałeczkę. Wyjdź z domu, podnieś z ziemi pestki. Przywołaj Wigginsa (spróbuj wziąć szarfę) i porozmawiaj z nim. Zagadnij też Rigby. Przeczytaj gazetę, zapłać za nią. Możesz spróbować czekolady.

Jedź na komisariat. Zaczep Augiego, spróbuj dowiedzieć się czegoś o wybuchu. Będzie chciał pograć, zgódź się. Kliknij na jego ręce - okaże się, że kantuje. Dowiesz się o irlandzkim terroryście. Porozmawiaj z konstablem. Zaproponuj, że zdradzisz mu parę sekretów, wejdź do biura. Obejrzyj dokładnie osoby znajdujące się wewnątrz. Zagadnij sierżanta przy biurku. Męcz go dotąd, aż przedstawi Cię inspektorowi Gregsonowi. Poproś inspektora, aby wystawił Ci pozwolenie na prowadzenie sprawy. Powiedz sierżantowi przy biurku, że więzień wygląda na chorego. Teraz porozmawiaj o nim (czyli więźniu) z Watsonem. Powiedz sierżantowi, że więzień naprawdę jest chory - nie uwierzy Ci. Spójrz na biblioteczkę, zauważysz Encyklopedię Brytyjską. Powiedz o niej sierżantowi. Teraz będziesz mógł się dostać do Lestrade'a. Poproś go o pozwolenie.

Pojedź do klubu Diogenes. Popatrz na wazę, pogadaj z Fobesem. Pokaż mu pozwolenie i ponownie porozmawiaj. Wejdź do klubu, otwórz drzwi do gabinetu. Zbadaj dywan, zerknij na małe pudełko i zbadaj je. Porozmawiaj z Fobesem, potem z Watsonem. Wejdź dalej, popatrz na zegar. Zbadaj go, przyjrzyj się rączce i weź ją. Obejrzyj krzesło, popatrz na półki z książkami i pozostałe sprzęty w pokoju. Spróbuj poruszyć łańcuch - Fobes Ci przeszkodzi. Zbadaj rumowisko, spróbuj znaleźć coś przydatnego. Zagadnij Fobesa, zapytaj go o wazy. Poproś Watsona o odwrócenie uwagi Fobesa. Gdy obaj wyjdą, zwolnij łańcuch. Użyj go, aby odsunąć belkę. Zapal latarnię, oświetl teren. Przeszukaj oświetlone miejsce, znajdziesz dowody. Weź latarnię, porozmawiaj z Watsonem i wyjdź z klubu. Jedź do szpitala. Porozmawiaj z matką przełożoną, poproś o wpuszczenie Cię do kostnicy. Zapytaj Watsona o drogę. Zagadnij ponownie siostrę, znowu będzie stawiać opór. Pokaż jej zezwolenie. Znowu nic. Popatrz na pacjentów na górze, potem na mur i na pacjenta po lewej. Zbadaj go, a później zagadnij. Porozmawiaj z Watsonem, potem jeszcze raz z chorym. Popchnij wózek.

Wejdź do kostnicy, pogadaj z Mc Cabe'em. Pokaż mu zezwolenie i powiedz, że chciałbyś zbadać ciało. Zgodzi się, więc zrób to. Powiedz Mc Cabe'owi, że musisz jeszcze zbadać ubrania. Otwórz szafkę, przejrzyj ciuchy. Zapytaj Mc Cabe'a o oparzenie na szyi denata. Porozmawiaj z Watsonem. Wejdź do sali chorych, porozmawiaj z siostrą. Przeczytaj tabliczkę przy łóżku Mycrofta. Weź receptę, pogadaj z Mycroftem, a później z Watsonem. Wyjdź ze szpitala i jedź do mieszkania Mycrofta. Obejrzyj rośliny przy drzwiach, porozmawiaj ze strażnikiem. Pokaż mu kartę ID, pismo i pozwolenie. W dalszym ciągu nie będzie chciał Cię wpuścić. Spróbuj porozmawiać z facetem po prawej. Zagadnij Watsona. Gdy wróci, zapytaj go o wyniki śledztwa.

Jedź do szpitala. Porozmawiaj z recepcjonistką. Teraz możesz ją nastraszyć. Pokaż jej receptę i zmuś do oddania klucza. Jedź do mieszkania Mycrofta i pokaż klucz strażnikowi. Porozmawiaj z kierowcą, poproś go o potwierdzenie tożsamości. Teraz każ strażnikowi otworzyć drzwi. Wejdź do mieszkania. Porusz obraz nad kominkiem. Otwórz sejf i spróbuj wziąć statuetkę. Obejrzyj półki z książkami. Porozmawiaj z Watsonem. Przeczytaj Biblię, potem wejdź do sypialni. Przeszukaj biurko, przesuń świecę i zapal ją. Rzuć okiem na kod (BQQMZ HIJKLMNO & BTU). Weź kawałek papieru, przejrzyj słowniki. Pogadaj z Watsonem. Spróbuj złamać kod (rozwiązanie to: „Apply water & fire"). Jeżeli będziesz miał problemy, pojedź do szpitala i poproś o pomoc Mycrofta.

Wróć do domu. Zbadaj papier na stole laboratoryjnym. Wlej wodę do pojemnika, włóż do niego papier. Zapal płomień palnika i potrzymaj nad nim zmoczony papier - zobaczysz napis: „Seeks books in Greek". Wróć do mieszkania Mycrofta, przeszukaj książki. Znajdziesz: „A Name of a Poe: Manutius Aldine". Odszukaj tytuł w Biblii (na początku). Znajdziesz kawałek czystego pergaminu. Idź do sypialni, obejrzyj pióro leżące na biurku. Wróć do domu i zbadaj pergamin. Użyj jodyny i wody destylowanej. Będziesz mógł przeczytać wiadomość; chodzi o spisek w klubie.

Porozmawiaj z Watsonem, potem przejrzyj słowniki na biurku. Zapamiętaj adresy: Silverbridge'a, Lawtona i Pratta. Pojedź do szpitala, pogadaj z Mycroftem na temat Dewera. Dowiesz się, gdzie go znaleźć. Pojedź do jego laboratorium i porozmawiaj z nim. Poproś go o analizę. Posprzątaj stół. Porozmawiaj z Watsonem, dotknij metalowego pieca. Otwórz go i obejrzyj zawartość. Zapytaj o nią Dewera. Następnie pojedź do Lawtona. Spróbuj obejrzeć album na stole. Potem porozmawiaj z facetem i poproś, aby zawołał Sir Lawtona. Gdy wyjdzie, spróbuj wejść na schody - nie uda się. Wejdź za lokajem do środka, zbadaj wszystko, co Ci wpadnie w oko. Porozmawiaj z Lawtonem. Nie będzie chciał mówić o formule. Na razie zostaw go w spokoju i wyjdź.

Daj swoją wizytówkę lokajowi i jedź do Silverbridge'a. Porozmawiaj z pokojówką. Weź miętę z miski, jeżeli chcesz, możesz spróbować. Zbadaj wszystkie przedmioty w pokoju. Porozmawiaj ponownie z pokojówką. Powiedz, że będziesz oczekiwać Silverbridge'a w swoim domu. Jedź do Pratta. Przyjrzyj się kobiecie, potem zbadaj resztę przedmiotów w pokoju. Porozmawiaj z kobietą, powiedz jej, że musisz się skontaktować z Prattem.

Wróć do domu. Otrzymasz telegram od Lestrade'a - znaleziono nowe ciało. Porozmawiaj z Watsonem i jedź na miejsce wypadku. Zbadaj schody, porozmawiaj z konstablem. Pokaż mu telegram od Lestrade'a i ponownie porozmawiaj. Pojedź do Scotland Yardu, opowiedz Lestrade'owi o denacie. Sierżantowi przy biurku powiedz o rzeczach znalezionych przy ofierze. Jedź do szpitala, porozmawiaj z Mc Cabe'em, pokaż mu telegram. Wypytaj go o wszystko, zbadaj ciało dwa razy. Pogadaj z Mc Cabe'em, zbadaj rzeczy denata (w szafce). Weź kapelusz. Zbadaj ponownie ciało Sir Huberta (w metalowej szufladzie). Porozmawiaj z Watsonem i Mc Cabe'em o zmarłym.

Teraz pojedź do Needhema. Zacznij go wypytywać i męcz tak długo, aż powie Ci prawdę. Omów to z Watsonem. Otwórz skrzynię i zbadaj jej zawartość. Porozmawiaj ponownie z Jessem - zmuś, aby się przyznał, jak znalazły się u niego rzeczy ze skrzyni. Pogadaj z Watsonem, obejrzyj kominek i przedmioty stojące na nim. Jedź na uniwersytet. Przejrzyj książki, spróbuj obudzić Flemminga. Zbadaj kubek - okaże się, że Flemming jest pijany. Każ Watsonowi zdobyć likier - zanim wróci, rozejrzyj się po pokoju. Obudź Flemminga i daj mu się napić. Porozmawiaj z nim o studencie. Wróć do Scotland Yardu. Porozmawiaj z Augiem o morderstwie, dowiesz się paru ciekawych rzeczy. Pojedź do Needhema, poproś go, by pojechał do Cleopatra Needle. Obejrzyj schody, zwróć uwagę na ślad krwi. Zapytaj Needhema o wypadek. Po usłyszeniu jego historyjki zapal latarnię przy schodach.

Obejrzyj dysk, podnieś go. Popatrz na przycisk, podnieś go. Nie będziesz mógł odczytać napisów, użyj haczyka. Poproś Jesse'a o pomoc w poszukiwaniach pistoletu. Użyj jeszcze raz haczyka. Po odnalezieniu pistoletu strzel z niego na próbę i schowaj go. Jedź do Rumsey's Haberdashery. Porozmawiaj z Rumseyem i Watsonem. Musisz się pozbyć obecnej przy rozmowie kobiety. Skrytykuj ją w rozmowie z Rumseyem. Obrazi się i pójdzie sobie. Zapytaj Rumseya o kapelusz i przycisk. Popatrz na stół z lewej strony. Rzuć okiem na przycisk i igłę. Zapytaj Rumseya, czy możesz wziąć igłę i podnieś ją.

Pojedź do mieszkania Mycrofta, porozmawiaj ze strażnikiem o kapeluszu. Niestety, nie będzie mógł Ci pomóc. Wróć do domu. Poproś Wigginsa o odnalezienie człowieka, o którym mówił Jesse. Porozmawiaj z Jonasem. Zrób analizę łańcuszka na stole laboratoryjnym. Użyj po kolei następujących odczynników: Hydrochloric Acid, Nitric Acid. Użyj szczypiec, by wyjąć łańcuszek z kwasu. Teraz za pomocą szkła powiększającego zdołasz odczytać napis: 23/6/76. Jedź do Cambridge, zapytaj Flemminga o studenta. Okaże się, że ostatnią ofiarą jest Pratt. Przedyskutuj to z Watsonem.

Ciąg dalszy w następnym numerze.

Frogger

rozwiązania

Fable (PC)

1. The Frozen Lands

Wykorzystaj wszystkie opcje rozmowy, potem idź na północ, przejdź przez strumień po kamieniach i podejdź do chaty. Zbadaj wejście do piwnicy, zejdź na dół, weź linę i statuetkę i wyjdź. Spróbuj wejść do domku, użyj medalionu na duchu. Weź ze środka woreczek nasion. Idź nad brzeg zamarzniętego

jeziora, zbadaj krzesło stojące na łodzi - pokaże się zjawa. Zapytaj, kim jest. Zakończ rozmowę i weź świecącą kulkę. Idź na skrzyżowanie i daj statuetkę siedzącemu tam człowiekowi. Idź w prawo. Rzuć okiem na przedmiot zagrzebany w ziemi - okaże się, że to tarcza. Weź ją i idź dalej. Przyjrzyj się pniakowi, na którym siedzi Drimm i pociągnij dźwignię. Użyj woreczka z nasionami na ptaku, odsuń się od drzewa, a potem wyjmij z gniazda naszyjnik. Daj go facetowi na skrzyżowaniu, w nagrodę dostaniesz rękawiczki.

Wróć na planszę z drzewem. Wejdź w przejście w drzewie. Włóż rękawiczki i zerwij niebieski owoc. Przyjrzyj się szkieletowi, weź pierścień. Wyjdź z drzewa i idź do studni. Użyj liny na kołowrocie i zsuń się na dół. Użyj kulki, aby oświetlić komnatę, wygrzeb z ziemi kawałek glinianej tabliczki i idź w prawo. Weź drugi kawałek tabliczki i połącz go z poprzednim. Wróć do liny, zabierz kulkę i wyjdź na zewnątrz.

Udaj się na planszę „Crossing", wejdź na ścieżkę porośniętą krzakami (po prawej). Schowaj się za krzakami, a gdy Ogr przejdzie, wejdź do jego jaskini przez mały otwór. Pod poduszką znajdziesz klucz. Otwórz nim skrzynię, weź flaszkę oliwy i wyjdź z jaskini. Wróć na leśną ścieżkę i udaj się na północ. Gdy napadną Cię bandyci, powiedz, że idziesz zabić giganta i zaproponuj im wartościowy przedmiot zamiast pieniędzy. Daj przywódcy pierścień - gdy go założy, umrze (he, he, he). Zabierz denatowi nóż i szarfę. Idź dalej, w kierunku gór.

Gdy dojdziesz do planszy „Ravine", użyj tabliczki, aby wywołać trzęsienie ziemi i oczyścić sobie przejście. Wejdź na szczyt usypiska (Top of the Ravine). Przyjrzyj się nieboszczykowi i weź pałeczkę. Zejdź na dół i idź do zamku. Przejdź przez most, pojawi się gigant. Użyj na nim oliwy, a potem pałeczki i już po nim. Wejdź do pałacu. Użyj szarfy do wypolerowania tarczy, która ochroni Cię przy przechodzeniu przez pole siłowe. Weź klejnot i daj owoc ptakowi.

2. The Land of Mists

Idź w kierunku bagien, przez mostek. Powiedz: „See ya...", by móc przejść koło strażnika. Idź dalej, zajrzyj pod drewniany most i zabierz znajdujący się tam przedmiot. Idź w prawo, z powrotem do wieży (Wooden Tower). Daj jaszczurowi znaleziony przedmiot - dostaniesz nagrodę. Obejrzyj otrzymany róg. Są w nim zatyczki do uszu, które od razu wykorzystaj.

Pójdź w kierunku „Spider's Platform". Gdy pojawi się Jemima, nie przejmuj się, masz przecież zatkane uszy. Weź bębenek, który zostawi i idź dalej. Skieruj się w stronę rozrzuconych kości. Gdy pojawi się pająk, użyj rogu do odstraszenia go. Zbadaj szkielet w purpurowej tunice, weź złoty klucz. Wróć do wieży. Użyj bębna, aby uśpić strażnika. Weź jego włócznię i klucz. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Zabierz topór i kawałek wełny spod klatki. Zajrzyj za czerwoną kurtynę i weź książkę. Użyj małego złotego klucza, aby wypuścić Iris z klatki. Powiedz: „You could start by telling...". Dostaniesz magiczny proszek.

Wyjdź z wieży i udaj się w kierunku „Stairs of Mists". Na platformie wyszukaj wazę, która da się podnieść, zabierz ją i skieruj się do starożytnego miasta. Użyj proszku na wazie z wodą, aby zabić tytana. Wyłam toporem drzwi do budki odźwiernego i wejdź do środka. Popatrz na słomę oświetloną słońcem. Weź pięć złotych monet i wyjdź. Na drodze do bramy odszukaj trzy kamienie. Stań po kolei: na tym z lewej, potem na niższym i wreszcie na wyższym. Przejdź przez bramę. Otwórz drzwi po prawej i wejdź do biblioteki. Daj Izionowi książkę znalezioną w wieży. Dostaniesz dwa klucze. Za każdym razem, gdy znajdziesz gem, używaj go na kluczu Mecubarza, aby wpasować go na jego miejsce.

Wyjdź z biblioteki, popatrz na półkę, na której siedzi gargulec i użyj klucza (tego większego) na zamku. Uwolnisz gargulca i będziesz mógł iść dalej. Przejdź przez drewniane drzwi na lewo od biblioteki. Powiedz do gargulca: „I was just leaving...". Dziecku z lewej strony zabierz lizaka (poczekaj, aż wyjmie go z ust). Wyjdź na ulicę i idź do świątyni. Zabij demona włócznią i podnieś diament, który upuści. Rzuć okiem na kości i weź złote monety. Wyjdź ze świątyni, idź do statku-balonu i porozmawiaj z kapitanem. Zapytaj go, czy statek potrafi pływać, potem zasugeruj wyprawę do fortecy. Daj chłopcu okrętowemu lizaka, potem zapłać kapitanowi za podróż.

Wejdź do kajuty kapitana. Zabierz pergamin ze stołu i skarpetki z łóżka. Przyjrzyj się łóżku i weź spinkę do włosów. Wygnij ją odpowiednio i użyj jej, aby otworzyć skrzynkę. Znajdziesz w niej magiczny kamień. Wyjdź na pokład, otwórz właz i zejdź do ładowni. Rzuć okiem na beczkę, weź kawałek steku. Otwórz drzwi za pomocą zbiornika na paliwo. Zamocz stek w benzynie i włóż go do skarpetek (chore, nie?!). Tak przygotowanym narzędziem zabij rekina, następnie połknij magiczny kamień, skorzystaj z pergaminu, aby rzucić czar i skocz do wody.

3. The Engulfed Fortress

Zapytaj spotkanego osobnika, czy to jest forteca, potem powiedz: „I really appreciate...", później: „I'll take my chances anyway...". Wejdź na piaszczystą ścieżkę i skieruj się do Edge of the Abyss. Użyj noża na skorupiaku (tym bliżej Syreny). Weź perłę i idź do Seaweed Forest. Idź w górę ukrytą ścieżką aż do Coral Path. Otwórz nożem muszlę i weź perłę. Idź dalej, po prawej stronie znajdziesz następną muszlę, a w niej perłę. Wróć do lasu, potem skieruj się w lewo.

Zapukaj do drzwi domku-muszli. Zapytaj właściciela, czy jest zainteresowany perłami. W środku daj żółwiowi perły (trzy). Dostaniesz mapę. Wróć do lasu, idź do fortecy. Daj Leroyowi wodorosty, weź łopatę. Wróć do lasu, zbadaj mapę. Zacznij kopać w piasku (powyżej rozgwiazdy). Spinką do włosów otwórz skrzynkę i wyjmij skarb. Wróć do Coral Path. Daj skarb Khorowi. Weź jego włócznię i wejdź do jaskini. Jesteś z powrotem w Land of Mists.

Wejdź do małego tunelu po lewej. Znajdujesz się teraz w labiryncie. Wykonaj następujące ruchy (L=lewo, P=prawo, G=góra, D=dół): L, L, G, P, weź łom, L, D, D, L, G. Użyj łomu, aby przejść przez drzwi. Chcesz zabić Gorgonę - użyj włóczni Khora na okienku nad jej głową. Weź szafir z półki po lewej. Przestaw przycisk na panelu po prawej stronie. Wyjdź tunelem po lewej, potem: D, P, P, G, P, P. Znajdziesz się z powrotem na platformie.

4. Land of Shadows

Użyj skrzynki kontrolującej, aby uruchomić platformę. Gdy się zatnie, użyj kawałka wełny. Zagadnij znajdujące się przed Tobą wrota, powiedz: „The Boogie Man". Gdy przejdziesz przez wrota, zostaniesz złapany przez strażników i wtrącony do lochu. Weź łyżkę i kubek. Popatrz na mur pod oknem, użyj łyżki, aby wydłubać kamień. Zagadnij więźnia w sąsiedniej celi. Gdy się obudzi, przedstaw się i powiedz, że chcesz go uwolnić. Gdy wyzionie ducha, weź klucz i wróć do swojej celi. Otwórz drzwi kluczem i wyjdź. Porozmawiaj z Billem (szkielet z lewej strony), zapytaj o kartę ID. Gdy ją otrzymasz, idź w lewo, użyj włóczni Khora, aby się przedostać.

Wejdź na szczyt występu po lewej stronie jaskini. Zaczerpnij kubkiem lawę z rzeki Stynx, daj kartę ID Grim Reaperowi, przepraw się przez rzekę. Wejdź do jaskini (w lewo). Powiedz, że przeprowadzasz rutynową inspekcję, potem zabij demona, używając kubka z lawą. Weź rubin, potem wpełznij do pustej katakumby obok rubinu - znajdziesz się z powrotem na platformie.

5. Zakończenie

Użyj przycisku po prawej stronie planszy, aby ściągnąć platformę. Stań na niej i wyjedź do góry. Wejdź do tunelu po lewej, wrócisz do labiryntu. Idź po kolei: L, D, L, L, G, G. Włóż wszystkie 4 gemy w klucz Mecubarza, jeżeli do tej pory tego nie zrobiłeś. Użyj klucza na przejściu i wejdź w nie. Wciśnij przycisk na środkowym krześle (lewe oparcie). Usiądź na krześle.

Frogger



Jak przeżyć?

Eskortowanie

Sprawa jest prosta, gdy eskortujemy wynajęty transportowiec. Najpierw warto zarejestrować go w pamięci. Potem, jeżeli w pobliżu nie ma wrogich statków, skaczemy do następnej boi. Aktywizujemy panel komunikacyjny, czekamy na pojawienie się frachtowca (znika napis Extreme) i skaczemy. Lepiej nie stosować rozkazu „utrzymanie pozycji".

Znacznie większe problemy mamy z eskortowaniem podczas misji. Teraz też warto zarejestrować statek w pamięci. Potem przesłać komunikat, że możemy ruszać. Jeżeli nie ma w pobliżu statków wroga, trzeba cały czas obserwować „podopiecznego" na ekranie celu. Przed skokiem redukuje on prędkość do połowy. Gdy wskaźnik jego szybkości zacznie się zmniejszać, należy natychmiast wykonać skok, aby do następnego punktu nawigacyjnego dotrzeć równo z eskortowanym statkiem.

Misje pobocznego nurtu scenariusza

W opisie (str. 74) wspomniałem tylko o 5 zadaniach tego typu - misjach, które zlecili: Xavier Shondi, Auntie Maria, Melissa Banks, Ralph McCloud oraz William Maddox.

Arris, poszukując zagubionej przeszłości, może zetknąć się tylko z niektórymi pracodawcami. Na szczęście, zgodnie z tradycją Privateera, można kontynuować grę po ukończeniu wszystkich misji głównego wątku. Wtedy pojawiają się wszelkie „opuszczone" zadania.

1. Nelson Ramirez. Spotkanie w Sinners Inn na Hermesie. Trzeba przewieźć go na Janusa IV. Bardzo proste zadanie.
2. Senator Ames - e-mail. Chce, byśmy eskortowali jego córkę z NP 17 na Janusa IV. Misja niezbyt przyjemna, ponieważ Tamesa ma zwyczaj po każdym skoku szybko odlatywać od „centrum wydarzeń". W efekcie prowadzimy coś w rodzaju wyścigu - czy zdążymy zniszczyć wszystkie piracki statki, zanim Tamesa oddali się na odległość, która pozwoli jej wykonać skok (2500-3500)? My jesteśmy bliżej wroga i nie możemy skoczyć... W efekcie „panienka" urywa się i zanim znajdziemy się w kolejnym punkcie nawigacyjnym, może już być za późno.
3. Dr Graham Gold. Mamy przewieźć szczepionkę ze szpitala na Criusie do

Lista towarów

Produkt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Industrial																								
Plasteen	22	17	9*	16	17	10	17	16	14	14	19	18	17	16	17	17	17	17*	9*	17	13	19	17	18
Brikcrete	11	9	11	10	10	8	12	9	9	8	7	11	10	10	9	11	10	11*	5*	9	8	12	10	11
Titan Alloys	17	15	8*	14	15	9	15	14	11	12	18	15	15	15	14	15	14	15*	8*	15	12	17	15	16
Biopolys	29	24	15*	24	24	19	24	25	20	22	28	26	25	25	26	25	24	24*	26	25	19	29	25	28
Lumber	9	7	6	3	7	8	4	7	8	8	8	7	7	7	7	7	8	6	3*	8	9	8	7	7
Medical																								
Cybernetic Limbs	66	61	42*	60	49	54	57	58	57	62	74	74	60	57	58	64	57	61	51	58	34*	60	60	59
Medi Kit	11	9	11	10	10	8	12	9	9	8	7	11	10	10	9	11	10	11*	9	10	6*	10	10	9
Blood	35	28	31	30	34	29	30	31	31	28	33	36	29	30	29	33	30	31	25	30	24	31	30	34
Synthi Skin	59	50	35*	48	54	40	48	48	48	51	61	60	34	51	51	55	51	49	43	51	29*	50	47	51
Optic Nerves	69	57	40*	61	65	58	61	60	61	62	72	72	39	58	60	65	60	59	56	60	36*	61	60	58
Food																								
Grain	6	5	3	6	5	7	3	7	7	7	6	6	6	5	7	6	7	3	7	3	6	6	6	6
Fertilite	5	2	3	2*	4	5	3	5	4*	5	5	4	5	2*	3*	2*	4	4	4	3	4	5	4	4
Fresh Water	8	8	6	8	8	8	8	9	9	10	9	9	4	8	9	9	9	7	8	8	8	7	8	8
Livestock	13	13	9	14	12	14	7	14	14	15	15	14	10	13	14	14	14	8	13	10	12	13	13	13
Synthi Meat	22	16	7*	23	21	13	25	23	18	20	17	23	19	24	21	20	23	23	15	19	19	19	18	16
Hardware																								
Solar Generators	69	89	34*	74	79	59	73	80	54	61	71	87	71	67	78	73	83	83	67	84	70	70	72	68
Enviro Suits	52	49	25*	60	19*	51	29*	60	41	40	39	63	50	51	58	62	59	29*	48	57	52	50	50	40
Power Loaders	45	41	19*	52	40	34	47	49	33	35	40	39	38	38	47	48	44	46	38	47	41	41	38	40
Atomic Chisel	27	31	15*	39	12*	28	18*	35	24	25	29	28	29	30	40	35	34	18*	30	35	28	29	30	30
Comms Unit	45	38	19*	41	40	39	40	47	33	35	31	41	40	40	38	47	44	43	41	46	41	38	37	38
Luxuries																								
Bex Beer	11	9	4	9	9	10	10	9	8	8	11	9	8	11	10	9	9	9	9	8	8	9	9	9
Cerulean Gemstones	158	164	150	95	152	141	134	138	167	160	166	140	141	159	81*	84*	135	133	141	145	134	140	147	159
Fluffy Rodents	7	6	5	4*	7	7	4	6	7	6	9	7	3*	6	3*	4*	6	4	6	6	6	4	6	9
Sunflowers	4	3	4	3*	5	6	3	4	5	4	4	5	3*	3	3*	2*	5	3	5	4	5	3	4	3
Warp Steroids	41	39	24*	46	45	41	26	46	24*	42	46	46	40	49	46	47	42	24*	30	38	38	38	42	38
Ores																								
Rhodium	7	4*	4*	5*	4*	10	5*	8	10	10	9	9	4*	8	5*	5*	6	9	8	5*	10	8	7	8
Platinum	7	7	3*	3*	4*	3*	3*	8	3*	9	8	8	4*	7	4*	4	4*	8	8	4*	9	8	7	7
Iridium	6	5	3*	6	3*	4*	4*	6	8	7	7	7	3*	6	2	3	5	7	6	3*	8	7	7	7
Cesium	8	8	5*	5*	5*	6*	6*	11	12	11	10	11	5*	11	6*	8	5*	10	11	13*	13	10	11	11
Lythia	16	10*	8*	10*	10*	22	11*	20	22	20	19	18	11*	19	10*	10*	10*	19	19	11*	22	19	18	18
Black Market																								
Nerve Toxins	21	11*	7*	20*	19	19*	12*	11*	11*	17	7*	11	13	14	16	14*	11*	8*	20*	19*	20*	20*	17	14
Human Organs	117	70*	48*	124*	157	114*	74*	68*	106	111	131	74	114*	94	117*	84*	123*	45*	122*	116*	118*	120*	115*	114*
Firearms	21	9*	7*	17*	10*	17*	9*	10*	9*	15	7	21	18*	12	20	12*	18*	6*	18*	17*	18*	18*	13	20
Brain Implants	126*	111*	69*	180*	236	216*	105*	110*	155	162	222	118	131	131	183*	119*	109*	74*	171*	172*	176*	172*	172*	187*
Pleasure Borgs	41*	69	24*	66	49*	77	66*	37*	57	54	72	36*	60	29	72	68	72	24*	58*	57*	60*	57*	60	52

Oznaczenia:
1 - Anhur, 2 - Athos, 3 - Bex, 4 - Corinthias, 5 - Crius, 6 - Desolia, 7 - Destinas, 8 - Hades, 9 - Hephaestus, 10 - Hermes, 11 - Janus IV, 12 - Karatikus, 13 - Leviatha, 14 - Massanas, 15 - Ostinia, 16 - Petra, 17 - Serca, 18 - Terrel, 19 - CS: Dexros, 20 - CS: Lironas, 21 - CS: Pletirat, 22 - CS: Reva, 23 - SS: Curium, 24 - SS: Tersa.
* - brak zmagazynowanych produktów

Angusa Santany, który daje nam dodatkową przesyłkę dla Shernikov Medical Equipment.

4. Lord Mike Vonx. Spotkanie w prywatnym apartamencie na planecie Anhur. Mamy zniszczyć statek wiozący broń. Leci on w konwoju z silną eskortą. Statki z identyfikatorem „Cargo Ship" przewożą pasażerów - nie należy ich niszczyć.
5. Bernice Barlow. Rampant Robot Bar na planecie Hephaestus. Mokra robota - zamordowanie byłego szefa Bernice. Misja, w odróżnieniu od większości występujących w grze, niezgodna z prawem. Należy się spodziewać, że w drodze powrotnej wszystkie jednostki militarne będą nam uprzyjemniać życie.
6. Uncle Kashumai. Spotkanie w Holy Museum of Hom na Bex. Należy odzyskać eksponat skradziony z muzeum. Misja bardzo specyficzna - nie wymaga latania i walki. Należy pójść do Blessed Brew Bar. Spotkany tam Alberto Fossa udzieli informacji na temat mającej wkrótce się odbyć aukcji dzieł sztuki. Na aukcji Arris przelicytuje wszystkich jej uczestników. Fossa chciałby otrzymać eksponat, jednak lepiej przekazać go byłemu właścicielowi. Uncle Kashumai to człowiek hojny...
7. Louissa Phillips (e-mail). Prosi o pomoc. Jest atakowana w NP 104.
8. Xavier Shondi. Spotkanie w Surgeon's Blunder. Tym razem lot do stacji wydobywczej NP 144. Po drodze wiadomość od Farka (przyjaciela Xaviera) - Shondi został zaatakowany w NP 167. Lot do NP 144 jest odwołany...

To już wszystkie misje z pobocznych wątków scenariusza.

Liczba zestrzeleń a poziom trudności

Ponieważ wraz ze wzrostem zestrzeleń rośnie poziom trudności, do momentu zakupu dobrego statku i wyposażenia trzeba postępować bardzo ostrożnie. Lepiej zrezygnować z „losowych" misji i odbierania sygnałów S.O.S. (niektóre z nich to pułapki) - wiążą się nie tylko z ryzykiem, ale także ze znaczną liczbę zestrzeleń. Na początku gry warto skoncentrować się na handlu, do czego niezbędny jest silnie uzbrojony statek transportowy - najlepiej Monolith. Często potrafi sam się obronić. Można go wykorzystać także w roli Terminatora - osłabiamy wrogi statek i pozwalamy naszemu transportowcowi wykończyć go...

Ze względu na małe dystanse i niewielkie zagrożenie, na uwagę zasługuje handlowy trójkąt Hermes-Crius-Anhur. Jeżeli korzystamy z „bram", to trasy na: Bex, Hephaestos, Hades, Janus IV czy Karatikus także nie są zbyt długie.

Podane ceny nie są stałe, ale zbliżone do średnich. Na przykład: zawsze opłaca się przewozić Plasteen z Hermesa na Anhur, ale nie zawsze zysk będzie wynosił 6 kredytów na tonie. Natomiast w przypadku Synthi Meat (różnica 2 kredytów) może się okazać, że nie zarobiliśmy nic, a nawet straciliśmy. Ceny zmieniają się zgodnie z prawami podaży i popytu, dlatego nie należy zbyt długo kursować po jednej trasie. Im wyższe ceny, tym większe wahania. Najbardziej zmieniają się opłaty za Cerulean Gemstones.

Jeśli chcemy podwyższyć poziom trudności, musimy przyjmować jak najwięcej misji „losowych". Nie warto wtedy skracać drogi przy wykorzystaniu „bram": dłuższy przelot to więcej okazji do walki. Najszybszą metodą na uzyskanie dużej liczby zestrzeleń jest lot do pirackich stacji (Kastagan: NP 151 i Draknor: NP 153). Zawsze znajdzie się tam przynajmniej 20 przeciwników. Można też ostrzelać stację - pojawią się wtedy „pirackie siły porządkowe" (im dłużej prowadzimy ogień, tym więcej wrogich statków - najczęściej 6). Po ich zestrzeleniu zabieg można powtarzać.

Grupy uczestniczące w grze

Tabela przedstawia stopień agresywności różnych ugrupowań, które biorą udział w walkach (w skali od -15 do 15).

Grupy	Lev Arris	Neutral	CIS	Kindred	Jincilla	Kiowan	Chirichan	Papogod
Neutral	0	0	0	0	0	0	0	0
CIS	0	10	15	-15	-6	-8	-10	-12
Kindred	-15	0	-12	15	-8	-5	5	10
Jincilla	-5	-6	-10	-2	15	0	-5	-10
Kiowan	-7	-7	-10	0	0	15	-5	-10
Chirichan	-7	-7	-10	5	-5	-10	15	0
Papogod	-7	-7	-10	10	-5	-10	0	15

Wskaźniki ujemne oznaczają wrogie nastawienie - im niższe, tym większe jest zaangażowanie stron konfliktu. Najbardziej wrogo nastawiony do Arrisa i CIS jest piracki klan Kindred. Należące do niego statki ignorują inne jednostki i najpierw atakują Arrisa i CIS. Wskaźnik „0" to całkowita neutralność. Siły neutralne nie walczą w obronie innych członków grupy, chyba że statki zgrupowane są w konwój. Wskaźniki dodatnie określają stopień zaangażowania jednostek w przypadku zagrożenia statków należących do danej grupy.

Na przykład: jeżeli znajdziemy się w jednym punkcie nawigacyjnym ze statkami wszystkich grup pirackich, to klan Kindred zaatakuje przede wszystkim Arrisa. Klan Jincilla stanie się chwilowym sprzymierzeńcem - ruszy na statki z klanu Papogod. Kiowan również zaatakuje Papogod. Podobnie postąpią klany Chirichan i Papogod - najpierw atak na Kiowan. Ponieważ różnica między -7 i -10 jest niewielka, wymienione klany mogą zaatakować także Arrisa (w tym przypadku zadecyduje odległość oraz przebieg wydarzeń). Oczywiście, jeżeli w takiej sytuacji zaatakujemy statek z klanu Jincilla, to zmieni się nastawienie należących do niego pilotów - wskaźnik 15 dla członków tej samej grupy.

Statki, na których możemy latać. Wyposażenie

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Straith	10000	288	748	3	3	2	2	2	2
Shaman	17000	320	832	4	5	3	2	4	4
Velacia	20000	320	832	3	3	5	2	3	3
Aurora	34000	320	832	3	5	3	2	4	4
Jendevi	45000	280	728	4	4	5	3	4	4
Duress	60000	380	988	5	6	2	2	6	4
Karnenan	70000	360	935	4	3	6	4	5	5
Skecis Mk II	80000	360	935	4	5	4	3	5	4
Skecis	85000	360	935	5	3	6	4	4	5
Drakkar	90000	400	1040	4	8	2	4	5	5
Heretic	100000	428	1112	4	6	4	4	6	5
Icarus	105000	412	1071	4	5	4	4	6	5
Kalrechi	110000	360	935	4	5	6	4	4	6
Faldari Mk II	125000	360	935	5	6	4	4	6	6
Faldari	160000	360	935	5	6	5	5	6	6
Freji	180000	400	1040	5	9	6	4	7	7
Freji Mk II	200000	440	1144	5	9	9	5	7	7
Danrik	250000	440	1144	5	9	5	5	7	7

1. Statek. 2. Cena. 3. Prędkość maksymalna (km/s). 4. Prędkość maksymalna (km/s), po przyspieszeniu przy zainstalowanym module Afterburner Enhancer Mk III. 5. Zwrotność (w skali od 1 do 10). 6. Tarcze (1-10). 7. Pancerz (1-10). 8. Liczba dział. 9. Pociski rakietowe. 10. Moduły.

Straith to jedyny myśliwiec, na jaki nas stać na początku gry. Ma jednak tak kiepskie parametry, że lepiej jak najszybciej (nawet kosztem wyposażenia) kupić jakiś inny statek. Na uwagę zasługuje Shaman.

Ważnym elementem przy wyborze myśliwca są tarcze. Silne tarcze są znacznie ważniejsze niż gruby pancerz. Każde trafienie w pancerz oznacza uszkodzenia. Ponosimy dodatkowe koszty, a systemy statku aż do momentu naprawy źle funkcjonują. Dlatego lepiej, aby strzał wroga nie przebił się przez pole ochronne.

Kolejny statek, który powinniśmy umieścić na liście zakupów to Jendevi - powolny, ale można go uzbroić w 3 działa. Karnenan i Skecis mają zbyt słabe tarcze, Duress - tylko 2 działa. Dlatego następny zakup to Skecis Mk II. Drakkar jest chyba najlepszym z „tanich" myśliwców - ma, co prawda, słaby pancerz, ale jest bardzo szybki i wyposażony w doskonałe tarcze. Można nim latać (kupując coraz lepsze wyposażenie) aż do momentu, gdy będzie nas stać na Freji Mk II - najlepszy z dostępnych w grze statków.

Dopóki nie uzyskamy systemu antyrakietowego od Hassana, najważniejszym wyposażeniem naszego myśliwca jest moduł Decoys Mk II (na początku gry dostępny tylko w wersji Mk I). Ważny jest też Shield Generator. Jeżeli chcemy mieć silną „artylerię", powinniśmy pomyśleć o Coolant Unit. Czasami prędkość jest najlepszą obroną - wtedy przyda się Afterburner Enhancer. Auto Repair Unit nie jest tak przydatny, jak w pierwszej wersji - lepiej nie dopuścić do sytuacji, w której będzie potrzebny, bo wtedy może już być za późno. W przypadku walki z silnym przeciwnikiem skuteczny bywa moduł BSE (szczególnie Mk II). Signal Filter można kupić dopiero w późnej fazie gry - pierwszy raz zostałem skutecznie zaatakowany przez BSE na poziomie trudności Specialist (ponad 1400 zestrzeleń). Ostatnią deską ratunku jest Warp Shield - radzę używać go tylko w wyjątkowych sytuacjach, bo w czasie standardowego przelotu możemy (najczęściej) skorzystać z niego tylko raz. Nuke'em to dodatek dla beznadziejnych lub wyjątkowo leniwych pilotów - jeżeli ktoś MUSI używać tej bomby, to powinien raczej zająć się grami innego typu. Miny są w większości przypadków bezużyteczne, szkoda każdego wydanego na nie kredytu i miejsca, na którym można zainstalować bardziej przydatny moduł.

Wyposażenie w działa jest najlepsze, jeżeli mamy konfigurację 3× Kraven Mk IV Laser i 2× Mass Ion Cannon. Ponieważ działka jonowe nie przegrzewają się, przy takim uzbrojeniu i module Coolant Unit Mk IV można prowadzić ogień ciągły - bardzo krótka przerwa w ostrzale powoduje całkowite ochłodzenie dział (ostatecznie możemy prowadzić ciągły ostrzał za pomocą samych dział jonowych).

Jacek Ilczuk

TEKKEN 2, CIOSY - CZ. 5 (PSX)

Armor King
Wzrost: 195 cm
Waga: 105 kg
Wiek: 37 lat
Armor King umiera na raka płuc (tak się kończy, jak się pali za dużo petów). Przystąpił do turnieju, aby stoczyć swe ostatnie walki, zanim dosięgnie go przeznaczenie. Jest sub-bossem Kinga.

CIOSY SPECJALNE
Wejście z barku (30%): → + □ + ●
Silne uderzenie pięścią (35%): ← + □ + ●
Wyskok obiema nogami (30%): X + ●
Podcięcie (25%): ↗ i kiedy tylko znajdziecie się na ziemi □ + ●
Uppercut w wątrobę (20%): ↓ (1 s), ↘ (przytrzymać) + Δ
Uppercut (30%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ
Uderzenie z wyskoku (35%): ↗ + □ + Δ
Zanurkowanie (15%): →, → + □ + Δ
Niskie kopnięcie (17%): ↓ (1 s), ↘ (przytrzymać) + ● albo ↓ + X + ●, a kiedy znowu upadniesz X + ●
Dragon Punch (57%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + □
Hak w żołądek (6%): →, →, Δ
Hak (20%): →, → + Δ

CHWYTY
Łamanie karku (25%): ↓, ↘, → (przytrzymać) + □
Pile Driver (65%): ↙, → (przytrzymać) + □ + Δ
Karuzela (70%): →, ←, ↙, ↓, ↘, → (przytrzymać) + □
DDT (45%): ↙, ↙ (przytrzymać) + □ + Δ
Nożyce (45%): ↘ + X + ●
Wieża w Pizie (naprawdę tak się nazywa - 30%): Δ + ●
Karmienie kolanem (30%): □ + X

CHWYTY COMBO
Wieża w Pizie + Power Bomb (30% + 50%): Δ + ●, ↓, ↓, ↓ (przytrzymać) + □ + Δ

SUPERATAK
Uderzenie „młot" z wyskoku (45%): ↗ + □ + Δ, ↓ (przytrzymać), albo ↗ (a w momencie opadania) ↓ + □ + Δ

COMBOS
2 hity (27%): □, Δ
3 hity (31%): ↓ (1 s), ↘ (przytrzymać) + ●, ●, ●
3 hity (31%): ↓ + X + ●, ●, ●
3 hity (31%): ↗ (a w momencie spadnięcia) X + ●, ●, ●
3 hity (37%): □, Δ, □
5 hitów (45%): ↓ (1s), ↘ (przytrzymać) + ●, ●, ●, ●, ●

COMBO 10's
10 hitów (95%): □, Δ, □, □, Δ, ●, ●, ●, □, X

Heihachi Mishima
Wzrost: 185 cm
Waga: 100 kg
Wiek: 54 lata
Jakimś cudem przeżył upadek i teraz wraca, aby zemścić się na swoim synu Kazui oraz odzyskać kontrolę nad Mishima Corporation. Waga ciężka.

CIOSY SPECJALNE
Sommer Sault Kick (30%): ●, X
Unik (0%): ←, ←, X + ●
Podcięcie (17%): →, ↓, ↘ + ●
Szybki hak nogą (30%): →, → + X
„Karabinowa" pięść (49%): ↓, ↘, → + Δ
Pięść „młot" (15%): ↓ + □
Hak (30%): → (przytrzymać) + ●
Kopnięcie z obrotu (25%): →, ↓, ↘ + X
Potężny uppercut (40%): →, → + Δ
Dragon Punch (57%): →, ↓, ↘ + □
Podcięcie z wyskoku (25%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + X
Silny uppercut (30%): →, ↓, ↘ + Δ
Dobicie (16%): (kiedy przeciwnik leży na ziemi) ↓ (przytrzymać) + ●

SUPERATAK
Supercios „młot" (70%): ↓ (przytrzymać) + □ + ●

CHWYTY
Łamanie karku (30%): □ + X
Łamanie w plecach (35%): Δ + ●
Cios „z bańki" (35%): →, → (przytrzymać) + □ + Δ

COMBOS
2 hity (34%): ↓ (od razu puścić), ●, ●
2 hity (24%): ↗ + X, ●
2 hity (37%): Δ, Δ
2 hity (38%): ↘ + □, Δ
3 hity (40%): □, □, Δ
2 hity (45%): ↓ + □, Δ
3 hity (50%): □, Δ, Δ
4 hity (50%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + ●, ● (puścić), ↘, ●, ●

COMBO 10's
10 hitów (93%): →, → (przytrzymać) + Δ, □, Δ, Δ, X, ●, ●, □, Δ, □
10 hitów (100%): ↘ (przytrzymać) + X, Δ, Δ, ●, ●, □, ●, □, Δ, □
10 hitów (103%): ↘ (przytrzymać) + X, Δ, Δ, ●, ●, □, Δ, □, Δ, □
10 hitów (105%): ↘ (przytrzymać) + X, Δ, Δ, ●, ●, □, ●, □, Δ, ●

Zooltar

Grę dostarczył sklep firmowy CD Projekt, Warszawa, ul. Pereca 2.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier *to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.*



Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku) **33 zł**
zamiast 33,80 zł

za 26 wydań (cały rok) **62 zł**
zamiast 67,60 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 122 zł
za 26 wydań (cały rok) 244 zł

ENTER *to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompendium wiedzy na wybrane tematy.*



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 3,50 zł
ENTER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **36 zł**
zamiast 42 zł

ENTER CD* **58 zł**
zamiast 67,96 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika ENTER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER – za 12 wydań (cały rok) 120 zł
ENTER CD – za 12 wydań 142 zł

Magazyn AMIGA *to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.*



Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
36 zł
zamiast 42 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 120 zł

GAMBLER *to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.*



Cena kioskowa:
GAMBLER 3,30 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **34 zł**
zamiast 39,60 zł

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

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER. Do każdego wydania dołączony jest CD-ROM.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER – za 12 wydań (cały rok) 118 zł
GAMBLER CD – za 12 wydań 184 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 4 ważny do: 30.04.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,0 zł		
		26 wydań 62,0 zł		
ENTER		12 wydań 36,0 zł		
ENTER CD		12 wydań 58,0 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,0 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100,0 zł		
AMIGA		12 wydań 36,0 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,0 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,0 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,0 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,0 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 4 ważny do: 30.04.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,0 zł		
		26 wydań 62,0 zł		
ENTER		12 wydań 36,0 zł		
ENTER CD		12 wydań 58,0 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,0 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100,0 zł		
AMIGA		12 wydań 36,0 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,0 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,0 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,0 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,0 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 4 ważny do: 30.04.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,0 zł		
		26 wydań 62,0 zł		
ENTER		12 wydań 36,0 zł		
ENTER CD		12 wydań 58,0 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,0 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100,0 zł		
AMIGA		12 wydań 36,0 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,0 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,0 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,0 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,0 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 4 ważny do: 30.04.97 r.

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,0 zł		
		26 wydań 62,0 zł		
ENTER		12 wydań 36,0 zł		
ENTER CD		12 wydań 58,0 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,0 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100,0 zł		
AMIGA		12 wydań 36,0 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,0 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,0 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,0 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,0 zł		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

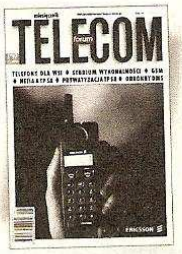
☐ Jestem podatnikiem VAT- upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

TELECOM Forum *to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania technicznie najwszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 3,00 zł

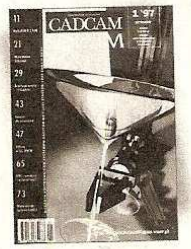
PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 114 zł

CADCAM FORUM *to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 124 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 4,50 zł

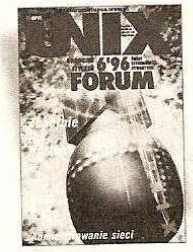
PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 65 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych ..... groszy .....
słownie .....
Wpłacający .....
adres .....
Odbiorca prenumeraty .....
adres Odbiorcy .....
datownik ..... podpis przyjmującego ..... opłata zł .....

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1020 1097 3181 2127 0-1-111
PKO IX o/Warszawa

ODCINEK DLA BANKU

złotych ..... groszy .....
słownie .....
Wpłacający .....
adres .....
Odbiorca prenumeraty .....
adres Odbiorcy .....
datownik ..... podpis przyjmującego ..... opłata zł .....

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1020 1097 3181 2127 0-1-111
PKO IX o/Warszawa

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych ..... groszy .....
słownie .....
Wpłacający .....
adres .....
Odbiorca prenumeraty .....
adres Odbiorcy .....
datownik ..... podpis przyjmującego ..... opłata zł .....

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1020 1097 3181 2127 0-1-111
PKO IX o/Warszawa

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych ..... groszy .....
słownie .....
Wpłacający .....
adres .....
Odbiorca prenumeraty .....
adres Odbiorcy .....
datownik ..... podpis przyjmującego ..... opłata zł .....

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1020 1097 3181 2127 0-1-111
PKO IX o/Warszawa

Dystrybutorzy gier z numeru 4/97

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 38 05 02, 636 76 45
Battle Monsters – 199 zł
Doom – 229 zł
Exhumed – 219 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Blood & Magic – 138 zł
Katharsis – 125 zł
Settlers II Mission CD – cwmdnz*

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Dragon Lore 2 – 145 zł
Case of the Rose Tatoo – 145 zł
Civilization II Scenarios – cwmdnz*
Toonstruck – 155 zł
The Elder Scrolls: Daggerfall – 185 zł (nakład wyczerpany)
USNF 97 – cwmdnz*

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
fax: (022) 663 92 98
Age of Sail – 134 zł
Harpoon Classic '97 – 139 zł
Fable – 139 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Blam! Machinehead – 145 zł
Cavewars – cwmdnz*
Heroes of Might&Magic II – 145 zł
Incredible Hulk – 145 zł
Tunnel B1 – 145 zł
Wages of War – 145 zł

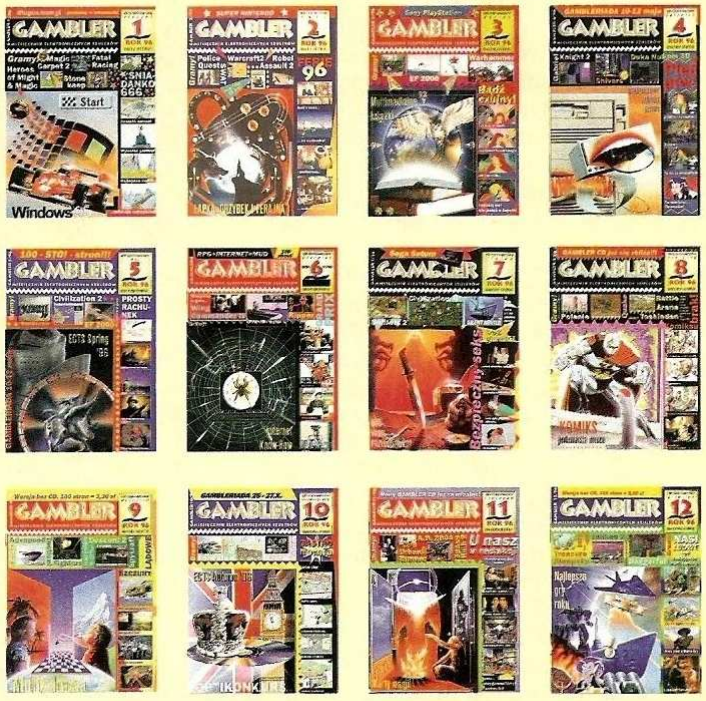
Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Star General – cwmdnz*
Steel Panthers II – cwmdnz*

PSX Project
01-784 Warszawa
ul. Krasińskiego 35a
tel. (022) 663 25 14
Star Gladiator – 195 zł

Tornado
00-957 Warszawa
ul. Kierbedzia 4
skr. poczt. 61
tel. (022) 40 01 03, 40 21 71
neGcon Pad – ok. 200 zł
Asciiware JoyStick – 250 zł
Penny Racers – cwmdnz*
Motor Toon Grand Prix 2 – cwmdnz*
* – cena w momencie druku nie znana

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Age of Sail	Opis	str. 82
Battle Monster	Saturn	str. 68
Blam! Machinehead	Recenzja	str. 22
Blood & Magic	Opis	str. 90
Breakpoint	Saturn	str. 68
Case of the Rose Tatoo	Opis	str. 96
	Rozwiązanie	str. 53
Cavewars	Recenzja	str. 26
Chaos Engine 2	Amiga	str. 70
Civilization II Scenarios	Recenzja	str. 20
Doom	Saturn	str. 66
Dragon Lore 2	Recenzja	str. 17
Elder Scrolls: Daggerfall	Opis	str. 92
Exhumed	Saturn	str. 67
F1 Manager	Recenzja	str. 18
Fable	Opis	str. 94
	Rozwiązanie	str. 53
FlipOut	Recenzja	str. 29
Flying Corps	Recenzja	str. 25
Grand Prix Manager 2	Recenzja	str. 19
Harpoon Classic '97	Recenzja	str. 20
Heroes of Might & Magic 2	Opis	str. 78
Incredible Hulk – The Pantheon Saga	Recenzja	str. 22
International MotoX	Recenzja	str. 24
Katharsis	Recenzja	str. 28
Motor Toon Grand Prix 2	PSX	str. 64
Penny Racers	PSX	str. 64
Privateer 2: The Darkening	Opis	str. 74
	Jak przeżyć?	str. 64
Settlers II – Mission CD	Recenzja	str. 21
Star General	Opis	str. 86
Star Gladiator	PSX	str. 63
Steel Panthers II	Opis	str. 88
Tiny Troops	Amiga	str. 71
Tekken 2	Ciosy – cz. 4	str. 56
Toonstruck	Recenzja	str. 16
US Navy Fighters 97	Recenzja	str. 24
Wages of War	Recenzja	str. 27



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup.

Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera (lub numer) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 2/96 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



- Przyślij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS
  7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup Gamblera CD 2/96 za 7 zł – 2,99 zł taniej niż w kiosku!

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111
przesłać do sekcji sprzedaży.
Cena numerów od 1/96 do 3/96 – 3 zł
cena następnych – 3 zł 30 gr
Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

.....

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

.....

.....

.....

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

KUPON WAŻNY DO 30 kwietnia '97

Fraktalowe obrazki

Internet w Polsce rozwija się w tempie wręcz niesamowitym. Jeszcze dwa lata temu mało kto wiedział, co to za wynalazek – dziś już nikomu nie trzeba tego tłumaczyć.

Głównym łączem, wykorzystywanym przez przeciętnego internautę, jest zwykła linia telefoniczna. Aby uzyskać dostęp do Internetu, użytkownik musi dzwonić za pomocą modemu do swojego providera (dostawcy) Internetu. Modemy mają niestety tę wadę, że w najszybszych (obecnie) wariantach potrafią przesyłać 33600 bitów, a więc 4200 bajtów na sekundę. Innymi słowy, transfer ten wynosi nieco ponad cztery kilobajty na sekundę – dla porównania: przeciętny dysk twardy przesyła ok. półtora megabajta w tym samym czasie! Nietrudno więc obliczyć, że na ściągnięcie 10-megabajtowego pliku potrzeba aż 40 min – o piątej rano, przy sprzyjających warunkach atmosferycznych. W praktyce ściąganie pliku o wielkości 10 MB trwa zwykle ponad godzinę! A co mają powiedzieć posiadacze wolniejszych modemów, np. 14400 bps?

Gdyby to nic nie kosztowało, można by zapuścić ściąganie pliku wieczorem – rano leżałby już na dysku. Niestety, life is brutal and full of zasadzkas, jak mówi stare przysłowie – TP SA pobiera prawie cztery złote za każdą godzinę połączenia.

Aby zwiększyć szybkość transferu danych, można naturalnie kupić nowy modem, np. US Robotics sprzedaje już modemy zdolne ściągać dane z prędkością 56 tys. bitów na sekundę (upload to nadal 33,6 kbps). Można sobie zafundować stałą linię, dajmy na to 2 megabity (250 kilobajtów na sekundę, wolniej niż podwójny CD-ROM). Cóż za problem – wystarczy tylko przeznaczyć na instalację takiej linii kilkadziesiąt tys. nowych zł i następne kilka tysięcy na comiesięczny abonament. Bagatelka!

Nam, biednym graczom, rodzice odpalają 15 zł kieszonkowego miesięcznie, z czego możemy sobie kupić Gamblera, a za resztę pieniędzy pójść samemu do kina (nie wystarczy, żeby postawić dziewczynie). Zakup szybszego modemu jest raczej nierealny. Cóż więc robić w tym wypadku?

Z pomocą przychodzą programiści. Wymyślają coraz to nowsze metody kompresji wszelkiego typu danych, dzięki czemu 2-megowy plik tekstowy daje się spakować do stu kilobajtów, zaś 3-minutowa piosenka, która na kompakcie zajmuje 40 MB – do nieco ponad 3 MB, bez słyszalnej straty jakości (MPEG Audio Layer 3).

Strony WWW w Internecie składają się z: tekstu w formacie HTML oraz obrazków. Tekst na szczęście jest malutki, jedna strona rzadko przekracza 20 kB. Taki plik nawet na modemie 14k ściąga się szybko. Gorzej jest z obrazkami. Dwa główne formaty obrazków używane w Internecie to **GIF** (*Graphics Interchange Format*) dla rysunków oraz **JPEG** (*Joint Pictures Experts Group*) dla zdjęć. Ten ostatni format oferuje znakomitą kompresję – 1-megowy plik PCX skonwertowany na JPEG zajmuje do 100 kB.

Dziś ładna strona w Internecie wypełniona jest po brzegi różnymi zdjęciami (w sumie mogą zajmować nawet 1 MB na jednej stronie). Znowu godzinami oglądamy strony.

Wszystkim się wydawało, że plik w formacie JPEG jest już najlepiej skompresowany. Nic podobnego.

Niedawno firma Interated Systems zaprezentowała nowy format – **FIF** (*Fractal Interchange Format*). Natknąłem się na FIF po raz pierwszy kilka miesięcy temu, ale nie zwróciłem wtedy na niego uwagi. Dopiero niedawno postanowiłem przyjrzeć się mu dokładniej.

Fractal Interchange Format bazuje na kompresji fraktalowej. O ile w tzw. mapach bitowych, np. BMP, dane na temat współrzędnych i koloru każdego punktu zapisane są niezależnie (więc pliki mają wielgachne rozmiary), o tyle FIF wyszukuje w zdjęciu fragmenty, dające się zapisać za pomocą równań matematycznych. Efektem tego jest dwukrotnie lepsza kompresja niż w przypadku pliku JPEG! Ponieważ FIF jest czymś pośrednim między JPEG i corelowym CDR, więc obrazki w nim zapisane można teoretycznie powiększać w nieskończoność i... nic ma efektu „pikselowatości". Powiększany obrazek robi się nieco rozmyty, ale wrażenie – mimo wszystko – jest niesamowite!

Czy format FIF przyjmie się w Internecie? Nie wiadomo. Na razie jedyne znane mi programy, które radzą sobie z obrazkami FIF, to **Fractal Viewer** (przeglądarka) i **Fractal Imager** (konwertuje kilkanaście popularnych formatów graficznych na FIF). Producentem tych programów jest, naturalnie, Iterated Systems. Fractal Viewer może być stosowany jako plug-in dla Netscape Navigatora czy **Internet Explorera**, więc pozwala oglądać FIF-y umieszczone na stronach WWW.

Ja skonwertowałem już wszystkie moje mniej lub bardziej rozebrane dziewuszki na format FIF, co zaoszczędziło na dysku 20 MB (z początkowych 36). Liczę, że użytkownicy Internetu zrobią to samo ze swoimi obrazkami, co skróci czas przeglądania stron WWW. Czy tak się stanie, czas pokaże...

Programy Fractal Viewer, Fractal Imager oraz przykładowe pliki FIF i więcej informacji o tym formacie można znaleźć pod adresem:

www.iterated.com.

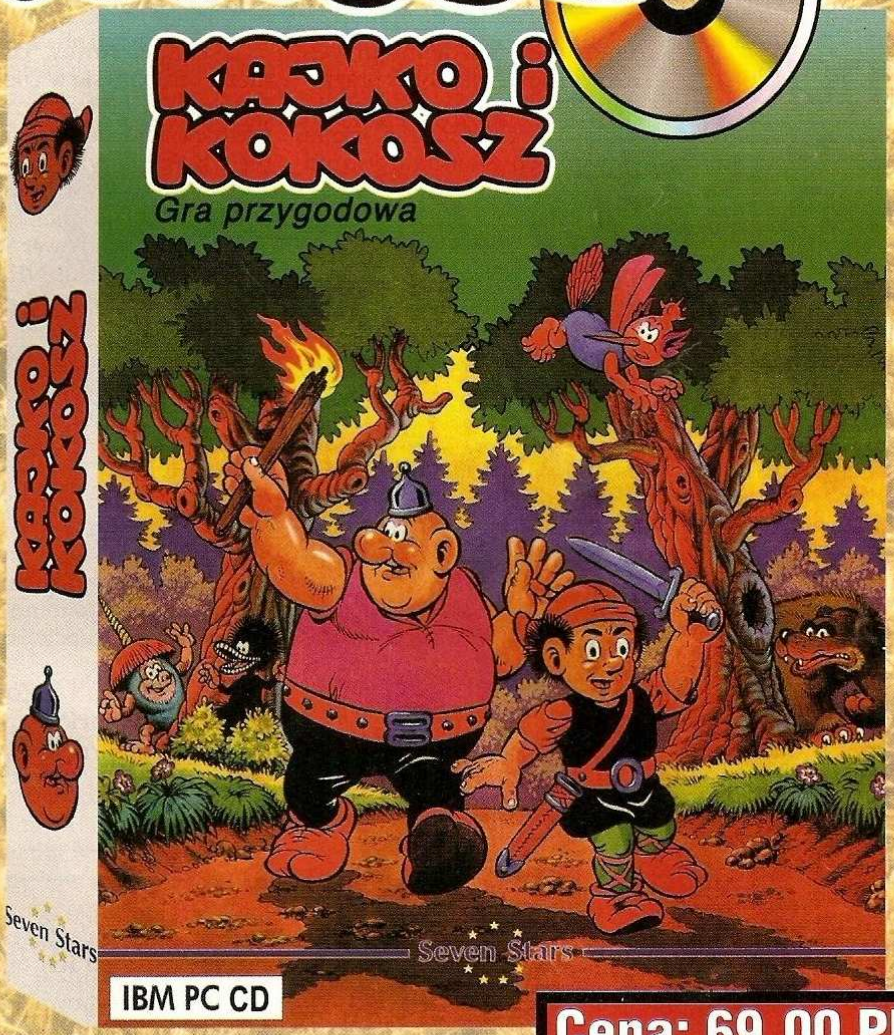
PiŁA (pila@pol.pl).



Zdjęcie o wielkości 22 kB w formacie FIF

KAJKO i KOKOSZ

Niezwykła gra przygodowa na podstawie komiksów Janusza Christy











Cena: 69.00 PLN

W wersji PC CD-ROM obok gry znajduje się kompletny, przeniesiony na komputer album Janusza Christy „Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów" .

Do nabycia w najlepszych sklepach z grami komputerowymi lub bezpośrednio u dystrybutora.

Wyłączny dystrybutor wersji PC CD-ROM:

USER

Hurtownia oprogramowania „USER"
31-557 Kraków 49,
skrytka pocztowa 14
http://www.com-pass.com/user
e-mail: user@bci.krakow.pl.

Seven Stars

Produkcja: Seven Stars
80-952 Gdańsk,
skrytka pocztowa 219
tel. (058) 412-011 w. 13 do 32
e-mail: 7stars@softel.gda.pl

PSX GAMBLER

PODSTĘPNIAK

Na początku chciałbym złożyć trochę spóźnioną samokrytykę. Oczywiście, chodzi o tę nieszczęsną wpadkę z Tomb Raiderem (Riderem) z nr. 2/97. Stało się to tylko i wyłącznie przez moją nieuwagę i tylko ja ponoszę winę. Proszę nie szkalować za to pisma. Mogę tylko obiecać, że coś takiego już się nigdy nie powtórzy.

A teraz przejdźmy do spraw trochę milszych. Wygląda na to, że na rynku PlayStation w Polsce coś drgnęło. Z radością witam nowego oficjalnego dystrybutora gier, firmę Tornado. Ma ona wyłączność na gry produkowane przez firmę Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), w związku z czym można liczyć na pojawienie się na trochę zacofanym polskim rynku dużej liczby gier na wysokim poziomie. Tornado będzie nam (znaczy się, Gamblerowi) pomagało w organizacji konkursów ma Gambleriadzie, ale o tym w innej części pisma (na str. 32).

A teraz zapraszam do lektury.

Zooltar

ASCIIWARE JOYSTICK

Jak wszyscy wiedzą, większość gier na konsole to bezpośrednie konwersje z tzw. automatów, czyli inaczej mówiąc „arcade". Różnica między automatami a konsolami, pomijając wielkość, tkwi także w sposobie fizycznego kontrolowania postaci w Tekkenie 2 czy Soul Edge. Firma **Asciiware**, chcąc wyjść naprzeciw oczekiwaniom graczy przyzwyczajonych do „automatowych" wersji gier, stworzyła alternatywny joypad do PlayStation. Firma Asciiware jest autoryzowanym producentem peryferii do PSX. Wsławiła się robieniem doskonałych padów, jakością dorównujących oryginalnym Sony. Sam miałem przyjemność grać na padach Asciiware i zapewniam Was, że są naprawdę świetne.

Kiedy zobaczyłem pudełko, już wiedziałem, że mam do czynienia z czymś DUŻYM. I rzeczywiście, pad jest prawie wielkości konsoli. W kształcie też naśladuje PSX, więc razem stanowią bardzo dobraną parę. Od razu rzucają się w oczy duże przyciski. Staby (w normalnym padzie – szare przyciski na boku) są w JoySticku także przyciskami i znajdują się po obu stronach normalnych klawiszy funkcyjnych. Na górze JoySticka znajduje się szereg przełączników, które kogoś – kto nie wie, do czego służą – mogą wpędzić w stany lękowe.

Jak się okazuje, są to przełączniki turbo i autofire. Działania tego drugiego nie muszę chyba tłumaczyć, a turbo to po prostu przyspieszenie działania normalnego strzelania/uderzania. Każdemu przyciskowi (nawet stabom) przypisany jest osobny przełącznik. Daje to możliwość praktycznie dowolnego skonfigurowania JoySticka dla różnych gier.

JoyStick ma także całkowicie nieprzydatną funkcję zwalniania gry, ale kto chciałby zwalniać np. Tekkena 2?

Testowałem JoyStick na kilku różnych grach i jedno mogę stwierdzić z całą pewnością – nie nadaje się do Tekkena. To znaczy, przynajmniej ani Żabie, ani mnie nie udało się na nim wykonać kombosów, które na normalnym padzie wychodziły bez żadnego trudu.



Z drugiej strony, całkiem nieźle grało mi się w Die Hard Trilogy. Do gier zręcznościowych nadaje się znacznie lepiej niż do bijatyk.

Asciiware JoyStick nadaje się idealnie do gier sportowych. W Adidas Power Soccer, NBA In The Zone lub NHL Hockey zdaje egzamin na piątkę. Dlatego, jeżeli lubicie kopać piłkę albo bić niewinny czarny krążek (który nikomu nic złego nie zrobił), to JoyStick został stworzony właśnie dla Was.

Asciiware JoyStick jest praktycznie dwa razy droższy od normalnego pada. Warto go kupić, ale tylko w wyżej wymienionych wypadkach. Jeżeli więc kochacie automaty czy gry sportowe – kupcie Joya.

Zooltar

Asciiware JoyStick
Dystrybucja: Tornado
Cena: ok. 230 zł
Ocena: 70%

NEGCON PAD

Ostatnio przestałem grać w wipEouta 2097. Znudził mnie trochę, kiedy już zdobyłem wszystko, co było do zdobycia, a każdą trasę ukończyłem w klasie Phantom na I miejscu. W końcu przestałem grać. Sytuacja zmieniła się, kiedy dostałem do testowania joypad neGcon, wyprodukowany przez firmę (uwaga!!!) **Namco**. Namco jest znane głównie z robienia doskonałych gier, ale okazuje się, że produkowane przez nich peryferia są na równie wysokim poziomie. Prezentowany tu kontroler jest urządzeniem przeznaczonym tylko i wyłącznie do gier wyścigowych.

Gdybym musiał krótko określić neGcona, powiedziałbym po prostu – ósmy cud świata. Ten kontroler jest po prostu perfekcyjny.

Wygląda bardzo dziwnie. Można nawet powiedzieć, że odstrasza wyglądem. Składa się z dwóch oddzielnych części, które obracają się względem siebie. Ma tylko dwa staby, ale za to analogowe. Również analogowe są dwa z czterech przycisków fire. Co ciekawe, brak jest klawisza „select".

Obydwie skręcane części to tzw. twist control, czyli system odpowiadający za analogowe sterowanie pojazdem. Dwa przyciski służą w większości gier do kontrolowania prędkości oraz do hamowania. Dzięki specjalnej konstrukcji działają jak „prawdziwe" pedały w samochodzie – im mocniej przyciśniemy, tym większy efekt osiągniemy. Unikalna budowa neGcona połączona z ergonomicznym kształtem, tworzą z pada urządzenie idealne do gry w... wipEouta 2097. Testowałem neGcona na siedmiu grach wyścigowych. W każdej z nich sprawdzał się dużo lepiej niż standardowy pad do PSX. Jednak zdecydowanie najlepiej latało mi się w w2097 – ten pad został po prostu stworzony do tej gry. Nadaje się do niej idealnie.



Powiem Wam, że podobnie jak w Quake'u – człowiek grający na klawiaturze ma małe szanse na wygranie z kimś, kto gra myszką, tak w wipEoucie – gracz posługujący się normalnym padem nie wygra z kimś, kto dobrze opanował neGcona. Twist control daje możliwość łagodnego wchodzenia w zakręty i ciągłego skręcania w trakcie brania długich krzywych. Na normalnym padzie trzeba cały czas korygować kierunek, w którym się leci.

Oczywiście, neGcon nadaje się też do innych gier wyścigowych. Testowałem go na opisywanej w tym numerze Motor Toon Grand Prix 2 oraz na Hardcore 4×4. W każdej z nich udawało mi się osiągnąć lepsze wyniki niż normalnie.

neGcon jest typowym „musiszmieć" dla każdego miłośnika gier wyścigowych. Jest tańszy i na dodatek znacznie lepszy od kierownicy do PSX, która – moim zdaniem – jest całkowitą pomyłką. Jeżeli macie dość forsy, a kochacie wipEouta 2097, lećcie do sklepu kupić neGcona.

Zooltar

neGcon Pad
Dystrybucja: Tornado
Cena: ok. 200 zł
Ocena: 95%

STAR GLADIATOR

Od czasu Tekkena 2, czyli bezwzględnie najlepszej bijatyki, jaką zrobiono na PlayStation, nie było gry tego typu, która mogłaby przyciągnąć mnie na dłużej. Wkrótce jednak powinna się pojawić PAL-owska wersja gry Tobal no.1, a już teraz można pograć w Star Gladiatora. I muszę przyznać, że naprawdę jest w co pograć.

Star Gladiator jest tak łudząco podobny do Toshindena, że można by niemal oskarżyć jego twórców o plagiat. Hayato to skóra zdarta z Eiji'ego, a June to Ellis. Podobieństwa nie kończą się tylko na wyglądzie postaci.



Sama rozgrywka jest także podobna. Mamy więc możliwość walki nie tylko na jednej płaszczyźnie, ale także da się uskoczyć w głąb ekranu. Dzięki temu walka nabiera zupełnie nowego wymiaru (i to niemal dosłownie). Pole walki, podobnie jak w Toshindenie, jest ograniczone. Jedni uważają (w tym ja), że tak jest lepiej, inni znowu są zdecydowanymi przeciwnikami takiego rozwiązania (to Żaba) i żądają, aby natychmiast włączyć Tekkena. Jednak nie ma nic przyjemniejszego niż oglądanie głupiej miny kumpla, który zamiast celnie umieścić Plasma Combo (takie wyjątkowe paskudztwo) znalazł się poza ringiem.

Legenda jest tradycyjna, czyli idiotyczna. Zagrożenie, obrońcy, najeźdźcy – jednym słowem, standard. Na uwagę zasługuje jednak co innego. Bardzo ciekawa jest technologia broni używanej w walce. Otóż każda broń wykorzystuje plazmę, będącą w tym wypadku energią psychiczną o niszczycielskim działaniu. W praktyce wygląda to tak, że np. ładujemy długopis plazmą, on zaczyna świecić, a potem rozwalamy nim dom. Łatwe, co?



Każda z postaci może wykonać kilka różnych kombosów, kilka ciosów specjalnych oraz bardzo potężne Plasma Combo, czyli kombosa zakończonego niezwykle efektownym ciosem zabierającym przeciwnikowi mnóstwo energii, i Plasma Special. Jeżeli uda nam się wykonać PS na samym końcu rundy (czyli jako coup de grace – cios łaski), możemy obejrzeć bardzo wybuchową i błyskającą powtórkę ostatniego ciosu.







Grafika to, obok muzyki, najsilniejsza strona gry. Moim zdaniem jest ładniejsza nawet od tej z Tekkena. Ładniejsza to nie znaczy szybsza ani bardziej płynna. Star Gladiator może się poszczycić najwyżej połową liczby klatek animacji w porównaniu z Mistrzem. Jest to jednak gra niesłychanie widowiskowa. Każda broń, którą posługują się zawodnicy, zostawia wspaniałe, lśniące ślady w powietrzu. Po zadaniu jakiegoś specjalnego ciosu oglądamy feerię wspaniałych efektów świetlnych.

Drugą zaletą Star Gladiatora jest świetna warstwa dźwiękowa. Odnosi się to nie tylko do zwyczajnych odgłosów walki, ale także do wspaniałej muzyki, idealnie dobranej do charakteru plansz, na których toczy się walka. Doskonale dopracowane są dźwięki wydawane przez zawodników, zwłaszcza przez Saturna.



Jak każdy produkt i SG nie jest bez wad. Przede wszystkim, kombosy są zbyt uproszczone, przez co gra momentami ogranicza się do bezmyślnego wciskania jednego klawisza. Garnitur ciosów jest znacznie uboższy od tego z Tekkena. Nie ma też autobloku, który uważam za największe osiągnięcie w dziedzinie bijatyk od czasu wymyślenia instytucji kombosa. Oprócz tego gra jest strasznie mangowska – co sam uważam za zaletę, ale wiem, że dla niektórych jest to błąd nie do wybaczenia. Powiadam Wam – Wasza strata.

Star Gladiator należy, obok Tekkena 2 i Toshindena, do ścisłej czołówki gier na PlayStation. Jeżeli nawet nie jest najlepsza, to chyba na pewno najładniejsza. Tak czy inaczej, jest to gra, którą warto zobaczyć, a jak się Wam spodoba – kupić.

Star Zooltar

PS Grę dostarczył PSX Projekt.



Capcom 1997

Zręcznościowa

PlayStation

Grafika: 95%

Dźwięk: 90%

Ogółem: 85%

PENNY RACERS

Mam wrażenie, że od pewnego czasu na PlayStation robi się tylko gry wyścigowe. No, może nie tylko, ale wychodzi ich straszna ilość. Jedne są lepsze, inne gorsze, ale wszystkie



ogólnie na dość wysokim poziomie. Każda jest oczywiście trójwymiarowa i bardzo szybka. Jakby nie było, PSX jest stworzony do tworzenia szybkiej, trójwymiarowej grafiki, więc nie ma w tym nic dziwnego.

Ostatnio gracze są rozpieszczani wspaniałymi grami w rodzaju wipEout 2097, Ridge Racer Revolution czy nawet (przedstawiona niżej) Motor Toon Grand Prix 2. Są to produkty o dopieszczonej grafice, wspaniałym dźwięku i wielkiej grywalności. Można w nie grać i grać, a zabawa nie znudzi się przez długi czas.

I nagle na tym bardzo wymagającym rynku pojawia się taki produkt, jak Penny Racers. Zastanawiam się, w jaki sposób firma Sony (która każdą grę ogląda i zatwierdza) mogła dopuścić, żeby coś takiego ujrzało światło dzienne. Jeszcze bardziej mnie dziwi, że gra jest sygnowana przez firmę Takara, która jest producentem tak dobrych gier, jak obydwa Toshindeny. Moim dziennikarskim obowiązkiem jest przestrzec Was – nie kupujcie Penny Racers!!!



Penny Racers

Dystrybucja: Tornado

Dobra, spokojnie. Niby czemu nie kupować? Co jest takiego słabego w tej grze? Powiadam Wam – wszystko. Przede wszystkim, bardzo słaba grafika. Co prawda trójwymiarowa, ale przeraźliwie wolna. Zawsze wydawało mi się, że gra wyścigowa powinna być niesłychanie dynamiczna. PR wygląda jak wyścigi dwóch wysłużonych Syrenek. W normalnych konsolowych wyścigach samochód ma zwyczaj reagować na skręcanie w momencie naciśnięcia guzika. W PR pojazdy skręcają tak, jakby chciały, a nie mogły. W trakcie gry miałem wrażenie, jakbym jeździł po smole.

Dźwięki męczące i niecieka-



we. Można przecież zrobić dobrą ścieżkę dźwiękową. Najlepszym przykładem jest wipEout 2097 i Ridge Racer. Jednak pewnie nie można wymagać dobrej muzyki od gry na takim poziomie.

Mam nadzieję, że Penny Racers to tylko wypadek przy pracy, bo jeżeli Takara zacznie robić gry tak przeraźliwie słabe – może się to dla niej źle skończyć.

Trzymajcie się z daleka!!!

Ostrzegający Zooltar



Takara 1996
Wyścigi
PSX
Grafika: 40%
Dźwięk: 40%
Ogółem: 15%

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Moje uwagi na temat tego, jak powinny wyglądać (i jak nie powinny) gry wyścigowe na PlayStation możecie przeczytać w recenzji Penny Racers.

Motor Toon Grand Prix 2 – dla odmiany – należy do grupy gier bardzo dobrych. Tematycznie – trochę podobna do opisywanej w nr. 2/97 Supersonic Racers. Podobna, ale znacznie lepsza.

Grę rozpoczyna dość dobrze zrobione intro, w którym sceny z gry przeplatają się z renderowanymi filmikami. Doskonała grafika. Jakością przypomina trochę tę z Mario 64; tekstury są jakby lekko rozmyte, przez co nie widać tak bardzo pikseli. Tęczowe kolory doskonale oddają atmosferę animkowych tras, na których będą się toczyć wyścigi. Do wyboru mamy na początku 5 podstawowych postaci, plus 3 dostępne później. Jeździć można na pięciu trasach, a producenci zapewniają, że są także ukryte trasy, które trzeba samemu znaleźć.

Jak na grę przeznaczoną głównie dla dzieci, MTGP2 może się pochwalić sporą liczbą różnych opcji. Tradycyjnie, obok wyścigu typu championship (czyli mistrzostwa), jest jazda na czas oraz pojedyncze wyścigi. Ciekawą sprawą jest wprowadzenie zjawiska tunelu powietrznego.



Motor Toon Grand Prix 2

Dystrybucja: Tornado

Wiadomo, że kiedy jedziemy za innym pojazdem, powietrze stawia o wiele mniejszy opór. Dzięki temu możemy nabrać większej prędkości i szybciej wyprzedzić przeciwnika. Szczerze mówiąc, niewiele „poważnych" gier wyścigowych ma taką opcję, a tu proszę – cartoony robią konkurencję F1GP2.



W czasie wyścigu nie obowiązują żadne zasady. Przeciwników można spychać i szturchać, a jeśli komuś mało – zawsze może użyć zdalnie sterowanej rakiety lub zostawić na trasie miny. Aby móc używać danej broni potrzebujemy kredytów, które zarabiamy, przejeżdżając przez specjalne pola. Są też pola przyspieszające, które dają kierowanemu samochodzikowi ogromnego boosta. Ten motyw jest wyraźnie wzorowany na wipEout 2097.

Sumując: MTGP2 jest grą bardzo dobrą i wciągającą. Mimo że nie jestem wielkim zwolennikiem gier wyścigowych (oprócz wipEouta 2097), ta wciągnęła mnie na dość długo. Urzeka przede wszystkim wspaniałą, kolorową grafiką, bardzo szybką, płynną animacją oraz animkową atmosferą. Bije na głowę wspomnianą Supersonic Racers. Warto kupić.

Motor Zooltar



SCEE 1996
Wyścigi
PlayStation
Grafika: 90%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 85%



Ziemia we Wszechświecie

– multimedialna encyklopedia astronomii. Dysk zapewnia wspaniałą podróż po Układzie Słonecznym, naszej Galaktyce i najodleglejszych zakątkach kosmosu. Seria *Geografia Świata* składać się będzie z dziesięciu dysków przedstawiających najważniejsze zagadnienia z dziedziny geografii i nauk pokrewnych.

Zamek Królewski w Warszawie

– multimedialny album przedstawiający apartamenty zamkowe, historię oraz panoramę Zamku. Spacer po pięknych salach uprzyjemniają fragmenty utworów muzycznych z epoki stanisławowskiej. Dysk zawiera bogaty katalog eksponatów znajdujących się na Zamku. Jest to pierwsza publikacja z serii *Zamki i Muzea w Polsce*.



Wydawca:
IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA
ul. Dąbrowskiego 138
60-577 Poznań
tel./fax (0-61) 473 741, 475 691 w. 213
e-mail: impresja@telbank.pl

impresja
WYDAWNICTWA ELEKTRONICZNE SA.

Dystrybucja:
Zakład Informatyczny STRATUS
Szosa Poznańska 5
62-081 Przeźmierowo k. Poznania
tel. (0-61) 141 861, 142 805; fax 141 864
e-mail: stratus@telbank.pl

DOOM

Wersja saturnowa Dooma to pewnością jedna z najbardziej oczekiwanych gier na tę platformę. A ponieważ od wydania pecetowego pierwowzoru upłynął już długi czas, wydawało się, że będzie to wersja najciekawsza, wykonana najbardziej zaawansowaną techniką, przebijająca wszystkie już istniejące. Czas pokazał, że były to jedynie pobożne życzenia, zaś Doom na Saturna do rewelacji nie należy.









Warto zauważyć, że właśnie od Dooma rozpoczęła się prawdziwa rewolucja w dziedzinie gier „trójwymiarowych". Obecnie nawet nie próbuje on dorównać młodszej konkurencji, czyli grom Duke Nukem 3D i Quake.

Doom to przede wszystkim grafika – i muszę stwierdzić, że programistom dokonującym konwersji udało się utrzymać specyficzną atmosferę z Dooma pecetowego. Niestety, znacznie gorzej poradzili sobie z enginem samej gry. Zamiast – tradycyjnej już na konsolach – płynnej animacji, autorzy konwersji otrzymali podobny efekt, co w Doomie działającym na słabym 486. Obrót wokół własnej osi dokonuje się niemal co kilka stopni, choć zależy to od liczby obiektów wyświetlanych w danej chwili na ekranie. Bohater również porusza się niezbyt płynnie. Widać, że programiści nie poradzili sobie z porządną konwersją i zadowolili się miernymi efektami.

Właściwie cała szata graficzna Dooma nie prezentuje się najciekawiej. Poza wspomnianymi „usterkami" można wymienić jeszcze kilka: spora „pikselizacja", gdy podchodzimy do ściany, bardzo marne wybuchy itp.

Jeżeli ktoś grał w Dooma jakiś czas temu, to może kupić wersję saturnową choćby po to, aby powspominać stare czasy. Nie znajdzie tu bowiem wielu nowatorskich rzeczy, właściwie nie ma ich wcale. Najbardziej szkoda, że nie dodano choćby tak popularnego efektu, jak light sourcing – to by znacznie ożywiło grę.

A poza tym? Właściwie wszystko tak jak w pecetowym Doomie: wspomniane na początku tekstury, dostępne uzbrojenie, statystyki na dole ekranu, z charakterystycznym pyskiem pośrodku... Właściwie (jeżeli pominąć oprawę graficzną) wizerunek Dooma nieco się poprawia. Ktoś, kto nigdy nie grał w produkcje wykonane bardziej zaawansowaną techniką, może z zainteresowaniem zasiąść do gry. Mnóstwo strzelania oraz zbieranie amunicji, kluczy i innych gadżetów...

Doom ma opcję łączenia dwóch konsol, co pozwala np. rozgrywać deathmatch, czyli walkę dwóch graczy przeciwko sobie. Niestety, jedynym znanym mi sposobem na połączenie dwóch Saturnów jest modem NetLink, a nie miałem go jeszcze okazji zobaczyć.

Jeżeli miałbym podsumować „dzieło" twórców wersji saturnowej, to mógłbym napisać tylko jedno: chcieli dobrze, ale im po prostu nie wyszło.

Yuyo





GT Interactive 1996

3D

Sega Saturn

Grafika: 70%

Dźwięk: 73%

Ogółem: 70%

Doom vs. Exhumed

Nie da się ukryć – Exhumed stoi o kilka klas wyżej od Dooma. Może zbyt wiele sobie obiecywano po Doomie, a może po prostu autorzy nie wywiązali się z obowiązków – dość, że w tej chwili gra nie prezentuje niczego atrakcyjnego. Exhumed należy więc umieścić na przeciwnym biegunie. To gra dopracowana w każdym calu, trudna i wymagająca od gracza skupienia, ale też dostarczająca o wiele silniejszych wrażeń. Twórcy Exhumed pokazali, że umieją dbać o klienta. Nie tylko w dziedzinie grafiki i animacji, gdzie Exhumed wręcz miażdży swego rywala, ale i pod względem grywalności Doom nie wytrzymał próby czasu i w obecnej formie jest produktem miernym.

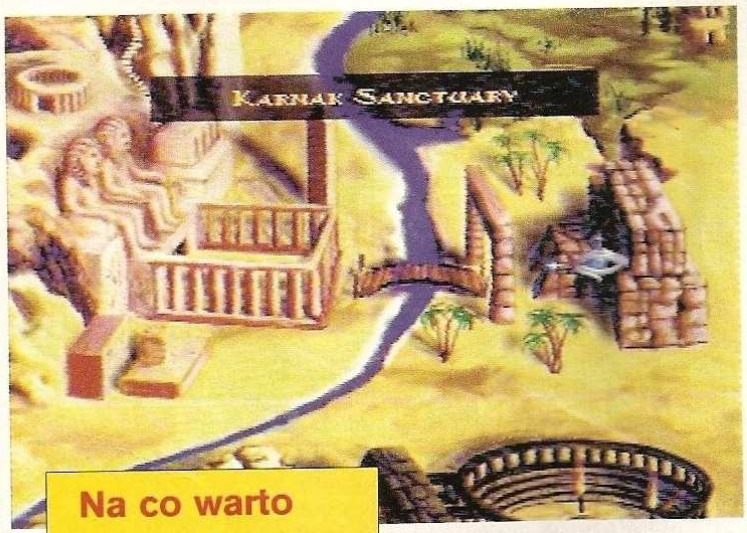
Tak więc, jeżeli szukacie dobrej strzelaniny 3D na Saturna, gorąco polecam Exhumed.

EXHUMED

Ta gra zaatakowała znienacka, bez reklamy, chyba przez nikogo nie oczekiwana. Większość graczy spodziewała się, że hitem będzie należący do klasyki Doom. Tymczasem Exhumed okazało się programem znakomitym, jakością dorównującym najnowszym produkcjom.



Firma Lobotomy Software, o której – muszę przyznać – wcześniej nie słyszałem, postawiła nie tylko na wykonanie (naprawdę znakomite), ale i na ciekawe przedstawienie otoczenia, w którym rozgrywa się akcja gry. Exhumed zawiera wiele motywów, kojarzących się ze starożytnym Egiptem – piramidy z ich krętymi korytarzami, elementy związane z kultem faraonów i tym podobne. Można więc z całą pewnością stwierdzić, że jest to gra oryginalna, nie powielająca znanych wzorców i wnosząca powiew świeżości do skostniałego już nieco rynku gier 3D.

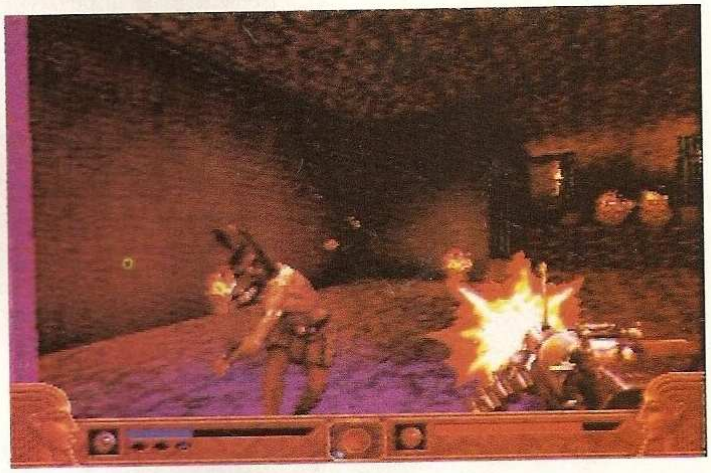


Moc tkwiącą w układach graficznych konsoli. Mimo że szczegółowość grafiki nie jest wcale mniejsza niż w przypadku popularnych gier na PC (z tym że przeciwnicy nie są trójwymiarowi), to animacja zwalnia bardzo rzadko.

Postać, w którą się wcielamy, porusza się niesłychanie płynnie – stawiania poszczególnych kroków nie widać, jak np. w Doomie, skojarzenia przywodzą raczej na myśl Quake'a. Dla jednych może to być wadą, jednak dla mnie to jeszcze jeden dowód na perfekcyjną wręcz animację.



Podczas gry słychać sporo wszelakich odgłosów, naprawdę dobrze zrobionych. Teraz ryki zabijanych przeciwników nie przypominają już pieśni godowej łosia, lecz są bardziej naturalne. Do tego dochodzi muzyka, tworząca chwilami atmosferę grozy. Podobnie jak w Tomb Raiderze, nie słychać jej przez cały czas, a tylko podczas wybranych sytuacji. Jeżeli nie dzieje się akurat nic godnego uwagi, słychać jedynie ciche pobrzękiwania w tle. Kiedy jednak dochodzi np. do spotkania z wyjątkowo trudnym przeciwnikiem, melodia zmienia ton, dopasowując się do akcji rozgrywanej na ekranie.

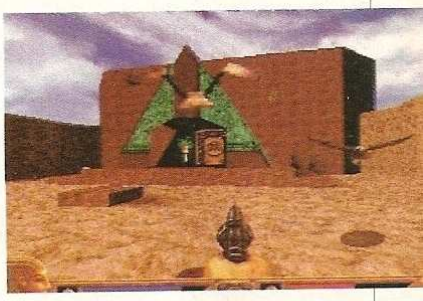


Pod względem oprawy graficznej Exhumed jest zdecydowanie najlepszą grą „First Person Perspective" na Saturna. Jest to zasługą nie tylko wspomnianej już przeze mnie różnorodności i oryginalności wykonania, ale również perfekcyjnej wręcz animacji. Widać, że programiści z Lobotomy Software potrafili wykorzystać

Wspomniałem o przeciwnikach – nie są to sztampowe figurki żołnierzy, prujących do nas z karabinów. Autorzy dopasowali zestaw wrogów do charakteru gry. Strzelamy więc do pająków, znienacka nadlatujących orłów, kapłanów faraona i innych interesujących postaci.



Amunicję do broni palnej można uzupełnić, zbierając niebieskie kulki, pojawiające się czasem nad ciałami martwych przeciwników. Są jeszcze inne kule, o innych kolorach, dodające np. energii lub zwiększające moc używanej przez gracza broni.



W pomyślnym kontynuowaniu rozgrywki pomagają także znalezione po drodze artefakty, zwiększające możliwości ruchowe bohatera. Często też trzeba odnaleźć znaki otwierające drzwi, czyli pełniące rolę kluczy. Exhumed jest grą bardzo interesującą i rozbudowaną.

Yuyo



Lobotomy Software 1997

3D

Sega Saturn

Grafika: 86%

Dźwięk: 84%

Ogółem: 87%

Na co warto czekać?

W tym miejscu napiszę w skrócie o dwóch grach 3D, których już niedługo można się spodziewać w wersjach na Saturna. Są to oczywiście Quake i Duke Nukem 3D.

Nowe wersje tych gier będą przygotowywane wspólnie przez programistów z GT Interactive oraz Sega of America. W chwili, gdy piszę te słowa, niewiele wiem na ten temat, znam tylko kilka szczegółów.

W obu produkcjach zostanie poprawiona i znacznie rozbudowana grafika. W końcu będzie można podziwiać bardzo zaawansowane techniki light sourcingu (czyli, mówiąc bardzo ogólnie, efektów świetlnych), również animacja ma być dostosowana do standardów konsolowych (czyli minimum 30 klatek na sekundę). Poprawiona zostanie jakość dźwięku – będzie go też znacznie więcej. Obie gry powinny się pojawić w połowie roku.

Po więcej szczegółów zapraszam na stronę WWW Gamblera:

http://www.lupus.waw.pl/gambler

BREAKPOINT

Tenis nie jest w Polsce popularny i w najbliższym czasie chyba to się nie zmieni. Fanom tenisa pozostają więc transmisje z ważniejszych imprez sportowych w telewizji oraz... oczywiście, gry komputerowe.

Breakpoint był solidnie reklamowany w prasie amerykańskiej i europejskiej. Firma Ocean zamieściła nawet niewielkie reklamy w najpopularniejszym tygodniku traktującym o rozrywce elektronicznej – CTW. Nie wiem jednak, czy było to posunięcie słuszne. Breakpoint nie jest aż takim hitem.



W grze jest spory wybór różnych rodzajów rozgrywek. Możemy uczestniczyć w grach singlowych lub deblowych, istnieją również puchary. Zawodników nie ma wielu, ale obdarzeni są bardzo szerokim „wachlarzem umiejętności". Do wybrania jeden z pięciu kortów – nie muszę chyba mówić, że na każdym z nich gra się inaczej.



Liczba uderzeń, jakimi dysponują postacie, nie jest zastraszająco wysoka. Poza standardowymi forhandami i backhandami można co prawda piłkę logować lub smeczować, ale niewiele więcej. Można jeszcze rzucać się w kierunku piłki, aby jej dosięgnąć, jeżeli jest zbyt daleko, ale i tak w odpowiednim momencie maszyna robi to za nas.

Do najlepszych jakościowo Breakpoint z pewnością nie należy. Wektorowe figurki zawodników są co prawda dość dokładne i ciekawie teksturowane, ale rozdzielczość ekranu jest bardzo niska. Dlatego też wszędzie pojawiają się postacie o postrzępionych konturach i spore piksele. Jeżeli chodzi o grafikę, to twórcy Breakpointa mogli się bardziej postarać.

Gra się za to całkiem przyjemnie. Zawodnicy reagują na wciskanie klawiszy joypada dość szybko – nie tracimy bezsensownie punktów. Oczywiście, tak jak każda gra sportowa, i ta przeznaczona jest dla konkretnego odbiorcy – w tym przypadku miłośnika tenisa. Inni gracze po półgodzinie odejdą od konsoli, ziewając.

Yuyo





Ocean 1997
Sportowa
Sega Saturn, PSX
Grafika: 55%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 65%

BATTLE MONSTERS

Kolejna bijatyka firmy Acclaim wcale nic zachwyca swoją jakością. Mimo kilkuletnich już tradycji firmy w dziedzinie gier „mordobitnych", tym razem jej produkt jest raczej nieudany.

Battle Monsters jest zrealizowany podobną techniką co wszystkie części Mortal Kombat, czyli do gry zostały przeniesione sfilmowane sylwetki walczących postaci. Muszę przyznać, że dobór bohaterów jest bardzo interesujący. Wszelkie animacje występujące w grze są bardzo płynne, a grafika postaci wyraźna i kolorowa, więc w zasadzie do wykonania graficznego nie powinienem mieć zastrzeżeń, ale... sylwetki za bardzo wtapiają się w tło. Jest ono równie barwne, jak postacie, więc wszystko razem daje pstrokaty obraz.



Walka nie jest równie emocjonująca, co choćby w Mortal Kombat 3. Poruszanie zawodnikami jest trochę niewygodne, na dodatek pole walki jest zasłaniane przez dość niefortunnie umieszczone wskaźniki energii. Areny, na których odbywa się walka, są za to bardziej urozmaicone niż w podobnych grach. Poza „podłogą", po której chodzą postacie, często spotyka się umieszczone w sporej odległości nad ziemią platformy. Można na nie wskakiwać i atakować przeciwnika z góry. Dodatkowo, w przypadku niektórych plansz, na platformach ustawione są rozmaite przedmioty. Zrzucając je, można także zrobić „kuku" wrogiej postaci.

Mimo takiego, zdawałoby się, urozmaicenia, gra nie spodobała mi się. Jest „sztywna" i nie wciąga tak jak Mortal Kombat, o Virtua Fighter 2 nie wspominając. Wybór ciosów, dostępnych dla każdej postaci biorącej udział w walce, pozwala co prawda na swobodną i nawet dość różnorodną rozgrywkę, ale gra nie ma odpowiedniego charakteru, atmosfery. W pojedynku z bardziej znanymi produkcjami Battle Monsters przegrywa z kretesem.



Yuyo



Acclaim 1996
Bijatyka
Sega Saturn
Grafika: 57%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 54%

63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105

TECHLAND

TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857



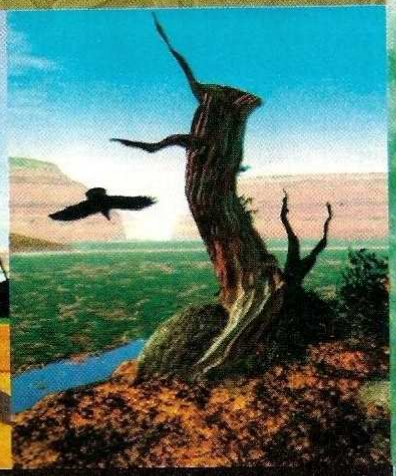


Świat starożytnych cywilizacji i ich wciąż nieodkrytych tajemnic. Wśród nich ta największa - Atlantyda. Podróże poprzez czas i przestrzeń to jedyna możliwość ukojenia dociekliwej natury człowieka.

TIME LAPSE

ANCIENT CIVILIZATIONS

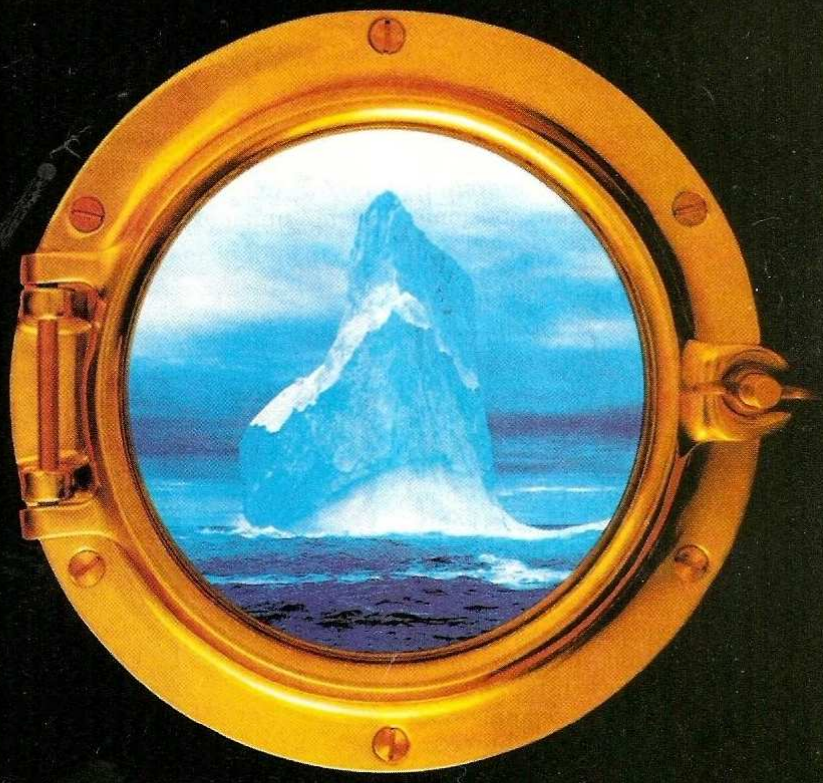




fotorealistyczna grafika 3D, doskonałej jakości filmy w 16 mln kolorów, dziesiątki intrygujących zagadek

TITANIC

ADVENTURE OUT OF TIME



MURDER CITY



Gdzieś w dalkiej przyszłości, w gigantycznym, mrocznym Megalopolis ...

- pełna swoboda lotu w ogromnych, wektorowych miastach przyszłości (200 000 polygonów)
- 64 000 kolorów w rozdz. od 640 x 200 do 800 x 600
- doskonała symulacja efektów świetlnych (flary) i atmosferycznych (mgła)
- dziesiątki różnorodnych scenariuszy i misji do wypełnienia



Sytuacja na froncie

No cóż, w tym numerze mamy dla siebie tylko dwie strony, ale w następnym wszystko wróci do normy. Obiecałem kiedyś, że podam informacje na temat firm, zajmujących się sprzedażą wysyłkową gier na Amigę. Dzisiaj podaję obok adresy stron WWW trzech najważniejszych firm:

Vulcan Software: http://www.vulcan.co.uk

F1 Licenceware: http://www.f1lw.demon.co.uk

5D Licenceware: http://www.ware5d.co.uk

To powinno wystarczyć. Spotkamy się ponownie za miesiąc, znów na trzech stronach. Do przeczytania!

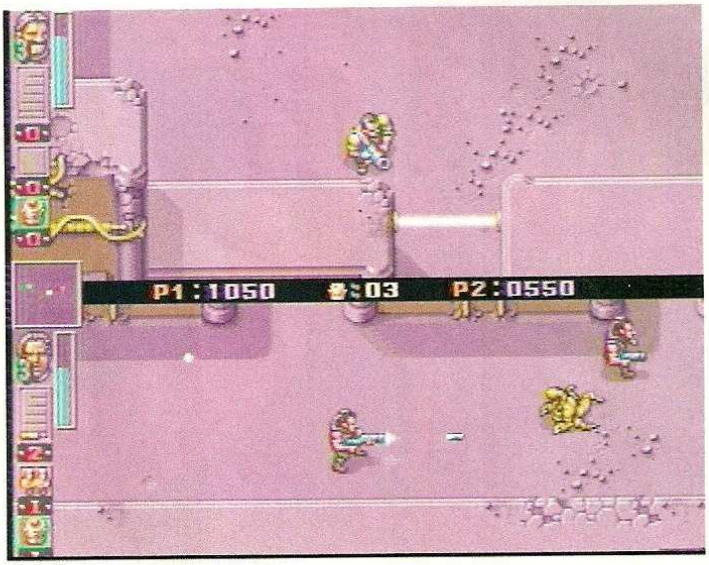
yuyo@lupus.waw.pl

Chaos Engine 2

Gry zręcznościowe, będące kilka lat temu domeną Amigi, obecnie nie prezentują zbyt wysokiego poziomu. Rzadko zdarza się propozycja, która mogłaby przebić nawet tak leciwą już grę, jak znakomity Turrican 2. Na szczęście, nie wszyscy jeszcze zapomnieli, na czym polega sztuka tworzenia gier. Co pewien czas pojawiają się gry wybitne. Taka właśnie była (około trzy lata temu) Chaos Engine, taka też jest jej kontynuacja, wydana na początku tego roku przez firmę Warner.

Produkcja bardzo dobra i pod względem wykonania, i grywalności. Chociaż muszę przyznać, że ta ostatnia cecha ujawnia się szczególnie podczas gry z innym graczem. Granie przeciwko komputerowi nie daje takiej radości jak skopanie komuś czterech literek „na żywo".

Gra w Chaos Engine jest, niestety, możliwa jedynie z dyskietek. Wydawca po raz kolejny zignorował użytkowników Amig z twardym dyskiem i uniemożliwił im zainstalowanie swej produkcji. Toteż, mimo że w przypadku tej gry nie ma tak dużo „wachlowania", czas ładowania kolejnych poziomów jest o wiele za długi.



Poza wspomnianą niedogodnością jest to produkt o bardzo dobrej jakości, od którego „na kilometr wieje profesjonalizmem". Na dodatek, Chaos Engine 2 wcale nie bazuje na popularności pierwszej części – zmieniono w niej bardzo wiele.

Obecna formuła Chaos Engine przywodzi na myśl bardziej grę logiczną niż zręcznościową. Doszło zbieranie kluczy (choć nie tylko), połączone z ogromną rywalizacją między graczami – mogą się nawet wzajemnie zabijać. Nie jest wcale pewne, czy osoba, która pierwsza zbierze wszystkie potrzebne przedmioty i dojdzie z nimi do wyjścia, wygra. Wprowadzenie takiego urozmaicenia okazało się bardzo potrzebne – można się bawić o wiele dłużej, bez uczucia znużenia.

Wykonanie graficzno-dźwiękowe Chaos Engine 2 jest bardzo dobre, szczególnie grafika. Dźwięk, a właściwie muzyka, nie zrobił na mnie najlepszego wrażenia. Natomiast grafika może się podobać – jest znacznie bardziej rozbudowana i urozmaicona niż w poprzedniczce. Animacje postaci i wystrzelonych pocisków są bardzo płynne, podobnie scrolling ekranu.

Etapy nie są tak rozbudowane jak w części pierwszej, ale za to jest ich więcej, są bardziej zróżnicowane i kolorowe. Na każdym kolejnym poziomie dochodzą albo nowe elementy otoczenia, albo nowi przeciwnicy. Chaos Engine 2 jest grą bardzo interesującą, wciąga od pierwszego zagrania. Poza tym jest naprawdę urocza, a odnajdywanie kolejnych przedmiotów i przejść do następnego poziomu – fascynuje.

Yuyo

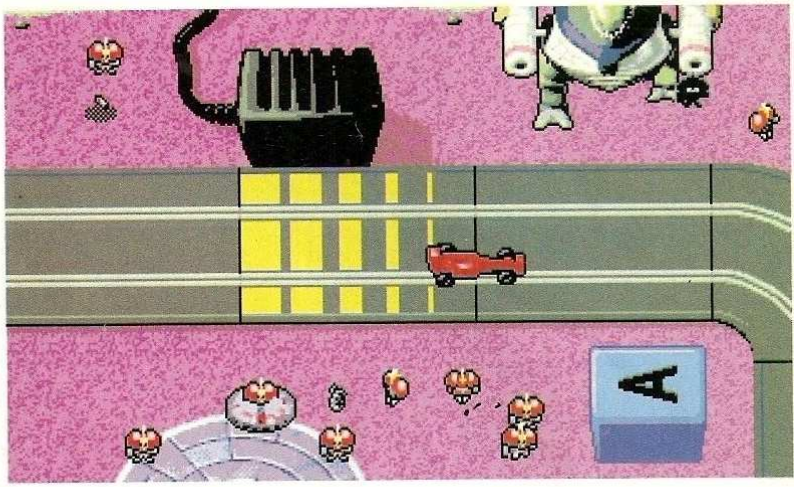






Warner 1997
Logiczna/strzelanina
Amiga
Grafika: 80%
Dźwięk: 68%
Ogółem: 79%

Tiny Troops



Wśród produkowanych obecnie gier na Amigę prawie nie ma strategii. Wydaje mi się, że jest to spowodowane albo lenistwem programistów, albo niechęcią firm wydawniczych do inwestowania w produkcje amigowe. Bo nie byłoby żadnym problemem przeniesienie na Amigę gier w rodzaju Command & Conquer (w końcu Dune II chodziła na Amidze bez żadnych oporów), Warcraft czy popularnej kilka miesięcy temu UFO 2. To właśnie dlatego Tiny Troops jest produkcją tak oczekiwaną. To gra, która ma szansę pobić rekordy popularności wśród gier na Amigę.











Zacznę od grafiki – nie jest szczytem marzeń (niska rozdzielczość, niewielka liczba kolorów – nie robi dobrego wrażenia, szczególnie na statycznych screenach), ale to koszt, który należało ponieść, aby Tiny Troops mogła działać na wszystkich Amigach. I faktycznie – nawet na A500 z 1 MB pamięci gra chodzi przyzwoicie, bez żadnych przestojów i pauz. Z przewijaniem ekranu także nie ma żadnych problemów – widać, że w trakcie tworzenia gry autorzy zwracali szczególną uwagę na jej „wieloplatformowość". Jak wspomniałem, odbiło się to niekorzystnie na szacie graficznej programu. Oprawa dźwiękowa jest znacznie lepsza. Odgłosy, wydawane podczas walki, pasują do charakteru gry, która (jak na strategię) nie jest tak zupełnie poważna. Po części dlatego, że wszystkie walki rozgrywane są w „fantazyjnych" miejscach. Warto też zaznaczyć, że walczymy po stronie jednego z dwóch skłóconych ze sobą narodów. Z kolei świat, w którym toczy się akcja, jest wyolbrzymiony (na zasadzie zastosowanej już np. w Micro-Machines). Najczęściej spotykanym elementem scenerii jest przydomowy ogródek, choć zagrać można również w pokoju z zabawkami.

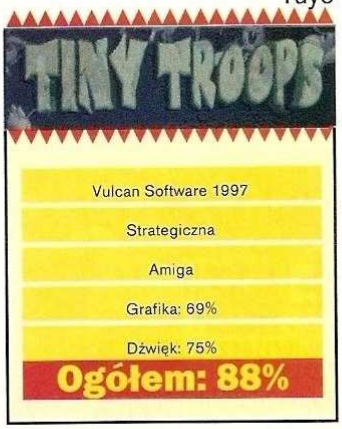
Pomysł bardzo dobry, trochę gorzej jest z grafiką (choć znów nie aż tak tragicznie), a co z cechą najważniejszą – grywalnością?

Otóż bardzo dobrze. Już dawno nie spędziłem przy grze amigowej tyle czasu, tak dobrze się bawiąc. Poza bezmyślnym atakowaniem wrogiej bazy trzeba dokładnie planować swoje posunięcia, a poza tym na niektórych planszach dochodzą miłe niespodzianki. Nie będę ich zdradzał, żeby nie zepsuć Wam przyjemności samodzielnego odkrywania. Znacznie wygodniejsze, niż chociażby w stareńkiej Dune 2, jest sterowanie żołnierzami. Można wybrać kilka jednostek, a następnie poruszać wszystkimi jednocześnie.

Kolejną pozytywną cechą Tiny Troops jest duża liczba możliwych do wykorzystania jednostek. Różnią się one siłą ognia, co daje graczowi duże pole do popisu w planowaniu misji.

Tiny Troops to gra, na którą czekaliśmy długo. Warto było.

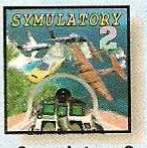
Yuyo



CD-ROM po polsku!

ALBION®

NOWOŚCI



Symulatory 2 — Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze... 25zł



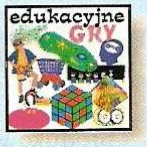
Gry Wyścigi 2 — Formuła, gokardy, motocykle, szybkie samochody, wyścigi konne i inne... 25zł



Gry Horror — Zestaw gier dla osób o mocnych nerwach. Mroczne korytarze, duchy, wiedźmy, potwory... 25zł



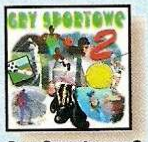
Top Gry 1-12 — Kolekcja 12 płyt, z których każda zawiera 650 MB! wspaniałych gier z doskonałą grafiką i dźwiękiem m.in. gry wirtualne, przygodowe, strategiczne 25zł



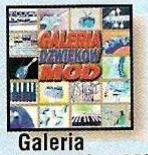
Gry Edukacyjne — Gry, które bawiąc uczą: matematyki, ortografii, alfabetu, słówek i gramatyki j.angielskiego, geografii, plastyki. Quizy, rozsypanki literowe, gry... 25zł



Gry Przygodowe 2 — Wspaniałe gry przygodowe, nieznane krainy, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki... 25zł



Gry Sportowe 2 — Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy... 25zł



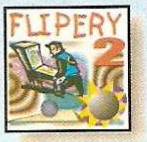
Galeria Dźwięków MOD 1 — Kilka tysięcy plików MID podzielonych tematycznie na muzykę taneczną, egzotyczną, elektroniczną, country, próbki utworów... itp. 25zł



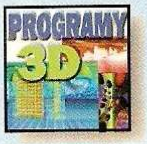
Windows 95 Dla Dzieci 2 — Płyta z programami i grami opracowanymi z myślą o najmłodszych - do nauki alfabetu, kolorowanki oraz wiele gier bez przemocy i brutalności. 25zł



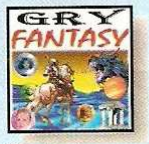
Windows 95 Kolekcja Gier 2 — Płyta z grami przygotowanymi specjalnie pod Windows 95. Znaleźć tu można gry przygodowe, labiryntowe, układanki, strzelanki, i inne. 25zł



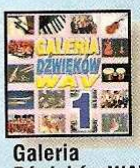
Flipery 2 — Gry symulujące flipery z doskonałą grafiką i dźwiękiem. Wiele z nich to prawdziwe przeboje. 25zł



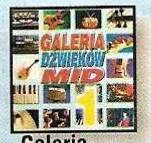
Programy 3D — Programy do tworzenia grafiki 3D, przestrzennych animacji, stereogramów, postaci dwu- i trójwymiarowych. 25zł



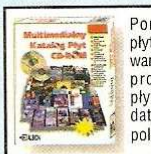
Gry Fantasy — Zamki, potwory, czary, lochy, baśnie i przygoda, magiczy świat fantazji... 25zł



Galeria Dźwięków WAV 1 — Kilka tysięcy plików WAV podzielonych na odgłosy zwierząt, efekty dźwiękowe, muzykę. 25zł



Galeria Dźwięków MID 1 — Kilka tysięcy plików MID podzielonych tematycznie na jazz, egzotykę, muzykę taneczną, elektroniczną, muzykę poważną... 25zł



Multimedialny Katalog Płyt CD-ROM — Ponad 3000 opisów płyt CD-ROM, wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta, podział płyt na kategorie, dodatkowa grupa "płyty polskie", dźwięk 39zł



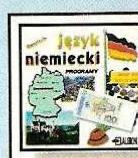
Gry i zabawy dla najmłodszych 1, 2 — Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki... 25zł



Programy i gry dla Dzieci 1, 2 — Programy do nauki języków obcych, matematyki... oraz mówiące książeczki, kolorowanki, gry. 25zł



Język Angielski — Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp. 25zł



Język Niemiecki — Słowniki, nauka gramatyki, pisowni, testy, zagadki, ćwiczenia, itp. 25zł



Gry Wirtualne 3D 2 — Gry w stylu DOOM, symulatory statków kosmicznych, podwodnych poruszających się w przestrzeniach wirtualnych... 25zł



Programy Graficzne 2 — Programy do tworzenia aplikacji multimedialnych, gier, grafiki obiektowej, rysunków CAD... 25zł



Gry Sieciowe — Strzelanki, gry strategiczne, przygodowe... z możliwością gry w sieci, przez modem lub na jednym komputerze. 25zł



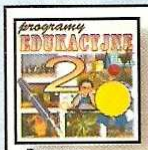
Gry Układanki 1 — Bogaty zbiór układanek, puzzle, mah-jong, klocki, tetris, łamigłówki literowe i inne... 25zł



Polskie Programy Użytkowe 2 — Zbiór wyłącznie polskich programów: edukacja, słowniki, atlasy, programy fk, encyklopedie... przydatne w szkole, biurze i domu. 25zł



Programy Użytkowe 1 - 3 — Kolekcja 3 płyt, niektórych znajdują się m.in.: przepisy kulinarne, kalendarze, finanse, astronomia, pełna wersja polskiego programu µicro/OS.. 25zł



Programy Edukacyjne 2 — Zbiór programów do nauki historii, biologii, chemii, jęz. obcych, quizy, gry edukacyjne... 25zł



Gry Hazardowe — Black Jack, ruletka, jednoręki bandyta, gry w kości, poker, automaty komputerowe. 25zł



Gry Labiryntowe — Gry labiryntowe, korytarzowe, dobra orientacja i logiczne myślenie są tu nieodzowne. 25zł



Morphing, Rendering, Raytracing — Zbiór programów do wszechstronnej obróbki obrazu. Grafika 3D, raytracing, animacje. 25zł



Kolekcja Gier dla DOS — Gry trójwymiarowe, zręcznościowe, przygodowe, strategiczne, komnatowe-arcade... i wiele innych. 25zł



Dźwięk- programy użytkowe 2 — Przeglądarki, programy do tworzenia, obróbki i konwersji plików dźwiękowych... 25zł



Astronomia i Astrologia - Programy — Mapy nieba, animacje ruchu planet, informacje o gwiazdach, horoskopy... 25zł



Gry Strategiczne — Kilkadziesiąt gier strategicznych: wojennych, kolonizacja planet, zarządzanie firmą. 25zł



Programy Narzędziowe i Diagnostyczne 2 — Przeglądarki, zarządzanie plikami, pamięcią, obsługa fax/modemu, programy diagnostyczne... 25zł

Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable dem

POLSKIE PROGRAMY MULTIMEDIALNE

CENY Z VAT

POKOLORUJ ŚWIAT



Płyta zawiera kilkadziesiąt ilustracji do kolorowania o różnorodnej tematyce i stopniu skomplikowania. Dziecinnie prosty program zarządzający umożliwia łatwy i szybki wybór i kopiowanie na twardy dysk. Dziecko bawiąc się kolorami może nauczyć się ich nazw i podstawowych pojęć z nimi związanych. To pozycja, na którą warto zwrócić uwagę.

ŚPIĄCA KRÓLEWNA

Elektroniczna książeczka dla dzieci, zawiera kilkadziesiąt kolorowych ilustracji z postaciami i przedmiotami, które ożywają po kliknięciu na nie myszką. Obok ilustracji wyświetlany jest tekst czytany przez lektora. Poza tym program zawiera puzzle, kolorowanki, słowniczek trudnych wyrazów, zagadki związane z treścią bajki.



GALERIA KLIPARTÓW

Kilka tysięcy klipartów w formatach TIF, BMP, WMF, CDR podzielonych na kategori tematyczne. Wśród nich są całkiem nowe kliparty polskie. Rewelacyjny system menu i opisy do każdego kliparta pozwalają na szybkie wyszukiwanie, edycję i kopiowanie wybranego kliparta. Dzięki tej płycie stworzysz własny, oryginalny dokument.

PUZZLE

Płytka dla wszystkich fanów układanek. Program oferuje bogaty zbiór puzzli dla dzieci i dorosłych o najróżniejszej tematyce i różnym stopniu skomplikowania. Każdy obrazek można układać w dowolnym z siedmiu systemów puzzli. Towarzysząca grze muzyka i efekty dźwiękowe uprzyjemniają korzystanie z programu.

PYTAJ W NAJBLIŻSZYM SKLEPIE KOMPUTEROWYM LUB ZAMÓW U NAS.

www.albion.pl

ALBION®
Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 21 01
tel. kom. 090 386 126, fax (071) 44 82 16
E-Mail: albion@albion.pl

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO PEŁNĄ OFERTĘ PŁYT !!!
Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową hurtową i detaliczną.
Wysokie rabaty dla sklepów i hurtowni.

SPRZEDAŻ DETALICZNA: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro

oraz KILKASET TYTUŁÓW m.in.:

3500 Designer Clipart	25	Encyklopedia Przyrody (Cartall)	88	F-22 Lightning	148
Komputerowy Słownik PWN	140	Video English Genius	80	Complete Linux	29
DTP Dream	29	Jak to działa?	169	Euro Plus + Proff.	352
130 MIDI Tools	19	Alien Trilogy	148	Dyktando	79
Lew Leon	99	Diablo	155	Assassin 2015	146
Moje pierwsze ABC	89	World of MPEG	35	Erotyka	od 20

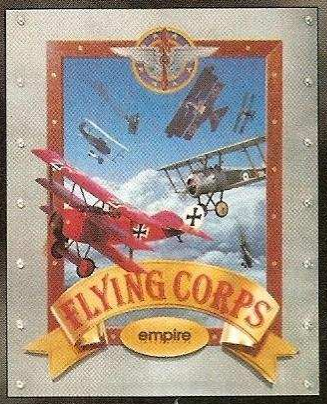
Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

MARKSOFT

Dystrybutorzy:

L.K. AVALON	Rzeszów, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2 017-522707
AVAX	Warszawa, ul. Stanów Zjednoczonych 65, tel. 022-130926
CD PROJEKT	Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 022-250703
DMG	Warszawa, ul. Grzybowska 3, tel. 022-6208299
MIRAGE	Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-6711551
WALDI	Wrocław, ul. J. Klaczki 4/1, tel. 071-3252458



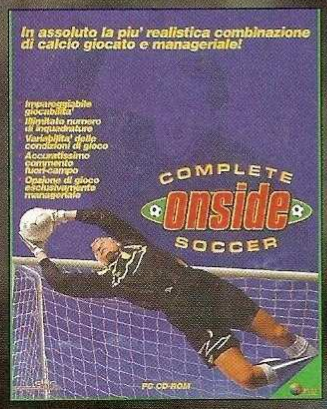
FLYING CORPS

Najdoskonalszy symulator lotu jaki kiedykolwiek stworzono.
Współpraca inżynierów awioniki zapewnia niezwykle wysoki realizm symulacji. Wiele misji, opartych o realia historyczne, pozwala poznać drobiazgowo odwzorowane 19 modeli samolotów. Zastosowanie nowych technik renderingu pozwoliło na uzyskanie niezwykle wiernego widoku nieba i ziemi. Samplingi dźwięków oryginalnych silników samolotowych i różnych rodzajów broni. Bez wątpienia Flying Corps jest najlepszy.



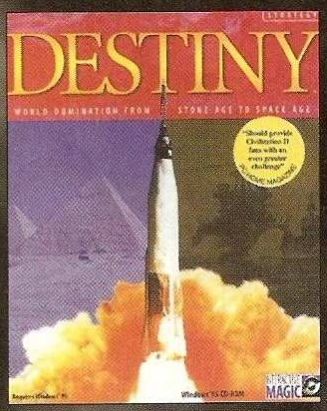
STARS

Porywająca strategia kosmiczna wykreowana przez twórców EXCEL`a.
Od kilku miesięcy w pierwszej trójce INTERNET PC CHART wyprzedzając takie tytuły jak: Quake czy Warcraft II. Jedna z ulubionych gier Bill'a Gatesa.
UWAGA!
GRA SILNIE UZALEŻNIAJĄCA!!!
(Computer Player)



ONSIDE SOCCER

Onside Soccer to wspaniała gra futbolowa zintegrowana z symulatorem rozgrywek piłkarskich. Doskonała trójwymiarowa grafika, animacje oraz aktualny komentarz dźwiękowy. Ligi: angielska, francuska, niemiecka lub włoska. Zmienne warunki pogodowe, zróżnicowany stan boiska.
„Najbardziej realistyczna gra futbolowa i symulator rozgrywek piłkarskich" TOTAL PLAYSTATION MAGAZINE.



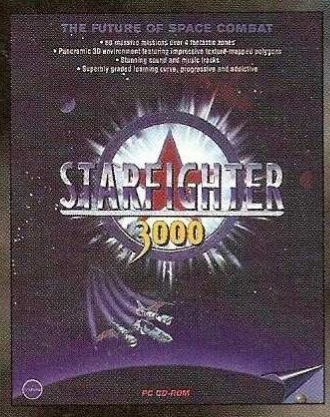
DESTINY

W Destiny zadaniem gracza jest przeprowadzenie ludzkości od epoki kamiennej do ery kosmicznej.
W żadnej z gier tego typu nie zawarto jeszcze tylu opcji co w Destiny. Poczynając od trójwymiarowego widoku pola działań, kończąc na 230 możliwych wynalazkach. O poziomie (gry) najlepiej świadczą oceny z fachowych czasopism.
PC GAMER (USA) - 75 %,
PC ZONE - 80%,
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH - 63%,
SECRET SERVICE - 10% (!?)



DAVIS CUP

Jedyna gra posiadająca licencję International Tennis Federation na używanie nazwy Davis Cup.
Zastosowanie unikalnej techniki „Roto-morphing ™" pozwala na uzyskanie telewizyjnej jakości obrazu.
48 graczy, każdy z indywidualnym charakterem (McEnroe rzucający rakietą po nieudanym serwie).
Cztery rodzaje nawierzchni kortu.
Wszystkie zdarzenia na korcie komentowane na żywo.
„Najbardziej realistyczna symulacja tenisa na PC" PC ZONE.



STARFIGHTER 3000

Starfighter 3000 to najnowszej generacji symulator gwiezdnego myśliwca. Twoja maszyna potrafi wykonywać zadania zarówno w kosmosie jak i w atmosferze. 60 misji w różnych rejonach galaktyki, wspaniała grafika generowana w czasie rzeczywistym, muzyka i efekty dźwiękowe. Zastosowanie sztucznej inteligencji powoduje, że dla pokonania komputerowych przeciwników trzeba się nieźle „napocić".

NOWOŚCI !

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

Salon sprzedaży gier komputerowych - Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 - zaprasza w Pon.-Pt. w godz. 9^{00}-17^{00} Sob. w godz. 9^{00}-13^{00}

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Wreszcie, po długim okresie oczekiwania (pierwsze zapowiedzi dotyczyły wiosny 1996 r.), pojawił się Privateer 2: The Darkening. Firmy Origin i Electronic Arts zdążyły nas już przyzwyczaić do wysokobudżetowych produkcji. Tym razem koszt stworzenia kontynuacji epopei kosmicznej wyniósł 5 mln USD.

Film wideo to już tradycyjny dodatek do gier tworzonych przez Origin. Zdjęcia do Darkening były kręcone w brytyjskiej wytwórni filmowej Pinewood Studios. Film ma doskonałą obsadę: Cliv Owen, Christopher Walken, Jurgen Prochnow, John Hurt, Brian Blessed i inni. Niestety, jakość filmu nie jest rewelacyjna – grafika tylko w 256 kolorach, z przeplotem. Całość nieco przymglona... Origin odszedł też od dobrego zwyczaju wypisywania tekstów dialogów.

Gra jest zdecydowanie mniej interaktywna niż Wing Commander 4 – nie zabraknie nam palców do policzenia wszystkich przypadków, w których musimy podejmować decyzje podczas rozmowy.

Przy kręceniu zdjęć zastosowano bardzo specyficzny typ prowadzenia kamery. Ogólnie grafika jest jakby... surrealistyczna. Tworzy wrażenie obcości, pewnego zagubienia – dobrze wpływa na nastrój, choć nie tak dobrze na oczy...

W symulacjach zastosowano dobrej jakości grafikę SVGA, opartą na rozbudowanym engine z WC4.

Muzyka jest beznadziejna. Może tworzy nastrój, ale na pewno przyprawia o ból głowy. Najlepiej ją po prostu wyłączyć. Gdzie te czasy, kiedy „odpalało się" Wing Commandera, aby posłuchać podkładu... Efekty dźwiękowe zbliżone do tych z WC4.

Misje

można podzielić na 3 typy. Najważniejsze są główne, które prowadzą do poznania przeszłości bohatera. Istotne są też wątki poboczne, nie wiążące się bezpośrednio z głównym nurtem scenariusza. Wreszcie mamy zadania umieszczane w biuletynie – w odróżnieniu od Privateera, nie są generowane losowo, tylko przygotowane wcześniej przez autorów gry.

Misje spoza głównego wątku pozwalają zdobyć gotówkę na zakup lepszego statku i wyposażenia. Przez cały czas rozgrywki będziemy mogli coś dokupić – pojawiają się nowe moduły, broń, a nawet statek.

Niektóre misje z biuletynu skierowane są do wszystkich odbiorców, inne – konkretnie do naszego bohatera. Z tych ostatnich do najciekawszych należy powtórka z „Brudnego Harry'ego" – poszukiwanie porwanej przez Skorpiona dziewczyny. Podczas wykonywania zadania dostajemy kolejne informacje, które są jednocześnie zagadkami matematycznymi (m.in. o piwie, pawiach i koszach na śmieci) prowadzącymi do następnych punktów nawigacyjnych...

Misje „losowe" możemy otrzymać także podczas lotu, jeżeli mamy czynną antenę odbiorczą. Te z głównego i bocznego nurtu nie wymagają aktywizacji anteny – wiadomości i tak otrzymamy.

Niestety, w tym systemie coś szwankuje, ponieważ zadania często się powtarzają. Oto przykład: przyjąłem zlecenie od biznesmena, okradzionego przez jednego z pracowników. Miałem zamordować winowajcę. Gdy dotarłem na miejsce, „cel" uraczył mnie historią o żonie, dzieciach, niewinności... i zaproponował zapłatę za głowę byłego szefa. Wyraziłem zgodę i zlikwidowałem pracodawcę wraz z obstawą... Jakież było moje zaskoczenie, kiedy po wylądowaniu dowiedziałem się, że nieboszczyk właśnie zmartwychwstał. Zaproponował mi wykonanie identycznego zadania!

Scenariusz



Statek transportowy ląduje na planecie Crius... Wszystkie niebezpieczeństwa, czyhające w kosmosie, zostały daleko. Jednak spokój jest tylko pozorny. Następuje niespodziewany atak dwóch myśliwców. Strzały, wybuchy, ogień na pokładzie. Piloci nie są już w stanie zapanować nad statkiem. W katastrofie ginie ponad tysiąc osób. Przeżywa Lev Arris...



Szpital, przebudzenie... i świadomość utraty pamięci. Nie wie, kim jest, skąd pochodzi. Przeżył dlatego, że znajdował się w kapsule kriogenicznej (zarażony wirusem AOD, wywołującym jeszcze do niedawna nieuleczalną chorobę), prawdopodobnie przez kilka lat. Szybko dowiaduje się, że są

Krążownik pirackiego klanu Kiowan – najcięższy orzech do zgryzienia w grze.



Potężny statek należący do organizacji Kronos.



Gra jest zdecydowanie mniej interaktywna niż Wing Commander 4

ludzie, którym przeszkadza to, że on żyje. W wyniku napadu na szpital ginie jego opiekunka, doktor Frevel, a on sam zostaje porwany i przeniesiony na pokład statku.



Porywacze zostają zabici, a statek prowadzony przez automatycznego pilota unosi go na Hermesa. Chwilowo jest bezpieczny. Może zacząć poszukiwania utraconej przeszłości.



Barman Joe Kane... Jego związki ze światem przestępczym są powszechnie znane. Jednak może skontaktować Arrisa z kimś, kto zapewni mu dobrze płatną pracę.



Pieniądze są potrzebne, ale znacznie ważniejsze są poszukiwania... Jedyną osobą, która może coś wiedzieć, jest doktor Loomis ze szpitala na Criusie. Rozmowa z nim nie przynosi jednak spodziewanych efektów.



Pozostaje praca na zlecenie. Surgeon's Blunder Bar i Xavier Shondi... Arris ma eskortować statek przewożący broń na Karatikus.



Kolejny pracodawca – Auntie Maria spotkana na Bex. Krótki kurs na Hephaestus i pożegnalne spotkanie.



Niespodziewanie odezwał się doktor Loomis. Przeglądał akta i znalazł informacje o statku (jego identyfikator: M835/235M), który się rozbił. Był to frachtowiec Ilia MK II, nazywał się Canera...



Trop wiedzie do Hala Taffina, właściciela firmy Taffin Reclamation Inc. Groźba czy gotówka? Ze sprawą związany jest Angus Santana, wiceprezes instytucji charytatywnej z planety Anhur – Interplanetary Aid.



Santana nie zamierza ukrywać żadnych informacji. Arris był na pokładzie statku pasażerem kapsuły kriogenicznej o identyfikatorze D285/067N. Niestety, dane kapsuły są nieaktualne...



Można już tylko sprawdzić firmę, która ją wyprodukowała – Shernikov Medical Equipment. Czasami odpowiedzi, zamiast wyjaśniać, okazują się kolejnymi pytaniami... Ostatnie informacje o kapsule pochodzą sprzed 20 lat! Więcej może powiedzieć Jan Mittor, były dyrektor Medexport Inc. W drogę, na Janusa IV.



W przestrzeni często można usłyszeć wołanie o pomoc. Tym razem w opałach znalazła się Melissa Banks. Potem spotkanie w Rampant Robot Bar na planecie Hephaestus.



Janus IV. Pukajcie, a otworzą Wam! Mittor i tak dożył pięknego wieku... Na szczęście, zdążył powiedzieć coś o Kappa Labs.



Znowu SOS. Tym razem kłopoty ma Ralph McCloud. Miło wypić drinka z przyjacielem w Sinners Inn na Hermesie (Kraven MkIV to sympatyczny dodatek do wyposażenia statku) i... spotkać piękną Melissę.



Laboratoria Kappa na najdalszym krańcu systemu (NP 139). Nigdzie żywej duszy, wszędzie zniszczenia, ślady po strzałach z broni energetycznej, rozbite kapsuły kriogeniczne, hulające po stacji wichry... i puste miejsce w szeregu ocalałych kapsuł. Czy tutaj nasz bohater spoczywał przez całe lata? Niestety, trop się urywa.



Znowu w kosmosie. Komandor David Hassan z CIS chce się spotkać w pobliskim punkcie nawigacyjnym. Nie tak często można uratować życie wysokiemu funkcjonariuszowi CIS... Spotkanie na Hadesie. Hassan to człowiek dobrze poinformowany. Nad całym światem rozciągnęła swoje macki potężna organizacja Kronos. Żadna planeta, ani żadna dziedzina ludzkiej działalności nie jest jej obojętna. Każdy napotkany człowiek może się okazać jej członkiem. Celem Hassana jest zlikwidowanie Kronos. Interesuje go ktoś, kto nazywa się Malakai. Praca dla CIS?! Może to jest właściwa droga do zagubionej przeszłości? Przynajmniej na statku znajdzie się dodatkowe wyposażenie – udoskonalony system celowniczy oraz urządzenie zakłócające działanie wrogich rakiet – same wracają do „nadawcy"... Ślad prowadzi do firmy Blessed Aquawine na Bex i jej właściciela, Hugo Carmichaela.



Po drodze dodatkowa praca dla



Bex

Anhur





Crius







Na potrzeby Darkening stworzono nową metodę podróżowania.

Williama Maddoxa. Kto będzie atakował eskortę transportowca wiozącego pamiątki do muzeum wojskowego?!



Carmichael nie jest skłonny do zwierzeń, nie ma czasu. Może porozmawiać dopiero po bezpiecznym dotarciu na Hephaestusa. Dobrze, że powiedział chociaż, iż Malakai nie żyje...



Hotel Galactic Gourmet. Za późno, by uratować życie Carmichaela... Jednak na tyle wcześnie, aby skorzystać z okazji rozprawienia się z jego mordercą i przejąć kapsułę z zakodowanymi informacjami...

Kontakty Joego Kane'a są niezawodne. Dimitri Avignoni, geniusz mikroelektroniki... Jego usługi są niesłychanie drogie, ale też w pełni zasługuje on na wysokie honoraria. Niestety, nawet on nie jest w stanie rozszyfrować wszystkich danych. Powtarzają się tam takie nazwy i nazwiska, jak: Malakai, Rhinehart, Larn Regis oraz Vell Ricaud i Ricaud Interplanetary. Co dalej?



W przestrzeni Arris dostaje e-mail. Ktoś nie chce podać swojego imienia, ale przedstawia się jako stary przyjaciel ojca Arrisa. Proponuje spotkanie w pobliżu planety Leviatha. Nie ma go jednak na umówionym miejscu. Kolejna propozycja – Petra... i ponownie nie dochodzi do kontaktu. Tajemniczy nieznajomy podejrzewa, że Arris jest śledzony przez CIS...



Pilna wiadomość od komandora Hassana... Spotkanie na Hadesie. CIS monitorowała korespondencję Arrisa! „Przyjaciel ojca" został schwytany i znajduje się na statku więziennym... właśnie atakowanym przez znaczne siły piratów. On nie może zginąć!

Wróg pokonany. Więzień jest już bezpieczny na Hadesie. Spędzi tam resztę życia... Wreszcie wszystko się wyjaśnia. Nazwisko – Ricaud... Brat bliźniak, ojciec, Kronos... Przez utratę pamięci Arris znalazł się niespodziewanie po drugiej stronie barykady... i wcale mu to nie przeszkadza.



Kronos planuje atak na statek, na pokładzie którego znajduje się głównodowodząca CIS – Sheila Nabokov. Jej śmierć byłaby katastrofą! W drogę, na pomoc. Kronos zaangażował się zbytnio w tę akcję – oprócz myśliwców uczestniczy w niej także olbrzymi statek, na którym znajduje się przywódca organizacji.



Wystarczy zniszczyć osłonę myśliwców i statek Kronosa staje się bezbronnym celem zmasowanych ataków jednostek wojskowych. Arris ląduje na jego pokładzie, aby spotkać się oko w oko ze swoją przeszłością...

i ruszyć na spotkanie przyszłości.

Świat

Podobno, tak twierdzili autorzy Darkening, tym razem mieliśmy otrzymać grę umożliwiającą swobodną eksplorację kosmosu, tak jak to było w Elite. Niestety, porównanie nie jest najlepiej dobrane. W Elite dysponowaliśmy całym wszechświatem, tu mamy tylko Tri-System – połączone ze sobą trzy systemy, w skład których wchodzi 8 dużych planet i 10 księżyców. Są też jeszcze stacje kosmiczne: handlowe, remontowe... W sumie – nie bardzo mamy dokąd polecieć!

Wątek handlowy rzeczywiście przypomina Elite. Asortyment jest spory: 35 artykułów. Warto zwracać uwagę na wiadomości z biuletynu informacyjnego – największe zyski (nawet 200%) możemy osiągnąć, wykorzystując nadarzające się okazje. W Darkening zastosowano nową metodę przewożenia ładunków. W posiadanym przez nas statku nie ma żadnych ładowni, dlatego za każdym razem musimy wynajmować frachtowiec i bronić go przed atakami podczas podróży. Możemy także wynająć jednego skrzydłowego.

Taktyka

Na potrzeby Darkening stworzono nową metodę podróżowania. Zamiast punktów skoku na obrzeżach systemu, pojawiają się „drogi" w przestrzeni, wytyczone przez boje nawigacyjne. Możemy skakać między nimi (co powoduje wydatek energetyczny, a nie stratę paliwa – dlatego wolno latać w nieskończoność), pod warunkiem, że w pobliżu nie znajduje się żaden wrogi statek. Ubocznym skutkiem tego rozwiązania są długie i nudne przeloty od ostatniego skoku do miejsca lądowania.

Szybszym sposobem podróżowania są „bramy", dzięki którym przemieszczamy się na znacznie większe odległości – opłata wynosi 200 kredytów. Niestety, w Tri-System nie ma ich zbyt wiele.

W Privateerze można było uciec poza zasięg wroga. W Darkening również. Jednak tutaj nie ma stałej „odległości ucieczki". Niekiedy wystarczy oddalić się na mniej niż 2500, czasami nie wystarczy nawet 3500... Niestety, nie mamy zbyt wiele paliwa do dopalacza. Podczas jednego przelotu może go starczyć najwyżej na dwie ucieczki... a czasami musimy przelecieć przez kilkanaście (lub więcej) punktów nawigacyjnych! Takie ograniczenie powoduje znaczny wzrost liczby pojedynków, które musimy stoczyć.



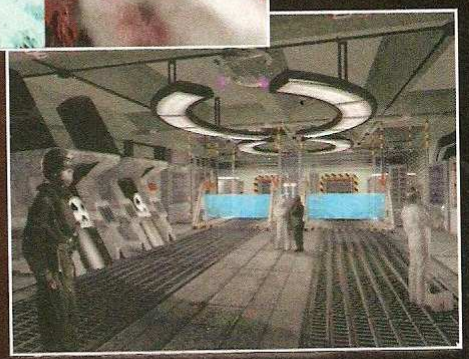




Darkening został tak skonstruowany, że wraz z liczbą zestrzeleń rośnie też stopień trudności, momentami aż do przesady. Bywało, że w czasie zwykłego przelotu (bez żadnej misji) miałem okazję zniszczyć w jednym punkcie nawigacyjnym ponad 40 przeciwników –

Hades





Hephaestus





Hermes

Taktyka walki jest prosta. Zbyt prosta...

kilka statków transportowych zwabiało myśliwce ze wszystkich pirackich klanów (jest ich 5, walczą także między sobą), które pojawiały się niewielkimi grupkami. Zanim zdążyłem zniszczyć wszystkie i skoczyć, nadlatywały następne... Jest to sporym problemem, bynajmniej nie dlatego, że stanowią poważne zagrożenie. Po prostu, walki tego typu są nużące i nie przynoszą żadnych korzyści (50 czy 100 kredytów za pirata...).

Ogólnie – poziom trudności gry nie jest zbyt wysoki. Czasami możemy mieć problemy podczas eskortowania statku. Wiadomo, że łatwiej zatroszczyć się o siebie niż o kogoś... Najtrudniejsza misja z głównego nurtu scenariusza to obrona statku więziennego – walka z dużą grupą myśliwców i dwoma krążownikami klanu piracklego Kiowan. Z wątków pobocznych – misja lorda Vonxa. Misje „losowe" bywają znacznie trudniejsze, na szczególną uwagę zasługuje walka z transportowcami, które przewożą zarażonych wirusem „Humanistów" (20 tys. kredytów nagrody).

Niezbyt przyjemny jest fakt, że przypadkowe ostrzelanie statku wojskowego (co nie jest takie trudne – serie z broni energetycznej w Darkening nieodparcie kojarzą mi się z podlewaniem ogródka za pomocą węża...) także przez nasz frachtowiec – rozpoczyna nagonkę. Jesteśmy atakowani przez każdy patrol wojskowy, aż do momentu najbliższego lądowania.

Taktyka walki jest prosta. Zbyt prosta... Lecimy w kierunku strzelającego przeciwnika, zataczając kręgi wokół linii ognia. Gdy dystans zmaleje do ok. 50, wróg przestaje strzelać. Wtedy trzeba zwrócić się w jego kierunku, aż do zderzenia (nie jest groźne) i prowadzić ciągły ogień. W przypadku wahadłowców lepiej przelecieć na stronę, po której nie mają zamontowanych baterii. To tyle!

Wymagania sprzętowe:

Pentium 60, 8 MB RAM, CD-ROM 3×, 36 MB na dysku twardym, SVGA (VESA), mysz, joystick

Niestety, firma Origin nie popisała się zbytnio... Zamiast zapowiadanego podobieństwa do gry TIE Fighter (chyba że chodziło o system kodowania w pamięci kolejnych celów...) otrzymaliśmy strzelaninę znacznie ustępującą jakością ostatnim odcinkom serii Wing Commander. Szczególnie pysznie wygląda „zderzenie czołowe" – statki uderzają o siebie, odsuwają się nieco, znowu się zderzają... jak dwie łódki na jeziorze! Czy to, aby przypadkiem, nie jest parodia? Kosmiczne jaja?!

Jacek Ilczuk

PS Tabele cen i dodatkowe informacje o grze publikujemy w Tete, na str. 54.



Origin/Electronic Arts 1996
Symulator
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 83%

Ogółem: 80%













Janus IV



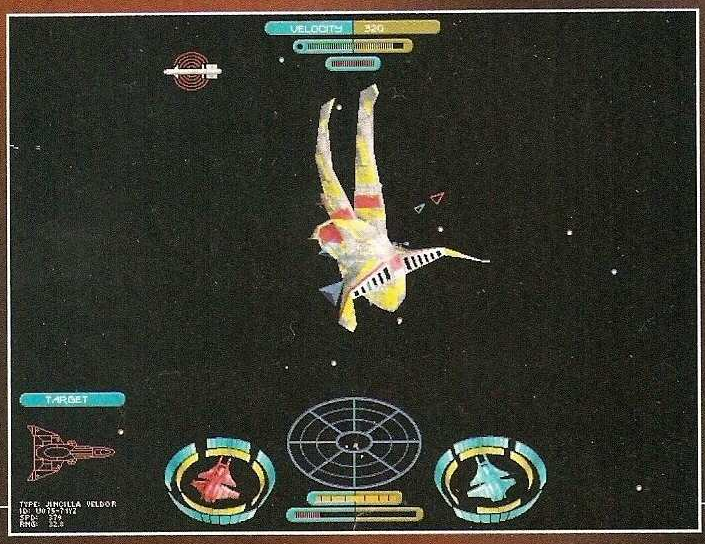


Karatikus



Privateer 2: The Darkening

Dystrybucja: IPS Computer Group



Wnioski

Gorsza oprawa, bardzo wątpliwe zmiany w systemie walki, niewielki obszar dostępny do eksploracji... Zamiast przełomu wśród symulacji kosmicznych, zamiast absolutnej rewelacji otrzymaliśmy grę, która, co prawda, zdecydowanie wyprzedza produkty konkurencji, ale stanowi krok do tyłu w stosunku do dwóch poprzednich części Wing Commandera.

HEROES OF MIG

Gra Heroes of Might & Magic osiągnęła zasłużony sukces – była bardzo dobrze oceniana zarówno przez klientów, jak i pisma branżowe. Nic więc dziwnego, że firma New World Computing postanowiła kontynuować tak dobrze zapowiadający się cykl.

Heroes of Might&Magic 2 różni się na tyle znacząco od pierwszej części, iż nie możemy w tym wypadku mówić o wersji Deluxe czy zmianach tylko natury kosmetycznej. Przede wszystkim stworzono dwóch nowych bohaterów (nekromanta, czarodziej), powiększono znacząco liczbę dostępnych czarów i artefaktów, powstała możliwość wznoszenia nieznanych dotąd budowli, rozbudowano elementy role-play, stworzono mnóstwo nowych miejsc na mapie, w których możemy szkolić bohatera, zdobywać nowe wojska itp. Zmieniono również prowadzenie kampanii, która składa się w tej chwili z 10 scenariuszy (czasami zdarzają się opcjonalne) i istnieje możliwość zmiany bohatera w czasie trwania kampanii, a nawet przejścia na stronę dotychczasowego wroga.

Jacek Piekara

Czarodziej



Zalety

Jest w stanie bardzo szybko rozwinąć zdolność rozumienia zaklęć piątego poziomu, co czyni z niego wielce niebezpiecznego przeciwnika. W mieście czarodzieja możemy powołać tytanów, których skuteczność w walce porównywalna jest ze skutecznością smoków. Silnymi jednostkami są również magowie. Bardzo często obok miast można spotkać kopce halflingów (tam powołujemy te stworzenia do armii), dzięki temu wojska czarodzieja mogą składać się z ogromnej ich liczby. W mieście czarodzieja możemy zbudować Bibliotekę, co daje dostęp do większej niż standardowa liczby czarów.

Wady

W mieście czarodzieja możemy powołać tylko jedną konwencjonalną jednostkę strzelającą (halflingi), w dodatku powolną i słabiuteńką. Jest też tylko jeden (co prawda, dobry) oddział latający, czyli ptaki roki. Dziki są słabsze od wilków barbarzyńcy, a golemy, z kolei, powolne. Koszty rozbudowy miasta: gigantyczne.

Rady

Warto rozbudowywać Gildię, choć ze względu na koszty surowcowe innych budynków jest to zwykle trudne. Trzeba też pilnie rozglądać się za kopcami halflingów. Halflingi to słabe stworzenia, ale jak jest ich np. dwustu, to stanowią dla wroga niezły orzech do zgryzienia. Przede wszystkim warto szukać wszędzie gemów, bo trzeba ich bez liku, by postawić i rozbudować Cloud Castle. Za to tytani, którzy tam powstają, pokażą w czasie bitwy, iż inwestycja była opłacalna. Należy koniecznie zbudować Bibliotekę.

Barbarzyńca



Zalety

Od początku dysponuje rozwiniętą zdolnością pathfinding, co umożliwia mu szybkie poruszanie się po pustyni, śniegu i bagnie. Nabierając punktów doświadczenia, rozwija głównie umiejętność ataku. W mieście możemy wyszkolić dwie jednostki strzelające: orki i trolle. Te drugie są bardzo skuteczne.

Wady

Bardzo trudno jest wyszkolić barbarzyńcę, który miałby szansę na skuteczne stosowanie magii. W mieście barbarzyńcy nie możemy powoływać jednostek latających, co czyni jego wojska wręcz bezradnymi w konfrontacji z grand elfami lub druidami. Najsilniejsza armia barbarzyńcy to cyklopy. Są nieporównanie mniej skuteczne niż smoki i feniksy. Rozbudowa miasta wymaga dużych ilości kamienia.

Rady

Jak najszybciej rozwijać Stick Hut – lepiej zamiast powolnych jednostek orków mieć nieco szybszych orkowych szefów (to samo w wypadku Adobe, potem Bridge). Szkolić umiejętność logistic, aby wojska mogły szybciej się poruszać. Nie zaczepiać neutralnych wojsk składających się z magów, druidów czy elfów (i innych silnych jednostek strzelających). W czasie bitwy tak ustawiać cyklopy, by niszczyły dwie jednostki wroga.

Rycerz



Zalety

Od początku ma rozwiniętą zdolność leadership, co zwiększa morale jego wojsk. Nabierając doświadczenia dość równomiernie dzieli punkty między obronę i atak (z lekkim naciskiem na obronę). Zarówno stawianie budowli miejskich, jak i powoływanie nowych armii jest stosunkowo tanie.

Wady

W mieście rycerza nie ma jednostek latających, co powoduje podobne komplikacje jak u barbarzyńcy, spotęgowane jeszcze faktem, że rycerz ma słabszych „strzelaczy". Żadna armia rycerza nie jest zbyt wytrzymała – może on ponieść ogromne straty w walce z przeciwnikiem o dużej mocy magicznej i stosującym czary typu lightning bolt. Jego najsłabsze oddziały (czyli chłopi) są kompletnie nieprzydatne. Ma tylko jeden oddział strzelający (archers, potem rangers), niestety, dość powolny. Zdobywanie zamków jest bardzo trudne. Rozbudowa miasta pochłania sporo drewna.

Rady

„Upgradować" jak najszybciej, co się da (przede wszystkim Archery Range). Wybór rycerza i jego armii jest chyba najtrudniejszym wyborem w grze. Podobnie jak w przypadku barbarzyńcy, należy do minimum ograniczyć walki z silnymi jednostkami strzelającymi. Nie powoływać chłopów, bo tylko opóźniają marsz. Szkolić zdolność balistic, gdyż inaczej armia rycerza ponosi ogromne straty przy próbie zdobywania zamków.

Wymagania:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

HT & MAGIC 2

Czarodziejka



Zalety
Idealna bohaterka na morskie wycieczki (porusza się po morzu z szybkością łodzi torpedowej). W jej mieście możemy powoływać dwie wyśmienite jednostki strzelające (elf–grand elf, druid–greater druid). Ma tylko jeden oddział latający, ale za to odział ten potrafi zadać uderzenie, na które przeciwnik nie odpowiada kontruderzeniem. Jednorożce są jedną z najlepszych zwykłych armii w grze, a krasnoludy mają zdolność obrony przed czarami (około 10% szansy na skuteczną obronę). Najlepsze oddziały czarodziejki, feniksy, dzięki szybkości „ultra fast" zawsze pierwsze wchodzą do bitwy. Ponieważ greater druids i grand elfs mają szybkość na poziomie „very fast", armia czarodziejki jest w stanie rozstrzygnąć bitwę nie dopuszczając wroga do głosu. W grze często spotykamy miejsca, gdzie można powołać sprity i krasnoludy, więc armia czarodziejki może osiągnąć ogromną liczebność. Koszty surowcowe rozwoju miasta są stosunkowo niskie.

Wady
Najsilniejsza armia czarodziejki (feniksy) jest zbyt mało odporna, a sprity są w zasadzie zupełnie nieodporne na ciosy.

Rady
Jak najszybciej stworzyć oddziały greater druids i grand elfs. Rozbudowywać Gildię przynajmniej do momentu wynalezienia silnego czaru ofensywnego, np. lightning bolt. W czasie walki tak ustawiać feniksy, aby niszczyły dwie jednostki wroga. Rozpoczęcie gry z wybraną czarodziejką jest z pewnością najlepszym sposobem na pomyślne ukończenie scenariusza.

Warlock



Zalety
Warlock rozpoczyna grę z zaawansowaną zdolnością scouting (co pozwala mu widzieć dalej niż inni) i magią na 3. poziomie. Zdobywając punkty doświadczenia, szybko awansuje na następne poziomy, przez co – używając czarów ofensywnych – staje się bardzo niebezpieczny. W jego mieście można powołać minotaury (silne), rewelacyjne hydry (atakują wszystkich wrogów wokół, czasami potrafią zniszczyć armię przeciwnika) oraz smoki będące najsilniejszymi (i odpornymi na magię) oddziałami w grze. Dzięki dwóm (a licząc smoki – trzem) jednostkom latającym sprawnie neutralizuje oddziały strzelające. Jego miasta mogą przynosić dochód nawet 1750 sztuk złota na turę.

Wady
Z jednostek strzelających w mieście dostępne są tylko słabiutkie centaury. Niestety, hydry są potwornie powolne, co powoduje, iż armia warlocka porusza się dość ślamazarnie. Koszty pełnej rozbudowy miasta są po prostu niewyobrażalne.

Rady
Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na zdobywanie sulfuru, który jest podstawowym kruszcem do rozbudowy miasta. Po wybudowaniu Wieży można sobie darować powoływanie potworów innych niż smoki. Są one w stanie samodzielnie wygrać prawie każdą bitwę. W czasie bitwy należy tak ustawiać smoki, by niszczyły dwie jednostki wroga. Trzeba również zwracać uwagę na ustawienie hydr. Najlepiej, aby jednocześnie atakowały dwóch lub więcej wrogów. Hydry potraktowane czarem Haste to śmiercionośna machina! Warto rozbudowywać Gildię.

Nekromanta



Zalety
Ponieważ dysponuje zdolnością nekromancji, zamienia w szkielety (włączane po bitwie do jego armii) od 10% do 30% zabitych wrogów. W związku z tym może się zdarzyć, że poprowadzi kilkaset szkieletów, co mimo słabości tych oddziałów jest niebagatelną zaletą (nec Hercules contra plures, czyli i Herkules d*.*, gdy szkieletów kupa). Stosunkowo szybko jest w stanie zbudować Laboratorium i powoływać bone dragons. Dysponuje tylko jednym oddziałem strzelającym, ale za to silnym (duży obszar uderzenia), czyli lichami oraz jednym latającym (wampiry), ale również całkiem mocnym (warto mieć vampire lords, ale zbudowanie zaawansowanej wersji Mansion dużo kosztuje).

Wady
Nekromanta w zasadzie powinien prowadzić tylko armię pochodzącą ze swego miasta. Może łączyć oddziały z innych miast ze swoimi truposzami, ale morale takich wojsk spada. Natomiast armia złożona z samych martwiaków nie może mieć innego morale niż na poziomie normal (nie wpływają na to ani zdolność leadership, ani artefakty). Bone dragons są stosunkowo słabe i powolne. Nekromanta nie ma tak silnych konwencjonalnych oddziałów jak jednorożce czarodziejki czy hydry warlocka. Jednak dobrze prowadzone vampire lords mogą się bardzo przydać. Rozbudowa miasta jest kosztowna.

Rady
Polować na słabych, neutralnych wrogów, stacjonujących w dużych grupach (chłopi, halflingi itp). Dzięki temu rośnie armia szkieletów. Zawsze (z tego samego powodu) wybierać opcję walki, zamiast opcji poddania się neutralnego wroga. Należy uważać na atakujące licha, bo potrafią nieźle zmasakrować własne wojska. Jak najszybciej zbudować Laboratory.

Ważniejsze miejsca

Zamek Xanadu – podwyższa o jeden punkt wartości wszystkich czterech cech! Ale, aby go odwiedzić, trzeba mieć zdolności diplomatic bądź estates.

Drzewo Wiedzy – podnosi doświadczenie bohatera o jeden poziom (w zamian żąda wynagrodzenia).

Chata Czarownicy – rozwija nieznaną nam zdolność do poziomu basic.

Piramida – po walce z bardzo silnymi truposzami (wampiry, mumie) bohater zyskuje jeden czar piątego poziomu. Ale tylko w wypadku, kiedy pozwala na to jego mądrość.

Miasto Umarłych – po walce z truposzami można tu wynająć kilka lich.

Kamienny Fort – cecha defence wzrasta o jeden punkt.

Obozowisko Najemników – cecha attack wzrasta o jeden punkt.

Sfinks – po podaniu prawidłowego rozwiązania zagadki daje nagrodę. W wypadku złej odpowiedzi – armia i bohater znikają.

Lampa Alladyna – można tu wynająć geniuszy.

Zamknięta kopalnia – jeśli zostaną pokonane duchy, kopalnia zaczyna funkcjonować.

Most – po walce z trollami można tu wynająć trolle.

Wieża – gdy wejdziemy do niej, spora część mapy staje się na stałe widoczna.

Studnia – doprowadza poziom punktów magii do maksimum.

Miasto Smoków – po walce ze smokami można tu kupić smoki. Co prawda, jeżeli masz tak silną armię, że jesteś w stanie zdobyć to miasto, dodatkowe dwa czy trzy smoki nie robią już różnicy.

Targ – wymiana dóbr po nieco lepszym przeliczniku niż na targu wybudowanym we własnym mieście.

Demon Cave – pieniądze lub punkty doświadczenia. Czasem walka z różnego rodzaju wrogami.

Rady ogólne

- Niektóre scenariusze wymagać będą powołania jak największej liczby bohaterów, aby: penetrowali okoliczne tereny, zbierali skarby i ewentualnie zajmowali kopalnie. Najlepsi są tu wiedźmiarze (warlocks), gdyż dysponują zdolnością scouting, pozwalającą im dalej widzieć. Takiemu wysłanemu bohaterowi zostawiaj tylko jeden szybki oddział (wilk, dzik, gargulec itp.) i nie przejmuj się, gdy w końcu zostanie zabity. I tak poniesione koszty zwrócą się z nawiązką.
- Wyznacz sobie jednego bohatera, którego będziesz szkolić i który będzie później głównym wojownikiem. Niech znajduje skrzynie ze złotem, ale nie zbiera ich, lecz zamienia na punkty doświadczenia.
- Z uwagi na zdolności nawigacyjne czarodziejki opłaca się załadować ją na statek i wysłać w poszukiwaniu różnych skarbów na morzu. Może również penetrować brzegi, gdzie często są złożone skarby. W pierwszych etapach gry powodzenie takiej akcji jest prawie stuprocentowe.
- W zależności od tego, jakie wojska prowadzisz, bohater powinien szkolić różne zdolności. Nigdy jednak nie zaszkodzi szkolenie go w leadership, luck, logistic i pathfinding. Jeżeli prowadzi oddziały strzelające, zwracaj uwagę na rozwój archery. Jeżeli często używa czarów, szkol go w mysticism.
- Odwiedzaj świątynie, kapliczki, punkty szkolenia itp., itd. Nie zawsze jednak opłaca się wynajmować najemników. Jeżeli masz szybko poruszającą się armię, to po co ci nawet 100 halflingów, które tylko opóźnią marsz?
- Niektóre silne artefakty są strzeżone przez potężnych wrogów (smok, tytan itp.), których obecność ujawnia się dopiero, gdy próbujesz zabrać artefakt.
- Wiele artefaktów ma nikłą wartość. Ale zawsze warto powalczyć o: nomads boots of mobility, true compass of mobility, spiked helm, spiked shield, dragon sword of dominion, breastplate.
- Dzięki odwiedzaniu obelisków odkryjesz miejsce, gdzie ukryto specjalny artefakt (Ultimate). To przedmiot wart grzechu.
- Czasem nie opłaca się budować nowych zamków – lepiej stworzyć silną armię i zdobyć zamki przeciwnika. Po pierwsze: budowa nowego zamku kosztuje i lepiej rozbudować do maksimum jeden, niż mieć dwa czy trzy częściowo wykończone; po drugie: zamek staje się obiektem ataków wroga i musisz mieć siły, aby go obronić. Kiedy jednak masz obok siebie dwa miasta tego samego typu, nie wahaj się ich rozbudowywać – nawet rezygnując z budowy najdroższych budynków. Często lepiej mieć bardzo silną armię konwencjonalną niż słabszą, ale z cyklopami czy feniksami.
- W obronie zamku bardzo pomagają wieżyczki strzelnicze i fosa. Możesz też zbudować Kwaterę Kapitana. Kapitan jest jakby namiastką bohatera.
- Pamiętaj, że liczba zdolności, w których będzie się szkolił bohater, jest ograniczona. Po co wybierać zdolność navigation, kiedy nie zamierzamy pływać lub scouting, gdy teren jest już odkryty?
- Korzystanie z targu bywa czasem jedyną drogą poradzenia sobie z niedoborem surowców czy złota. Przeliczniki, co prawda, są bandyckie, ale...
- Neutralne potwory nigdy nie wyrażą chęci przyłączenia się do bohatera, jeżeli jego armia jest już kompletna (zapełnione wszystkie pięć pól). Czasem opłaca się spróbować następującego sposobu: save, dismiss najsłabszej grupy, wejście do bitwy. Jak chcą walczyć, to load; jeżeli pragną się przyłączyć, to bierzemy. Kiedyś w taki sposób dostałem 86 grand elfów.



Rady bitewne

- Najlepiej, kiedy armia składa się z wojsk pochodzących z jednego miasta. Istnieje wtedy duża szansa, iż wysokie morale pozwoli atakować oddziałom dwa razy w ciągu tury.
- Pamiętaj, że czasem spotkasz się z atakiem kilku wrogich armii. Dlatego zwycięstwo w jednej bitwie, okupione zbyt wysokimi stratami, może być dla ciebie początkiem końca wojny.
- Staraj się unikać jednostek o szybkości slow i very slow.
- Jednostki wchodzą do walki zgodnie ze swoją szybkością (blazing, ultra fast, very fast, fast, average, slow, very slow, crawling). Jeżeli wojska gracza mają taką samą szybkość, pierwsza wchodzi ta jednostka, która na początku bitwy była „wyżej" na ekranie komputera. Znając szybkość jednostek swoich i przeciwnika, możesz tak ustalić kolejność i cel ataków, aby zniszczyć siły wroga w ciągu pierwszej tury, nie dając mu nawet dojść do głosu.
- Czary blind, paralyse czy slow potrafią na pewien czas wyeliminować z walki oddział przeciwnika. Często decyduje to o powodzeniu całej bitwy.
- W HoM&M 2, w odróżnieniu od pierwszej części, można rozdzielać jednostki tego samego typu. Warto wykorzystywać ten fakt, gdy mamy sporo wojsk strzelających i, na przykład, zamiast trzymać 40 elfów w jednej grupie, rozdzielić ich na dwie grupy po 20.

Plusy

- Śliczna, drobiazgowa i dopracowana grafika.
- Najlepszy edytor map, jaki dotąd widziałem. Co ważne, jest bajecznie prosty w obsłudze.
- Położenie większego nacisku na elementy role-playing. Bohater jest charakteryzowany nie tylko za pomocą czterech cech, ale i kilkunastu zdolności (każda z trzema stopniami wtajemniczenia: basic, advanced i expert).
- Scenariusze nie polegają już tylko na niszczeniu wszystkich i wszystkiego. Czasem trzeba znaleźć określony artefakt, zebrać pewną sumę pieniędzy, skończyć misję w wyznaczonym czasie. Niekiedy gra się w sojuszu z innymi graczami, sterowanymi przez komputer. Dla kilku scenariuszy przygotowano bardzo interesującą fabułę.

Heroes of Might & Magic 2

Dystrybucja: Mirage







Minusy

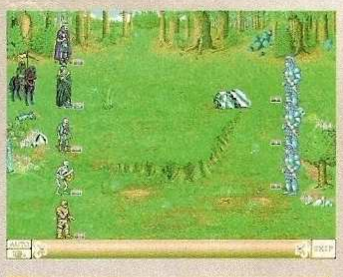
- Inteligencja komputerowych przeciwników pozostawia sporo do życzenia. Alex, wieszcząc niedawno upadek inteligencji komputera (ponieważ twórcy gier nastawiają się na to, że gracze będą przede wszystkim korzystać z opcji multiplayer), miał chyba rację [JA mam ZAWSZE rację – Alx]. W HoM&M 2 głupota komputerowych graczy przybiera czasem zastraszające rozmiary. Wydaje się nawet, iż komputer w pierwszej części cyklu był mądrzejszy.
- Stworzono ogromną liczbę czarów i artefaktów potrzebnych „psu na budę". Co gorsza, bohater nadal nie może pozbywać się artefaktów, wolno mu jedynie przekazać je innemu bohaterowi.
- Kampania jest o wiele mniej ciekawa niż w Heroes of Might & Magic. W trakcie jej trwania możemy zmieniać profesję bohatera, co nie jest dobrym pomysłem i niszczy nastrój.
- Naprawdę ciekawe czary są dostępne dopiero na czwartym lub piątym poziomie, a zbudowanie Gildii tego poziomu (i przeszkolenie bohatera, aby czary rozumiał) zajmuje tyle czasu, że można zakończyć scenariusz bez tych zaklęć.
- Wielu scenariuszy nie da się skończyć przy wysokich stopniach trudności. • Przy korzystaniu z edytora trudno zorientować się, jakiego typu miasto wybieramy (z zamkami problem jest nieco mniejszy), gdyż na małych ikonkach nie widać szczegółów.

Konkluzja

HoM&M 2 jest czymś więcej niż tylko wersją Deluxe starego pomysłu. Trudno, co prawda, nazwać ją grą oryginalną, ale z pewnością jest kontynuacją przemyślaną i dopracowaną.







New World Computing 1996

Strategiczno-RPG

PC CD-ROM

Grafika: 90%

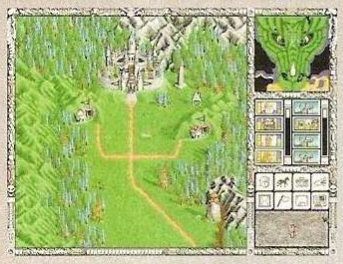
Dźwięk: 65%

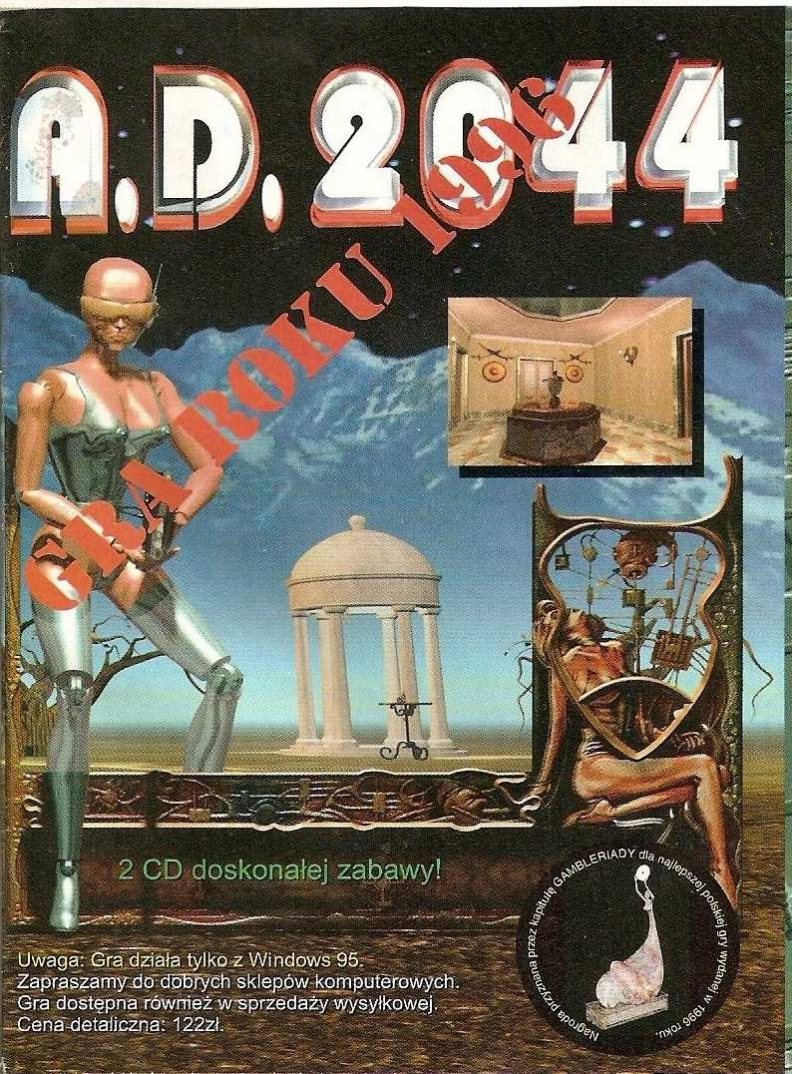
Ogółem: 89%



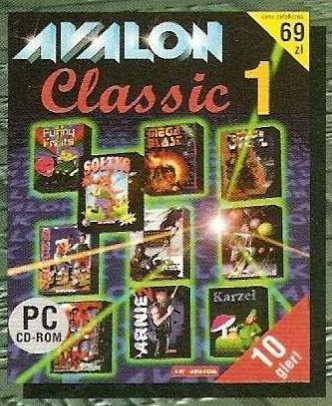






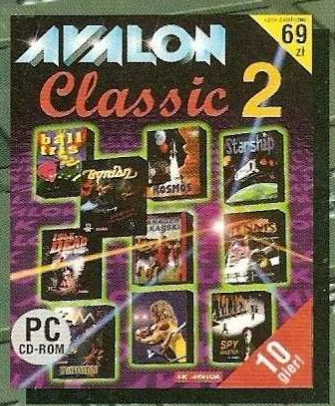


Uwaga: Gra działa tylko z Windows 95.
Zapraszamy do dobrych sklepów komputerowych.
Gra dostępna również w sprzedaży wysyłkowej.
Cena detaliczna: 122zł.



LK AVALON

SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS



TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

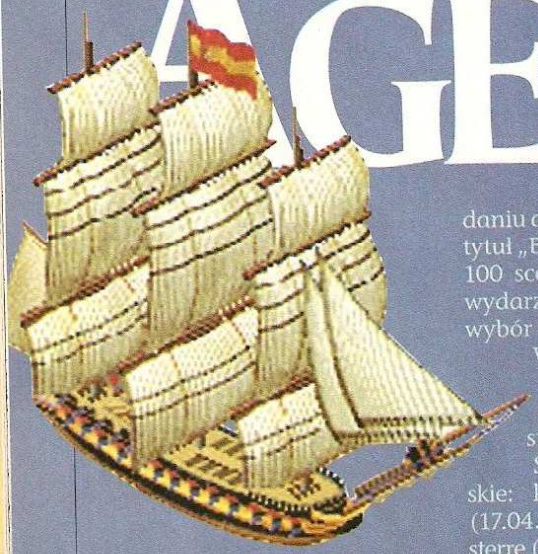
Dwa zestawy po 10 gier! Niewiarygodna cena - 6,90 za grę! Takiej okazji nie można przegapić!

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł. Zestawy dostępne tylko na CD!

LK AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2



AGE OF SAIL



Musieliśmy długo czekać na coś takiego jak Age of Sail. Wreszcie pojawiła się pierwsza, zrealizowana z rozmachem strategiczna gra morska.

Scenariusz

Age of Sail zajmuje się działaniami żaglowych flot wojennych w okresie od 1775 do 1820 r. – amerykańska wojna o niepodległość oraz konflikty angielsko-francuskie, ze szczególnym uwzględnieniem wojen napoleońskich.

Szkoda, że firma TalonSoft nie zainteresowała się wojnami rosyjsko-szwedzkimi czy błyskotliwymi działaniami admirała. Uszakowa na Morzu Czarnym. Jednak gra poświęcona jest przede wszystkim Królewskiej Brytyjskiej Marynarce Wojennej.

Gra odbywa się w czasie rzeczywistym (możemy spowalniać bądź przyspieszać jego upływ) na planszach, które nie są podzielone na pola.

Bitwy i kampanie

Do dyspozycji mamy znaczną liczbę scenariuszy. Podstawy sterowania możemy poznać na 4 treningowych. Jest tylko jeden fikcyjny, Beat to Quarters – walka „Lydii", dowodzonej przez Hornblowera, z „Natividad" – zrealizowany na podstawie książki C.S. Forestera „Szczęśliwy powrót" (w wydaniu amerykańskim nosi ona tytuł „Bić na alarm"). Reszta to 100 scenariuszy opartych na wydarzeniach historycznych – wybór bardzo urozmaicony.

Większość z nich jest prosta – tylko po jednym okręcie z każdej strony.

Są też wielkie bitwy morskie: koło Wyspy Dominika (17.04.1782), koło Przyl. Finisterre (1.06.1794), koło Przyl. St. Vincent (14.02.1797), pod Camperdown (11.10.1797)... Oczywiście, jest też sławna bitwa pod Trafalgarem (21.10.1805). Większość dużych scenariuszy jest bardzo skomplikowana, rozgrywka trwa znacznie dłużej niż „czas rzeczywisty" i jest dosyć męcząca.

Najciekawsze możliwości daje kampania. Zaczynamy służbę, dowodząc małym statkiem (8-, 12-działowym szkunerem). Kolejne bitwy przynoszą nam wzrost lub spadek prestiżu oraz wpływy z pryzowego (za każdy zdobyty statek). Gdy osiągniemy odpowiednią pozycję zawodową, czeka nas awans i przydział na nowy okręt (wyższej klasy). Obszar działań ogranicza się do: Atlantyku, Morza Śródziemnego, Bałtyku, Morza Czarnego oraz do Oceanu Indyjskiego. Scenariusze nie są zbyt skomplikowane. Uczestniczy w nich kilka jednostek, najczęściej do 8 po obu stronach.

Niestety, kolejne scenariusze nie łączą się z poprzednimi w logiczną całość. Jesteśmy przerzucani z jednego krańca świata na drugi. Brak w kampanii pewnej ciągłości, np. jeżeli ścigamy jakiś okręt należący do wrogiej floty i uda mu się uciec, to w kolejnym scenariuszu powinniśmy mieć przykre spotkanie z eskadrą, do której należy...

Oprawa



graficzna została zrealizowana na solidnym poziomie. Statki przy zbliżeniu wyglądają bardzo ładnie. Niestety, w większości przypadków, szczególnie gdy jest sporo jednostek, gramy przy dużym oddaleniu widoku. Możemy obejrzeć tylko jedną animację – intro. Grę urozmaica kilka przyjemnych wstawek graficznych – obrazy marynistyczne.

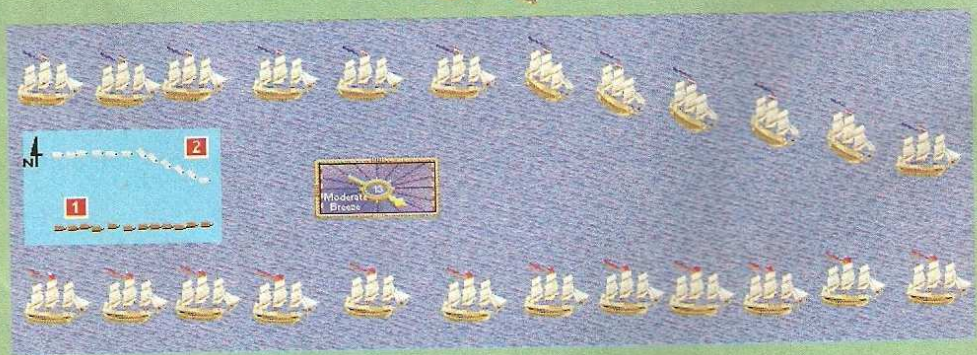
Oprawa dźwiękowa niezbyt dobrze wykonana. Podkład muzyczny rwie się w momencie odtwarzania efektów dźwiękowych. W czasie dużych bitew morskich lepiej z niego zrezygnować. Pewną rekompensatą jest duży zestaw efektów, po brzmieniu których można nie tylko zorientować się, czy salwa trafiła w cel, ale także, jakie szkody poniósł okręt wroga.

Realizm

Niestety, tutaj widać wyraźne niedociągnięcia.

Głównym problemem jest zasięg artylerii okrętowej. Autorzy AOS uważają, że 4- lub

Taktyka liniowa



była bardzo prosta. Praktycznie zrezygnowano z manewrów. Okręty zachowywały szyk linii (torowy). Jeden płynął za drugim, a każdy wykonywał manewry swojego poprzednika. Dwie floty posuwały się równolegle obok siebie i prowadziły ogień „jeden na jednego".

Strona broniąca się [1] utrzymywała kurs. Często też praktykowane było ustawianie floty na kotwicach w pobliżu brzegu – tak, aby była zabezpieczona przed oskrzydleniem. Strona atakująca [2], aby zbliżyć się do przeciwnika, wykonywała równoczesny zwrot wszystkimi jednostkami eskadry w jego kierunku (nie prostopadle, tylko na przecięciu kursu). Komputer w Age of Sail wykonuje jednak manewry kolejno, począwszy od okrętu prowadzącego.

W taktyce liniowej walka sprowadzała się wyłącznie do wykorzystania przewagi liczebnej. Słabsza flota starała się uniknąć starcia i uciekała przed przeciwnikiem.

Charakterystycznym przykładem działań tego typu jest bitwa koło wyspy St. Christopher (St. Kitts) 25–26 stycznia 1782 r. Flota francuska (26 okrętów) pod dowództwem adm. de Grasse'a stała na kotwicy w pobliżu wyspy. Widząc słabszego przeciwnika (22 okręty), Francuzi ruszyli do ataku. Eskadra angielska znalazła się w niebezpiecznej sytuacji. Jednak dowodzący nią adm. Hood wykorzystał pomyślny wiatr i zajął opuszczone przez jednostki francuskie kotwicowisko. Silny wiatr uniemożliwił okrętom francuskim dłuższe prowadzenie ognia. Bitwa nie została rozstrzygnięta, co było sporym osiągnięciem Anglików.

Age of Sail

Dystrybucja: MarkSoft

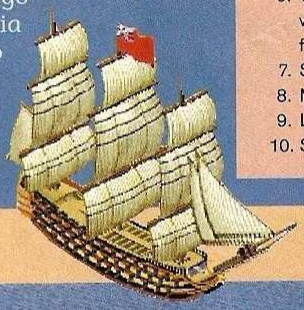
...Nie mówię, że oni nie mogą przybyć. Mówię tylko, że nie mogą przybyć drogą morską...
Komentarz dotyczący groźby francuskiej inwazji na Anglię – lord St Vincent w Izbie Lordów, w czasie wojen napoleońskich.



6-funtowe działka na malutkim szkunerze mają zasięg identyczny, jak 24- czy 32-funtowe działa okrętu liniowego. Jest to, delikatnie mówiąc, podejście dziwne, jeżeli nie dziwaczne...

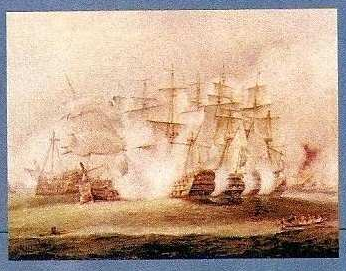
Brak jest dziobowych pościgówek (dalekosiężnych dział przypadku statek ma tendencję do zwracania się dziobem w kierunku wiatru.

W AOS statek może płynąć zaledwie w 8 kierunkach. Efektem tego ograniczenia jest bardzo nienaturalne zachowanie się okrę-



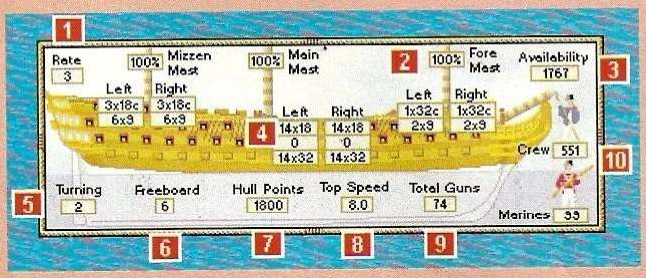
tów. Można było swobodnie zwiększyć tę liczbę przynajmniej dwukrotnie, a byłoby jeszcze lepiej, gdyby kierunki zmieniały się co 10 stopni. Ubocznym skutkiem tego rozwiązania jest fakt, że wszystkie statki mogą płynąć tak samo ostro pod wiatr (45 stopni jest „obszarem zabronionym"), a przecież okręty różnią się znacznie pod tym względem.

Kolejnym ważnym problemem jest szybkość statku w zależności od kierunku wiatru. Autorzy gry rozwiązali to bardzo prosto, według wzoru: maksymalna prędkość okrętu × wskaźnik siły wiatru × procentowy wskaźnik kursu w stosunku do kierunku wiatru (np. z pełnym wiatrem 75%). Jest to zbyt mechaniczne podejście do problemu. Efekty są doskonale widoczne. Jeżeli wrogi statek





Dane okrętu



1. Klasa.
2. Stan masztów.
3. Rok wodowania.
4. Artyleria okrętowa – rozmieszczenie i kaliber dział. W tym przypadku mamy do czynienia z dwupokładowym okrętem liniowym.
5. Zwrotność okrętu – czas, w jakim zmienia kurs o 45°, np. 2 – 90 s symulacji, 4 – 45 s.
6. Odległość w stopach od powierzchni morza do dolnego pokładu działowego – wielkość normalna, przy niewielkiej fali. Przy pogodzie sztormowej fale są wyższe, wtedy nie możemy używać niektórych naszych dział.
7. Stan kadłuba – odporność okrętu na ostrzał.
8. Maksymalna prędkość w węzłach.
9. Liczba dział.
10. Stan osobowy załogi okrętu oraz oddziału piechoty morskiej.

Taktyka manewrowa



Taktyka liniowa budziła wiele sprzeciwów. Pierwsze próby odejścia od niej miały miejsce już w 1780 r. 17 kwietnia, przed bitwą koło Martyniki, adm. Rodney opracował plan, który miał umożliwić zmniejszenie przewagi floty francuskiej (23 okręty na 20 angielskich). Chciał, utrzymując szyk liniowy, skoncentrować całą swoją eskadrę na tylnej części linii przeciwnika. Jednak dowódca straży przedniej nie zrozumiał rozkazów i podążył na początek linii wroga. Doszło do zwykłej walki liniowej, która zakończyła się sukcesem Anglików – jednak sukces ten mógł być znacznie większy.

Na Wschodzie prekursorem nowej taktyki był adm. Uszakow, który już w 1788 r., w bitwie pod Teodozją, odszedł od szyku torowego. Nowa taktyka pozwoliła mu w późniejszych latach odnieść wiele zwycięstw nad silniejszą flotą turecką.

Prób rezygnacji z taktyki liniowej było jeszcze wiele...

Bardzo dobrym i prostym przykładem, wykazującym wątpliwą jakość walki w szyku torowym, jest bitwa pod Abukirem [1], 14 lutego 1797 r. Scenariusz ten nie występuje w AOS. Schemat jest nieco uproszczony z uwagi na fakt, że okręty w grze muszą wykonywać zwroty o całe 45°.

Flota francuska pod dowództwem adm. Bruyesa, licząca 13 okrętów liniowych [2] oraz 4 fregaty [3], stała na kotwicach w zatoce. Skrzydłami opierała się o umocnione artylerią wybrzeże. Francuzi nie spodziewali się ataku, dlatego część załóg przebywała na lądzie.

Mimo zbliżającego się wieczoru, adm. Nelson (14 okrętów liniowych), postanowił zaatakować natychmiast. Jeden jego okręt [4] osiadł na mieliźnie, 5 przeszło przed szykiem przeciwnika, 6 stanęło na zewnątrz linii francuskiej, a 2 przecięły szyk wroga.

Anglicy uzyskali przewagę liczebną – na 5 pierwszych okrętów francuskich przypadło 10 Nelsona. Dlatego bitwa skończyła się szybko całkowitą klęską Francuzów: z całej eskadry uciekły 2 okręty liniowe i 2 fregaty [6]. Anglicy stracili zaledwie jeden okręt.

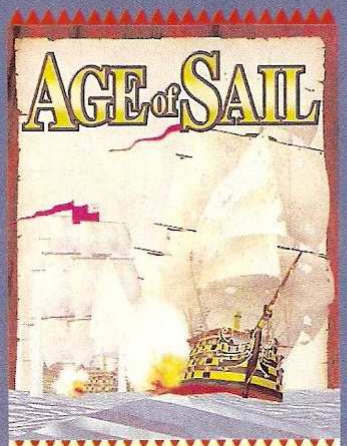
jest szybszy lub ma identyczną prędkość i jest (na początku scenariusza) poza zasięgiem strzału, to w momencie, gdy odwróci się do nas rufą i zacznie uciekać, nie jesteśmy w stanie go dogonić. Nie mają tutaj znaczenia żadne zmiany (!) siły i kierunku wiatru (znaczna część scenariuszy z kampanii kończy się właśnie taką ucieczką)...

Nie można też przyjąć założenia, że im mniejszy okręt, tym szybciej może płynąć, a tak właśnie jest w Age of Sail. Owszem, mniejszy statek może być szybszy od większego przy słabym, przeciwnym wietrze. Jeżeli jednak wiatr staje się silniejszy i jest dla obu statków korzystny (od rufy, a nawet gdy płyną półwiatrem), może



się okazać, że ten większy wcale nie jest wolniejszy.

Jednym z najważniejszych czynników w walce żaglowców było położenie nawietrzne względem eskadry wroga. Dymy prochowe były zwiewane w kierunku przeciwnika,



TalonSoft/Empire 1996

Strategiczna

PC CD-ROM

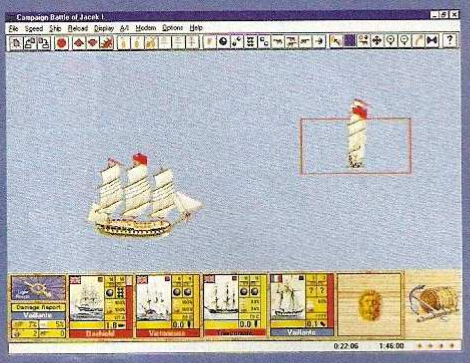
Grafika: 75%

Dźwięk: 65%

Ogółem: 70%

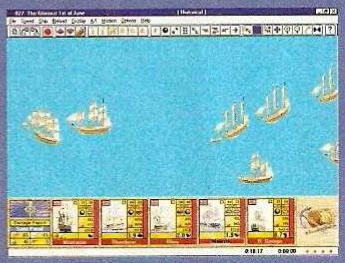
łatwiej też było przeciąć jego linię, co najczęściej było równoznaczne ze zwycięstwem. W grze nie ma to większego znaczenia.

W Age of Sail bardzo brak jest... lądu. Wszystkie walki toczą się na otwartym morzu. Okręt nie może zostać wyrzucony na brzeg czy osiąść na mieliźnie. Każdy uciekający statek





ma przed sobą tysiące mil otwartego oceanu. W rzeczywistości większość bitew morskich tamtego okresu toczyła się w pobliżu brzegu... Brak lądu to także brak wielu słynnych bitew, bo jak np. zrealizować wielkie zwycięstwa Nelsona pod Abukirem czy Kopenhagą?



Są jeszcze inne niedociągnięcia, ale mniejszego kalibru, można więc je pominąć...

Taktyka

W XVIII w. stosowano głównie taktykę liniową. Omawiam ją na dwóch przykładach oraz przedstawiam próby odejścia od niej.

W AOS powinniśmy praktycznie zrezygnować z taktyki liniowej. Główne siły warto skoncentrować na okręcie prowadzącym wrogą eskadrę. Zniszczenie jego żagli to nie tylko zmniejszenie prędkości pojedynczego okrętu, ale także wszystkich pozostałych.

Warto wykorzystać fakt, że w grze można swobodnie prowadzić ogień z obu burt i wchodzić własną flotą między dwie eskadry przeciwnika. W rzeczywistości na okręcie nie było wystarczającej liczby ludzi do obsługi żagli i pełnego obsadzenia baterii (do działa 36-funtowego potrzebnych było 14 kanonierów) z obu burt. Dlatego na jednej burcie obsady były minimalne. Najczęściej ostrzał prowadzono tylko z jednej strony, a przy zmianie kursu część załogi przechodziła na drugą burtę. Jak zwykle, wszystkie odejścia od realizmu znacznie ułatwiają groczowi życie...

Niekiedy lepiej nie zmieniać żagli na bojowe, jeśli to pozwoli nam uzyskać przewagę prędkości nad eskadrą wroga, co z kolei uniemożliwi włączenie się do walki innych jednostek przeciwnika. Druga metoda, choć nie tak skuteczna – zmniejszenie prędkości, tak by walczyć z tylną strażą wroga. Należy z niej korzystać bardzo ostrożnie, ponieważ okręt prowadzący wrogą eskadrę może przeciąć nasz kurs, a ostrzał od dziobu nie należy do największych przyjemności...

W większości przypadków ostrzał kulami łańcuchowymi jest niezbyt skuteczny, dlatego lepiej użyć do ataku kul zwykłych, tylko podnieść elewację przy strzale. Kartacze są bardzo groźne przy dużym zbliżeniu statków. Warto ostrzelać za ich pomocą okręt, który chcemy abordażować.



Użycie podwójnych kul może przynieść bardzo dobre efekty, ale czas ich ładowania jest bardzo długi. Dlatego lepiej korzystać z nich tylko w specyficznych warunkach.

Lepiej odczekać trochę, zanim wypuścimy pierwszą salwę – jest ona bardziej skuteczna niż kolejne.

Ostrzał od dziobu bądź rufy jest bardzo groźny, ponieważ pociski przelatują przez całą długość okrętu i powodują znacznie poważniejsze szkody.

Jeżeli stan kadłuba spadnie poniżej 20%, statek nie może płynąć dalej, ani wykonać żadnego zwrotu. Do takiej jednostki można spokojnie podpłynąć od dziobu lub rufy, nie wchodząc w zasięg jej baterii...

Warto pamiętać o ograniczeniu czasowym scenariuszy i uwzględnić je przy planowaniu działań.

Sztuczna Inteligencja

nie jest rewelacyjna. Komputer z uporem maniaka wykorzystuje taktykę liniową. Sytuacje, kiedy od niej odchodzi, można policzyć na palcach jednej ręki. Nawet, gdy zostanie zni-



Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM (wskazane 16 MB), SVGA, CD-ROM 2×, od 5 MB do 330 MB (standardowo 30 MB) na dysku twardym, Windows 3.1 lub Windows 95, mysz

Wnioski

Twórcy Age of Sail nie ustrzegli się poważnych, niekiedy wręcz idiotycznych, błędów. Jednak z uwagi na fakt, że jest to jedyna gra strategiczna, zajmująca się na tak dużą skalę problematyką morską, zasługuje niewątpliwie na uwagę, szczególnie osób zainteresowanych tą tematyką. Możemy tylko mieć nadzieję, że zapowiadana przez TalonSoft kolejna gra z serii – Age of Ironclads, będzie lepszej jakości.



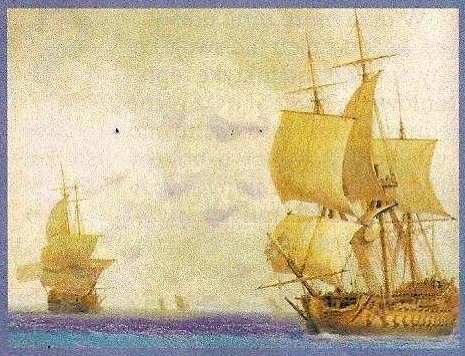


szczona znaczna część jego dział na jednej burcie, nigdy nie dokonuje zwrotu, aby wykorzystać w pełni sprawną baterię z drugiej strony okrętu.

Twórcy gry nie zatroszczyli się o podanie jakichś ogólnych wytycznych dla komputera, nawet w przypadku wielkich bitew. Pod Trafalgarem SI nie zamierza wykorzystać błyskotliwego planu adm. Nelsona, tylko przechodzi do taktyki liniowej.

Przydałoby się więcej popracować nad Sztuczną Inteligencją.

W Age of Sail mogą grać dwie osoby przez modem lub kabel. Teoretycznie możliwa jest też gra na jednym komputerze.



Jacek Ilczuk





emiter

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH
EMITER Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chełmska 1/5
Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04
Serwis tel.: (22) 41 53 06
Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

Rok założenia 1988

OTO NADCHODZI
ERA SZYBKIEGO KOMPUTERA

5%
RABAT
ważny do
30.04.97

PROWADZIMY
SPRZEDAŻ
WYSYŁKOWĄ

NIE MASZ PIENIĘDZY?
- TO NIE PROBLEM
- U NAS KUPISZ NA RATY

ROZBUDOWA CZY ZAKUP NOWEGO - MY DORADZIMY - ZADZWOŃ

Star General to kolejna gra ze znanej serii „Generałów". Niedawno
Teraz, ze świata magii i miecza możemy przenieść się w realia kos

STAR GENERAL

W grze może brać udział 7 ras. Każda z nich ma swoje cechy, specyficzną taktykę reprezentowaną przez SI oraz różne jednostki, np. rasa Xritra ma statek transportowo-bojowy Hive, dobrze uzbrojony i opancerzony, niedostępny dla pozostałych cywilizacji.

Do dyspozycji mamy przygotowane przez twórców gry scenariusze, w których uczestniczą tylko po dwie rasy, oraz generowaną losowo kampanię. Cel gry to, jakżeby inaczej, podbój wszechświata. Walkę możemy toczyć nie tylko w przestrzeni kosmicznej, ale także na powierzchni planet.

SSI odeszła od systemu punktów prestiżu (za zwycięstwo nad wrogiem), wprowadzając do gry elementy ekonomiczne. Nasze kolonie produkują punkty zasobów, dzięki którym można dokonywać napraw i tworzyć nowe jednostki.

Dodatkowym źródłem dochodów jest eksploracja kosmosu. Warto wybrać się na poszukiwanie minerałów w asteroidach (mogą to robić jednostki zwiadowcze lub transportowe). Wyprawy takie bywają bardzo opłacalne, szczególnie w początkowej fazie gry. Jednak mogą też niekiedy przynieść straty, a niestabilne asteroidy są groźne dla naszych statków.

Oprawa

Grafika miała zapewne przypominać stal i chrom. W rzeczywistości nasuwają się raczej skojarzenia z podniszczonym przez czas plastikiem. W grze występuje ponad 90 różnych, niekiedy bardzo ciekawych (Xritra) statków. O funkcjonalności grafiki można dyskutować, np. przy oddaleniu mapa przypomina graficzne zagadki z serii „sokole oko". Wstawki animowane na solidnym poziomie. Do gry dołączona jest encyklopedia jednostek z renderowaną grafiką 3D. Dźwięk i muzyka nie odbiegają jakością od oprawy poprzednich odcinków serii.



SSI/Mindscape 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 67%
Dźwięk: 64%
Ogółem: 59%

Kolonia

Na każdej planecie musimy wybudować budynki „ekonomiczne": BioDome, Mine, Factory i Plant. Dopiero po nich przychodzi kolej na Military Complex (możliwość zakupu jednostek lądowych) oraz Space Dock (do budowy statków kosmicznych).

Specyficzną budowlą jest Tech Facility. Daje możliwość podwyższenia poziomu technicznego naszych jednostek.

Wymagania sprzętowe:

486DX2/66 (pod Windows 95 – Pentium/90), 8 MB RAM (Windows 95 – 16 MB RAM), CD-ROM 2×, SVGA (1 MB), 35 MB na dysku twardym, mysz



Każdy budynek tego typu jest droższy od poprzedniego. Można ich wybudować tylko 8, po jednym na każdej planecie. Daje to maksymalny poziom rozwoju techniki: 4 dla jednostek naziemnych, 6 dla okrętów kosmicznych.

W pobliżu każdego miasta można wybudować tylko dwa budynki. Dlatego, jeżeli jest ich (miast) mniej niż 3, nie możemy wybudować wszystkich kompleksów...

Flota kosmiczna

chroni nasze planety przed inwazją. To na niej musimy skoncentrować uwagę. Najlepszą formą ataku jest wykorzystanie dużego zasięgu niektórych statków (stąd ogromne znaczenie pancerników i rozwoju techniki). Przeciwnik nie może wtedy zrewanżować się kontruderzeniem...

Bazy orbitalne – jedna z lepszych technik ochrony planet przed niezbyt zmasowanym atakiem. Ponieważ nie wszystkie rasy posiadają statki tego typu, można zamiast nich stosować np. krążowniki.

Przed inwazją warto skoncentrować większe siły, które mogą łatwo przełamać obronę wroga i zabezpieczyć przed atakiem nasze transportowce.

Inwazja

Jeżeli podczas lądowania desantu jakieś wrogie oddziały znajdują się o dwa pola od lądowiska, natychmiast zostają zniszczone.

Ważne jest zdobycie w I turze ataku przynajmniej jednego miasta wroga. Ograniczy to nieco jego siły, a my będziemy mogli zakupić jednostki „pospolitego ruszenia" (Mil Infantry i Mil Artillery).

Duże znaczenie ma kompleks militarny. Powinniśmy go natychmiast zająć lub zniszczyć. Jeżeli zdobędziemy chociaż jedno miasto, obrońcy zwykle nie będą mogli go odbudować.

Podczas inwazji bardzo drogie, ale też niezwykle skuteczne, są bomby neutronowe (musimy mieć pancernik na orbicie). Wybieramy pole ataku i niszczymy jednostki znajdujące się na nim i na sąsiednich heksach.

Bardzo przydatny jest pewien „krzak" w grze... Otóż oddział o sile 10 (lub wyższej) i doświadczeniu, które nie wystarcza na jej podwyższenie, nie może mieć uzupełnień (Elite Replacements). Jednak wybranie tej opcji daje nam „darmowy" (bez straty tury – oddział natychmiast może atakować!) przydział paliwa i amunicji. Opcja ta jest dalej aktywna: możemy użyć jej kilka razy, aż do uzupełnienia wszystkich zapasów. Działa to także w przypadku, gdy nie mamy wystarczającej liczby punktów produkcji dla oddziałów o sile mniejszej niż 10, również przy zwykłych uzupełnieniach.

Dyplomacja

Chyba lepiej napisać „dyplomacja"...

Gdy nasza planeta znajduje się blisko planety innej rasy, automatycznie następuje szyb-

Wnioski

Star General prezentuje nieco niższy poziom niż Fantasy General. Niewątpliwie, ma ciekawy scenariusz – dotychczas w grach o motywach SF nie było inwazji traktowanej jako dodatkowa, różna od kosmicznej, część strategiczna. Jednak gra została niezbyt dobrze przemyślana, słabo przetestowana i zbyt szybko wprowadzona na rynek...



kie pogorszenie stosunków dyplomatycznych, co prowadzi do otwartej wojny.

Działania dyplomatyczne sprowadzają się do poprawiania stosunków z innymi rasami dzięki przesyłaniu im punktów zasobów.

Sztuczna Inteligencja

Znaczną wadą gry jest czas zużywany przez SI na obliczanie i wykonywanie własnych posunięć (Pentium 100). Nie dochodzi tu, co prawda, do absurdu (jak np. w Conquest of the New World), ale nawet średnio cierpliwy gracz może się zniechęcić.

Komputer jest beznadziejnie pasywny. Nie dba o rozwój techniki - nie miałem okazji zobaczyć jego jednostki nawet na II poziomie! Nie zdobywa również planet. Często, jako „formy inwazji", używa desantu jednostek powietrznych (!), które nie mogą zdobyć żadnego miasta, choć skutecznie uniemożliwiają lądowanie innej flocie inwazyjnej (jest to przykre przy wyborze jednej rasy neutralnej).

Komputer atakuje niewielkimi falami niezbyt silnych statków - można je budować w dużych ilościach... Podczas inwazji jednostki SI „miotają się" bez celu, a przecież dłuższy postój to zwiększenie możliwości obronnych przez okopanie...

W Panzer General i Allied General sama struktura dokładnie przygotowanych i przetestowanych scenariuszy sprawiała graczowi wiele kłopotów. Star General z przejściem do generowanych losowo kampanii oraz przy braku ograniczenia czasowego wyraźnie uwypukla wszystkie słabe strony komputerowego gracza. W grze może uczestniczyć jednocześnie do 6 osób - na jednym komputerze bądź sieci.

Jacek Ilczuk

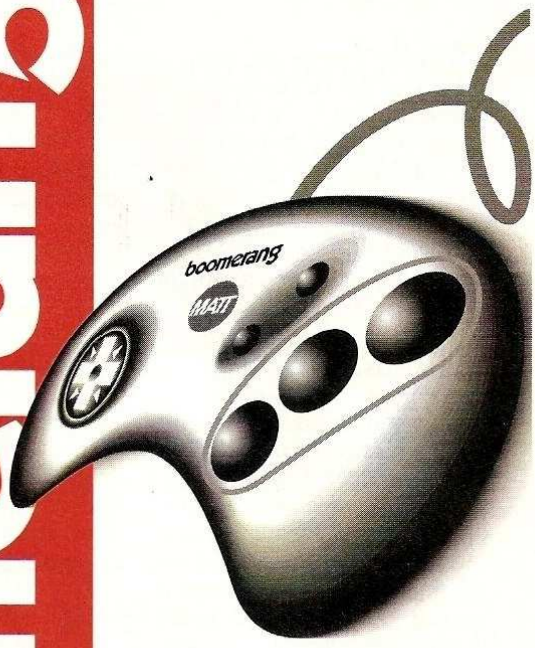
Star General

Dystrybucja: Optimus Bis





boomerang



nowe joy-pady z gwarancją!

AUGUSTÓW P.H.U.Z.P.Ch. ATVA (0-119) 40-92
BEŁCHATÓW AWEX S.C. (0-44) 32-95-23
BIAŁYSTOK A-Z COMPUTER'S S.C. (0-85) 44-16-90
GDAŃSK AMI-COMM (0-56) 32-10-44 w. 8, 28
GDAŃSK P.P.U.H. ARTICA SP. Z O.O. (0-58) 47-02-62
GRUDZIĄDZ STUDIO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ (0-51) 218-51
KATOWICE BASTA S.C. (0-32) 51-77-92
KRAKÓW F.H. JASTA (0-12) 25-76-66 w. 102
KROSNO ODRZAŃSKIE P.P. MEDAR (0-68) 83-53-88
LUBLIN XYZ S.C. (0-81) 73-63-23
OLSZTYN A.H. ALMA (0-89) 27-47-75
OPOLE AR-WAL Export-Import S.C. (0-77) 74-64-43
PIŁA P.H. BIS-ELEKTRONICS (0-67) 12-67-27
PIŁA P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12-70-24
POZNAŃ HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67-74-57
RZESZÓW F.H. CENTER S.C. (0-17) 358-96 w. 24
RZESZÓW L.K. AVALON S.C. (0-17) 52-27-07
SŁUPSK P.P.U.H. LINEAR 090526006
SZCZECIN P.P.H. WIZFON 4 S.C. (0-91) 82-04-41
ŚWIDNICA DYSKLAND S.C. (0-71) 25-24-58
TORUŃ P.W. ULMAR S.C. (0-56) 229-11
WAŁBRZYCH ALTRA-POLSKA (0-74) 784-11
WAŁBRZYCH A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786-81 w. 27
WARSZAWA BIURO HANDLOWE - STAWICKI S.C. (0-22) 632-64-20
WITKOWO KIGNIEŹNA H.H.ID. SEDI (0-63) 77-82-71 w. 3715
ZIELONA GÓRA C-N-T ELECTRONIC S.C. (0-68) 27-22-22

MATT
PRZEDSIĘBIORSTWO TECHNICZNO - HANDLOWE
ŁÓDŹ, UL.WIGURY 15, TEL.(0-42) 36 59 24
FAX (0-42) 36 84 33, TLX 885770 MATT PL

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ:
MATTjoystick skorpion boomerang

Największą zaletą gier z serii Steel Panthers jest bardzo rozb

Jednostki

STEEL P

W 1995 roku firma SSI stworzyła grę Steel Panthers (opis – Gambler 3/96). Ta heksagonalna strategia, bazująca na historii II wojny światowej, została dobrze przyjęta w środowisku nałogowych graczy. Tylko rok musieliśmy czekać na jej kontynuację – Steel Panthers II: Modern Battles.

Scenariusz

Gier zajmujących się II wojną światową mamy pod dostatkiem. Można się więc tylko cieszyć, że w Steel Panthers II programiści zdecydowali się zająć historią konfliktów współczesnych. Podobnie jak w pierwowzorze, akcja koncentruje się wokół działalności sił lądowych. Oczywiście, możemy uzyskać wsparcie z powietrza lub morza (bombardowanie lub ostrzał).

Do dyspozycji mamy ponad 50 scenariuszy oraz 6 kampanii: wojna koreańska (1950 r.), wojna izraelsko – arabska (Wzgórza Golan, 1973 r.), hipotetyczny scenariusz inwazji radzieckiej na Europę (Niemcy, Przełęcz Fulda, 1980 r.), Operacja Pustynna Burza (1991 r.), hipotetyczny konflikt chińsko-amerykański (Tajwan, 1997 r.) oraz również hipotetyczna wojna japońsko-amerykańska (Okinawa, 1998 r.).

Największą zaletą gier z serii Steel Panthers jest bardzo rozbudowany generator bitew i kampanii (podobny można było spotkać chyba tylko w Wargame Construction Set II: Tanks!). Opcja Long Campaign pozwala na losowe tworzenie kolejnych bitew (łącznie nawet do 200!) wchodzących w skład konfliktu. Wyniki poprzedniego starcia wpływają na przebieg następnej bitwy. Komputer sam generuje wszystkie elementy gry.

To właśnie możliwość wygodnego i szybkiego generowania scenariuszy nie pozwala nam szybko znudzić się grą.

Oprawa i sterowanie

W Steel Panthers II wszystko w znacznym stopniu przypomina to, co mogliśmy zobaczyć w jej pierwowzorze. Oprawa dźwiękowa i muzyczna są na niezłym poziomie. Grafika jest prawie identyczna, jak w Steel Panthers. Zgodnie z duchem epoki pojawiło się sporo filmów dokumentalnych – czarno-białych i kolorowych. Niestety, nie rozwiązano problemu słabej czytelności pola bitwy przy znacznym oddaleniu widoku. Nie poprawiono też systemu sterowania. Najczęściej, przy przemieszczaniu oddziałów, skaczemy z jednego krańca mapy na drugi – nie jest to zbyt wygodne i utrudnia nam orientację w terenie.

W sterowaniu nastąpiły niewielkie, właściwie kosmetyczne zmiany. Wymieniono niektóre ikony, zmieniono cały panel wyboru preferencji. Na uwagę zasługuje wyłącznie możliwość wyboru kierunku, z którego będą atakować siły powietrzne oraz rejonu, w którym opuszczą one pole walki.



Skala działań jest niewielka, identycznie jak w Steel Panthers. Dysponujemy ograniczoną liczbą jednostek. Walczą ze sobą nie armie, ale plutony piechoty, pojedyncze wozy bojowe...

Istnieje identyczny jak w pierwowzorze podział na jednostki podstawowe i oddziały wsparcia (pierwszy raz użyto tego systemu w grze Panzer General). Te pierwsze wybieramy na początku kampanii i walczymy z ich pomocą przez cały okres jej trwania. Musimy ciągle o nich pamiętać: oszczędzać w czasie walki, wymieniać wyposażenie w trakcie trwania kampanii oraz uzupełniać stan osobowy. Kolejne bitwy, w których będą uczestniczyły, pozwolą im osiągnąć wysoki poziom doświadczenia. Jednostki podstawowe staną się siłami elitarnymi, które będą stanowiły naszą główną siłę uderzeniową.

Jednostki wsparcia uczestniczą tylko w danym scenariuszu. Powinniśmy używać ich do zadań bardziej niebezpiecznych, np. jako oddziałów rozpoznawczych.

Strategia i taktyka

Możemy zaobserwować dużo większe, niż w pierwowzorze, znaczenie przewagi technicznej w walce. Śmigłowce, samonaprowadzająca się broń rakietowa, artyleria o znacznie większych możliwościach... Pancerze czołgów zostały wyraźnie udoskonalone, ale nastąpił także poważny wzrost siły, zasięgu i skuteczności ognia.



udowany generator bitew i kampanii

W Steel Panthers teren w znacznym stopniu wpływa na przebieg walki. Zalesienie, wzniesienia, zabudowania a także spowodowane ostrzałem zadymienie (bardzo częste, charakterystyczne dla gier tej serii) stanowią doskonałą osłonę, nie tylko dla naszych jednostek, ale także dla sił przeciwnika. Wzrost skuteczności i zasięgu ręcznej broni przeciwpancernej spowodował, że zasłony dymne stały się bardzo ważnym elementem obrony.



Istotne znaczenie w grze odgrywa morale. Jednostki charakteryzujące się niskim jego poziomem mogą uciekać lub poddać się. Warto o tym pamiętać, aby niepotrzebnie nie narażać swoich oddziałów na silny ostrzał. Lepiej wykorzystać ukształtowanie terenu nie tylko jako osłonę przed atakiem przeciwnika, ale także do prowadzenia orientacji w rozmieszczeniu sił wroga. Jeden oddział, zajmujący dobry punkt obserwacyjny na wzniesieniu, może zaoszczędzić przykrej niespodzianki.

Warto pamiętać, że przednie pancerze wozów bojowych są najgrubsze. Wozy należy więc ustawiać frontem w kierunku dostrzeżonych sił przeciwnika.

Z uwagi na znaczny postęp techniczny dużo większe znaczenie niż w II wojnie światowej ma wsparcie artyleryjskie. Artyleria może ostrzeliwać pozycje wroga lub stawiać zasłony dymne. Dobre użycie wsparcia artyleryjskiego wymaga pewnego doświadczenia, gdyż atak odbywa się z opóźnieniem. Ponieważ z celnością artylerii bywa różnie (niekiedy rozrzut jest całkiem spory), warto tak zaplanować działania, aby pod ostrzał nie dostały się nasze jednostki.

Wnioski

W Steel Panthers II mamy jedynie niewielkie zmiany w stosunku do pierwowzoru. „Oryginalne" niedociągnięcia pozostały. Wszystko wskazuje na to, że twórcy gry uważają ją za doskonałą. Interesujący scenariusz, znośny komputerowy przeciwnik, niezła oprawa... Steel Panthers II, choć mało nowatorska, jest doskonałą propozycją dla wszystkich miłośników gatunku. Szczególnie tych, którzy nie mieli do czynienia z jej poprzedniczką.

Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2×, od 12 MB do 110 MB na dysku twardym, mysz.

ANTHERS II

Sztuczna Inteligencja

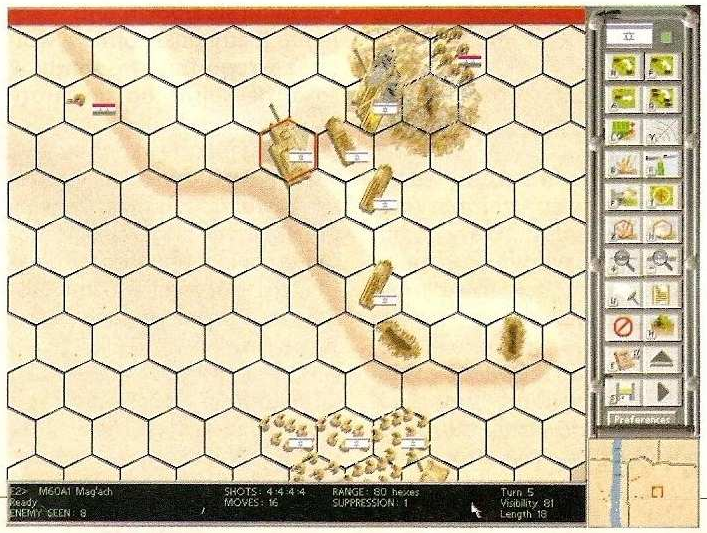
Niestety, nie widać wyraźnej poprawy w stosunku do Steel Panthers. Komputer reprezentuje poziom, co najwyżej, przeciętny. Trudno od niego wymagać, by był geniuszem strategii czy taktyki. Jednak byłoby miło, gdyby chociaż zwracał czołgi frontem w kierunku przeciwnika (można to zrobić bez straty nawet punktu ruchu!), czego z uporem nie czyni. Podobnie jak w pierwowzorze, walka robi się znacznie bardziej interesująca, gdy część własnych sił przekażemy pod kontrolę komputera. Zostawiamy sobie możliwość kierowania wsparciem artyleryjskim i powietrznym oraz przynajmniej jeden oddział. Gra staje się wtedy bardziej dynamiczna i krwawa, a ostateczny rezultat przestaje być już tak oczywisty.

Istnieje możliwość uczestniczenia w walce dwóch graczy na jednym komputerze lub z wykorzystaniem Internetu (e-mail).

Jacek Ilczuk











SSI/Mindscape 1995

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 75%

BLOOD

Wydaje się, że niektóre firmy komputerowe wiedzą już, co podoba się graczom – połączenie strategii i role-playing. Dzięki takiej mieszance autorzy mają szansę trafić i do miłośników RPG, i do zwolenników gier strategicznych, a zarówno jednych, jak i drugich jest niemało (o czym świadczy np. popularność Klubów tych gier w Gamblerze). Blood & Magic jest przykładem połączenia świata znanego z AD&D ze strategią czasu realnego. Gra jest jednak na tyle oryginalna, że nie można jej nazwać jeszcze jednym klonem Warcrafta czy Dune 2.

Budynki i jednostki

Arbor Lodge – powstają tu druidzi, rangerzy, gryfy i nimfy. Niestety, druidzi (wbrew nazwie) nie mają żadnych uzdolnień magicznych i pełnią rolę takich słabszych wojowników, walczących „hand to hand". Najlepszą jednostką Arbor Lodge są latające gryfy, dość silne i odporne na ciosy, z pewnością lepsze od gargulców. Nie zdarzyło mi się korzystać z nimf, ale moje wojska były przez nie atakowane. Te istoty mają zdolność zaczarowywania wrogich jednostek – przez pewien czas idą one w ślad za nimfą. W ten sposób mogą się obrócić w gruzy plany obrony gracza. Jednak taka taktyka przeciwko komputerowi nie wydawała mi się zbyt efektywną metodą. Jeżeli chodzi o rangerów, to patrz: Barracks.



Runestone – powstają tu czarodzieje, gnomy, kamienne golemy i wyrmy. Zdecydowanie jest to zestaw wojsk pozwalający najszybciej poradzić sobie z wrogiem. Czarodzieje to jednostki mało odporne na ciosy, ale zasięg ich magicznych pocisków wynosi dwa pola. Raczej nie należy dopuszczać, aby spotykali się z jakimkolwiek wrogiem w walce „hand to hand". Kamienne golemy to najsilniejsze i najbardziej odporne wojska w grze. Ich wadą jest iście żółwia szybkość poruszania się. Poradzą sobie z każdym przeciwnikiem z wyjątkiem wraithów, odpornych na ich uderzenia. Już kilka kamiennych golemów stanowi bardzo trudną do pobicia



armię. Niestety, nie mogą być leczone za pomocą magicznych mikstur – tylko czar Repair gnomów przywraca im zdrowie.

Gnomy raczej nie nadają się do walki. Ich rola polega głównie na leczeniu kamiennych golemów. Mają jednak ciekawą zdolność ignorowania budynków jako przeszkód terenowych.

Najdroższą jednostką, która może powstać w Rune Stone, jest wyrm. Ten ziejący ogniem smok nie jest zbyt silny ani odporny na ciosy, ale kosztujący 5 mana czar Flame pozwala mu dokonywać spustoszeń wśród wrogich wojsk. Poza tym ma zdolność latania, potrafi zjawić się niespodziewanie na tyłach wroga.

Barracks – powstają tu wojownicy, rangerzy i paladyni. Ci pierwsi są jak na „jednostkę bazową" dość silni, ale prawdziwego spustoszenie potrafią dokonać dopiero paladyni. Ci mocni i odporni na ciosy żołnierze mają też zdolność leczenia ran (10 mana = 5 HP). Ich ciosy dosięgają nawet magicznych przeciwników takich, jak wraithy. Prawdziwym skarbem są również rangerzy – mogą ostrzelać przeciwnika stojącego nawet trzy pola dalej. Szereg złożony z paladynów i ustawione za jego plecami dwa szeregi rangerów stanowią zwykle zaporę nie do przebycia.

Temple – powstają tu klerycy, furie i paladyni. Jedynie paladyni są jednostkami wartościowymi, więc wybranie kampanii, w której „bazową" budowlą jest Świątynia wymaga sporo odwagi. Klerycy mają dar uzdrawiania, co bardzo przydaje się komputerowi. Wydaje się, że on nie odczuwa kłopotów z zasobami mana. Jednak gracz na każdy czar musi poświęcić pięć punktów mana i prędzej wyczerpią mu się zasoby niż osiągnie jakiś konkretny efekt. Furie byłyby jednostkami idealnymi, gdyby nie jeden fakt: po zabiciu ofiary zamieniają się z powrotem w golema. Kiedy nasz żołnierz walczy z wrogą furią, możemy w zasadzie spisać go na straty (chyba że jest to kamienny golem bądź paladyn korzystający z czaru Heal), bo furia jest najsilniejszą istotą w grze. Co ważne: nie imają się jej ciosy zadawane przez potwora innego niż ten, który jest właśnie atakowany. O paladynach patrz: Barracks.

Crypt – tu powstają wojska „undeadów", poczynając od zombie, będących nieco słabszymi jednostkami od wojow-





Wymagania:

486DX/66, 8 MB RAM, Sound Blaster i zgodne, CD ROM 2×

Plusy

- Spore zróżnicowanie scenografii poszczególnych kampanii oraz interesujące ukształtowanie terenu, mające wpływ na taktykę walki.
- Różna strategia walki w zależności od strony, którą się wybierze.
- Interesujące powiązania między różnymi rodzajami monstrów, stosowanymi przez nie czarami itp.
- Doskonały tutorial, pokazujący dużą część problemów, jakie można spotkać w grze.

Grafika przypomina początek, a nie koniec lat 90.

& MAGIC

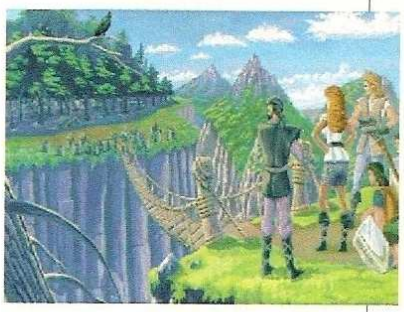
ników, poprzez gargulce, ghoule, aż po wraithy. Główna zaleta gargulców polega na umiejętności latania, natomiast nie są to oddziały mogące bezkarnie mierzyć się z kamiennymi golemami, paladynami czy nawet gryfami. Ghoule mają zdolność odzyskiwania HP w czasie walki – jest to prosta zasada „vampiric strike" (czyli, jeżeli cios odbiera wrogowi 2 HP, to ghoul tyle ich odzyskuje) – ale tylko w wypadku, gdy walczą z istotami żywymi. Najbardziej zaawansowaną jednostką powstającą w Krypcie są wraithy odporne na ciosy wszystkich istot poza klerykami, czarodziejami, paladynami, furiami i innymi wraithami. Mogą stosować czar Fear powodujący, że istota nieodporna na jego działanie zaczyna uciekać.

Rady

- Podstawą sukcesu jest spory dopływ mana. Staraj się więc budować na początku same golemy. Co prawda, w niektórych scenariuszach jest to niemożliwe, gdyż szybko następuje atak wroga i trzeba przygotowywać obronę.
- Kiedy widzisz, że oddziału nie da się już uratować, zlikwiduj go (ikona z kościotrupem) – przybędzie Ci 20 mana.
- Zwykle w pobliżu miejsca Twojego startu znajdować się będą kryształy mana (złote kulki). Wyślij jakiś oddział, aby przeszukał teren. Jest to bardzo ważne zwłaszcza na początku rozgrywki, kiedy cierpisz na wieczny brak mana.
- Pamiętaj, że golemy mogą przechowywać tylko do 10 jednostek mana. Nie zapominaj więc o dokonywaniu ciągłych transferów.
- Jeżeli wroga jednostka stanie w Twojej Kuźni, automatycznie doznaje obrażeń. Często da się własne oddziały ustawić tak, aby zmusić wroga do znalezienia się w Kuźni i w efekcie szybciej go zniszczyć.
- Gdy kończysz pierwszy scenariusz danej kampanii, staraj się mieć już wynalezione zaawansowane jednostki, czyli: paladynów, kamienne golemy lub ghoule.
- Zniszczenie każdego budynku daje dodatkowe punkty doświadczenia. Gdy kończysz scenariusz, możesz poświęcić się tylko i wyłącznie niszczeniu wszystkiego wokół i możesz nie likwidować jeszcze wroga. W następny scenariusz wejdziesz ze sporym zapasem punktów doświadczenia.
- Wznosząc budowle też zdobywasz punkty doświadczenia. Jeżeli chcesz mieć tych punktów więcej, niszcz własne budynki i stawiaj na ich miejscu nowe. Oczywiście tylko wtedy, kiedy jesteś już pewien zwycięstwa.
- Nie lekceważ magicznych przedmiotów, zwłaszcza mikstur uzdrawiających.
- Kuźnia (Twoja czy wroga) jest niezniszczalna. Aby zapobiec produkowaniu przez przeciwnika kolejnych nowych golemów, otocz ją silnymi oddziałami, a one będą szybko likwidować każdego nowo powstałego golema.
- Taktyki z innych strategii czasu realnego przydają się i tutaj. Blokuj mosty czy wąskie przejścia, ustawiając silne oddziały (paladyni, kamienne golemy), a za ich plecami ukryj rangerów bądź czarodziejów.
- To, że zaczynasz grę mając np. Arbor Lodge, nie oznacza, że do końca musisz korzystać tylko z jednostek tam powstających. Kiedy znajdziesz Foundation, możesz zbudować Baraki czy Rune Stone i stworzyć wojska innego rodzaju. W niektórych scenariuszach znacznie to ułatwia zwycięskie ukończenie gry.
- W jednym ze scenariuszy zwycięstwo zapewni tylko odnalezienie pewnych artefaktów, ukrytych wewnątrz posągów – musisz więc je rozbić. Zresztą posągi często ukrywają magiczne przedmioty.







Jacek Piekara

Minusy

- Jednostki poruszają się po mapie bardzo powoli. Niestety, brak opcji pozwalającej na zmianę szybkości ruchu, co jest bardzo dziwne. Taki „wynalazek" obserwowaliśmy już w Dune 2.
- Grafika przypomina początek, a nie koniec lat 90.
- Autorzy mogli się pokusić o zrealizowanie animowanych filmów, poprzedzających i kończących kampanie. Cykl statycznych obrazków to nie to, co chcielibyśmy oglądać pod koniec XX wieku.
- Zbyt mało jednostek. W poszczególnych kampaniach możemy dowodzić najwyżej czterema rodzajami oddziałów pochodzących z „rodzimej" budowli.
- Nie najlepiej rozwiązano sterowanie ruchem jednostek, które czasem (zwłaszcza, gdy idą sporą gromadą) postępują zdecydowanie mało rozsądnie – włażą sobie nawzajem pod nogi i wybierają dłuższą drogę.
- Niewielki obszar walk – pod tym względem gra nie wytrzymuje żadnego porównania z C&C czy Warcraftem.



Blood & Magic

Dystrybucja: CD Projekt

Podsumowanie

Mimo dość rażących wad, które trudno zrozumieć w dobie coraz wyższego zaawansowania strategii czasu realnego, Blood & Magic jest interesującą propozycją. Gdyby gra ukazała się równolegle z Dune 2 czy Warcraftem, zyskałaby niewątpliwie sławę i uznanie. Teraz możemy tylko mieć nadzieję, że jest to „wprawka" autorów przed prawdziwą robotą, czyli pracami nad B&M 2.



Interplay 1997

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 59%

Dźwięk: 61%

Ogółem: 69%

The Elder Scrolls: Daggerfall

To wielkie szczęście dla gry mieć taką reklamę, jaką miała Daggerfall. Mówiło się o niej i pisało na długo przed tym, zanim pojawiła się na rynku, a Bethesda zręcznie podgrzewała atmosferę oczekiwania. Przyznam, że po doświadczeniach z Areną (pierwsza część cyklu) byłem na tyle ostrożny, aby nie dać się ponieść entuzjazmowi. I chyba, jednak, miałem rację. [Nie miałeś racji. A ja od tego momentu będę komentował Twoje wypowiedzi – Alx.]



Rozmach

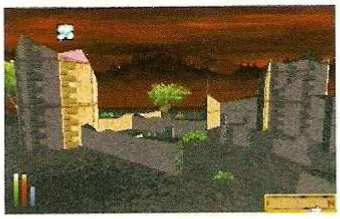
Autorzy gry stale podkreślali fakt, że stworzyli największy świat w historii gier role-playing. I jest to święta prawda. Możemy zwiedzić kilkaset miast, ponad tysiąc lochów, podziemi, wież i innych miejsc zamieszkanych przez poczwary z piekła rodem [łącznie ponad 16 tys. lokacji – Alx]. Ale jest również faktem, że miasta i lochy poskładane są z pewnych gotowych modułów graficznych i w zasadzie niewiele różnią się wystrojem [Zgoda, ale np. krainy południowe wyglądają zupełnie in-



aczej, podobnie jak tereny górzyste – Alx]. Lenistwo autorów sięgnęło nawet tak daleko, że w nowo odwiedzanych podziemiach znajdujemy ogromne obszary, w całości identyczne z obszarami innych podziemi. Czyżby było to świadectwo pewnego trendu architektonicznego, panującego wśród budowniczych krainy Tamriel? (Gwoli sprawiedliwości wypada jednak przyznać, iż po raz pierwszy na taką skalę stworzono trójwymiarowe podziemia – vide Thunderscape – i to z całkiem sprawnym automappingiem).

Podobnie jest z miastami (takie same domy), wystrojem wnętrz (takie same meble, ściany itp.), wyglądem terenów pozamiejskich (takie same drzewka, krzaczki, cmentarze, wejścia do podziemi) [A tu już się czepiasz. Przejdź się po Warszawie. Czy wszystkie domy, meble, krzaczki różnią się od siebie? – Alx] oraz z wyglądem spotykanych postaci. Co z tego, że mamy setki miast, skoro poruszanie się po nich to jedna wielka mordęga i w pewnej chwili człowiek marzy już tylko o tym, aby nie musiał iść do następnego po to, by – nie daj Boże – szukać w nim konkretnego budynku [A, to Pan nie lubisz role-playingu! – Alx].

Oprócz ogromnego świata, atutem Daggerfall miała być spora liczba zadań, które bohater może wykonać. I tak jest faktycznie. Nasz heros może dożyć sędziwego wieku, wypełniając misje z przeróżnych Gildii, Świątyń czy Bractw Rycerskich. Ale te misje to też jedna i ta sama śpiewka: zabij faceta A w podziemiach B (albo dla urozmaicenia faceta C w podziemiach D), przekaż jakiś przedmiot, zabij konkretnego potwora (np. niedźwiedzia, który zamieszkał w domu sklepikarza; gratulacje dla logiki twórców gry), obroń Gildię przed złodziejami. Istnieje też szereg misji, których wypełnienie jest konieczne do ukończenia gry, lecz przeważają takie, których jedynym celem jest uzyskanie przez bohatera wyższego statusu w Bractwach czy Gildiach. No, właśnie. Kwestia wyższego statusu. Co z tego, że nasz bohater osiągnie

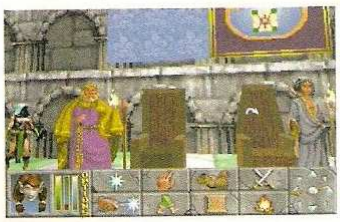


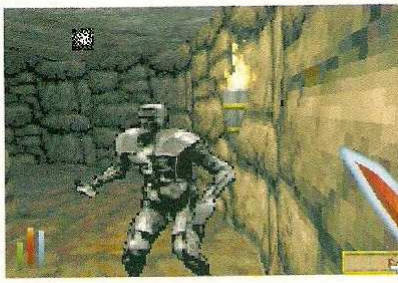
jakąś niezwykłą pozycję w Gildii Wojowników czy Bractwie Rycerzy Smoka? W praktyce nic mu to nie daje! [U wojowników rzeczywiście niewiele zyskujesz, głównie tańsze naprawy, ale wykonujesz robotę, za którą Cię wszyscy szanują i nikomu nie podpadasz. A z rycerzami smoka to przesadziłeś, brachu, bo dostajesz od nich zbroje, a na najwyższych poziomach dom, wart z 600 tys. i możliwość przywołania Daedry – 200 tys. – Alx]. Na szczęście, bardzo konkretne korzyści przynosi wypełnianie misji dla Gildii Magów i Świątyń – to jedyne „firmy", dla których opłaca się harować.

Daggerfall zaproponował nam jeden z najbardziej rozwiniętych systemów charakterystyki bohatera, mogącego szkolić kilkadziesiąt umiejętności (różne rodzaje broni i kanony magii, języki obce itp.). Ten pomysł, na szczęście, broni się sam i trzeba przyznać, że rozwój „osobowości" bohatera został zaprojektowany bardzo sprawnie.

Rzut

W Daggerfall nasz bohater (wybieramy jedną profesję spośród kilkunastu bądź też generujemy ją samodzielnie) może prowadzić życie obrońcy prawa, wagabundy – złodziejaszka czy cynicznego mordercy. Wszystko zależy od decyzji gracza. Może szkolić się w arkanach magicznych lub wybrać sztuki walki, bądź też stać się zarówno wyśmienitym magiem, jak i doskonałym wojownikiem (wypróbowane i polecane). Będzie nie tylko zaangażowany w splot intryg, bywając na królewskich dworach, ale i będzie nabierał doświadczenia walcząc z wrogami, szkolił zdolności i zdobywał coraz cenniejsze magiczne i niemagiczne przedmioty. Jeżeli jest czarodziejem, pozna coraz silniejsze zaklęcia, a nawet





będzie mógł tworzyć magiczne przedmioty o, czasami, niezwykłej mocy.

Aby funkcjonować we wrogim świecie, heros musi być nie tylko dobrze wyekwipowany, ale i stosować się do rządzących w owym świecie reguł, a więc: wypełniać na czas powierzone mu zadania, mierzyć zamiary na siły, czyli nie zaczepiać wrogów pewnego rodzaju i nie podejmować się nie-



Wnioski

Z wielkiej chmury mały deszcz. Ogromny rozmach gry nie rekompensuje wręcz żenujących wad i niedorzeczności. Gra rzeczywiście wciąga na kilkanaście dni, ale potem staje się coraz bardziej nudna. Nie zmienia to faktu, iż w tej chwili jest jedną z najpopularniejszych RPG.

The Elder Scrolls: Daggerfall

Dystrybucja:

Brak oficjalnego dystrybutora w Polsce.

Poraża i przeraża brak logiki w grze.





których misji, dopóki nie będzie odpowiednio przygotowany. Niestety, bestiarium nie jest specjalnie bogate. Nie można, co prawda, nazwać go ubogim, bo spotykamy np.: trolle, orki, niedźwiedzie, gigantyczne pająki i skorpiony, smoki czy łuczników, assassinów, wojowników i magów, ale sposób walki z tymi wszystkimi wrogami jest taki sam – do przodu i machać mieczem, ile wlezie, ewentualnie otoczywszy się przedtem chroniącymi czarami. Ma się to nijak do np.: cyklu Might & Magic czy Yendorian Tales, czy Wizardry 7, czy nawet Lands of Lore, w których w czasie walki trzeba było choć TROCHĘ pomyśleć (dodam jeszcze, iż ustawiłem najwyższy poziom trudności gry, więc potwory teoretycznie powinny być silne, szybkie i chytre). [Już nie przesadzaj. Inaczej się walczy z łucznikami, którzy mają duży zasięg, inaczej z supersilnymi olbrzymami czy orkaskimi warlordami, jeszcze inaczej z np. ancient vampire'ami czy ancient lichami, zwłaszcza gdy jesteś wojownikiem i nie masz się jak zabezpieczyć przed ich czarami – Alx].

Cel?

Poraża i przeraża brak logiki w grze. Król, któremu zmasakrujemy gwardię, siejąc na jego dworze śmierć i przerażenie, rozmawia z nami, jakby się nic nie stało. Najdroższy miecz w grze kosztuje kilkadziesiąt tysięcy sztuk złota, a ten sam miecz wzbogacony w siłę magiczną już prawie sto razy mniej (!). Rozmowy, które możemy prowadzić z napotkanymi postaciami, są sztampowe i toczą się według identycznego wzoru. [Owszem. Ale w zamian za to funkcjonujesz w społeczeństwie. Ludzie, z którymi rozmawiasz mają o Tobie swoje zdanie i w zależności od niego pomogą Ci bądź nie – Alx]. Gdzie tam Daggerfallowi do tak rozbudowanych gier, jak Dark Sun czy Albion. Dodać do tego trzeba fatalnie przekazaną przez autorów wiedzę o regułach rządzących Gildiami czy Świątyniami. Wszystkiego możemy się dowiedzieć dopiero ze specjalnych „podręczników", które ukazały się w Internecie.

A jednak Daggerfall wciąga. Chociaż na kilka czy kilkanaście dni. Powiedziałbym, iż po pierwszych dniach grania wydaje się jeżeli nie idealny, to przynajmniej dobry. Doskonale zbudowany system charakterystyk bohatera, ogromna liczba przedmiotów, wręcz natłok walk – to wszystko lubimy.



Poza tym jednak występują liczne „bugi" (to ze względu na nie przezwano Daggerfalla – Buggerfallem) [lub Daggerfaultem – Alx], uniemożliwiające ukończenie zabawy (trzeba się zaopatrzyć w Internecie w „patche").

[Ta gra wciąga na długie miesiące, a nie na kilka dni. Profesje takie, jak wojownik, mag, morderca czy rycerz wymagają stosowania zupełnie innych taktyk, więc gra jest za każdym razem inna. Zgadzam się, że Daggerfall nie jest jeszcze ideałem, ale z pewnością nie jest tak źle, jak piszesz – Alx.]

Jacek Piekara
[& Alex]

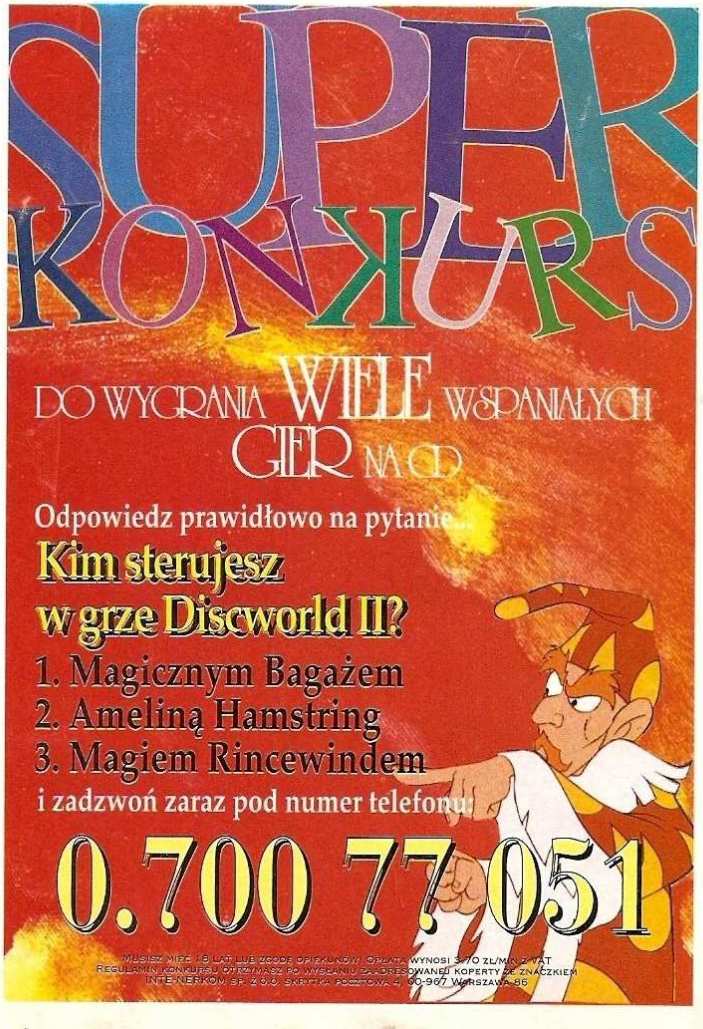
PS Szczegółowe informacje o grze znajdziecie w Gildii RPG, w numerach 1 i 2 z bieżącego roku.

Wymagania sprzętowe:

DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×. Zalecane P133, więcej niż 16 MB RAM, szybka karta graficzna, CD-ROM 6× i ok. 350 MB HDD.



Bethesda 1996	
Role-playing	
PC CD-ROM	
Ocena Jacka:	*Ocena Alexa:*
Grafika: 79%	Grafika: 93%
Dźwięk: 60%	Dźwięk: 71%
Ogółem: 71%	**Ogółem: 89%**



FABLE

Zawsze lubiłem przygodówki z ładną, rysowaną grafiką. Dlatego ucieszyłem się, gdy w moje ręce wpadł Fable, najnowszy produkt firmy Telstar. Od początku gra sprawiała sympatyczne wrażenie i aż do końca zapewniła całkiem niezłą zabawę. Nie jest może grą przełomową czy wnoszącą coś nowego do gatunku, ale potrafi wciągnąć. Powinni ją docenić szczególnie gracze lubiący klasyczne przygodówki z dużą liczbą przedmiotów, rozległymi obszarami do eksplorowania i mnóstwem postaci.

Historia

jest prosta. Quickthorpe, młody mieszkaniec miasteczka Balkhane, zostaje wytypowany przez Radę Starszych na bohatera i wysłany na misję, której celem jest zdobycie czterech magicznych kryształów. Mają one pomóc mieszkańcom miasta w rozwiązaniu problemów ze złymi mocami. Oczywiście, Quickthorpe jest kandydatem przypadkowym i zupełnie nie nadaje się do tego typu zadania. Leniwy i niezbyt sprytny, jest skazany (teoretycznie) na przegraną. Postać Quickthorpe'a, podobnie zresztą jak większość elementów gry, potraktowana jest pół serio. Trudno tu mówić o klasycznym bohaterze, raczej trzeba go zakwalifikować jako parodię odważnego i rycerskiego ideału, znanego nam z innych gier.

Klimat gry

Przy okazji omawiania postaci głównego bohatera warto dodać kilka słów o całej reszcie. Według niektórych, pomysł Fable'a wzorowany jest na serii King's Quest Sierry. Nic bardziej błędnego! Świat przedstawiony w King's Quest zdecydowanie lepiej pasuje do klasycznego modelu fantasy. Jest stosunkowo spójny, bohaterowie nie kpią sobie z reguł obowiązujących w ich otoczeniu (a przynajmniej nie tak jawnie jak w Fable'u). Klimatem Fable zdecydowanie bardziej przystaje do takich tytułów, jak Simon the Sorcer czy Discworld, stanowiąc parodię klasycznej gry fantasy. W King's Quest byłoby nie do pomyślenia, aby główny bohater podnosząc świecącą kulkę powiedział, że ma nadzieję, iż nie jest ona z Czarnobyla – a to tu się zdarza. Tak więc grę należy traktować z przymrużeniem oka, co może trochę rozczarować niektórych wielbicieli przygodówek fantastycznych w ich klasycznym wydaniu.

Wymagania:

486 DX4/100, 8 MB, CD-ROM 2×

Opracowanie graficzne

jest na wysokim poziomie. Zarówno plansze, jak i postacie są ręcznie rysowane i wyświetlane w wysokiej rozdzielczości. Kolory są żywe i dobrze dobrane. Cała stylistyka jest mocno kreskówkowa, dotyczy to również filmików. Tych ostatnich jest wprawdzie niewiele, ale za to przyzwoicie wykonanych. Szkoda że wyświetlane są w małym okienku (intro). Trochę to psuje efekt – trzeba się wpatrywać w ekran, żeby zobaczyć, co się dzieje. Bardziej można by też dopracować animację postaci. Quickthorpe porusza się bowiem nieco sztywno. Poza tym większych zastrzeżeń do grafiki nie mam. Zresztą, na pierwszy rzut oka sprawia naprawdę miłe wrażenie, drobne usterki dostrzega się dopiero po dłuższym graniu. Autorom udało się uniknąć podstawowych błędów takich, jak niewidoczne przedmioty i rwące się animacje.



Dźwięk

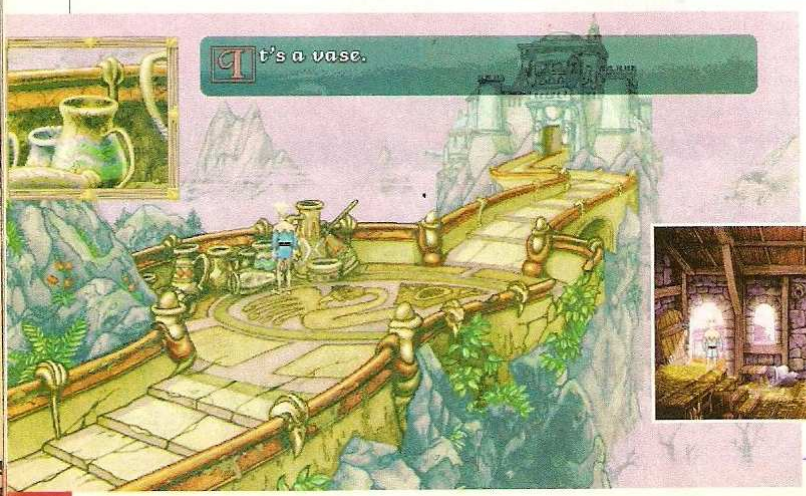
również nie pozostawia wiele do życzenia. Dobrze zrobione dialogi – wszystkie mówione, ale można włączyć podpisy, co zawsze ułatwia zrozumienie, niezależnie od jakości podkładu głosowego. Od czasu do czasu pojawiają się motywy muzyczne. Najfajniejsza muzyka jest chyba w czołówce, jak to często bywa. Po prostu solidna robota.

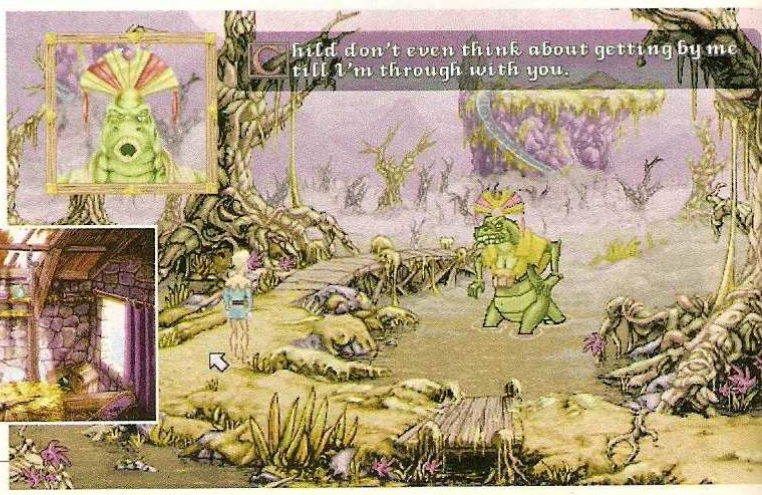
A jak z grywalnością?

To zależy od charakteru gracza, bowiem Fable jest grą wyjątkowo zwodniczą. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że świat jest sielankowy i przyjazny (cukierkowa grafika). Chwilę później robimy coś nie tak i Quickthorpe w sposób ekspresowy żegna się z życiem. Zdarza się to często, nawet bardzo. Zły ruch, błędna odpowiedź na czyjeś pytanie, niewłaściwe użycie przedmiotu i „po ptakach". Niektórych może to denerwować, zwłaszcza jeżeli nie mają nawyku nagrywania stanu gry co kilka minut. Myślę, że trochę przesadzono. Wprawdzie Quickthorpe rzeczywiście jest gapowaty i

Werdykt

Mimo wszystkich drobnych niedociągnięć Fable jest dobrą grą. Broni się przede wszystkim znakomitą grafiką i świeżym humorem w dialogach i sytuacjach. Gra powinna spodobać się wszystkim, którzy polubili niesfornego czarodzieja z gry Simon the Sorcerer. Stanowi też całkiem przyjemną odmianę po fotorealistycznych przygodówkach w stylu Phantasmagorii czy Harvestera. Polecam.





daleko mu do superbohatera, ale autorzy gry mogliby choć trochę go oszczędzić. No nic, trzeba się przyzwyczaić. Nie zniechęcajcie się więc, jeżeli po raz dziesiąty zginiecie po nierozważnej akcji – ten typ tak ma.

Obsługa

jest nieco pokręcona, szczególnie sposób używania przedmiotów. Kursor ma pięć podstawowych funkcji – ruch, oglądanie, branie lub poruszanie przedmiotów oraz rozmowy z innymi postaciami, jeżeli akurat są pod ręką. Zmiana funkcji następuje po naciśnięciu prawego klawisza myszy, podobnie jak w grach Sierry. Spacją otwieramy „inventory", za pomocą klawisza Enter uzyskujemy dostęp do opcji. Niby wszystko proste i klarowne, jednak trochę niedopracowane. Żeby użyć przedmiotu, trze-

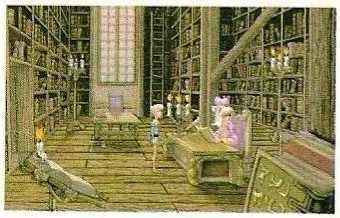
Fable

Dystrybucja: MarkSoft



ba najpierw otworzyć okno z zawartością plecaka, potem przełączyć kursor na branie, wziąć przedmiot do ręki, przełączyć kursor na odpowiednią czynność (użycie, oddanie itp.) i dopiero kliknąć na żądanym punkcie (postaci lub przedmiocie). Trochę za dużo czynności do wykonania – po niedługim czasie staje się to męczące.

Niezbyt dobrze rozwiązano również problem badania przedmiotów. Po kliknięciu oczkiem pojawia się okienko z powiększeniem. Żeby dobrze się przyjrzeć, należy powtórnie kliknąć, tym razem na powiększeniu. Dopiero wtedy da się odkryć wszystkie drobiazgi (np. ukryte w skrzynce monety). Jeżeli ktoś nie wie, że należy wszystko oglądać dwa razy, łatwo może przeoczyć coś ważnego. I na koniec jeszcze jedna wada, kto wie, czy nie najważniejsza. Między planszami w danej krainie poruszamy się po mapce z zaznaczonymi lokacjami – problem w tym, że przeważnie ułożonymi w łańcuszek. Tak więc, jeżeli chcemy przejść z planszy A do planszy D, droga wypada



przez B i C. Gdy wchodzimy na każdą planszę – mapka zostaje wyłączona, a pojawia się dana lokacja. W sumie i tak trzeba przejść po kolei przez wszystkie plansze. Po co w takim razie mapa?! Przecież z założenia powinna być po to, żeby oszczędzić graczowi mozolnego telepania się przez wszystkie lokacje między dwoma punktami.

Odnoszę wrażenie, jakby twórcy z Telstaru zaczerpnęli pomysły z dobrych wzorców, ale spartaczyli je (świadomie lub nie). Zarówno uniwersalny kursor, jak i mapa są pomysłami starymi i wypróbowanymi, w Fable jednak po prostu słabo spełniają swoje zadania. Szkoda, bo te – wydawałoby się – drobne usterki psują trochę zabawę.

Frogger

rozwiązania PS Rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 53.



Telstar 1997

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 90%

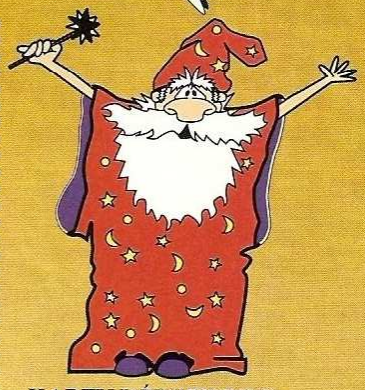
Dźwięk: 87%

Ogółem: 88%

AMI-COMM

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

NIC NIE WYCZARUJĘ BEZ PROGRAMU Z "AMI-COMM"-u !!!



CD ROM:

3DATLAS	146,00
ALBION	138,00
A.D.2044	122,00
ARDENY	113,00
ASSASIN 2015	140,00
ASSAULT RIGS	119,00
AZRAEL'S TEAR	140,00
AVALON CLASIC V. 1	69,00
BAD MOJO-ŻYCIE KARALUCHA	119,00
COMMAND & CONQUER+DUNE	190,00
DEADLOCK	146,00
DEUS	134,00
EARTHSIEGE 2	134,00
EXTREME GAMES	119,00
GENEWARS	146,00
GENDER WARS	146,00
MECHWARRIOR 2	164,00
MEGAPACK 6	159,00
MEGARACE 2	134,00
MUPPET TREASURE ISLAND	164,00
NET : ZONE	134,00
NEED FOR SPEED	134,00
QUAKE	165,00
SCORCHED PLANET	134,00
SETTLERS II	138,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES II	146,00
SILENT THUNDER	134,00
SMURFY -po polsku	119,00
SPACE HULK 2	134,00
STRIKER '96	119,00
SYNDICATE WARS	134,00
TIME COMMANDO	134,00
THE GENE MACHINE	134,00
TOTALMANIA	142,00
URBAN RUNNER	146,00
WARCRAFT II	145,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
POLSKIE FONTY WIN	69,00
OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA	120,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00
KOLEKCJA EDUKACYJNA	35,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00

PC:

BATTLE ISLE	30,00
EKSPERYMENT DELFIN	51,00
F-29 RETALIATOR	39,00
FRANKO	39,00
FIRST SAMURAI	30,00
HANIBALL	39,00
HAROLD'S MISSION	45,00
ISHAR 3	45,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	49,50
KOSMOS	35,00
LAMBORGINI	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,90
MANAGER PIŁKARSKI	29,90
MEGABLAST	29,90
MEGALOMANIA	30,00
NOC	49,90
POLANIE	53,00
PRAWO KRWI	33,00
RAMON'S SPELL	30,00
SKAUT KWATERMASTER	43,90
SLATERMAN	34,90
SOŁTYS	25,00
SPEEDWAY MANAGER 96	40.50
STALOWE NERWY	34,00
STARSHIP COMMAND A	43,90
TAJEMNICA STATUETKI	22,50
THE MACHINES	29,90
TYRIAN	35,00
VINYL BOGINI Z MARSA	32,60
WORMS	115.00
PROGRAMY EDUKACYJNE	
2 X 2 DLA WINDOWS	45,00
EDUKACJA	59,90
ETEACHER /ANG.NIEM.FRANC/	57,50
GEOGRAFIA	34,90
GEOMETRIA	16,60
GEOPHOBIA	33,50
HISTORIA	34,90
HYPER SŁOWNIK POL-ANG	52,00
LITERAT	50,00
LITERKI CYFERKI	29,50
POZIOMKOWA WRÓŻKA	47,00
TESTY PRAWA JAZDY	43,90

AMIGA:

ALFABET ŚMIERCI	39,00
BEZ KOMPROMISU	35,80
BRYDŻ	25,00
DATA GIRL	29,50
DESERT WOOLF	42,00
DOMAN GRZECHY ARDANA	35,00
EKSPERYMENT DELFIN	35,80
F-29 RETALIATOR	39,00
FOREST DUMB FOREVER	29,00
FRANKO	25,00
GLOOM	62,00
HELIOSFERA	30,50
INTERNATION SOCCER	25,00
INTERCALARIS	39,00
ISHAR III	43,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	39,00
KILLING GROUNDS A 1200	89,00
KUPIEC	29,90
LEGION	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MIASTO ŚMIERCI	29,00
MISTRZ POLSKI 96	39,00
OLIMPIADA 1996	29,00
POLE WALKI	25,00
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,00
SENSIBLEWORLD OF SOCCER	89,00
SHAQ FU	49,00
SKAUT KWATERMASTER	29,00
SYPER TAEKWONDO MASTER	39,00
TAJEMNICA BURSZTYN.KOMNATY	29,00
TEENAGENT	51,00
TYRAN	39,00
WORMS	100,00
EDUKACJA/UŻYTKI	
AMILAB	24,50
AMITEKST PRO GOLD	49,50
HIPER SŁOWNIK	23,00
FIRMA 6,1	160.00
NOVAPAINT	39,00
PISARZ 3,0	47,50
POLONISTA	36,00
SUPERMEMO	49,00
YOU & ME J.ANGIELSKI	33,00

KARTY DŹWIĘKOWE
GŁOŚNIKI
JOYSTICKI - 20 GATUNKÓW
DYSKIETKI
BOXY
FILTRY
TAŚMY DO DRUKAREK
ROZSZERZENIA PAMIĘCI
PERYFERIA DO AMIGI

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

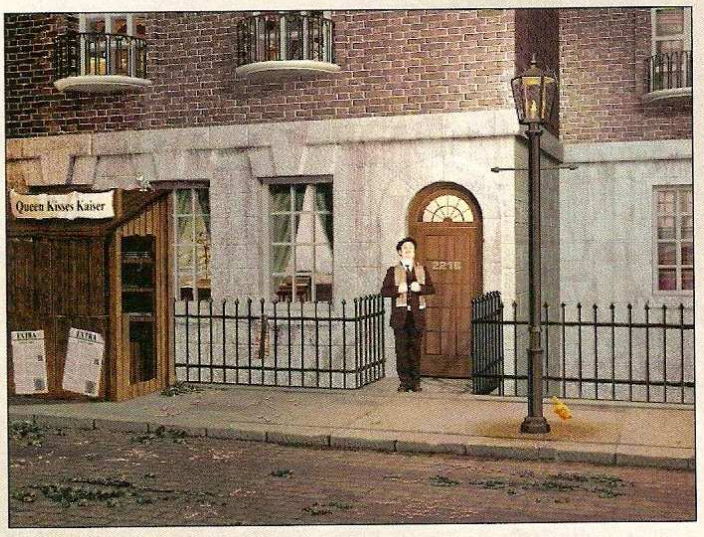
SPRZEDAŻ DETALICZNA:
UL.WAŁY JAGIELLOŃSKIE 1
/BUDYNEK "ŻAK"/
TEL.31-29-64

SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA:
80-125 GDAŃSK
ul.KARTUSKA 245
tel.32-10-44
kom.090-521-730

Case of the Rose Tatoo











Trzeba przyznać, że osoba Sherlocka Holmesa od początku istnienia przygodówek cieszy się niezmiennym powodzeniem wśród autorów. Wszystko zaczęło się chyba od gry Sherlock Holmes na ZX Spectrum. Stare dzieje... Potem systematycznie przez rynek gier komputerowych przewijały się różne wersje przygód sławnego detektywa. Na PC wydano kilka takich gier, najbardziej znane to seria Sherlock Holmes: Consulting Detective oraz The Lost Files of Sherlock Holmes. Case of the Rose Tatoo jest właśnie drugą częścią „Zagubionych akt".

Wszystkie gry o Sherlocku mają jedną wspólną cechę, mianowicie są diabelnie trudne. Już pierwsze przygodówki na Spectrum charakteryzowały się rozbudowaną fabułą, skomplikowanymi zagadkami i bogatą listą komend. Tradycję tę pieczołowicie podtrzymywali kolejni twórcy. Gdy zmienił się sposób obsługi (pojawiły się ikony), gry detektywistyczne stały się nieco prostsze, ale autorzy szybko to nadrobili dalszym rozbudowywaniem fabuły. Dzisiaj więc, wśród olbrzymiej liczby przygodówek, gry prezentujące zagadki kryminalne dalej należą do najtrudniejszych. Case of the Rose Tatoo nie jest tu wyjątkiem. Zresztą Electronic Arts, twórca gry, ma duże doświadczenie w tej dziedzinie. Pierwsza część serii sprawiała, i do dzisiaj sprawia, wiele kłopotów amatorom przygodówek. No nic, zostawmy historię w spokoju i przyjrzyjmy się bliżej grze.

Fabuła

Od tygodnia Sherlock Holmes nie mógł znaleźć pracy i to wprowadzało go w nieustanne rozdrażnienie. Chodził z kąta w kąt i nie mógł sobie znaleźć miejsca. Nie pomagały żadne perswazje doktora Watsona. Pewnego pięknego dnia Sherlock dostał wiadomość od swojego brata, Mycrofta, z prośbą o spotkanie w klubie Diogenes w celu omówienia pewnej ważnej kwestii.

Do spotkania, niestety, nie dochodzi, gdyż w momencie, gdy Sherlock z Watsonem mają wejść do klubu, następuje potężna eksplozja – klub z wielkim hukiem wylatuje w powietrze. Policja orzeka, że powodem katastrofy była nieszczelna instalacja gazowa. Brat Sherlocka trafia do szpitala w ciężkim stanie. Watson podejrzewa, że wybuch nie był dziełem przypadku, jednak Holmes ponownie pogrąża się w apatii i nie chce nawet słyszeć o prowadzeniu jakiegokolwiek śledztwa. Tak więc pierwsze chwile z grą Case of the Rose Tatoo spędzimy w skórze doktora Watsona, usiłującego nakłonić Holmesa do zajęcia się sprawą. Szybko okaże się, że afera ma zasięg międzynarodowy i wplątane są w nią wysoko postawione osoby.

Oprawa

nie jest najgorsza. Grafika wykonana w wysokiej rozdzielczości, tła rysowane, bardzo realistyczne. Postacie są digitalizowane, nieźle wklejone w scenerię. Trochę zawodzi animacja postaci – poruszają się sztywno i powoli. Niestety, nie da się przyspieszyć poruszania, co w pewnych okolicznościach może denerwować. Filmów nie ma wcale. Cóż, coś za coś – gra zajmuje tylko jeden kompakt, a ma bardzo rozbudowaną fabułę i daje graczowi możliwość zwiedzenia naprawdę wielu lokacji. Grafika w Case of the Rose Tatoo dobrze oddaje klimat Londynu z przełomu wieków. Znajdziemy w grze wąskie, ciemne uliczki, a także eleganckie salony.

Case of the Rose Tatoo

Dystrybucja: IPS Computer Group

Tylko dla orłów Temidy

Case of the Rose Tatoo jest grą bardzo trudną. Spodoba się najprawdopodobniej tylko i wyłącznie wielbicielom zagadek kryminalnych. Nie ma w niej nic, co mogłoby zainteresować przeciętnego gracza. Ani przemocy, ani scen erotycznych, ani ładnych animacji [Ty prymitywie :) – Alx]. Gra nie bawi, nie straszy, nie zadziwia, daje jedynie możliwość rozruszania komórek mózgowych. Nie przypadła mi zbytnio do gustu, denerwowały mnie wspomniane defekty. Zastanówcie się więc dobrze, zanim podejmiecie decyzję o zakupie tej przygodówki.

Muzyki prawie nie ma, natomiast podkład dźwiękowy zrobiony jest w miarę przyzwoicie. Niestety, postacie mówią z typowym londyńskim akcentem, czyli niewiele da się zrozumieć. Radzę od razu włączyć podpisy, jeżeli chcecie wiedzieć, co się dzieje na ekranie.

Wymagania:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Grywalność

Niestety, obawiam się, że dla większości graczy Case of the Rose Tatoo okaże się całkowicie niegrywalna. Wynika to przede wszystkim z faku, że pozbawiona jest niemal całkowicie efektów specjalnych. Cała akcja rozgrywa się powoli i majestatycznie, rzekłbym – z wrodzoną angielską flegmą. Badając kolejne tropy gracz prawdopodobnie ani razu nie poczuje dreszczyku emocji czy ukłucia strachu. Zresztą większość czynności w grze sprowadza się do nie kończących się rozmów z licznymi postaciami. Nie muszę chyba nikogo przekonywać, że nie jest to zbyt zajmujące. Na każdym kroku spotykamy utarte schematy – np. sposób zachowania się urzędników, w szczególności policjantów.

Może mały przykład. Chcesz wejść do mieszkania Mycrofta, aby poszukać dowodów. Oczywiście, przed drzwiami natkniesz się na strażnika. Przedstawiasz mu się i wyjaśniasz cel wizyty. Nie chce Cię wpuścić. Pokazujesz sygnet rodowy Holmesa. Dalej nie chce Cię wpuścić. Pokazujesz pismo od Mycrofta – nie chce Cię wpuścić. Pokazujesz zezwolenie od inspektora Lestrade'a ze Scotland Yardu – nie chce Cię wpuścić. Idziesz do Mycrofta, bierzesz od niego klucz do mieszkania. Strażnik dalej nie chce Cię wpuścić. Żeby wejść, musisz go jeszcze przez dłuższy czas przekonywać i odwołać się do pomocy kilku postronnych osób. Niedobrze się robi, nie? Biorąc pod uwagę, że w grze jest kilkadziesiąt par drzwi, a przy co trzecich stoi nadgorliwy angielski urzędnik, możecie sobie wyobrazić, jaką torturą jest granie. Zdziwienie przechodzi w rozdrażnienie, potem w złość i wreszcie we wściekłość. Mimo że fabuła jest stosunkowo ciekawa – w Case of the Rose Tatoo gra się bardzo trudno. To klasyczna gra detektywistyczna w swym najcięższym wydaniu. Przypuszczam, że niewielu osobom przypadnie do gustu.

Obsługa

jest w zasadzie klasyczna, mam jednak kilka zastrzeżeń. Od pewnego czasu przyzwyczailiśmy się do uniwersalnego kursora. Z tego względu system użyty w CotRT może nieco działać na nerwy. Pod lewym przyciskiem myszy standardowo znajduje się opcja „patrz". Kliknięcie na przedmiocie powoduje więc wyświetlenie jego opisu. Żeby zrobić cokolwiek innego, trzeba nacisnąć prawy klawisz, z menu wybrać odpowiednią czynność i dopiero kliknąć na przedmiocie. Strasznie to niewygodne. Odruchowo człowiek klika kilka razy lewym klawiszem w nadziei, że gdy obejrzy dany przedmiot, kursor automatycznie przełączy się na inną czynność. Kiepsko zrobione jest też „inventory". Żeby je wyświetlić, trzeba kliknąć prawym klawiszem i z menu wybrać otworzenie okna z zawartością kieszeni. Również bardzo niewygodne. Ciekawe, czemu firma Electronic Arts użyła tak archaicznego modelu sterowania? Nie da się ukryć, że psuje to nieco zabawę.

Frogger

rozwiązania

PS I - wszą część rozwiązania gry publikujemy w Tete, na str. 53.



Electronic Arts 1996

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 60%

Dźwięk: 55%

Ogółem: 60%

TopWare

POSZUKUJEMY

GRAFIKÓW 3D - profesjonalistów i samouków pracujących w:

3D STUDIO, 3D STUDIO MAX, LIGHT WAVE oraz grafików i animatorów 2D (pikslowych) pracujących w:

AUTODESK ANIMATOR (PC) lub BRILLIANCE, DELUXE PAINT (AMIGA)

Możliwość zakwaterowania na miejscu

Oferty pisemne lub telefoniczne:
43-300 Bielsko-Biała, ul. 1 Maja 18a
☎ 033 - 15 08 51, 12 30 01 wew. 34

ARWAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443, tel. 0-601746443
e-mail harwal@hotmail.com

GRY PEŁNE

Rebel Assault 2	165
X-Wing Collectors	120
Blown Away	35
Central Intelligence	30
Chronomaster	90
Dungeon Master II	85
Empire Soccer	30
Jungle Strike/Desert Strike	35
FX Fighter	80



Inferno
Penetruj inne światy w poszukiwaniu obcych



Are YouReady And Alert
1000 dodatkowych leweli do Red Alert, 300 leweli do C&C,80 gier

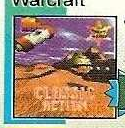
Litil Divil	25
Last Dynasty	60
Lawn Mover Man	20
Lode Runner On Line	45
Mega Traveller	25
Mutant Penguins	80
Prisoner Of ICE	45
Revolution X	80
Shadow President	25
Shockwave Assault	80
Slip Stream 5000	50
Theme Park	80
Unnessary Roughness	35

EROTYKA

Devote Girls	20
La Traviata	20
Skandynawskie Blondynki	25
Ściśle Tajne	25
Blackboard Jungle 1,3 (MANGA)	45

GRY SHAREWARE

Doom Explosion 1, 2	20
Mortal Combat III	35
Rise Of The Triad	30
Trójwymiarowe Koszmary	25
Wirtualne	25
Wojenne	25
Gry Karate	25
Plejada Gier	25
Strzelanki	25
Warcraft	35



Seria "Action"
gry i programy na różne tematy
Airborne, Board & Strategy, Casino, Classic, Fighting, Racing

PROPOZYCJE SPRZĘTOWE

Głośniki Aztech FX20 2 x 20W	57
Karta dź. SL16 Avance (zgodna z SB16)	320
CD-ROM Optics Stingray Maverick 10* IDE	290
PCI S3 Virge 2MB/MPEG/64 bit 3D idealna do gier 3D	410

Trust Killer Cobra (Wingman Compatible)
4 x fire, pokrętło ciągu,szukanie horyzontu, zgodny z Wingman.

Sama Przyjemno□□





tel./fax (0-77) 746443
tel. 0-601746443
harwal@hotmail.com

Zamówienia przyjmujemy telefonicznie, listownie, faxem oraz przez INTERNET !
naprawy i sprzedaż także za zaliczeniem pocztowym
zadzwoń aby otrzymać /bezpłatny/ pełny katalog !!!

INTERACT® by Multi-Styk



SV-213 PC SABRE joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire



SV-214 PC SABRE PRO joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire, 4 WAY VIEW



SV-234 PC POWER PAD PRO
joypad cyfrowo - analogowy, 9 x fiire,
autofire, Throttle, Win'95



SV-235 PC PROGRAMM PAD joypad cyfrowy,
programowany, 10 x fiire, autofire, Win'95



SV-243 PC MAGNUM 6 joy analogowy,
fire A do F, autofire, Throttle,
4 WAY VIEW, Win'95



SV-244 PC CYCLONE 3D joy analogowy,
programowane17 klawiszy, 6 x fire,
autofire, 4 WAY VIEW, Win'95

MULTI-STYK®

Dostępne we wszyskich dobrych sklepach komputerowych.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

PC KURIER

AMIGA MAGAZYN

ENTER ENTER

GAMBLER

WYDAWNICTWO LUPUS CADCAM FORUM

TELECOM forum

net forum

UNIX ŚWIAT SYSTEMÓW OTWARTYCH FORUM

Badania marketingowe wykazują dużą dynamikę rozwoju polskiego rynku komputerowego. Jego ewolucja w ciągu kilku ostatnich lat jest imponująca.

Wydawnictwo LUPUS istnieje od siedmiu lat i jest największym w Polsce wydawcą prasy komputerowej. Obecnie oferujemy czytelnikom osiem tytułów, docierających do ponad 350 tys. odbiorców miesięcznie. Są wśród nich zarówno wysokonakładowe, cieszące się bardzo dużą popularnością czasopisma prezentujące szeroko tematykę komputerową, PCkurier i Enter, jak równieżwybitnie specjalistyczne: CADCAM FORUM,

NET forum, UNIX forum i TELECOM forum: młodym czytelnikom, pasjonatom gier komputerowych i wideo proponujemy lekturę miesięczników GAMBLER i Magazyn Amiga.



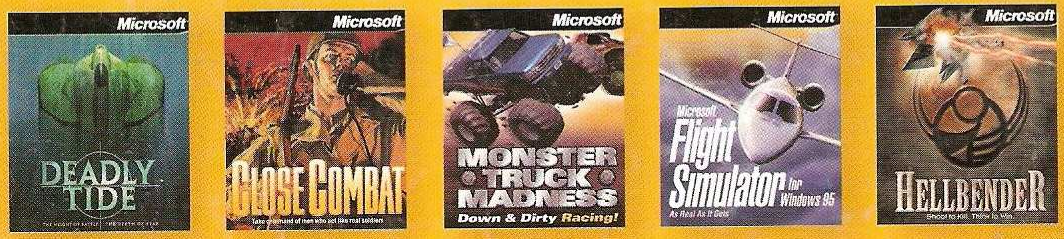
WYDAWNICTWO LUPUS

00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel./fax (0-22) 415121, 416333

Szukasz gier po promocyjnych cenach?

Mamy ich całą

GAMĘ



Promocja!

91 Dni Dziecka z Microsoft

Między 1 kwietnia a 31 czerwca 97 kupisz prezentowane gry taniej!

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Zapraszamy do odwiedzenia polskiej strony WWW firmy Microsoft:
http://www.microsoft.com/poland/

© 1997 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Promowane produkty można kupić u wybranych dealerów: **Kraków**, User, tel. (0-12) 66-88-54, **Poznań**, Escom, tel. (0-61) 17-22-99; **Warszawa**, APN Promise, tel. (0-22) 616-03-80; CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03 oraz w sklepach:

Microsoft SHOP SHOP

Białystok: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 51-44-38; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Gdańsk**: ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-94; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy komputerowe, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań**: ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-64-34; ON-LINE Softop, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 360-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Sieradz:** INWAR, tel. (0-43) 750-63; **Szczecin:** OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34; KOMPUTERLANDIA, tel. (0-22) 25-51-86.