PEŁNAWERSJA: American Civil War

KWIECIEŃ 1999

CENA 12,90 ZŁ INDEKS 321753

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

KRĄŻKI CD

GRAMIESIĄCA

Heroes of Might & Magic III

22

WERSJADEMO

3x Aliens vs. Predator

Half-Life: Uplink

Worms Armageddon

HITNUMERU

SimCity 3000 PL

20

Turok 2: Seeds of Evil

25

TEMATNUMERU

Gry TPP

84

ISSN 1427-0307 04

9 771427 030901

NOWA GENERACJA GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW!

CIVILIZATION® CALL TO POWER™

WIĘCEJ JEDNOSTEK, BUDYNKÓW, CUDÓW ŚWIATA I TECHNOLOGII

OGROMNE NOWE PRZESTRZENIE: KOSMOS I OCEANY

W PEŁNI ANIMOWANA 16-BITOWA GRAFIKA W WYSOKIEJ ROZDZIELCZOŚCI

CAŁKOWICIE NOWE STRATEGIE, A W TYM WOJNA NIEKONWENCJONALNA

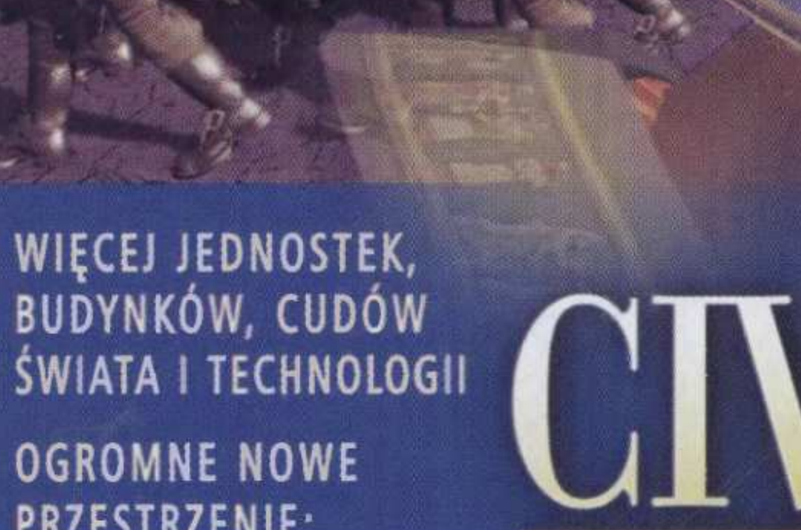
PRZEŁOMOWY INTERFEJS OSZCZĘDZAJĄCY CZAS UŻYTKOWNIKA

ROZBUDOWANE OPCJE HANDLU I DYPLOMACJI

EDYTOR SCENARIUSZY

GRA WIELOOSOBOWA PRZEZ INTERNET I SIEĆ LOKALNĄ

NOWE SEKWENCJE FILMOWE



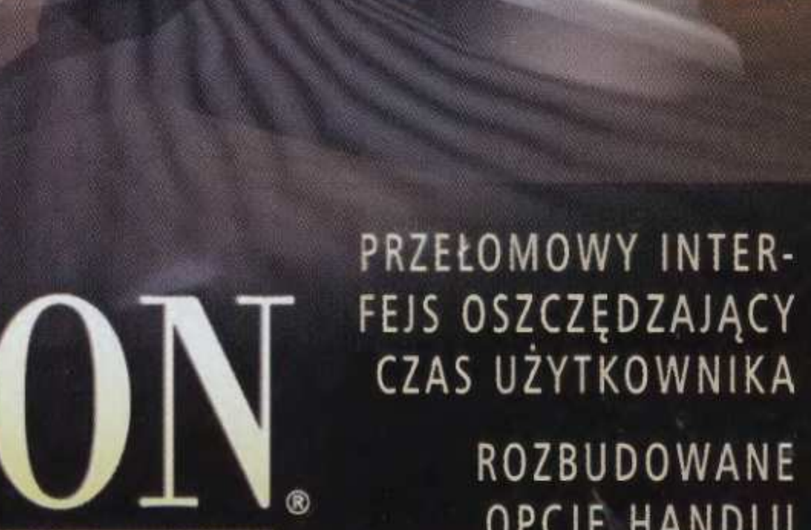
Dowodź, broń i podbijaj

Kieruj potężnymi armiami i podejmuj wszelkie społeczne, ekonomiczne i polityczne decyzje. Stwórz ponad 65 szczegółowo dopracowanych jednostek z 7000 lat historii oraz ponad 100 technologicznych odkryć.



Kolonizacja planet

Przetrzyj na całym globie szlaki ludzkości. Zbuduj orbitalne kolonie i przyspiesz rozwój swojego arsenału. Odkryj i wykorzystaj zasoby głębin oceanów, aby rozbudować ogromne podmorskie imperium.



Taktyka i strategia

Wykorzystaj miliony różnych strategii, aby podbić świat. Wzmocnij swoją siłę militarną niekonwencjonalnymi środkami walki, takimi jak ataki ekonomiczne, propagandowe, terroryzm biologiczny i nawracanie religijne.

ACTIVISION®

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

www.activision.com

Civilization: Call to Power © 1999 Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a Call to Power jest znakiem handlowym Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse, Inc. Ten produkt został stworzony i jest sprzedawany zgodnie z licencją MicroProse. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe loga i znaki firmowe są wyłączną własnością stosujących je firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia jest zabronione.

WSZYSTKIE KOMPUTERY ŚWIATA

NTT SYSTEM



intel inside

pentium® II PROCESSOR

THE INTEL INSIDE LOGO AND PENTIUM ARE REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

Dział Handlowy: NTT System Ltd.Warszawa ul. Osowska 84, tel./fax (022) 673 10 20, 610 97 80, 610 97 76, 610 51 61, 610 10 36 e-mail handlowy@ntt.com.pl Sklepy Firmowe: NTT Warszawa ul. Ostrzycka 2/4 tel. 813 57 40, NTT Pruszków Al. Wojska Polskiego 36a tel. 728 67 67, NTT Warszawa ul. Słowackiego 27/33, tel. (022) 832 15 77, NTT Warszawa Centrum Handlowe "LAND" paw. 47 ul. Wałbrzyska 11 tel. (022) 549 90 46, NTT - W.G.E. al. Niepodległości /Armii Ludowej pasaż Podziemny, tel. (022) 825 91 00 w. 104 Oddziały: NTT Bydgoszcz ul. Poniatowskiego 24 tel. (052) 340 12 30; 340 12 33; fax 346 00 55 NTT Białystok Al. 1000-lecia p.p. 4 tel. (085) 67 61 269 NTT Ruda Śląska ul. Kokotek 4 tel. (032) 248 00 30, 24 800 50, NTT Wrocław ul. Wystawowa 1 tel. (071) 348 42 21 do 28, wew. 523; fax:wew. 468, 523 NTT Kraków ul. J. Wybickiego 3a, tel. (012) 632 90 91, 632 90 93, 632 90 95, NTT Leszno ul. Szkolna 2 tel (065) 529 47 29, OFFICE DEPOT, tel. 0 800 22 800 , fax 0 800 20 222, Punkty Sprzedaży KEN: KEN Wrocław ul. Pretficza 37 tel. (071) 65 46 32 do 38; fax 65 46 39 KEN Bolesławiec ul. Mickiewicza 6 tel. (075) 732 65 52 KEN Bydgoszcz ul. Grudziądzka 10 tel. (052) 79 14 69 KEN Olsztyn ul. Dąbrowszczaków 39 tel. (089) 534 96 63 KEN Opole ul. Ozimska 53 tel. (077) 54 42 28 KEN Poznań ul. Poznańska 1/3 tel. (061) 21 76 37 KEN Wrocław ul. Oławska 16 tel. (071) 34 312 27, Dostępne w sieci centrów zaopatrzenia Makro, OFFICE CENTRE, Warszawa Al. Jerozolimskie 184, tel (022) 668 19 90, fax 668-19-91 ZETO RZESZÓW - ul. Rejtana 55, (017) 862 9607, SiM KOSZALIN - ul. Modrzejewskiej 21a, (094) 341 17 25, ALBIT LESZNO - ul. Jeziorkowskiej 20, (065) 529 03 54 BIUROTECHNIKA S.A. WARSZAWA ul. Bema 59 a, (022) 632 95 37, JANTAD OSTRÓW MAZOWIECKI ul. Cegielniana 90 b, (021) 753 901 AMK KOMPUTER-SOCHACZEW ul. Chopina 145, (0601) 323 364, 3NET ELBLĄG ul.Kumieli 2, (055) 2327261, EMOPAR RZESZÓW ul. Jana III Sobieskiego, (017) 852 44 70, DALIMEX LUBLIN ul. Obywatelska 4, (081) 74 77 111, COMFIX - WARSZAWA ul. Conrada 21/11, (022) 669 64 36

NTT SYSTEM SP. Z O.O. POSIADA CERTYFIKAT JAKOŚCI ISO 9001

NAPŁYTACH



Half-Life: Uplink

Demo gry FPP, przez wielu uznanej za hit roku. Jej cechą szczególną jest dobrze zaprogramowana Sztuczna Inteligencja oraz ciekawy scenariusz.

P133, 24 MB RAM, DX5



Aliens vs. Predator

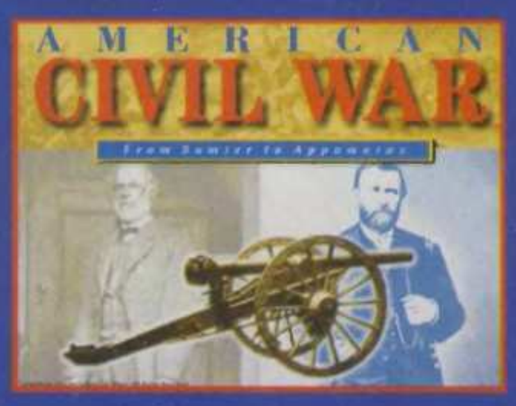
O tej grze FPP jest coraz bardziej głośno. Prezentujemy aż trzy demka: każde przedstawia rozgrywkę widzianą oczami innej postaci: Predatora, żołnierza Marines oraz Obcego.

P200, 32 MB RAM, DX6, akcelerator 3D

PEŁNAWERSJA

American Civil War

Strategia turowa, której akcja opiera się na wydarzeniach amerykańskiej wojny domowej. Oto co napisał o grze nasz recenzent, Jacek Ilczuk (Gambler 11/96):



„Niezła oprawa, dobry scenariusz, solidne wykonanie... Nie da się ukryć, że firma Interactive Magic wykonała kawał dobrej roboty. American Civil War to jedna z najlepszych strategii secesyjnych."

Do programu dołączono kilkanaście ścieżek muzycznych, zawierających pieśni i piosenki z tamtego okresu (w helpie znajdziemy ich słowa). Instalacja gry rozpoczyna się po uruchomieniu pliku SETUP.EXE z głównego katalogu na krążku CD-b. W katalogu \MANUAL znajdziecie zeskanowaną obszerną instrukcję.

486DX33, 8 MB RAM, WIN



Gruntz

Logiczno-przygodowa gra firmy Monolith.
P90, 16 MB RAM, DX6

H.E.D.Z.

Nieco humorystyczna, oryginalna gra TPP.
P166, 16 MB RAM, DX5

Imperialism II: Age of Exploration

Strategia turowa – podbój Nowego Świata.
P90, 16 MB RAM, DX6

Lander

Gracz siada za sterami lądownika.
P166, 16 MB RAM, DX5, akcelerator 3D

Machines

Gracz kontroluje bazujące na silikonie formy życia.
P200, 32 MB RAM, DX6

Pro Pilot '99

Gra tworzona z myślą o początkujących lotnikach.
P133, 32 MB RAM, DX5

Rollcage

Wyścigi samochodowe z bardzo efektowną grafiką.
P166, 16 MB RAM, DX5

RollerCoaster Tycoon

Zaprojektuj i zbuduj kolejkę z wesołego miasteczka.
P90, 16 MB RAM, DX5

Superbike World Championship

Wysoko oceniane wyścigi motocyklowe.
P166, 32 MB RAM, DX6

Tomb Raider III (South Pacific demo)

Nowe wersja demka – South Pacific.
P166, 16 MB RAM, DX6

Twórczość Czytelników

Prace nadesłali:
GFX: „Mephisto".
MUZ: zespół „Eccentric", Paweł „Lastpoint" Zbroszczyk.

Kącik Generałów

Materiały nadesłali: Łukasz Łaskawiec, Adam Owsiejczuk, Wojciech Fac, Paweł Nowoświat i Bartłomiej Czajkowski.

Kącik Literacki

Za miesiąc ruszamy pełną parą – dziś tylko ogłoszenie: jeśli chcesz zamieścić swoje opowiadania na naszym krążku CD, wyślij je pod adresem e-mail: wojtek@gambler.com.pl lub na dyskietce do redakcji. Prosimy o przesyłanie „zwykłych" plików *.txt zawierających polskie znaki.

Kącik Magic: The Gathering

Spoilery (m[illegible]. Urza's Legacy), oficjalna lista „ban[illegible]" wchodzących w życie 1 kwietnia (t[illegible]e jest żart! ;) i ranking kart – Edycja VI.

Kącik Pilotów Wirtualnych

TWS Tutor dla Falcona 4.0; autor – Douglas Cowan.

Kącik Sportowy Gamblera

Materiały przygotowali: Norbert Petrich, Piotr Jagodziński, Borys



Turok 2: Seeds of Evil

Bohater przez przypadek obudził Zło uwięzione w głębi zaginionego lądu. Na szczęście, minie jeszcze trochę czasu, zanim uwolni się całkowicie...

P200, 32 MB RAM, DX6, akcelerator 3D



Worms Armageddon

Zabawne, przez wielu uwielbiane robaki powracają. Na graczy czekają nowe typy broni, nowe opcje, poprawiona rozgrywka jedno- i wieloosobowa.

P133, 32 MB RAM, DX5

Loy, Krzysztof „Fulcrum" Gierok, Bartek Moskała, Mariusz i Marek Wojdyłowie, Dominik Grabowski, „Lobster", Michał Płachta, Jan i Marcin Szybawscy, „Aicid", Marcin Dmochowski, „Tomtom", Kacper Tomżyński oraz Lutz i VanHasselt.

Kącik Techniczny

Między innymi DirectX 6.1 oraz sterowniki: Banshee, RAGE, RIVA, STB, Sound Track, Vortex.

Gambler Pack #6

Tipsy, opisy i rozwiązania opublikowane w Gamblerze do numeru 3/99 włącznie.

Gambler Offline

Strony WWW Gamblera dostępne pod adresem internetowym:
http://www.gambler. com.pl

Patche

Łatki do gier: Alpha Centauri v2.0, Baldur's Gate v1.1.4315, Falcon 4 v1.04, Fall Weiss 1939, Half-Life 1.008 oraz 3DNowl patch i A3D fix, Insane Speedway 2, Operational Art of War v1.03, Sin v1.03, Thief 1.33, Unreal S3 Patch, Wargasm.

INTRUKCJA

Na płycie CD-a znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.
Aby rozpocząć instalację pełnej wersji gry American Civil War z CD-b, musisz uruchomić plik SETUP.EXE z głównego katalogu krążka.

Jeśli pojawią się problemy...

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

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

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

Konkurs

Zagraj w prezentowane demo gry Half-Life i odszukaj w nim scenerię przedstawioną na screenie ze str. 4. Następnie obróć się o 180°, ściągnij screenshot: „Co było widać za plecami?" (zrzucarka screenów wbudowana jest w grę) i przyślij do redakcji do 30 kwietnia 1999 r. Do wygrania pełna wersja gry Turok 2 (demo również na krążku, a recenzja – na str. 25) oraz dwie prenumeraty Gamblera.

GAME

INDEKS PROGRAMÓW

Program	Nazwa działu	Strona
Adept matematyki	Multimedia	str. 58
Alpha Centauri	Opisy	str. 60
Baldur's Gate	Opisy	str. 64
Baldur's Gate PL	Recenzje	str. 36
Battle Isle 2 PL	Perły z lamusa	str. 57
Biosys	Recenzje	str. 33
Civilization: Call to Power	Grałem w...	str. 18
Falcon 4.0	Opisy	str. 68
Football World Manager	Recenzje	str. 34
Heroes of Might & Magic III	Recenzje	str. 22
Hidden & Dangerous	Nowości	str. 13
High Seas Trader	Perły z lamusa	str. 56
Historia najnowsza po roku 1945	Multimedia	str. 58
Magic & Mayhem	TeTe – cz. 2	str. 49
Maturzysta. Język polski	Multimedia	str. 59
Mayday	Recenzje	str. 28
Nascar Racing 1999	Recenzje	str. 27
Nocturne	Nowości	str. 12
Power Slide	Recenzje	str. 26
Quest for Glory V	Recenzje	str. 32
Rival Realms	Recenzje	str. 29
Saga: Rage of the Vikings	Grałem w...	str. 17
Shogo: Mobile Armor Division	Recenzje	str. 24
Silver	Grałem w...	str. 14
SimCity 3000 PL	Recenzje	str. 20
Stars!	Perły z lamusa	str. 56
Tides of War	Recenzje	str. 31
Turok 2: Seeds of Evil	Recenzje	str. 25
War of the Worlds	Recenzje	str. 35
Wargasm	Recenzje	str. 30
Warzone 2100	Grałem w...	str. 16

WYRÓŻNIENIE

GRA MIESIĄCA

WYRÓŻNIENIE



Civilization: Call to Power. Naukowcy się mylą: był rok zerowy naszej (a może nie naszej) ery ! Przynajmniej według twórców Civilization: Call to Power. Pierwszy rzut oka na Civilization, której... nie robił Sid Meier.

str. 18



Heroes of Might & Magic III. Kulinarne skojarzenia Jacka Piekary wywołane skonsumowaniem ciężkostrawnej wersji alfa HoMM III na przystawkę. Danie główne, czyli pełna wersja, okazało się jednak nad wyraz smakowite. Gra miesiąca!

str. 22



KARTY Z RĘKAWA

Na płytach ..... str. 4

RYNEK ..... str. 8

NOWOŚCI ..... str. 10

Kupon i zasady prenumeraty ..... str. 37

TeTe ..... str. 39

REAKCJE REDAKCJI ..... str. 52

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 4/99 ... str. 54
Spis ogłoszeń ..... str. 54

GamblerClub ..... str. 72

HARD & SOFT

Voodoo i VGA w jednym ..... str. 74
RAGE 128 – pierwsze testy ..... str. 75
Śledzenie drogi dźwięku ..... str. 76
Dźwięk na żywo ..... str. 77

INTERNET

I Seek You ..... str. 78

VARIA'tkowo

Komputer zgubny ..... str. 80
Zerwać z nałogiem ..... str. 80
Teatrzyk Oddziałowy ..... str. 81

PUBLICYSTYKA

Przygodówki – rozmowy z ojcami gatunku ..... str. 82

TEMAT NUMERU

Świat widziany przez ramię ..... str. 84

Felieton ..... str. 90

BLEER



RAGE 128 – pierwsze testy. Karty z chipsetem RAGE 128 właśnie trafiły do sprzedaży i zdaniem naszego recenzenta mają szansę zdeklasować RIVĘ TNT i Voodoo³. Wyniki testów wersji beta Rage Fury, karty 2D/3D opartej na tym układzie, prezentuje Paweł Pilarczyk.

str. 75



Baldur's Gate. Jeszcze raz o największej na naszym rynku lokalizacji gry komputerowej. Wojciech Setlak ocenia spolszczenie, Jacek Piekara radzi: jak grać, aby wygrać.

str. 36 i 64

Przygodówki – rozmowy z ojcami gatunku. Twórcy pierwszych przygodówek wspominają swe zawodowe przygody. Próbują także odpowiedzieć na pytanie, jaka jest przyszłość przeżywającego kryzys gatunku gier.

str. 82

Mój pierwszy raz

Pamiętam jak dziś. To było podczas wakacji nad morzem. Byłem młody, niedoświadczony, pełen ufności. Poszukiwałem wrażeń; działały na mnie dziesiątki najwspanialszych podniet. Tak mi się w każdym razie wydawało wtedy, w 1983 roku, w Mielnie, gdy miałem 10 lat.

Te miejsca znałem już wcześniej. Wabiły mnie radosnym hałasem, jak sto lat wcześniej młodych chłopców cyrk wjeżdżający do miasta. Świetliste napisy „Salon Gier" wirowały w mej głowie, hipnotyzowały. Byłem tam jednak tylko obserwatorem. Zafascynowany patrzyłem, jak srebrzyste kulki mkną po płaszczyznach flipperów, suną po rampach, wpadają w dziuple. Oszałamiająca wystawność „bilardów" zdobyła me serce. W pogardzie miałem siermiężną grafikę tzw. gier telewizyjnych.

Pragnąłem zagrać na „bilardzie", ale wydawało mi się to zbyt trudne. Podejrzewałem bowiem, że każdy „grzybek", każdy odbijacz i każda łapka sterowane są oddzielnie! Myśl ta sama w sobie nie budziła wielkiego przerażenia, gorzej jednak, że nie miałem pojęcia, JAK tym wszystkim manipulować. Zauważyłem oczywiście, że grający klepią przyciski z boku flippera i ciągną za sprężynę, ale za diabła nie mogłem się domyślić, w jaki sposób za pomocą dwóch (trzech) elementów mam sterować całą maszyną. Mniemałem, że to kwestia odpowiedniej, precyzyjnej synchronizacji ruchów, że automat należy obsługiwać jakimś rodzajem alfabetu Morse'a.

Wtedy mój Ojciec wyjął z kieszeni złotówkę (dwuzłotówkę? pięciozłotówkę?) i powiedział: „Spróbuj". Wrzuciłem monetę, pociągnąłem za wajchę i... już. Po chwili czułem się tak, jakbym całe życie spędził przy tej maszynie. Po dziś dzień mam nerwowy tick machania łapkami, gdy bila jest u góry stołu... Pokutuje we mnie bowiem przekonanie, że w ten sposób steruje się „grzybkami" (bywało takie rozwiązanie). A może po prostu lubię hałasować?...

Nie pamiętam nazwy „bilarda", na którym grałem. Przez pierwsze lata mojej przygody z elektroniczną rozrywką nie wiedziałem, że gry mają jakieś wymyślne tytuły. Centipede to była dla mnie „dżdżownica", Battlezone – „czołgi", Elevator Mission – „winda". Kiedy po latach zabrałem się do katalogowania swej wiedzy przy pisaniu „Bibli Komputerowego Gracza", musiałem porównywać znalezione w Internecie screenshoty i opisy z własnymi wspomnieniami.

Pamiętam jednak, że tamten flipper był nowoczesny, z elektronicznym wyświetlaczem wyniku (większość „bilardów" była wtedy jeszcze całkowicie mechaniczna). Była to jedna z tych maszyn, na których uzyskanie kilku milionów punktów nie jest niczym nadzwyczanym, nawet dla 10-latka grającego pierwszy raz. Ja jednak nie miałem o tym żadnego pojęcia, przez długie miesiące wspominałem więc z rozrzewnieniem swój wspaniały pierwszy raz, konfrontując uzyskany wtedy wynik z późniejszymi, „marnymi" osiągnięciami na innych flipperach.

Jako osobnik sentymentalny, często wracam pamięcią do tamtego dnia. Pomiędzy nim a teraźniejszością zawiera się moja prywatna przygoda z gatunkiem sztuki i rozrywki, który ewoluuje tak szybko, jak żaden inny na świecie. To był najważniejszy, najtrudniejszy moment w całej mojej karierze gracza. Później...

Później było już z górki.

Alex

PS Wszystkich, którzy pamiętają swój „pierwszy raz" zachęcam do spisania swych wspomnień i przesłania pod adresem redakcji. Może złożę z tego ładny tekst? Wszak Gambler nie może być gorszy od Bravo ;-)

Z kraju

Optimus nie zlokalizuje Sanitarium; gra ukaże się może we wrześniu, w cenie 69 zł. Nie zostanie także wydany Football '99. Wkrótce powinien trafić do sprzedaży dodatek do Railroad Tycoon II, w którym znajdzie się nowa kampania rozgrywająca się w latach 1930–2030.

• • •

TopWare wyda Claw – zręcznościówkę o przygodach kociego kapitana Claw. W wersji multiplayer zagrają 64 osoby, na dedykowanej stronie WWW będzie można zapisać najlepsze wyniki.

• • •

W najnowszym planie wydawniczym firmy **L.E.M.** nie figuruje Indiana Jones 5 ani Driver (oba tytuły miały się ukazać w marcu).

Z zagranicy

We Francji krucjata przeciw przemocy w grach zaowocowała wycofaniem ze sklepów 6 tytułów: Resident Evil II, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto, Carmageddon II, Unreal.

• • •

Electronic Arts otwiera e-boutique, w którym będzie można kupić dowolną grę z katalogu (przed dokonaniem wyboru można ściągnąć demo i zapoznać się z grą).
EA podpisała umowę z Bernie Eccleston's Formula One Administration, na mocy której zyskała prawo wykorzystania tras, samochodów oraz nazw i składów drużyn biorących udział w wyścigach F1.

• • •

Od 1 kwietnia GTInteractive wprowadza do Europy serię GT Value z supertanimi tytułami, np. w Wielkiej Brytanii będą sprzedawane za 1,99 funta. Kiedy u nas pojawią się produkty GT za 15 zł?

• • •

Hasbro wyda trylogię, której akcja rozgrywa się w świecie Star Wars. Pierwsza część – The Phantom Menace ukaże się w tym roku.
Kolejny produkt firmy, The Next Tetris (nowa wersja Tetrisa na PC i PSX) będzie mieć rozbudowane opcje multiplayer, lepszą grafikę i różne odmiany klasycznej gry.

• • •

Take 2 Interactive kupiło 19,9% akcji G.O.D. i uzyskało na 5 lat prawo dystrybucji gier tej firmy na platformę PC.

• • •

Virgin i Interplay podpisały umowę dotyczącą dystrybucji swych produktów na świecie. Virgin przejmie sprzedaż gier firmy Interplay w Europie, Interplay zaś będzie rozprowadzać gry Virgin w Ameryce Północnej, Południowej i innych rynkach, poza Japonią.

Premiera SC 3000 PL

7 marca w warszawskim salonie handlowym CMR Digital odbyła się prezentacja polskiej wersji gry SimCity 3000 (recenzja na str. 20).

Premiera odbyła się w ramach imprezy promującej gry dystrybuowane przez **IPS CG**. Wstęp był bezpłatny, toteż zainteresowanie przerosło możliwości Groteki CMR Digital. Ustawiono 18 komputerów PC i 13 stanowisk PSX, a w sali było tłoczno. Wprowadzono limit czasowy – 25 min przy stanowisku – by wszyscy mogli się zapoznać z prezentowanymi produktami. Organizatorzy zaplanowali otwarcie imprezy na godzinę 10.00, ze względu jednak na niecierpliwość zgromadzonych przed wejściem gości zaczęli o godzinę wcześniej.

Premierowy pokaz miała też gra Superbike World Championship. Wśród prezentowanych tytułów na PC znalazły się: Alpha Centauri, Resident Evil 2, Worms Armageddon, FIFA '99 i NBA Live '99. Atrakcją było specjalne stanowisko PSX, wyposażone w kierownicę i monitor 41", na którym uruchomiono Test Drive III.



SimCity 3000 można było oglądać na wydzielonym stanowisku z 21-calowym monitorem.

Podczas imprezy prowadzono sprzedaż gier po promocyjnych cenach. Za każdy zakup powyżej 100 zł dostawało się premię – joypad PC lub kartę pamięci do PSX. Zdaniem **Andrzeja Kuleszy**, dyr[illegible] komputerowej części salonu, impreza udała się. (SH)

Pentium po raz trzeci

2 marca w ciasnych podziemiach gmachu Zachęty w Warszawie zgromadzono komputery wszystkich liczących się na polskim rynku producentów i szerokie grono dziennikarzy, nie tylko z prasy komputerowej. Dziennikarzy wyposażono w błękitne i zielone drinki, a komputery – w procesory Pentium III.

Pierwszy w Polsce publiczny pokaz nowego cacka Intela miał na celu zaprezentowanie zalet Streaming SIMD Extensions (tak nazywa się wprowadzone w PIII rozszerzenie zestawu instrukcji) w animowanej grafice 3D. Pokazano nową w świecie PC technikę animacji obiektów 3D zbudowanych z NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines), która dzięki zwięzłym opisom obiektów pozwoli przesyłać nawet bogate animacje przez zatłoczony Internet, oraz gry – oczywiście optymalizowane do wykorzystania SSE. Lista prezentowanych tytułów była dość obszerna. Z oczywistych względów dominowały gry najlepiej pokazujące, co potrafi nowe Pentium. Na komputerach wyposażonych w 450- i 500-megahercowe PIII można było wypróbować m.in. Earth 2150 (premiera) z TopWare oraz Mortyra firmy Mirage. (RS)

Wszystko na sprzedaż

Czy warto wymienić 500 USD na 500 tys. sztuk złota? Świetny interes, pod warunkiem, że nie są to pieniądze zgromadzone w grze komputerowej. Na początku marca znalazł się jednak chętny, który na internetowej giełdzie EBay zapłacił 521 USD za 5 postaci z gry Ultima OnLine – dobrze rozwiniętych, wyposażonych w dokument własności trzech smoczych statków oraz w sporo srebrnej i magicznej broni, do granic możliwości obciążonych oryginalną zbroją. Wykształcenie tych postaci zajęło autorowi rok.

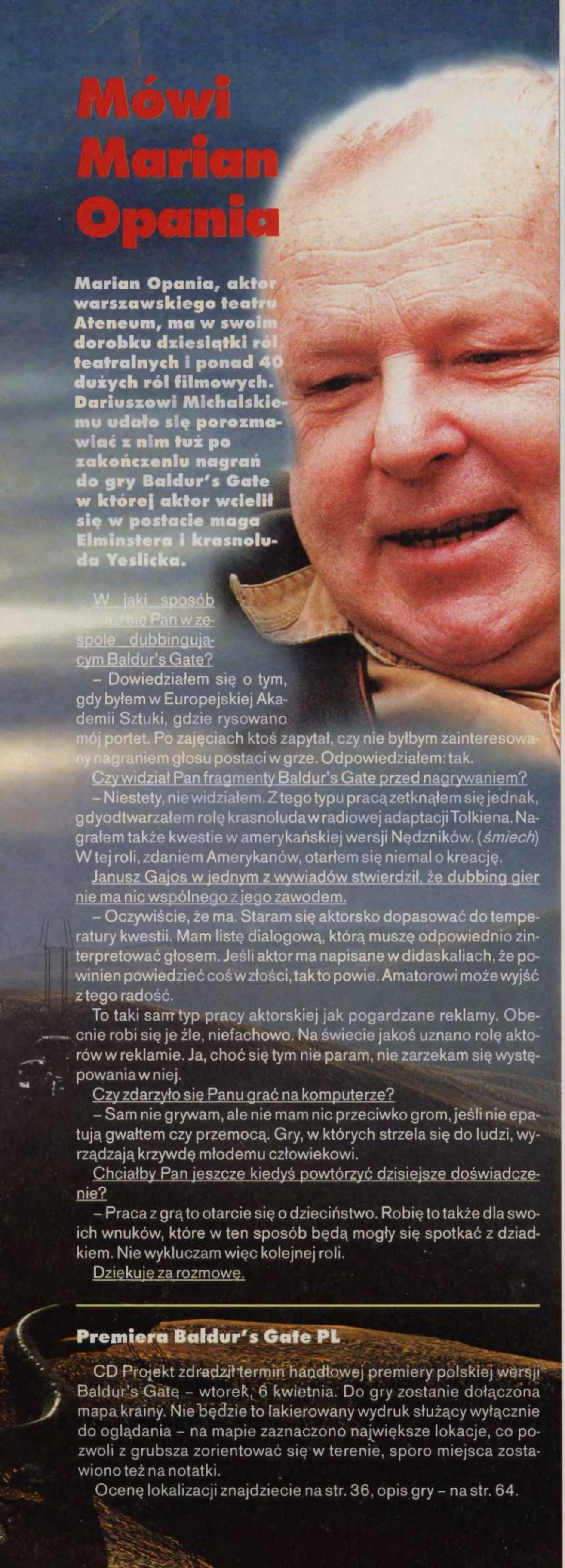
W kilka dni później pojawiła się kolejna oferta: 9 postaci, zamek, 2,5 mln sztuk złota i 100 unikalnych przedmiotów (cena wywoławcza 50 USD). Gdy zamykaliśmy numer, ich cena osiągnęła wartość 1500 USD, a licytacja jeszcze trwała. (SH)

Nagrody Milia d'Or rozdane

W Palaise des Festivals w Cannes od 9 do 12 lutego odbyła się VI edycja targów komputerowej rozrywki, Milia '99. W trakcie imprezy przyznano nagrody Milia d'Or. Otrzymały je firmy:

- **Infogrames** za Wargasm – najlepszą grę akcji,
- **Nintendo** za Zeldę – najlepszą grę w kategorii przygodówka/RPG oraz produkt o najwyższej grywalności,
- **EA/Bullfrog** za Populousa III – najlepszą grę strategiczną,
- **Sony** za Gran Turismo – najlepszą grę sportową (Gran Turismo dostała też nagrodę publiczności),
- **Cendant** za StarCrafta – najlepszą grę multiplayer,
- **Tivola** za Midnight Play – najlepszy produkt w kategorii edutainment.

Mówi Marian Opania



Marian Opania, aktor warszawskiego teatru Ateneum, ma w swoim dorobku dziesiątki ról teatralnych i ponad 40 dużych ról filmowych. Dariuszowi Michalskiemu udało się porozmawiać z nim tuż po zakończeniu nagrań do gry Baldur's Gate w której aktor wcielił się w postacie maga Elminstera i krasnoluda Yeslicka.

W jaki sposób znalazł się Pan w zespole dubbingującym Baldur's Gate?

– Dowiedziałem się o tym, gdy byłem w Europejskiej Akademii Sztuki, gdzie rysowano mój portet. Po zajęciach ktoś zapytał, czy nie byłbym zainteresowany nagraniem głosu postaci w grze. Odpowiedziałem: tak.

Czy widział Pan fragmenty Baldur's Gate przed nagrywaniem?

– Niestety, nie widziałem. Z tego typu pracą zetknąłem się jednak, gdy odtwarzałem rolę krasnoluda w radiowej adaptacji Tolkiena. Nagrałem także kwestie w amerykańskiej wersji Nędzników. (*śmiech*) W tej roli, zdaniem Amerykanów, otarłem się niemal o kreację.

Janusz Gajos w jednym z wywiadów stwierdził, że dubbing gier nie ma nic wspólnego z jego zawodem.

– Oczywiście, że ma. Staram się aktorsko dopasować do temperatury kwestii. Mam listę dialogową, którą muszę odpowiednio zinterpretować głosem. Jeśli aktor ma napisane w didaskaliach, że powinien powiedzieć coś w złości, tak to powie. Amatorowi może wyjść z tego radość.

To taki sam typ pracy aktorskiej jak pogardzane reklamy. Obecnie robi się je źle, niefachowo. Na świecie jakoś uznano rolę aktorów w reklamie. Ja, choć się tym nie param, nie zarzekam się występowania w niej.

Czy zdarzyło się Panu grać na komputerze?

– Sam nie grywam, ale nie mam nic przeciwko grom, jeśli nie epatują gwałtem czy przemocą. Gry, w których strzela się do ludzi, wyrządzają krzywdę młodemu człowiekowi.

Chciałby Pan jeszcze kiedyś powtórzyć dzisiejsze doświadczenie?

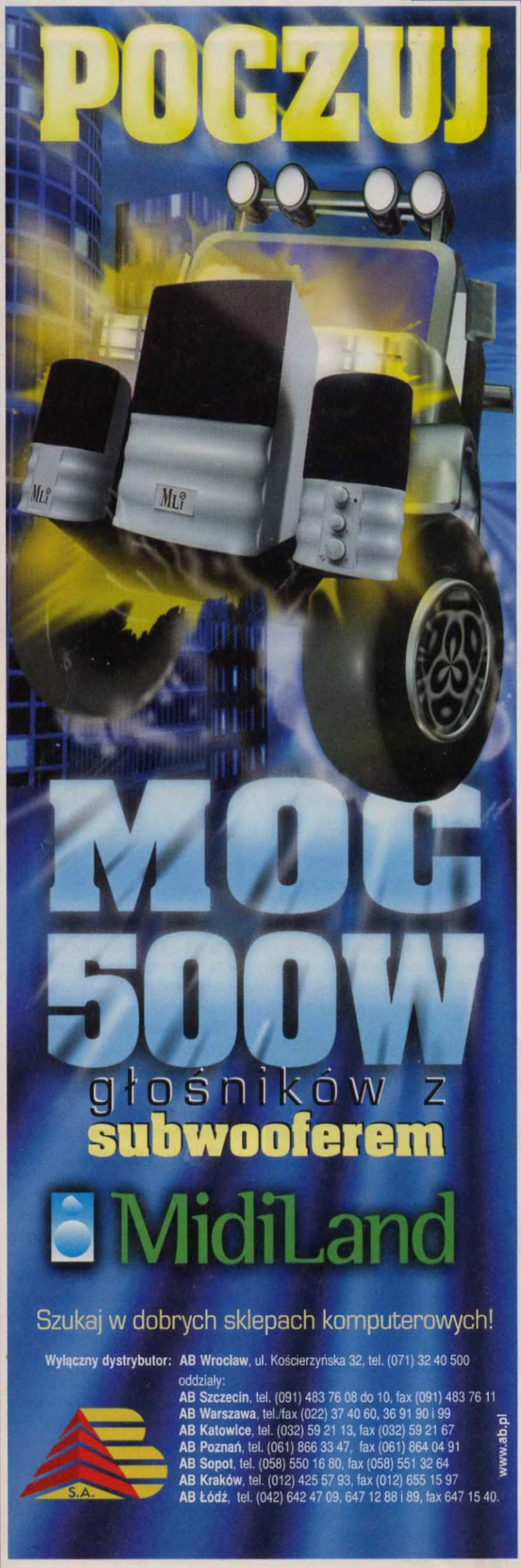
– Praca z grą to otarcie się o dzieciństwo. Robię to także dla swoich wnuków, które w ten sposób będą mogły się spotkać z dziadkiem. Nie wykluczam więc kolejnej roli.

Dziękuję za rozmowę.

Premiera Baldur's Gate PL

CD Projekt zdradził termin handlowej premiery polskiej wersji Baldur's Gate – wtorek, 6 kwietnia. Do gry zostanie dołączona mapa krainy. Nie będzie to lakierowany wydruk służący wyłącznie do oglądania – na mapie zaznaczono największe lokacje, co pozwoli z grubsza zorientować się w terenie, sporo miejsca zostawiono też na notatki.

Ocenę lokalizacji znajdziecie na str. 36, opis gry – na str. 64.



NEWS NEWS NEWS

STRATEGIE

Imperialism 2

Jedna z najlepszych turowych strategii ostatnich kilkunastu miesięcy już niedługo powróci w nowej postaci. Część druga nosi podtytuł Age of Exploration i, jak się łatwo domyślić, nawiązuje do odkrycia i kolonizacji Nowego Świata. Zadaniem gracza jest doprowadzić wybrany kraj do politycznej, ekonomicznej i militarnej dominacji. Do dyspozycji ma wszystkie zasoby naturalne Ameryki. Musi wykorzystać swój spryt i zdolność planowania.



Imperialism 2 oferuje kilkadziesiąt typów jednostek odzwierciedlających postęp techniki wojskowej na przestrzeni ponad trzystu lat. Poprawiono Sztuczną Inteligencję, komputer będzie zwracał większą uwagę na politykę (bardzo ważną w tej grze). Podobnie jak w części pierwszej, opracowanie nowych technologii (jest ich ponad 100) ułatwi przeprowadzanie podbojów. Zmieniono trochę zasady walki (najsłabszy punkt części pierwszej), teraz są prostsze i umożliwiają lepszą kontrolę nad własnymi wojskami. Poprawiono również oprawę graficzną, jest mniej pastelowa. Termin: połowa 1999. Producent: SSI. (frogger)

Rage of Mages 2: Necromancer

Od czasu ukazania się RoM minęło zaledwie kilka miesięcy, a już szykuje się druga część. Grafika i engine w zasadzie prawie nie zostały zmienione, dodano natomiast nowe jednostki, potwory i postacie, czyli wszystko, co potrzebne graczom do dobrej zabawy. Tym razem pod Twoim dowództwem znajdzie się grupa najemników, którzy muszą stawić czoło tytułowemu Nekromancie i kierowanej przez niego bandzie umarlaków. Twój bohater będzie mógł werbować do drużyny mnóstwo różnych postaci (między innymi trolle, orki i oczywiście innych ludzi). Autorzy gry popracowali również nad trybem multiplayer, teraz w rozgrywce będzie mogło uczestniczyć do 16 graczy. Do gry ma być dodany edytor map. Termin: połowa 1999. Producent: Monolith. (frogger)





Il-2 Sturmovik

Niezbyt znana rosyjska firma Maddox Games ma zamiar zaszokować nas symulatorem radzieckiego samolotu szturmowego. Jak twierdzą autorzy, żaden z dotychczasowych symulatorów z okresu II wojny światowej nie oddawał ani warunków wojny na froncie wschodnim, ani modelu lotu radzieckich samolotów.



Il-2 jest właściwie „latającym czołgiem". Dwa działka 20 mm, dwa karabiny maszynowe plus jeden kaem tylnego strzelca (w Il-2m3), 600 kg bomb i 8 rakiet niekierowanych – nic dziwnego, że podtytuł gry ma brzmieć „Tank Killer" :-)



Zapowiadane są m.in.: doskonałe modele samolotów i czołgów (do 1300 wielokątów na obiekt), dynamiczne modelowanie uszkodzeń, unikalne odtworzenie terenu, nieba i chmur; trójwymiarowe dymy, eksplozje i ogień. Odzworowane będą całe bitwy (Łuk Kurski), obejrzymy z powietrza płonący Stalingrad. Bomby zostawiać mają charakterystyczne leje, a pociski z działek – wzniecać fontanny kurzu.

Do przejścia będzie 7 kampanii, od Smoleńska po zdobycie Berlina. Gdy Il-2 zostanie wydany, pojawią się dodatki z nowymi kampaniami i samolotami (Jak-3, Ła-7). Mniej wymagający będą mogli skorzystać z opcji Arcade, zaś wszystkich czekają rozgrywki w Internecie (do 300 graczy jednocześnie).

Komunikacja głosowa ma być integralnym elementem gry. Termin wydania: wrzesień 1999. Producent Maddox Games. (Yennefer)

FUTURYSTYCZNE

Dead Ball Zone

Ziemia, XXI wiek. Ogólnoświatowy kryzys. Ludność głoduje, przestępczość się szerzy, wszędzie wojny domowe. W 2081 Japonia zaczyna budowę kompleksu urządzeń, które mają oczyścić atmosferę Ziemi i pomóc w zaprowadzeniu na planecie porządku. Za jej przykładem idą inne państwa i wkrótce na całej Ziemi pojawiają się wielkie kompleksy mieszkalne pod kopułami z kewlaru, zwane Geo–Spheres. Nowe warunki wymagają nowych pomysłów na życie, w tym nowych sportów.



Tytułowy DBZ to jedna z nowych gier zespołowych, zwariowana mieszanina amerykańskiego futbolu, piłki nożnej, ulicznej strzelaniny (gracze są uzbrojeni) i jeszcze kilku innych dyscyplin. Grać możesz w trybie arcade (pojedynczy mecz) lub zostać menedżerem drużyny na czas dłuższy. Każdy team składa się z ośmiu graczy, opisanych wieloma parametrami (m.in. od nich zależy cena, którą należy zapłacić za wynajęcie zawodnika). Termin: już jest. Producent: Rage Games LTD. (frogger)

Expendable



Gra zręcznościowa, w której kierujesz oddziałem space marines w walce przeciwko hordom Obcych. Jak przystało na dzisiejsze czasy, gra ma całkiem wydajny engine 3D. Klimatem przypomina Cannon Fodder, tylko akcja toczy się w XXV wieku. Ludzkość skolonizowała większą część Galaktyki i zdążyła już przyzwyczaić się do samotności w kosmosie, gdy niespodziewany atak Obcych przerwał ten stan błogiej nieświadomości. Nie pozostaje nic innego, jak się bronić. Misje wykonywać będziesz raczej z dala od Układu Słonecznego, na wielu parszywych planetkach i ich księżycach. Expendable pozwoli odpocząć od bardziej ambitnych gier i robić to, co wszyscy lubią najbardziej, czyli postrzelać do zielonych ludzików. Termin: połowa 1999. Produkcja: Gremlin. (frogger)

Pizza Syndicate

Nie jest to pierwsza gra tego typu – kilka lat temu mieliśmy okazję grać w Pizza Tycoon. Jeżeli jednak tamte doświadczenia Ci nie wystarczyły, możesz ponownie spróbować swych sił jako właściciel sieci restauracji serwujących włoską pizzę. Wszystkim zarządzasz sam – od doboru personelu aż po decyzje dotyczące budowy nowych lokali. No i, oczywiście, musisz wymyślić taką pizzę, która zagwarantuje Ci sukces finansowy. Z ciekawszych opcji warto wymienić możliwość prowadzenia różnych nielegalnych interesów, a nawet założenia własnej grupy przestępczej.



Pizza Syndicate jest dużo bardziej realistyczna od Pizza Tycoon. Tutaj możesz bardzo dokładnie obserwować otoczenie i w odpowiednim momencie interweniować (na przykład obserwujesz jednego z mieszkańców, a chmurka nad jego głową wyjawi Ci, na co ma on ochotę). Na skutek tych zabiegów gra jest bardziej skomplikowana niż pierwowzór. Pizza Syndicate nie ma olśniewającej oprawy graficznej, lecz w tego typu grze nie o to chodzi. Termin: już jest. Producent: Computer 2000. (frogger)

Decay



Bohater, Jake, to facet daleki od ideału. Oskarżony o morderstwo, były więzień, były agent służb specjalnych, odpowiedzialny za zagładę dwóch oddziałów policji. Poszukiwany żywy lub martwy. W ponurym świecie 2005 roku Jake radzi sobie, jak może – kogoś kropnie, coś zabierze i gdzieś sprzeda... życie jakoś się toczy.

Poznajemy go, gdy Jake ma zamiar wstąpić do Law Enforcement Agency, która kilka lat wcześniej zastąpiła nieskuteczną i skorumpowaną policję. Celem Jake'a jest przetrwać za wszelką cenę, niezależnie od tego, do kogo będzie musiał strzelać i po jakie sięgnąć środki. Jak w każdym prawdziwym FPP, akcji będzie dużo, lecz znajdą się również zagadki i skomplikowane misje wymagające od gracza ruszenia mózgownicą. Termin: połowa 1999. Producent: Holistic Design. (frogger)

Loose Cannon



Kolejna katastroficzna wizja społeczeństwa po roku 2000. Niestabilne rządy, kryzys ekonomiczny na skalę światową. Bohaterem gry jest Ashe, najemnik i płatny zabójca, mający na koncie 21 „zamkniętych" kontraktów. Teraz stoi przed nim prawdziwe wyzwanie. Celem jest niejaki Bishop, szef jednej z najsilniejszych mafii w regionie. Zanim jednak będziesz mógł się do niego dobrać, musisz wykonać (w dowolnej kolejności) wiele misji przygotowawczych, aby zebrać odpowiednie środki. Loose Cannon ma niezły engine 3D, sporo różnorodnych miejsc akcji (12 regionów i 9 dużych miast). Gracz może korzystać z ponad 15 różnych pojazdów. Do wyboru ma również sporo typów uzbrojenia – od magnum po wyszukane wytwory nowoczesnej techniki. Przewidziano tryb multiplayer – do ośmiu graczy jednocześnie. Termin: połowa 1999. Producent: Redmont. (frogger)

N.I.C.E. 2

Dzieło niemieckiej firmy Magic Bytes może pretendować do miana samochodówki z najładniejszą grafiką, jaką dotąd zrobiono. Do wyboru ponad 20 modeli samochodów (w tym McLaren F1, Dodge Viper, Ferrari F50, Porsche 911, Lamborghini Diablo i BMW 850 CSI). Jednak nie tylko grafika i pojazdy są atutami tej gry. Duży nacisk położono na realny model jazdy oraz uszkodzeń, które z pewnością się przytrafią. W zależności od tego, z jaką prędkością i w co uderzysz, samochód straci lakier, trudniej będzie go prowadzić, a w skrajnym przypadku w ogóle się rozbije. Wśród tras, po których można się ścigać, znajdujemy m.in. tory w Austrii, na Hawajach, na Korsyce, w Australii, a nawet w Egipcie. Nie muszę chyba dodawać, że każda trasa ma swój niepowtarzalny klimat. Bardzo dobrze zrobiono również wszelkie efekty dźwiękowe. N.I.C.E. 2 to gra, na którą z niecierpliwością będę czekał, co i Wam radzę. Termin: połowa 1999. Producent: Magic Bytes. (frogger)





Avaris

Największym atutem Avaris jest chyba znakomity engine 3D umożliwiający granie zarówno w trybie FPP, jak i TPP. Rozwiązanie to nie jest wprawdzie nowością na rynku (np. Asghan czy Mask of Eternity wykorzystywały już tę technikę), ale miejmy nadzieję, że tym razem autorzy dopracują wszystkie szczegóły i oba tryby będą równie ciekawe. Druga atrakcja w grze – wszystkie postacie wyglądają jak z japońskich kreskówek.

Akcja Avarisa toczy się w królestwie Valikorae. Nie dzieje się tam najlepiej – nasi bohaterowie (do 8 osób w drużynie) będą musieli nieźle się napocić, by zdobyć ekwipunek, pieniądze i jedzenie. Celem gry



jest, jak się nietrudno domyślić, rozwikłanie kilku intryg i doprowadzenie do ponownego rozkwitu Valikorae. Avaris wykorzystuje dość powszechny system punktów doświadczenia, które z kolei służą do podwyższania umiejętności bohatera w danej dziedzinie. Oczywiście, w RPG nie może zabraknąć magii. Termin: połowa 1999. Producent: Bifrost Creations. (frogger)

Terra Victus

Karierę w tej grze rozpoczynasz jako rebeliancki żołnierz w małej wiosce. Wkrótce dołączają do Ciebie inni buntownicy. Będziesz mógł zorganizować ich w oddziały, uzbroić i wysłać do walki z tyranem, niejakim Von Harmerem. Interesująca jest różnorodność ludzi, których możesz werbować – od zapalonych rewolucjonistów (ich lojalność nie podlega dyskusji), po najemników (jedyną wartością dla nich jest twarda waluta).

Po pewnym czasie dowiadujesz się o istnieniu tajnego labo-



ratorium badawczego, którego zdobycie ułatwiłoby Ci walkę. Tak zaczyna się wielka przygoda. Oprócz ciekawej fabuły, Terra Victus oferuje przyzwoitą grafikę oraz (według autorów) nowoczesne algorytmy Sztucznej Inteligencji. Termin: połowa 1999. Producent: Take 2. (frogger)



Nocturne

Akcja Nocturne toczy się w latach trzydziestych. Gracz wciela się w postać lidera grupy osób obdarzonych nadnaturalnymi zdolnościami. Organizacja, którą tworzą, pracuje dla rządu, jednak jej istnienie jest ukrywane przed opinią publiczną. Nic dziwnego: praca tej tajnej grupy polega na badaniu zjawisk związanych z pojawianiem się potworów oraz nieumarłych. Nie kończy się jednak na badaniu. Naczelnym zadaniem organizacji jest eksterminacja różnych przerażających monstrów, takich jak zombie, wampiry oraz wilkołaki, które sprzymierzyły się przeciw rodzajowi ludzkiemu.





Na początku gry można wybrać jedną z dziewięciu postaci, a wybór ten wpłynie na przebieg rozgrywki. Nocturne w zamierzeniu autorów ma być klasycznym horrorem, ale z mocno zaznaczonymi elementami gore. Walka i śmierć mają tu wyglądać bardzo realistycznie: pociski przebijają potwora, wyrywają kawały ciała, wkoło bryzga krew. Kiedy ginie bohater, śliniące się kreatury rozrywają jego ciało na strzępy. Przypomina to wszystko poetykę dzieł Johna Romero, lecz autorzy twierdzą, że znacznie ważniejszy od elementów gore jest sam nastrój gry i że bardziej zależy im, by gracza przerażała atmosfera niż hektolitry krwi. Poza tym podkreślają, że w Nocturne nie walczy się z ludźmi, tylko z fantazyjnymi potworami (wyjątkiem jest opcja deathmatch w grze wieloosobowej).



Autorzy twierdzą, że nastrój gry jest ważniejszy od elementów gore...

Prowadząc śledztwo, gracz odwiedzi rozmaite miejsca, zarówno nowoczesne, np. fabrykę stali, jak i nawiązujące do konwencji gotyckiego horroru. Zobaczymy więc średniowieczny dwór i zamczysko, odwiedzimy tajemnicze krypty i mauzolea. Wszędzie tam na bohatera czekać będą potwory do uśmiercenia, zagadki do rozwiązania i pułapki do ominięcia względnie rozbrojenia.

Szczególne wrażenie na osobach, które miały już okazję zapoznać się z fragmentami gry, zrobiły grafika oraz dźwięk. Wszystkie kreatury oraz lokacje zostały wyrenderowane w pełnym 3D, a pomieszczenia, potwory i bohatera obserwujemy z kilku ustawianych pod różnymi kątami kamer. Zastosowanie specjalnych zabiegów pozwoliło na wykorzystanie palety miliarda (!) kolorów. Niezwykłe wrażenie wywołuje zwłaszcza gra świateł i cieni, powodująca dziwne deformacje obrazu. Wszystkie szczegóły wyglądają nad wyraz realistycznie, a gracz może podziwiać na przykład pieczołowicie przygotowane, koszmarne gobeliny okrywające ściany zamku.



Dźwięk został zrealizowany w pełnym 3D, a autorzy dołożyli szczególnej troski, by wprowadzał gracza w świat horroru. Usłyszymy więc oddalające się i zbliżające kroki, skrzypienia, dziwne echa, wycie potworów itp.

Gracz obserwować będzie swego bohatera podobnie jak w Tomb Raiderze, dysponować też ma całą paletą zachowań. Postać będzie celować, biegać, skakać, zbierać przedmioty, popychać przeszkody. Autorzy dają nam również możliwość szybkiego i bezproblemowego łączenia różnych zachowań. Na przykład bohater będzie mógł zaświecić w lewo latarką, strzelić w prawo, a sam pobiec przed siebie.

Nocturne nie jest jednak tylko grą akcji, gdyż twórcy postanowili zwrócić również uwagę na elementy przygodowe Choć na pewno zręczność palców będzie tu nieco ważniejsza od umiejętności logicznego myślenia.

Termin: III kwartał 1999. Producent: Terminal Reality Inc./GOD. Dystrybutor: L.E.M.

Jacek Piekara





Hidden & Dangerous

Od dawna próbowano połączyć elementy zręcznościowe ze strategicznymi. Gdy w mieszance dwóch typów gier przeważyła strategia, powstał gatunek Real–Time Strategy. W ubiegłym roku pojawiły się jednak gry taktyczne, takie jak Uprising czy Battlezone, w których przeważa strzelanina FPP. W ten nurt wpisuje się także Hidden & Dangerous, która przez osadzenie akcji w czasach II wojny światowej stara się silniej nawiązywać do rzeczywistości.

W H&D dowodzimy 4-osobowym oddziałem alianckich komandosów, działającym głęboko na tyłach wroga. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1943 i, jeśli uda nam się wykonać wszystkie zadania, zakończy 2 lata później. W czasie rzeczywistym przejście gry ma zająć, według autorów, 2–3 tygodnie.

Akcja 25 misji toczyć się będzie w 6 sceneriach i opierać się na opowiadaniach weteranów prawdziwych operacji jednostek specjalnych z II wojny światowej. W poszczególnych misjach pokazane zostanie oryginalne uzbrojenie, umundurowanie, pojazdy, a także budynki. W zamierzeniu autorów przy okazji gry mamy otrzymać pokaźną dawkę przystępnie podanej wiedzy, w większości nie upublicznionej, do niedawna bowiem chronionej tajemnicą.



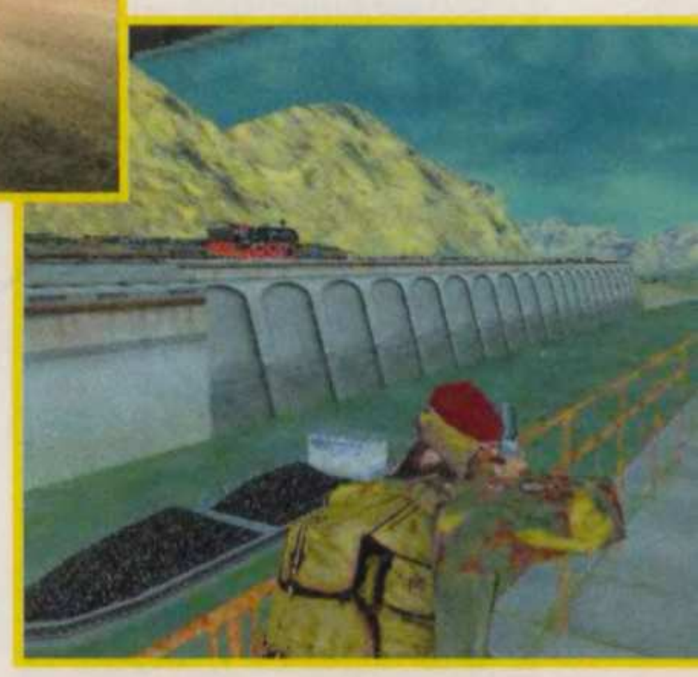




Z dostępnych informacji wynika, że komandosi będą mieli kilkanaście sposobów działania: skakanie, czołganie, wspinanie, używanie przedmiotów, przy czym nie wszystkie będą dostępne od razu. Lista możliwych do wykonania rozkazów będzie się wydłużała wraz z zakończeniem kolejnych misji. Trudno oceniać pomysł, nie widząc efektów jego realizacji, ale obawiam się, że ten sposób powiększania listy rozkazów okaże się zbyt sztuczny i wydumany. Zobaczymy.

W kilku misjach można będzie natomiast skorzystać z różnego rodzaju pojazdów mechanicznych, począwszy od niemieckiego motocykla z koszem, przez jeepy, ciężarówki na transporterach opancerzonych, a na czołgach skończywszy. W jednym ze scenariuszy można będzie nawet pilotować dwupłat. Wszyscy, którzy w tym momencie przestraszyli się, że nie znają się na symulatorach lotu, mogą odetchnąć – misja ta została zaprojektowana specjalnie do walki powietrznej i nie ma wiele wspólnego z rasowym symulatorem.





Pojazdy nie są w grze jedynie ozdobnikami.

Komandosi na polu walki zachowują się realistycznie. Żołnierz postrzelony w rękę cierpi z bólu, oszczędza ją, ale nie rezygnuje z wykonania otrzymanych rozkazów. Kiedy zostanie trafiony w nogę, czeka na pomoc medyczną. Zranienie każdej części ciała u różnych żołnierzy wywoła różne reakcje.



Choć gra ma toczyć się w czasie rzeczywistym, w każdej chwili można będzie zatrzymać akcję i wydać odpowiednie rozkazy. Nie trzeba zatem planować operacji w szczegółach wzorem Rainbow Six. Z informacji prasowych wynika, że w planowaniu H&D będzie podobna raczej do Commandos: Behind Enemy Lines: wyznaczamy plan, w trakcie jego realizacji otrzymujemy nowe informacje o rozmieszczeniu jednostek przeciwnika, przeszkodach terenowych, ruchu patroli i na tej podstawie plan modyfikujemy. Wygląda na to, że autorzy nie wymagają od gracza, by był jasnowidzem, ale raczej uważnym obserwatorem tego, co się dokoła niego dzieje.

Termin: II kwartał 1999. Producent: Take 2 Interactive. Dystrybutor: Optimus S.A.

Sir Haszak



PC NEWS PREVIEW

Przewodnik Czytelnika

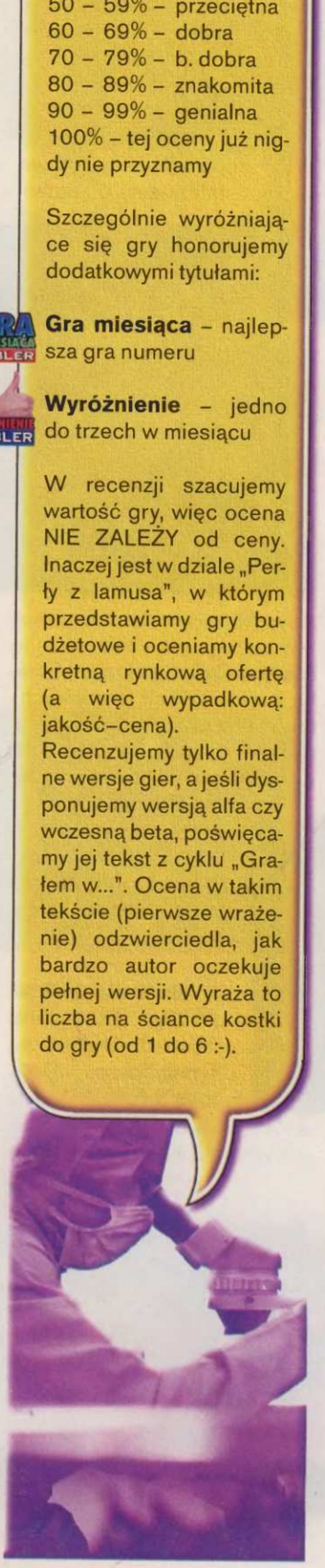
Nasza skala ocen:
0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – b. dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – genialna
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:

Gra miesiąca – najlepsza gra numeru

Wyróżnienie – jedno do trzech w miesiącu

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





Silver to po angielsku srebro. W grze takie drogocenne imię nosi zły imperator, który terroryzuje podległą mu ludność. Gdyby ograniczał się do zbierania haraczy nazywanych podatkami, zapewne nikt by mu złego słowa nie powiedział. Kiedy jednak postanowił znaleźć nową żonę, a w tym celu ściągał do pałacu i „testował" wszystkie młode, ładne kobiety, miarka się przebrała.

Z odebraniem żony nie mógł się pogodzić David, główny bohater gry. Jako młody żonkoś był bardzo przywiązany do swej urodziwej towarzyszki życia. Nie potrafił uznać, że spotkał ją zaszczyt, bo ma szansę ogrzewać imperatorskie łoże. David oraz jego dziadek (wprawdzie w podeszłym wieku, ale ciągle jeszcze mistrz miecza) postanawiają uciąć sobie z żołnierzami cesarza małą pogawędkę. Ich tropem podąża tajemniczy, czerwonooki Fuge, syn imperatora, któremu nie podoba się, że liczba żołnierzy w cesarstwie jego ojca gwałtownie maleje. Tak właśnie rozpoczyna się gra Silver, której wersję alfa testowałem.

W grze nie chodzi tylko o tak trywialne sprawy jak zemsta męża. Silver jest bezwzględny, zaspokajając swe chuci, ale ma też dalekosiężne plany dotyczące całego świata. Pragnie wezwać wielkiego, mrocznego boga, który obdarzyłby go niezmierzoną potęgą, uczynił swym wysłannikiem oraz prawą ręką. Wyrocznia, której rady zasięga David, mówi, że dawno temu mędrcy stworzyli 8 magicznych artefaktów, które zebrane razem wyzwolą moc zdolną pokonać każde zło. Niestety, nikt nie wie, gdzie się znajdują – kilka ukradziono, pozostałe zaginęły. Jedyną szansą Davida jest odnalezienie artefaktów – wtedy będzie mógł stoczyć walkę z imperatorem. Po drodze przyłączą się do niego inni, nienawidzący władcy buntownicy (niektórymi nie da się sterować, na polu walki sami podejmują decyzje).

Silver jest połączeniem gry role–playing i zręcznościowej, z bardzo mocnym akcentem na elementy zręcznościowe. Wszystkie walki toczą się w czasie rzeczywistym, a bohater ma do wyboru kilka różnych cięć oraz sztychów (jeśli walczy bronią białą, a nie magiczną). Niestety, sterowanie bohaterami nie jest tak rewelacyjnie proste, jak w Diablo. Być może w wersji ostatecznej zostaną zaimplementowane skróty klawiszowe, pozwalające np. na zażywanie podczas walki leczniczych mikstur bez konieczności sięgania do ekwipunku. Dobrze opracowano możliwość korzystania z różnego rodzaju broni, przyporządkowując klawiszom broń białą,

Silver
RPG
Infogrames
CD Projekt
Termin: I kwartał 1999
Pierwsze wrażenie:

magiczną oraz rażącą na odległość. Podczas bitwy wystarczy więc nacisnąć „7", „8" lub „9", aby zmienić oręż na ostatnio używany danego typu. Możliwość szybkiej zmiany broni jest tu bardzo ważna, niektórzy wrogowie są odporni na jakiś oręż, innych z kolei można tylko ze-



strzelić. Część potworów lata i trudno je dosięgnąć mieczem. Podobnie jest z magią, z której dobrodziejstw główny bohater również potrafi skorzystać.

Elementy role-playing także występują w grze. David jest charakteryzowany za pomocą kilku cech (siła, wytrzymałość, zręczność itp.), klasa jego zbroi zależy od jakości tarczy, a siła uderzenia – od jakości oręża. Będzie osiągał nowe poziomy doświadczenia, ale chyba bez przyznawanych punktów doświadczenia. Zresztą role-playing może się bez tego obyć, jak widać na przykładzie Daggerfalla.

Niestety, autorzy Silvera, wzorując się na produkcjach z Dalekiego Wschodu, pozbawili nas możliwości zapisywania stanu gry (jak ja to lubię!). To znaczy możliwość taka istnieje,



ale tylko w miejscach wyznaczonych przez scenarzystów. Nic nie daje takiej radości, jak przechodzenie tego samego etapu gry po raz drugi lub trzeci, bo raczyła się zawiesić, zanim doszła do punktu „Save Game"...

Intro Silvera jest jednym z najciekawszych, jakie ostatnio widziałem, chociaż autorzy posłużyli się skromnymi środkami wyrazu artystycznego. Widzimy bibliotekę i okiennicę, którą targa wiatr. Ale wszystko zrealizowane jest perfekcyjnie, a muzykę dobrano doskonale. Kiedy w nocy oglądałem intro, mając słuchawki na uszach, złapałem się na myśli, że wolałbym nie odwracać się za siebie.

Grafika gry jest do zaakceptowania, tzn. dobrze wygląda świat, ale mam zastrzeżenia do postaci. Oto bowiem w fotorealistycznych sceneriach poruszają się bohaterowie jakby żywcem wyjęci z kreskówki (chciałem napisać: Mangi, ale to jednak za dużo, chociaż z Mangą ich wygląd ma trochę wspólnego). Być może taki kontrast komuś się spodoba, ale mnie psuje nastrój. Podobnie denerwują ogromne (pasujące do gry jak wół do karety) okna dialogowe, ale na szczęście można je wyłączyć i ograniczyć się do samego słuchania dialogów.



W niemal fotorealistycznych sceneriach poruszają się bohaterowie jakby żywcem wyjęci z kreskówki.

A właśnie, skoro jesteśmy przy dialogach... Zostały w pełni zdigitalizowane i trzeba przyznać, że głosy aktorów są dobrane wprost idealnie (na przykład aktor grający dziadka Davida – dobrego starca – ma głos niesamowicie podobny do głosu Seana Connery'ego).



Kapitalna i nastrojowa jest muzyka. Ponura, spokojna, ale z nagłymi przyspieszeniami, jakby z filmowego horroru. Robi wrażenie...

Bardzo trudno ocenić wersję, której autorzy szykują jeszcze zmiany. Nie wiem na przykład, czy głupota niektórych wrogów (tylko poddają się ciosom, sami nie atakując) jest zamierzona, czy też to tylko błąd, który zostanie wyeliminowany. Poza tym zastanawiam się, czy Silver trafi w gusty graczy. Ma zbyt mało wspólnego z role-playing, aby poważnie zainteresować miłośników tego gatunku, a zwolennicy zręcznościówek... Cóż, oni mają w czym wybierać. Patrzę więc na Silvera z sympatią, bo wykonano tu kawał dobrej ro-



boty, ale jednocześnie nie wróżę mu wielkiej kariery. Chociaż muszę wyznać, że nie zdołałem w grze dojść zbyt daleko. Trzecia walka z demonem w podziemiach Biblioteki i trzeci „zwis" komputera do cna wyczerpały moją cierpliwość.

Jacek Piekara



Warzone 2100

RTS-y przyzwyczaiły nas do schematu, który stosuje się w 95% produkcji tego typu: baza rozbudowywana od nowa w każdej z kilkunastu misji, wątła nić fabuły uzasadniającej przejście do kolejnej mapy, naprzeciw nowym wrogom. Warzone 2100 najwyraźniej należeć będzie do pozostałych 5%.





Nie wiem, czy wybuchy wyglądają realistycznie, ale z pewnością są efektowne.

Intryga w tego typu grach jest sprawą drugorzędną. Liczy się fakt, że gracz ma przed sobą 3 kampanie: na pustyni, w krajobrazie industrialnym oraz w górach i już od początku musi robić dalekosiężne plany. Dlaczego?



Otóż od początku ma się tę samą bazę, która sukcesywnie w trakcie gry jest rozbudowywana i modernizowana, oddziały przechodzą z misji na misję, zachowując zdobyte doświadczenie i... doznane obrażenia, a odkrycia naukowe cały czas wnoszą coś nowego. Nie zdarzają się sytuacje, że w pięciu pierwszych misjach za każdym razem trzeba wznosić te same 5 budynków, dodając czasem jeden nowy, i odkrywać ciągle te same rzeczy. Programiści naprawdę się wykazali, oferując około 400 rzeczy do wynalezienia.

„Wynalezienie" to może niewłaściwe słowo. To raczej badanie znalezionych artefaktów. Każda zdobyta baza wroga kryje przynajmniej jeden taki artefakt, który analizują laboratoria i oznajmiają, że właśnie dokonały nowego odkrycia. Postęp techniczny zależy więc od rozwoju fabuły. I tu zauważam groźbę małej atrakcyjności gry pojedynczej – zdobyliśmy tyle, a tyle baz wroga, mamy te, a nie inne wynalazki. Przy grze wielo-





osobowej (może w niej brać udział do 8 osób) problem ten na pewno nie wystąpi.

Wierność jednej bazie dość zręcznie włączono w ramy gatunku, który przecież nie lubi monotonii. Mapę, gdzie znajduje się baza, odkrywa się powoli, a pozwalają na to napływające dane wywiadu, będące w istocie kolejnymi rozkazami. By nie znudzić gracza walkami na jednej ogromnej, rozszerzanej powoli mapie, autorzy wprowadzili misje wyjazdowe. Trzeba w nich przetransportować oddziały z bazy i w określonym ściśle czasie wypełnić zadanie. Przeplatają się tu krótkie, kilkuminutowe epizody i 2-godzinne bitwy pełne drobnych zadań, składających się na duży scenariusz rozgrywany na głównej mapie.

Nawet jeśli oddziały zostaną wysłane poza nią, cały czas baza pozostaje w polu widzenia. Nadal można projektować i produkować nowe jednostki, prowadzić badania nad zdobytymi artefaktami, a często także ściągać posiłki w postaci dopiero co stworzonych oddziałów. Zwłaszcza w dalszych scenariuszach jest to ważne, ze względu na ograniczoną pojemność transportowca.



Wspomniałem o projektowaniu. Opracowanie wynalazku nie oznacza wprowadzenia do produkcji nowego oddziału, bowiem prace badawcze prowadzone są jedynie na częściach pojazdów i konstrukcjach budynków. Gracz sam z wynalezionych elementów: wieży, nadwozia i napędu składa pojazdy. Możliwości ich połączenia jest około 2000.

Testowałem dość wczesną wersję, trudno mi więc ocenić jakość Sztucznej Inteligencji. Komputer nie czekał, aż zbiorę siły, jego ataki potrafiły być bolesne. Wystarczyła jednak zwykła zapobiegliwość, by dowodzone przez niego oddziały stały się źródłami punktów doświadczenia.

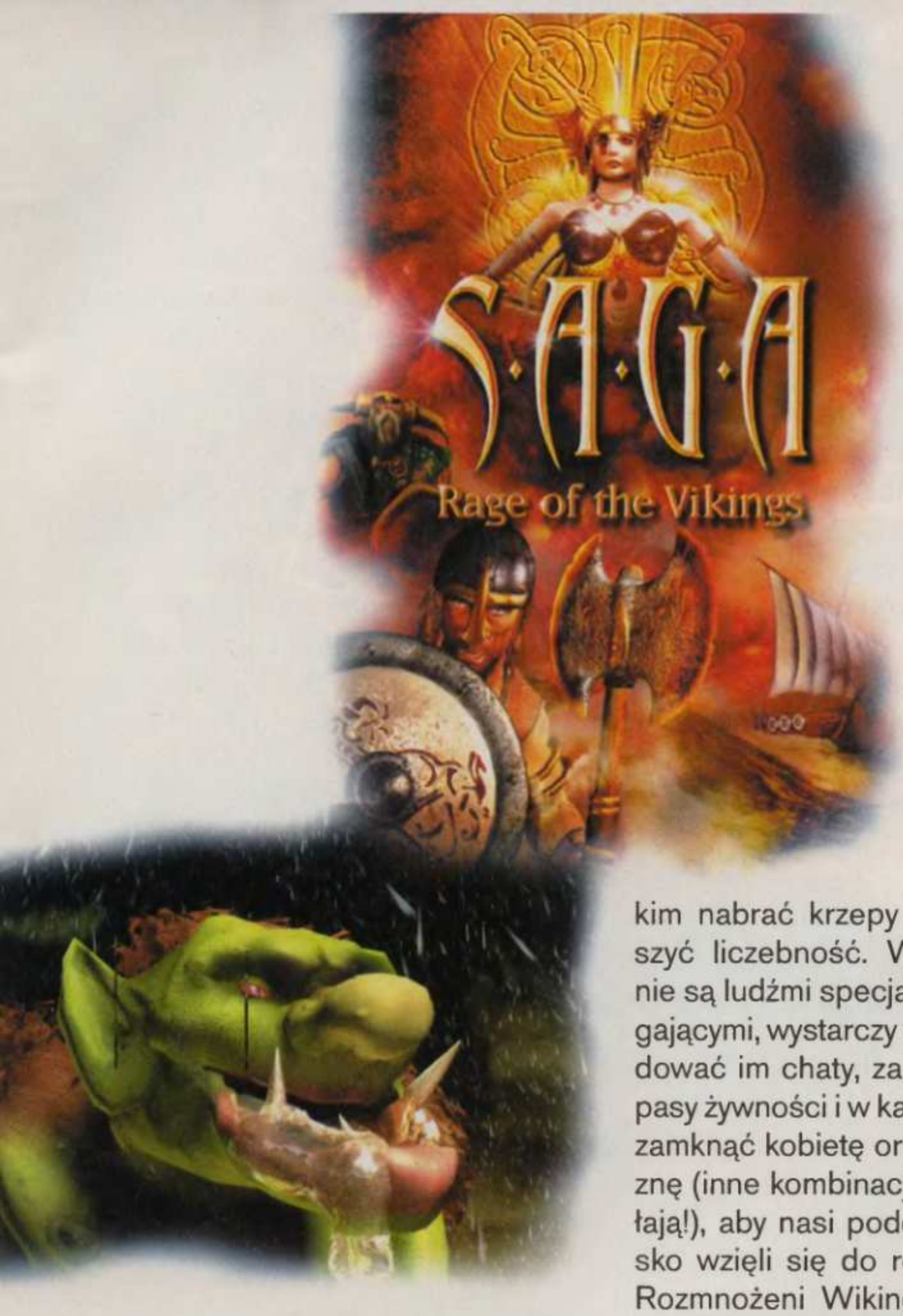
Zgromadzenie sporych sił i utrzymanie ich w Warzone 2100 nie jest jednak tak proste, jak w innych grach tego gatunku. Koszt utrzymania oddziałów mierzony jest w energii, dlatego konieczność zbudowania dużej ich liczby wymusza atak i szukanie nowych źródeł energii.

Trudno powiedzieć, czy gra stanie się hitem, ale to, co zobaczyłem, prezentuje się znakomicie, mimo nie najlepszej SI. Grafika, w pełni 3D, już teraz, przed ostatecznym retuszem, wygląda rewelacyjnie. Warto poczekać na wersję finalną.

Sir Haszak

Tekst powstał na podstawie wersji beta.

Warzone 2100
Strategiczna
Eidos
Mirage
Pierwsze wrażenie:



Nowy program firmy Cryo przenosi nas w czasy walk i podbojów prowadzonych przez klany wikingów. „W zawodzie wikinga najbardziej cenię sobie gwałcenie" – mówił brodaty wojownik w rysunkowym dowcipie Andrzeja Mleczki. W Sadze jednak gracz nie musi, a wręcz nie może koncentrować się jedynie na walce, ponieważ gra ma symulować rozwój niewielkiej społeczności, podobnie jak na przykład w Knights & Merchants. Zobaczymy więc wikingów nie tylko w roli walecznych zdobywców panujących nad morzami i lądami, ale przede wszystkim jako rolników, myśliwych, drwali, wytwórców broni oraz narzędzi.

Zanim wikingowski klan będzie miał siłę zmierzyć się z wrogami, musi przede wszystkim nabrać krzepy i powiększyć liczebność. Wikingowie nie są ludźmi specjalnie wymagającymi, wystarczy więc pobudować im chaty, zapewnić zapasy żywności i w każdej z chat zamknąć kobietę oraz mężczyznę (inne kombinacje nie działają!), aby nasi poddani dziarsko wzięli się do rozmnażania. Rozmnożeni Wikingowie będą siać i zbierać plony (czas gry jest



podzielony na pory roku), polować na zwierzynę, łowić ryby, budować pożyteczne budynki: kuźnie, świątynie, obory, magazyny czy manufaktury z narzędziami, zabiorą się za wyrąb lasów, wydobywanie żelaza, zbieranie niezbędnych w magii czarodziejskich owoców. Na początku zagrażać im będą dzikie zwierzęta, później również wrogowie, którymi mogą być nie tylko inni wikingowie, ale też trolle, chrześcijańscy wojownicy, centaury lub olbrzymy.

Bardzo dobrym rozwiązaniem jest przygotowanie trzech skal widzenia świata. Dzięki temu możemy zarówno zobaczyć, co dzieje się na terenie całej osady, jak i skoncentrować się na wybranej grupie wojowników. Ostatnia opcja przydaje się zwłaszcza w czasie walki, ponieważ zdecydowanie wygodniej jest sterować poszczególnymi wikingami. Niestety, zaobserwowałem w czasie bitwy zdumiewające rozwiązanie: wroga często atakują tylko jednostki, którym wydano taki rozkaz. Na przykład jeden z wikingów walczy z wilkiem, a pięciu jego kolegów nawet nie drgnie, aby mu pomoć. Jest to tym dziwniejsze, że czasami wojownicy atakują wroga automatycznie. Miejmy nadzieję, że nie zetkniemy się z czymś takim w wersji finalnej.



Niestety, Saga jest przykładem, że aby stworzyć dobry RTS, z mocno zaznaczonymi elementami społeczno-ekonomicznymi, nie wystarczy bardzo chcieć. Gra w wersji beta 1.19 (a więc dość zaawansowanej) sprawia wrażenie jeszcze bardzo nie dopracowanej. Począwszy od nie najlepszej grafiki, przez niewygodny interfejs, na nieumiejętnie opracowanych mechanizmach funkcjonowania społeczności (zbyt wieloma sprawami gracz musi sterować osobiście, a mogłyby one być wykonywane automatycznie) kończąc.

Po Sadze obiecywałem sobie o wiele więcej. Tymczasem okazała się grą, której premiera powinna odbyć się przed kilku laty, a nie w roku 1999. Oczywiście na podstawie wersji beta nie można jeszcze dokonywać ostatecznych ocen, ale pierwsze wrażenie każe mi podejrzewać, że będziemy mieli do czynienia z niezbyt interesującym produktem (zaznaczam, że w wersji, którą testowałem nie było kampanii, a jedynie kilka pojedynczych scenariuszy). I niewiele chyba pomoże tu fakt, że Saga zostanie zlokalizowana przez firmę CD Projekt i będzie sprzedawana w cenie około 60 złotych.



Szkic postaci do gry.

Aby jednak nie zakończyć tak pesymistycznym akcentem, zwrócę uwagę, że w Sadze przygotowano bardzo dobry przewodnik i w każdej chwili możemy skorzystać z podpowiedzi, jakie zastosowanie mają na przykład konkretne budynki. Uznanie mogą też budzić nastrojowe i dynamiczne intro oraz świetnie przygotowana muzyka.

Jacek Piekara

Tekst powstał na podstawie wersji beta.

Saga: Rage of the Vikings
Strategiczna
Cryo
CD Projekt
Termin: II kwartał 1999
Pierwsze wrażenie:



Przeciwnikami wikingów będą rozmaite fantastyczne potwory (na ilustracji – olbrzymy).

Civilization: Call to Power



Civilization bez Sida Meiera jest jak hot dog bez parówki. Czy można zatem zrobić produkt noszący ten tytuł bez jego udziału? Najwyraźniej można i, co więcej, będzie to gra duchem podobna do oryginału. Przynajmniej jej początek. Tyle wiem na pewno – przez kilka



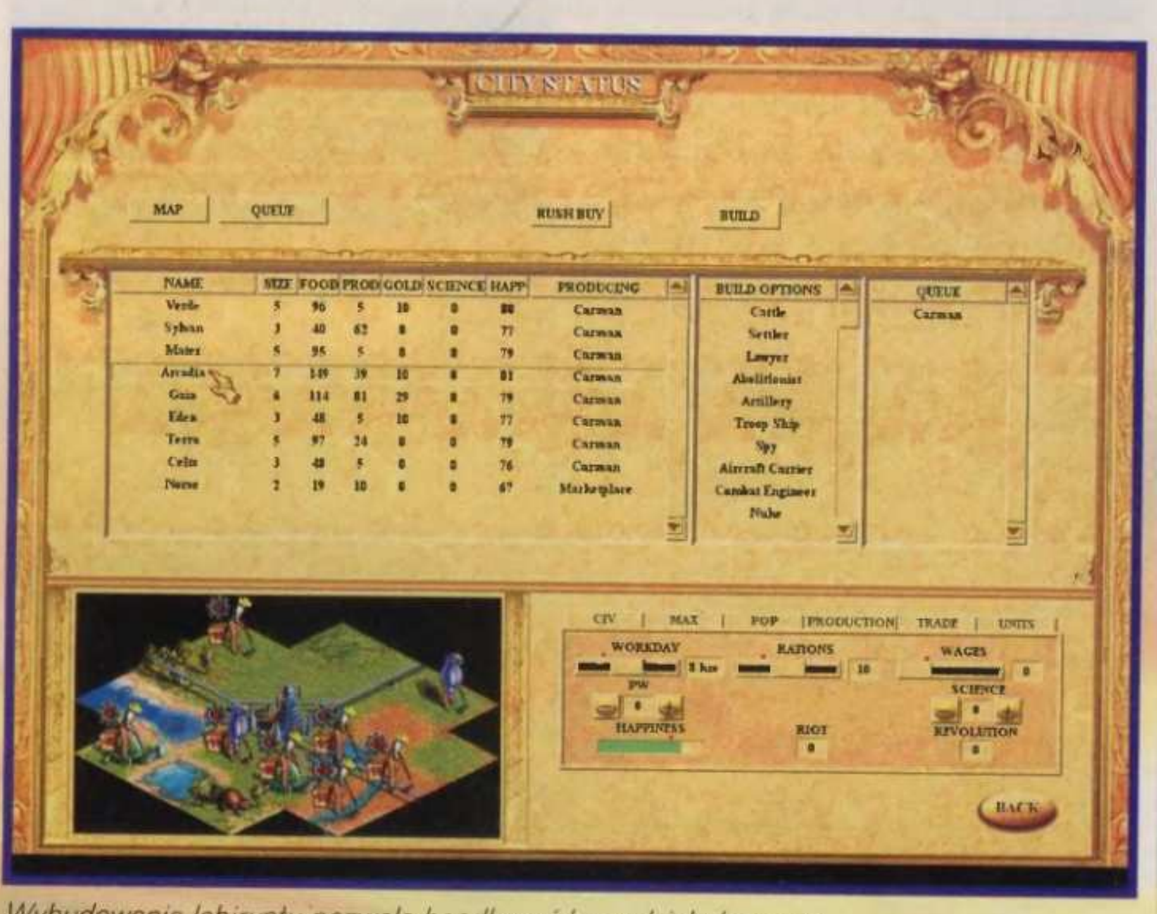
godzin spędzonych przy wersji beta udało mi się dotrzeć do roku 1000.

Początek przypomina Civ II: tury trwają 50 lat czasu gry, niewiele się dzieje, jednostki są niezwykle powolne. Już tu pojawiają się jednak mało widoczne, ale wyraźnie odczuwalne różnice. Choćby ta, że w menu wybrać można tryb multiplayer, którego Civilization II doczekała się po 2 latach od premiery.

budowy (podobnie jest z oddziałami na mapie – wydając rozkazy, gracz dowiaduje się, w której turze dotrze jednostka). Nie ma więc potrzeby co chwilę do niego zaglądać. Gdy kolejka opustoszeje, program sam przypomni, że przydałoby się rozpocząć nowe inwestycje. Można także opracować sobie schemat budowy, zapisać go na dysku i wczytywać po założeniu kolejnego miasta. Jak bardzo pożyteczną funkcją jest kolejkowanie, okaże się, gdy nasz horyzont poznawczy wzbogaci się o obce miasta, a mapę zaludnią oddziały innych imperiów.

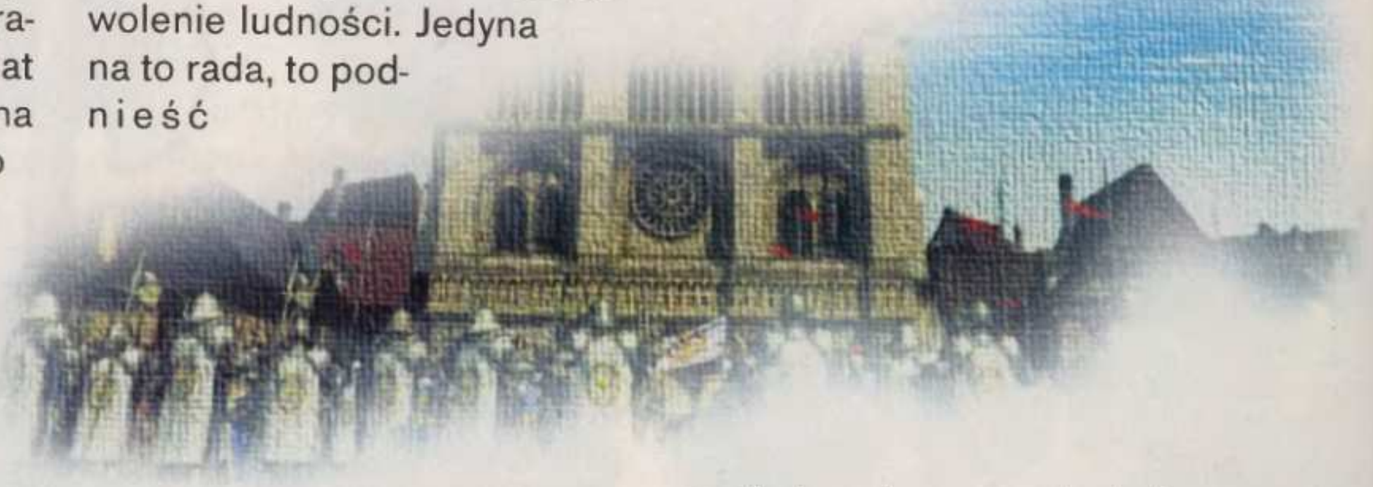
Dostęp do miasta i ustawianie jego produkcji możliwe są z mapy głównej. Farmy, drogi, fortyfikacje czy sieci zarzucane u wybrzeży wykonywane są w trakcie robót publicznych (należy ustawić automatyczne odkładanie pewnej puli punktów pracy na roboty publiczne).

Wydajność pracy mieszkańców zależy od dwóch parame-



Wybudowanie labiryntu pozwala handlować bez udziału karawan.

Ogarniającą gracza nudę potęguje fakt, że o ile w Civ II o każdej jednostce gracz musiał pamiętać sam, o tyle CtP umożliwia ustawienie kolejki w menu trów: ustroju i nastawienia władcy. Ustrój określa, ile godzin powinien pracować obywatel i ile za swój trud otrzyma pieniędzy i żywności. Wpływa także na jakość pracy, modyfikując współczynniki wytwarzanej żywności, produkcji przemysłowej i złota. Władca może złamać normy i nakazać poddanym, np. w monarchii, pracować 10 godzin zamiast ustawowych 8. Zwiększa to niezadowolenie ludności. Jedyna na to rada, to podnieść



płace, wznosić sanktuaria, placówki kulturalne lub cuda architektoniczne.



Cudów jest więcej niż w Civ II i odniosłem wrażenie, że powstają w krótszym czasie. Ukończenie każdego nagradzane jest wyświetleniem krótkiego filmu wraz z informacją-przypomnieniem, co się zyskuje. Niestety, nie można obejrzeć miast w całej krasie – autorzy nie przewidzieli takiej atrakcji.

Za to bitwom będzie można przyjrzeć się dokładnie, gdyż rozgrywane są na wydzielonym ekranie. Ukazuje on przebieg bitwy i współczynniki stron, modyfikujące siłę odwrażenie: rozbudowane opcje dyplomatyczne, świetny wygląd animowanych jednostek, pomysł wprowadzania poganiaczy niewolników, dzięki którym szybciej rośnie siła robocza w stolicy, ale i wisi nad graczem groźba buntu, przejrzysty, punktowy system oceny stanu miast i gospodarki, udane intro, liczba cywilizacji sięgająca 30. Mojego entuzjazmu nie zmniejszyło nawet odkrycie w grze roku 0 AD.

Sir Haszak

PS Testowałem wersję beta programu.

Civilization: Call to Power
Strategiczna
Activision
L.E.M.
Premiera: koniec marca
Pierwsze wrażenie:

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRZEDSTAWIA

STAR WARS™ X-WING™ ALLIANCE™

SYMULATOR WALK KOSMICZNYCH

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

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

W tej wojnie nawet przemytnicy muszą opowiedzieć się po którejś ze stron.

Lawrence Holland

© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorisation.

LUCAS Arts™

SimCity 3000

WYRÓŻNIENIE GAMBLER

Panorama miasta w trzech wymiarach, przechodnie, z którymi można rozmawiać, pościg za kieszonkowcem w autobusie i ruganie pijaka odlewającego się w bramie – wszystko to znajdziemy... być może w SimCity 4000. Twórcy SC 3000 zrezygnowali z nadania takiego kształtu nowej grze. Po pięciu latach oczekiwań otrzymaliśmy grę bardzo przypominającą poprzednią wersję. Czy to źle? Niekoniecznie.

Ni pies, ni wydra, coś na kształt świdra

SimCity pozostała grą–niegrą, w której, w gruncie rzeczy, nie ma warunków zwycięstwa, punktów, limitu czasu, kolejnych misji. Zniknęły nawet zadania stawiane w kolejnych scenariuszach, rozgrywanych w istniejących w rzeczywistości miastach. Zaczynasz jako burmistrz, a właściwie wójt wioski, która przy odrobinie umiejętności rozwinie się w kipiącą życiem, wielomilionową metropolię. W nagrodę za prawidłowy rozwój miasta otrzymasz specjalne budowle, które pojawią się w kolejnych stadiach gry i wpłyną dodatnio na jego rozwój, a także na Twoje samopoczucie. Któż nie chciałby mieć własnego pomnika?

Choć do SimCity przylgnęła nazwa „symulacja metropolii", nie jest to w 100% symulacja: UFO bombarduje miasto, burmistrza nie da się usunąć ze stanowiska i, ku utrapieniu obywateli, jest nieśmiertelny... Jeśli nawet jest to symulacja, to zrobiona z przymrużeniem oka. Niby wszystko traktuje serio, pokazuje wiele mechanizmów funkcjonowania miasta, ale ubrano ją w zabawny kostium.

Tak czy inaczej spędziłem nad grą kilkanaście dni, doskonale się bawiąc, dbając o potrzeby moich Simów, słuchając ich gderania, przyjmując petycje, propozycje, sugestie, podpisując umowy handlowe z burmistrzami ościennych aglomeracji, regulując podatkl, zaciągając pożyczki, wznosząc gmachy użyteczności publicznej i wyznaczając miejsce pod budownictwo mieszkaniowe oraz strefy handlu i przemysłu. Jak widać, nie nudziłem się, bowiem i pracy dużo, i nie wszystkie czynności są rutynowe.



Nowe trendy, czyli zielone miasto

Zielone miasto nie oznacza bynajmniej łapówek przyjmowanych przez urzędników magistratu w twardej walucie. W grze wyraźnie widać, że firma Maxis nastawiona jest proekologicznie (przekonanie, czy koniunkturalizm?).

Promowanie edukacji, dzięki której rozwijają się „czyste" gałęzie przemysłu, budowa farm w mało zanieczyszczonych rejonach, rozporządzenia ograniczające emisję spalin czy używanie nawozów sztucznych, budowa oczyszczalni wody – wszystkie te akcje wymuszane są przez opinię publiczną oraz dane statystyczne o aurze panującej w poszczególnych kwartałach miasta. Zadowolenie budzą rozmaite formy pozbywania się śmieci, a zwłaszcza możliwość sprzedawania ich sąsiadom – w skali mikro doskonałe rozwiązanie, gorzej ze skalą makro. Do tego dochodzą zachęty do korzystania z coraz bardziej przyjaznych środowisku źródeł energii czy ogłoszenia miasta strefą bezatomową.

Do istotnych nowości należy interakcja z mieszkańcami i sąsiednimi miastami. Kontakt z mieszkańcami utrzymywany jest przez częste wizyty Simów, którzy chcą coś poradzić, zaproponować czy oprotestować. Od czasu do czasu doradcy przedstawiają raporty o sta-





nie zdrowia, szkół, finansów, transportu czy przestępczości, co powinno nas skłonić do działania. Natomiast wymiana handlowa z sąsiadami dotyczy prądu, wody oraz składowania i utylizacji śmieci. Sprzedając usługi, zyskujemy źródło stałych (i wysokich!) dochodów, ale za niewywiązanie się z umowy grożą surowe kary pieniężne.

Ruch uliczny nie ogranicza się do sznurów mróweczek, przeciskających się przez skrzyżowania. Samochody jeżdżą ulicami, udzielają sobie pierwszeństwa na skrzyżowaniach (nie do końca zgodnie z kodeksem drogowym), a po chodnikach chodzą piesi.

Nowe SimCity różni się od poprzedników skalą. W SC 2000 było 80 budowli – teraz ponad 350. Mapy miast powiększyły się czterokrotnie – do 256×256 kwadratów, co odpowiada 100 milom kwadratowym terenu. Budynki zostały wykonane w 3 wymiarach, z każdej strony wyglądają inaczej. Najokazalszym można nadać status budowli historycznych, dzięki czemu nie grozi im wyburzenie przy wahaniach koniunktury. Ot, coś dla ludzi sentymentalnych, chcących dać po łapach niewidzialnej ręce rynku. Oprócz tego wolno zamówić coś z importu – w projektowanym mieście można wznieść 10 (ze 110 umieszczonych w programie) najsłynniejszych budowli, np. Łuk Triumfalny, Sfinksa, Empire State Building czy Bramę Brandenburską.



W Szczebrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinie...

W menu budowli nie znajdziemy Zamku Królewskiego ani Wilanowa, ale za to... przeczytamy polskie nazwy. Lokalizacja, o której w IPS CG i okolicach krążą już legendy, oddaje ducha gry – ciepły, nieco zwariowany humor wprowadza w dobry nastrój. Nie sposób się nie uśmiechnąć, czytając, że KS Wampiry Pacanów szuka świeżej krwi, na konferencji ortograficznej uznano, że średnik jest seksowniejszy od przecinka, a złodzieje na diecie twierdzą, że kradzione nie tuczy.



Nie wszystkie teksty są tak celne, bo już stara mądrość ludowa – słońce wschodzi na wschodzie, a zachodzi na zachodzie – wygląda na dowcip trochę wyliniały, a nazwiska typu Wąchocki oscylują w okolicach dowcipu koszarowego. Widać, że tłumaczom miejscami zabrakło inwencji. Tego typu przypadki są jednak marginalne, w gruncie rzeczy nie psują doskonałej zabawy.

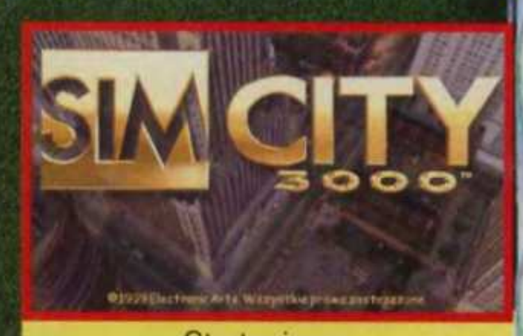
Czy warto simulować?

Gdy ktoś kupuje upgrade w cenie nowego programu, nie świadczy to dobrze o jego inteligencji. Z tego punktu widzenia SimCity 3000 trzeba by zdyskwalifikować. Jednak w rzeczywistości nie jest to zwykły sequel. Świadczy o tym 5 lat historii poprzedniej części – w tym czasie powstało kilka dodatków wydanych przez Maxis, a setki, tysiące miast czy całych scenariuszy stworzyli spontanicznie miłośnicy gry. Śmiem twierdzić, że jest to jeden z kilkunastu obecnych na rynku evergreenów, które zdołały przyciągnąć użytkowników na tyle silnie, by liczba oficjalnych dodatków do gry stanowiła znikomy odsetek. A rozszerzenia tworzone przez graczy są przecież za darmo.



Natura potrafi załadować burmistrza w trąbę...





Strategiczna

Electronic Arts/Maxis

IPS CG

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

Ocena:

89%

Cena: 159 zł

Obawiam się, że Maxis nie zdoła przyciągnąć użytkowników na tyle silnie, by liczba oficjalnych dodatków do gry stanowiła znikomy odsetek. A rozszerzenia tworzone przez graczy są przecież za darmo.

Można by poruszyć także kwestię brutalności w grach, co przyniosłoby korzyści SC 3000, ale nie chcę popadać w tanie moralizatorstwo. Trzeba jednak podkreślić, że można przed monitorem posadzić kilkulatka bez obaw o jego zdrowie psychiczne.

SimCity 3000 przypomina stary, ulubiony fotel, który właśnie wrócił od tapicera. Po dawnemu wygodny i nadal myśli się o nim z sentymentem, a jednak widać, że obicie ma nowe i dużo ładniejsze – na miarę współczesności. Czułem się w nim wspaniale.

Sir Haszak

Heroes of Might&Magic III

GRA MIESIĄCA GAMBLER

Są ludzie, którzy nie są zadowoleni, widząc przed sobą talerz ze schabowym, młodą kapustką i ziemniaczkami. Kombinują, co by tu jeszcze poprawić. A to dołożą dżem, a to sypną cynamon czy całość obłożą bitą śmietaną. Wszystkie składniki – oddzielnie całkiem smaczne – ku zdumieniu autorów, połączone dają niezbyt strawną mieszankę. Miałem wrażenie, że w analogiczny sposób „ulepszono" część trzecią znakomitego cyklu Heroes of Might & Magic. Okazało się jednak, że to gra została tak bardzo zmieniona w stosunku do pierwowzoru, choć przez to wcale nie stała się mniej interesująca.

Czym jest HoM&M III? To turowa gra strategiczna z bardzo wyraźnymi elementami role–playing, w której gracz steruje bohaterami prowadzącymi armie złożone z istot wielu gatunków, zdobywa i rozbudowuje miasta, zajmuje kopalnie cennych surowców. Bohaterowie zyskują punkty doświadczenia, opanowują nowe umiejętności, korzystają z artefaktów oraz stosują czary. Toczą walki ze sterowanymi przez komputer przeciwnikami (nawet do siedmiu zwalczających się lub pomagających sobie wrogów na mapie) oraz z neutralnymi potworami, które pilnują ważnych miejsc, skarbów i artefaktów.

Gracz może wziąć udział w wieloscenariuszowych kampaniach, rozegrać kilkadziesiąt pojedynczych scenariuszy, a także tworzyć mapy, korzystając ze świetnie przygotowanego i bardzo rozbudowanego edytora.





Prowadzi bohaterów 16 profesji oraz korzysta z infrastruktury 8 miast, w których może powstawać po czternaście typów postaci gotowych oddać za niego życie na polu walki. Jak łatwo obliczyć, gracz może korzystać z pomocy 112 gatunków „żołnierzy" – jedynie połowa z nich jest oryginalna, druga połowa to udoskonalone wersje znanych istot (np. Naga – Naga Queen, Minotaur – Minotaur King itp.). Każdy bohater jest charakteryzowany za pomocą 4 cech podstawowych (Attack, Defence, Knowlegde i Spell Power), dysponuje maksymalnie 8 umiejętnościami.

Dodano wiele zdolności w porównaniu z drugą częścią cyklu. Przede wszystkim czary podzielono na 4 kanony, bohaterowie mogą zdobywać w nich specjalizacje. Stworzono też kilka bardzo ciekawych nowych opcji, z których najbardziej podoba mi się Tactics, pozwalająca ustawiać jednostki na polu bitwy już po rozpoczęciu walki.

W części drugiej bohaterowie mogli dysponować dowolną liczbą artefaktów, które oddziaływały na ich cechy (np. mieć cztery miecze). Teraz wszystko stało się bardziej realne i bohater przedstawiany jest jak w grach role–playing. Można mu włożyć do rąk tarczę i miecz, na głowę hełm, na palce pierścienie itp. Zmusza to gracza do częstych wyborów i rezygnacji z używania niektórych artefaktów. Bohater może korzystać z trzech specjalnych i przydatnych na polu bitwy urządzeń: Balisty (strzela we wrogie jednostki), Katapulty (burzy mury) oraz Namiotu Pierwszej Pomocy (leczy żołnierzy).

W HoM&M III jest ogromna liczba rodzajów jednostek. Co ważne, jednostki dysponują specjalnymi, sobie tylko właściwymi umiejętnościami. Na przykład Archaniołowie potrafią wskrzeszać poległe oddziały, a Rycerze Śmierci – zadać specjalny, dwukrotnie mocniejszy cios. Bazyliszki zamieniają swe ofiary w kamień. Ifryty każdego, kto ich atakuje, ranią za po-





mocą ognia. Wraithy zabierają przeciwnikowi punkty mana itp., itd. Osobie, która dużo grała w HoM&M II, trudno będzie przyzwyczaić się do niektórych rozwiązań (np. do pozbawienia Centaurów możliwości strzelania z łuków) oraz zaakceptować tworzenie się jednostek w konkretnych miastach (np. Gryfy rodzą się teraz w mieście Rycerza).

HoM&M III została poddana wielu przeobrażeniom. Jedną ze zmian jest prowadzenie akcji na dwóch planach: na powierzchni oraz w Podziemiach, do których z powierzchni prowadzą specjalne bramy. W Podziemiach nie tylko znajdujesz skarby. Często są tam umiejscowione wrogie miasta, a przeciwnicy przemieszczają się, aby wyjść na powierzchnię na przykład koło naszych zamków.

Zmienił się też wygląd pola bitwy. Gracz może dowodzić siedmioma oddziałami (dawniej pięcioma) na sporej planszy. Większość jednostek nie jest w stanie dopaść wroga już w pierwszej turze. Zdolności takiej zostały pozbawione również stwory latające (ma to wpływ na przebieg bitwy). Teraz i one poruszają się tylko o taką liczbę hexów, na jaką pozwala ich cecha: szybkość. Kreatur jest dużo więcej. Rozbudowano możliwości „produkcyjne" miast, spore są także wpływy gotówki (Capitol, czyli stolica, przynosi np. 4 tysiące sztuk złota dziennie). W kampanii wprowadzono nieznaną do tej pory w serii HoM&M opcję, pozwalającą na „przenoszenie" najlepiej wyszkolonych bohaterów do następnych misji.



Bohatera portret własny.

Wydaje mi się, że komputerowi przeciwnicy w HoM&M III zachowują się znacznie rozsądniej niż w poprzedniej części. Po pierwsze – widząc bohatera, który prowadzi silniejsze od ich własnych oddziały, starają się trzymać jak najdalej od niego, po drugie – w bitwie potrafią dość szybko wybrać ucieczkę, kiedy nie mają szans na zwycięstwo, po trzecie – często korzystają z nowej opcji bitewnej, która pozwala szybkiemu oddziałowi czekać z wykonaniem ruchu i obserwować, jak rozwinie się sytuacja.

Jedynym dużym minusem jest, moim zdaniem, grafika HoM&M III. Jednostki na polu bitwy oraz symbolizujące je ikony wyglądają znacznie gorzej niż w części drugiej (częściowo z powodu zmniejszenia), większość (jak scenografię pól walki) utrzymano w brudnoszarych kolorach. Poprzednio oczy cieszyła feeria żywych i jaskrawych barw.

Mam też zarzuty natury merytorycznej. W HoM&M III zabrakło fantazji przy opracowywaniu struktury miast. We wszystkich ośmiu grodach system „produkcji" jednostek jest identyczny (zbudowanie „leża" umożliwia powoływanie jednostki danego typu). Czy nie lepiej stworzyć miasta, w których zależności byłyby bardziej oryginalne? Dobrym przykładem może tu być StarCraft z cudaczną, różniącą się od ludzkiej, strukturą bazy Zergów.

HoM&M III jest programem znakomitym i bardzo rozbudowanym. To gra z pewnością warta swej ceny, gdyż pozwala na wielotygodniową, nie nużącą zabawę. A jak już rozegramy wszystkie misje przygotowane przez autorów, zawsze możemy stworzyć własne scenariusze lub zmierzyć się z przyjaciółmi, korzystając z opcji gry wieloosobowej.

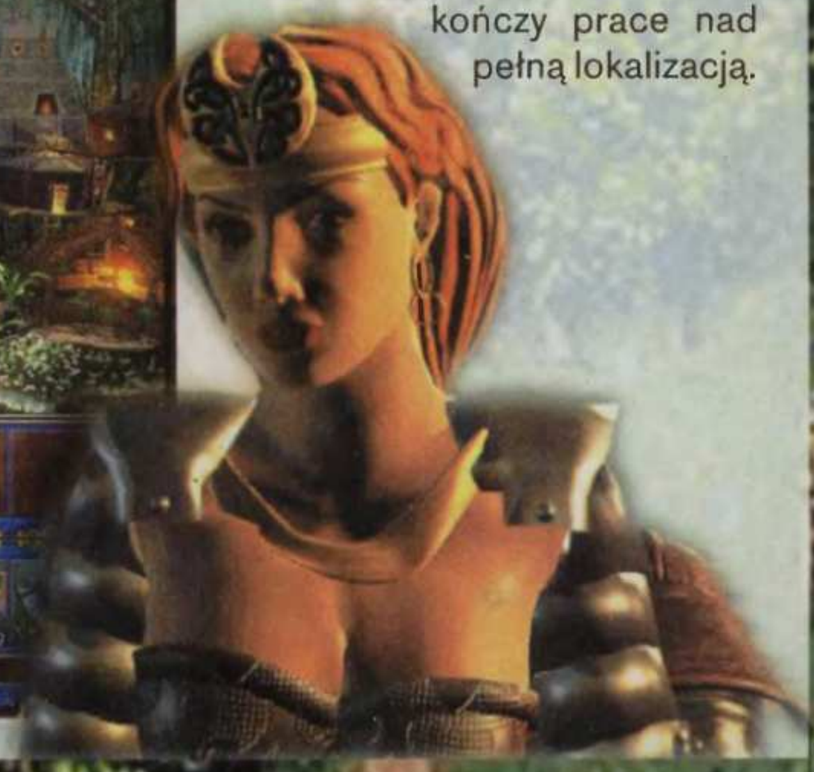
Miasto Rycerza i Kleryka.



Jacek Piekara

PS Dystrybutor gry w Polsce, firma Mirage, kończy prace nad pełną lokalizacją.





HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

Strategiczna

3DO/New World Computing

Mirage

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

Ocena: 91%

Cena: bd

Shogo Mobile Armor Division



Najpierw miał to być Riot, potem nazwa zmieniała się jeszcze chyba dwa razy, a w końcu stanęło na Shogo. Od premiery upłynęło pół roku i gra w końcu trafiła do naszego kraju. Była pierwszą, w której wykorzystano nowy engine firmy Monolith o nazwie Lith-Tech (na tym samym silniku jeździ Blood 2).



Choć firma TopWare zadała sobie dużo trudu, lokalizacja nie wyszła najlepiej – 3+.

Shogo jest ciekawą grą. Niby to klasyczna historia mangowa (wielkie roboty, wielkie oczy, wielkie miłości itd.), ale w produkcji prawie nie brali udziału Japończycy. To swego rodzaju ewenement. Oczywiście „mangowość" Shogo może zrazić do niej wiele osób. No cóż – ich strata, bo gra jest naprawdę niezła.





Sanjuro – młody żołnierz, ale już w wysokiej randze komandora, jest jednym z najlepszych pilotów MCA (Mobile Combat Armor). Nie będę Wam dokładnie tłumaczyć, o co chodzi w grze, bo plik tekstowy z wprowadzeniem ma ponad 20 kilo. Sama historia jest poplątana jak... chyba nie ma odpowiedniego porównania. Jest w niej wszystko – miłość (do dwóch kobiet), przyjaźń, zdrada, wielkie tajemnice. Jednym słowem, klasyczny przykład anime. W praktyce jednak wszystko sprowadza się do biegania – albo gracz robi to zamknięty w skorupie gigantycznego MCA, albo na piechotę.

W misjach trzeba najczęściej dotrzeć do jakiegoś określonego miejsca, rozwalając wszystko, co stoi na drodze. To właśnie walka jest najprzyjemniejszym elementem gry, dzięki niesamowitym broniom. Strzelanie z



działka, które jednym strzałem równa z ziemią pół ulicy, dostarcza niezapomnianych przeżyć. Doskonałe efekty specjalne (koniecznie trzeba ustawić na maksimum w menu konfiguracyjnym) znakomicie oddają dzieło zniszczenia. Walka na ulicach miasta; kilkunastotonowy robot skacze po dachach; eksplozje – po to się żyje.



Na szczęście autorom udało się stworzyć równie interesującą rozgrywkę w trybie „niezrobotyzowanym". Co prawda Sanjuro nie ma tak wielkiego arsenału jak Turok, ale i tak zabawa ogranicza się do strzelania z niesamowitego karabinu szturmowego, który wyrzuca z siebie roje pocisków z charakterystycznym metaliczno-pneumatycznym odgłosem.

Pokręcona fabuła rozwija się w grze. W każdej misji co pewien czas łączymy się z jakimś osobnikiem lub osobniczką, którzy komentują jakieś wydarzenia lub udzielają rad. Dotąd ludzie nie znający angielskiego mogli mieć kłopoty ze zrozumieniem, o co chodzi w grze. Teraz trafią na nowy problem. Otóż TopWare (wydawca gry w Polsce), zadał sobie wielki trud i zlokalizował Shogo. Niestety, nie wyszło to dobrze. W grze jest mnóstwo błędów językowych (np. „Sanjuro, zrobiłeś poważne przewinienie"). Aktorzy użyczający głosów postaciom są niezbyt przekonywający. Na dodatek tłumaczowi udało się zarżnąć większość żartów słownych (które można było przetłumaczyć tak, by nie zgubić sensu), oraz przełożyć dosłownie kilka angielskich idiomów (np. „Tell me about it" zostało przetłumaczone jako „Powiedz mi o tym"). Szkoda że tak dobra gra wpadła w ręce niewprawnych tłumaczy. Konieczność słuchania niegramatycznych polskich tekstów zabija przyjemność z grania, i, niestety, nie pomaga zrozumieć, o co tak naprawdę w grze chodzi.

Pomimo tylu błędów, Shogo jest grą bardzo dobrą, według mnie znacznie lepszą niż Blood 2. Bo czy gra, w której strzelamy z pięciometrowego gnata może być słaba? :))

RatlooZ



FPS

Monolith

TopWare

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

Ocena: 79%

Cena: 69 zł

Turok 2: Seeds of Evil

Turok nie należał do najlepszych gier, miał jednak ważną zaletę – jako jeden z pierwszych wykorzystywał akcelerator. Na własne oczy można się było przekonać, w co niepozorna karta może zmienić komputer. Bo, jak na tamte czasy, grafika Turoka robiła wrażenie. Gra była efekciarska, pełna rozmaitych efektów specjalnych, w rodzaju broni atomowej czy słynnego Chronoceptora.

Akcja sequela toczy się kilkadziesiąt lat po zakończeniu



części pierwszej. Użycie Chronoceptora usunęło co prawda problem Campaignera, ale obudziło do życia coś znacznie gorszego – potężną istotę zwaną Primagen. Wykorzystując rozmaite stworzenia, które zniewolił lub oszukał swą mocą, Primagen chce zniszczyć Totemy Mocy chroniące nasz świat przed zagładą. Jedynie nowe wcielenie Turoka może zapobiec apokalipsie.



Joshua Fireseed, potomek pogromcy Campaignera, będzie musiał przemierzyć sześć wielkich światów, obronić Totemy przed sługami Primagena oraz odszukać sześć kluczy – wtedy stoczy finałową walkę. Klucze jednak są bardzo dobrze ukryte. Aby je zdobyć, bohater musi najpierw stać się posiadaczem specjalnych amuletów, które umożliwią mu dotarcie w niedostępne miejsca. Dlatego czasem



będzie wracał do już ukończonych etapów, by odnaleźć odpowiedni klucz. Oprócz tego w każdym ze światów wykona kilka zadań zlecanych na początku misji.



Turok ma do dyspozycji potężny arsenał. Trzeba przyznać, żaden FPS nie ma tak wielu rodzajów broni – aż 25. Z ciekawszych można wymienić Cerebral Bore – broń strzelającą wiertłami, które namierzają głowę przeciwnika i wwiercają mu się w mózg; Razor Wind to coś w stylu bumerangu skrzyżowanego z piłą tarczową – zawsze wraca do ręki, można też nim kierować w ograniczonym stopniu. Dodatkowo podczas gry można zebrać części broni atomowej, jednak nie tak efektownie działającej jak w pierwszej części.

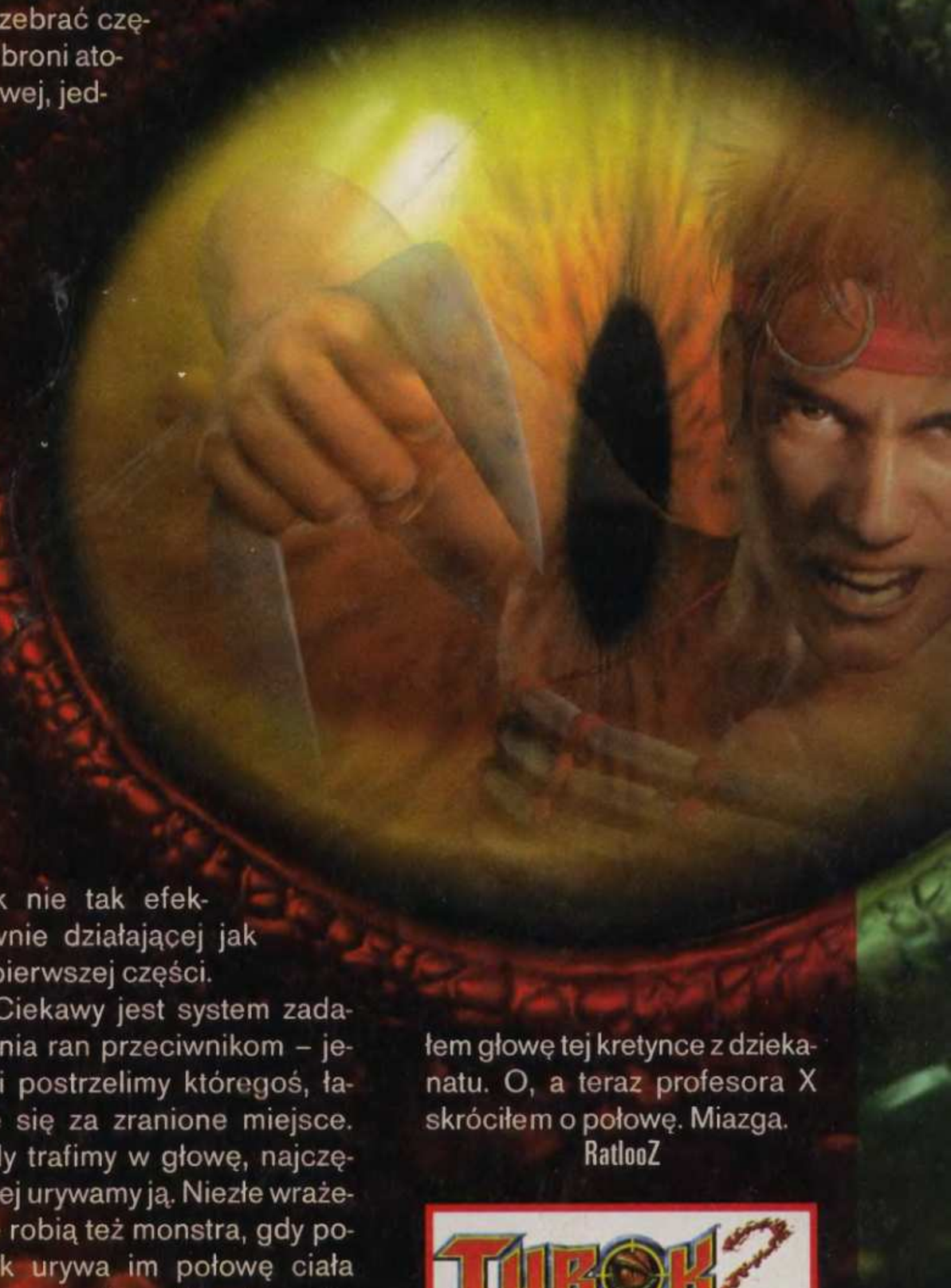
Uwaga: Ten facet jest jak czołg – nie strzelać w pancerz!



Ciekawy jest system zadawania ran przeciwnikom – jeżeli postrzelimy któregoś, łapie się za zranione miejsce. Gdy trafimy w głowę, najczęściej urywamy ją. Niezłe wrażenie robią też monstra, gdy pocisk urywa im połowę ciała albo robi w brzuchu dziurę, przez którą wszystko widać, albo zostawia tylko górną szczękę, plecy, ręce i nogi, usuwając wszystko z przodu. Nie da się ukryć – gra jest BRUTALNA. Nawet jeżeli uwzględnimy fakt, że naszymi przeciwnikami są tylko fantastyczne potwory, dinozaury, pająki i inne plugastwo, to jednak sposoby ich zabijania są cokolwiek drastyczne. Bo czy nie jest sadyzmem strzelanie przeciwnikowi w głowę strzałą, która najpierw wydaje przeciągły gwizd, a potem eksploduje, urywając łeb? Gracze o słabszych nerwach mogą sobie włączyć zieloną krew albo w ogóle wyłączyć „krwistość".

Turok 2 jest o wiele lepszy od poprzednika. Naprawdę mnie wciągnął i zaliczyłem kilka nieprzespanych nocy, choć trwała sesja egzaminacyjna. A kiedy już wszystko zdałem... Heh... przyjemność z grania wzrosła o 100%. O proszę, właśnie urwałem głowę tej kretynce z dziekanatu. O, a teraz profesora X skróciłem o połowę. Miazga.

RatlooZ



Turok 2: Seeds of Evil

FPS

Acclaim/Iguana 1998

CD Projekt

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

Ocena: 80%

Cena: bd

Power Slide

Z powodu efektu cieplarnianego i ogólnego zatrucia środowiska do roku 2020 wyginęło 98% populacji Ziemian. Bogaci ukryli się pod ziemią i założyli tam korporacje rządzące resztką ludzi. Ktoś z pozostałych na powierzchni wpadł na pomysł, aby wykorzystać stojące wszędzie samochody i tak zaczęły się wyścigi Power Slide. Każdy przerabiał samochód, jak mu się podobało, i zaczynał jeździć. Korporacje zakazały uczestnictwa „w tych morderczych i krwawych zawodach", co wywołało odwrotny skutek – wyścigi zyskały jeszcze większą popularność. Ty również możesz uczestniczyć w Power Slide i ścigać się z szaleńcami krążącymi po powierzchni ziemi. Ciekaw jestem, czy Wam się to z czymś kojarzy?



Do wyboru mamy pięć tras o zróżnicowanym poziomie trudności i bardzo ciekawym otoczeniu. Na dodatek sceneria jest tak zachwycająca, że ma się ochotę zjechać z toru i pozwiedzać bliższą oraz dalszą okolicę. I... jest to możliwe. Na wielu trasach ktoś, kto jedzie po raz pierwszy, może zabłądzić i np. trafić w ślepą uliczkę (a znaków drogowych nie ma).



Miła twarz, prawda? Tylko po co mu ten banan?

Po wybraniu trasy trzeba jeszcze zdecydować, jakim pojazdem pokonamy (lub nie :-)) naszych przeciwników. Każdy samochód różni się od innych przyczepnością, sposobem prowadzenia, osiąganym przyspieszeniem oraz kilkoma innymi, mniej ważnymi cechami. Do każdego pojazdu należy wybrać kierowcę–konstruktora z kilku dostępnych w menu postaci. Warto poznać charakterystyki i historie kierowców – dosyć śmieszne, miłe uzupełnienia ciekawych portretów. Teraz jesteśmy gotowi do wyścigu.

Jeździ się niezbyt łatwo, szczególnie na wyższych poziomach trudności, a i przeciwnicy potrafią wykazać się sprytem, zajeżdżając nam drogę i zmuszając do jazdy po mniej optymalnym torze. Jednak po kilku godzinach spędzonych przed ekranem można wygrać mistrzostwa i odblokować dostęp do następnych tras. Oprócz trybu single player program oferuje dość bogate opcje dla kilku graczy, łącznie z bezpłatnym serwerem HEAT.

Samochody poruszają się niezbyt realistycznie, ale gra nie miała być symulatorem. Zastanawia mnie tylko, dzięki jakiemu rozwiązaniu technicznemu maszyny po kilku piruetach w powietrzu skutecznie przyziemiają na koła? Jakkolwiek bym kombinował, zawsze w takiej sytuacji lądowałem na kołach. Jest jeszcze ukryty poziom nazwany Fox & Hounds, na którym pojazdy dostają dość skuteczne środki perswazji w postaci uzbrojenia. Wywołuje to przyspieszone bicie serca u gracza – musi patrzeć na trasę i jednocześnie wypatrywać pocisków przeciwnika. Opcję tę polecam szczególnie w trybie multiplayer.



Producenci postarali się, aby gra wykorzystywała najnowsze akceleratory graficzne. Dzięki temu grafika jest płynna i bardzo urozmaicona. Bardzo ciekawe kształty pojazdów i dość dokładne tekstury na wszystkich obiektach umilają grę, a rozdzielczości, jakie oferuje engine graficzny, każą żałować, że nie ma się większego monitora.

Co do dźwięku, to trudno mi ocenić, czy takie odgłosy powinny wydawać samochody w 2020 roku, ale jest dość dobrze wykonany. Do oprawy dźwiękowej nie mam więc żadnych zastrzeżeń.

Power Slide, jak na debiut firmy Rat Bag na rynku gier komputerowych, jest udanym produktem. Mam nadzieję, że autorzy nie obniżą lotów przy następnym dziele, czego i sobie, i Wam życzę.

Zulu



Wyścigi

GT Interactive/Rat Bag

L.E.M.

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

Ocena: 61%

Cena: 149 zł

Nascar Racing 1999

Mamy już rok 1999, więc na rynku ukazała się gra Nascar Racing 1999 wydana przez Sierrę. Jak na produkt takiej firmy – rozczarowuje, ma jednak kilka elementów wartych wyróżnienia, od których pozwolę sobie zacząć.

Każdy samochód możesz pomalować dowolnymi kolorami za pomocą prostego programu graficznego, dołączonego do gry. Możesz też edytować plik z teksturami za pomocą np. Photoshopa. Twarz zawodnika również da się „wymienić", wystarczy wstawić do odpowiedniego pliku np. zeskanowane zdjęcie. Teraz w menu zamiast zdjęcia zawodnika Formuły Nascar pokaże się Twoja twarz albo... np. świński ryj.

Bardzo dobrze rozwiązano opcję Replay, w której można edytować powtórki i zapisywać na dysku co ciekawsze fragmenty przejazdu, aby potem je odtworzyć i pokazywać znajomym, jak się powinno (albo nie powinno) jeździć.

Duży wybór tras, a każda jest dokładną kopią prawdziwego, wybudowanego w Stanach toru, pozwala rozegrać cały cykl mistrzostw. Tak jak w rzeczywistości. Jeśli jednak ktoś chciałby przejechać wszystkie trasy w pełnowymiarowych wyścigach, zalecam uzbroić się w anielską cierpliwość, stalowe nerwy i tytanowe paluszki.

Bardzo rozbudowane są możliwości dostrajania samochodu. Mamy wpływ m.in. na ciśnienie w oponach (każdej z osobna), rozłożenie ciężaru na osi wzdłużnej i poprzecznej pojazdu, nachylenie kół w stosunku do podłoża czy kąt natarcia spoilerów. Od tych parametrów zależy zachowanie się pojazdu na torze i trzeba długo ćwiczyć, aby dobrać optymalne ustawienie dla danej trasy.

Odgłosy dobiegające z zewnątrz pojazdu są dość dobre, a prowadzącego nas mechanika słychać w radiu głośno i wyraźnie. Korzystanie z jego rad i informacji jest jednym z warunków ukończenia wyścigu. Jeżeli jednak komuś przeszkadzają takie rozmowy, może zamiast nich włączyć napisy na ekranie. I to już, niestety, wszystkie ciekawe i dopracowane elementy gry.

Grafika jest na poziomie sprzed dwóch lat. Jedyne akceleratory, jakie Sierra zdecydowała się wykorzystywać, to 3Dfx i Rendition. Posiadacze kart graficznych obsługujących D3D, mogą jedynie skorzystać ze sterownika programowego, a efekty jego użycia prawdopodobnie każdy gracz widział. Nawet zastosowanie 3Dfx niewiele poprawia jakość wyświetlanego obrazu, co już jest czystym niedbalstwem ze strony programistów. Widownia na trybunach składa się z dużej liczby rozmazanych kolorowych plam, a otoczenie toru wygląda wprost tragicznie. Mam nadzieję, że producent przygotuje „łatkę" do gry, pozwalającą korzystać z D3D, bo jeżeli nie – to gra umrze śmiercią naturalną.

Tak kończą się przepychanki na torze.



Produktu Sierry nie można, niestety, nazwać symulatorem formuły Nascar ze względu na mało realistycznie odwzorowane wypadki. Model jazdy jest całkiem niezły, ale odnoszę wrażenie, że nikt nawet nie spróbował wiernie odwzorować zniszczeń pojazdów po zderzeniach. W jednym z wyścigów mój pojazd został trafiony w bok przez inny samochód jadący z prędkością około 180 km/h. Efekt? Urwane koło. A spodziewałem się, że moje szczątki doczesne zostaną rozrzucone po całym torze.

Co ciekawe, gra działa również pod kontrolą DOS – na słabszych komputerach jest to plus. Nie ma jednak obowiązkowej dziś opcji multiplayer. Może programistom zabrakło pomysłu, jak połączyć 50 graczy? A wystarczyło np. wstawić opcję sieciową dla 8 uczestników, pozostałe samochody powierzając komputerowi.

Gra byłaby mimo wszystko dobra, gdyby nie wczorajsza grafika i słaby realizm. Niestety, jest tylko mierna.

Zulu



Wyścigi

Sierra/Papyrus

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: Pentium, 24 MB RAM, karta dźwiękowa

Ocena:

45%

Cena: 159 zł

Mayday



Po Earth 2140 firma TopWare zdecydowała się wydać następną futurystyczną strategię czasu realnego i, niestety, znowu nie mogę o niej napisać wiele dobrego. Już na początku rozczarowuje nieciekawa historyjka i wizja świata w stylu: „jak mały Jaś wyobraża sobie wielką politykę". Natomiast cytowane w instrukcji urywki z artykułów prasowych roku 2051 świadczą tylko o tym, że sztuka dziennikarska XXI wieku upadła bardzo, ale to bardzo nisko.





W Mayday gracz może prowadzić kampanię jako dowódca wojsk jednego z trzech państw (Zjednoczony Kontynent Amerykański, Federacja Azjatycka, Blok Południowy) – dwa z nich dysponują oryginalnymi zestawami broni, natomiast wojska trzeciego korzystają z technologii należących do obu pozostałych. Gracz ma do dyspozycji kilkanaście rodzajów latających, pływających, jeżdżących oraz kroczących machin, które jednak nie zadziwiają oryginalnością. Chyba że za oryginalny uznać fakt, że pancernik służy do stawiania min, ale nie potrafi atakować ani jednostek pływających, ani lądowych. Jak widać nomenklatura wojskowa XXI wieku również przeżyła rewolucję.

W grze występuje znany już, lecz niezbyt często stosowany manewr polegający na prowadzeniu badań naukowych między misjami. Gracz układa własny plan wynalazków i tworzy kosztorys. W ten sposób zyskuje pewną dowolność w odkrywaniu nowych technologii. Jednak nie tylko praca naukowców jest źródłem technicznych nowinek. Są przecież szpiedzy, również opłacani z budżetu ogólnego. Podczas wykonywania konkretnej misji gracz nie dokonuje już wynalazków, ani nie może budować bazy – unowocześnia jedynie struktury powierzone mu na czas trwania bitwy oraz, oczywiście, buduje nowe oddziały. Pieniądze napływają systematycznie podczas walki, zbieranie zniszczonych maszyn również przysparza gotówki (to ciekawa opcja). Można znacznie powiększyć stan kasy, przejmując wrogie fabryki – to zadanie dla oddziałów piechoty.



Inteligencji komputerowego wroga nie można nazwać wysoką. Jednostki popełniają błędy typowe dla RTS-ów: atakują po znanych trasach, nie potrafią się wspierać, mają kłopoty z reagowaniem, kiedy stojący niedaleko sojusznik zostanie zaatakowany. Oddziały dobrze spisujące się w walce nabierają doświadczenia (jest to symbolizowane gwiazdkami) – jednostka celniej strzela i jest bardziej wytrzymała na ataki wroga.

Teren walki jest wyobrażony w 3D (wpływa to na przebieg bitwy – wzgórza zasłaniają widoczność, a pojazd stojący wyżej ma większy zasięg ostrzału) i może się zmieniać w zależności od przebiegu bitwy, na przykład lasy spłoną, a skały zostaną skruszone salwami.

Grafika Mayday jest dość przejrzysta, ale różnica między czołowymi przedstawicielami RTS-ów, a tym programem jest ogromna. Bardzo nie podoba mi się również ścieżka dźwiękowa, a konkretnie – polskie głosy. Wyjątkowo źle dobrano czytających kwestie – sprawiają wrażenie, jakby brali udział w parodii gry wojennej.

Niestety, Mayday jest kolejnym potwierdzeniem tezy, że wydaje się tylko, iż RTS-y łatwo stworzyć. W rzeczywistości wymagają fantazji oraz wielu przemyśleń. Tym razem otrzymaliśmy produkt średniej jakości, którego jedynym atutem jest atrakcyjna cena.

Mayday ma opcję gry wieloosobowej przez sieć lokalną lub Internet. W rozgrywce mogą uczestniczyć maksimum 4 osoby.

Jacek Piekara



Strategiczna

TopWare

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

Ocena: 50%

Cena: 49,95 zł

Rival Realms



W Rival Realms trzy plemiona: ludzie, orkowie oraz elfy, walczą o panowanie nad magicznym światem. Gracz może wcielić się w postać dowódcy jednej z ras i poprowadzić ją ku zwycięstwu w wieloscenariuszowej kampanii.

W grze firmy Titus opcje ekonomiczne nie są wykorzystywane tak często jak w innych RTS-ach. Rozbudowa bazy, wydobywanie złota, zbieranie drewna oraz żywności występują tylko w niektórych scenariuszach. Autorzy Rival Realms położyli nacisk na elementy bitewne i to bliższe role-playing niż strategii. Tak jak w RPG, nie liczba wojsk, lecz ich przygotowanie, siła oraz posiadane artefakty prowadzą do zwycięstwa. Nie jest niczym dziwnym wojownik--bohater, który samotnie rozprawia się z dziesiątkami wrogów, masakruje ciężkozbrojnych, łuczników, magów oraz kapłanów, niszczy katapulty i zrównuje z ziemią budynki wroga. Bohater osiąga tak ogromną siłę dzięki temu, że gra pozwala na przenoszenie wojsk z misji do misji. Dlatego heros, który w poprzednich walkach nabrał doświadczenia i zdobył potężne artefakty, to drogocenny nabytek. Trochę inaczej jest, oczywiście, w pojedynczych scenariuszach – opcje ekonomiczne odgrywają sporą rolę.

W bitwie każda jednostka ma szansę zdobyć punkty doświadczenia i osiągnąć kolejne poziomy doświadczenia. Zwiększa się wtedy liczba punktów życia, rosną umiejętności. Niebagatelne znaczenie mają magiczne artefakty (a jest ich w grze sporo) zwiększające siłę ciosu, klasę zbroi, przyspieszające odzyskiwanie punktów życia czy umożliwiające zadawanie szybszych ciosów.

Misje w Rival Realms są zróżnicowane i nie zawsze polegają tylko na wykoszeniu wojsk wroga do ostatniego człowieka. Czasem celem misji jest zabicie konkretnego przeciwnika, zniszczenie wyznaczonej budowli lub uratowanie uwięzionych przyjaciół. W realizacji tych zbożnych planów przeszkadzać będą nie tylko wrogowie należący do obcych klanów, lecz również neutralne potwory, które nie znoszą, gdy ktoś panoszy się na ich terytorium.

Niestety, spore zastrzeżenia można mieć do inteligencji komputerowego wroga. Wojska przeciwnika zwykle są mało mobilne i ruszają dopiero, kiedy zostaną zaatakowane, a poza tym „nie dostrzegają", że znajdujący się tuż obok sojusznicy mają właśnie kłopoty. Nasze wojska również potrafią wyczyniać cuda (na szczęście w Rival Realms sterujemy małą liczbą własnych jednostek): iść do celu wyjątkowo długą drogą lub zagubić się wśród drzew czy skał.

Rival Realms jest bardzo sympatyczną, ale mało ambitną grą. Jednak poprawny interfejs użytkownika, czytelna i estetyczna (a czasami nawet bardzo ładna) grafika, położenie sporego nacisku na elementy role-playing oraz ciekawa opcja przenoszenia jednostek do następnych misji – to atuty tego programu. Warto też zauważyć, że tutorial do Rival Realms jest jednym z najlepiej przygotowanych. Wiedzie gracza „za rączkę", pozwala poznać wszystkie opcje oraz umożliwia ukończenie ciekawie opracowanych misji.

Rival Realms nie czyni przełomu w gatunku, nie szokuje oryginalnością ani grywalnością – to przyzwoita rozrywka na kilkanaście wieczorów.

Jacek Piekara











Szczęśliwa ludzka osada.





Strategiczna/role-playing

Titus

Mirage

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

Ocena: 69%

Cena: bd



Wargasm

Akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości (rok 2025). Na świecie zapanowało powszechne rozbrojenie. Wszystkie wojny odbywają się w wirtualnym świecie World Wide War Web (urocza historyjka, podobnie jak bajka o Czerwonym Kapturku, tylko znacznie mniej od niej wiarygodna). Oczywiście, pojawili się źli hackerzy i sabotażyści, którzy naruszyli wspaniały porządek, co spowodowało chaos ekonomiczny i wszelkie możliwe katastrofy w świecie rzeczywistym. Gracz ma „przywrócić ład i uratować ludzkość przed pewną zagładą".

Rozgrywka łączy elementy gry zręcznościowej i RTS. Sterujemy żołnierzami, transporterami opancerzonymi, czołgami i śmigłowcami. Możemy wziąć udział w misjach treningowych, grze Instant Action (trzeba zdobyć odpowiednią liczbę punktów w określonym czasie), rozgrywce wieloosobowej (2–16 graczy przez Internet, sieć, kabel) oraz kampanii WWWW (seria misji podzielonych na regiony, w każdym po 6–7 bitew; dysponujemy określoną liczbą oddziałów na całą kampanię, po zdobyciu regionu otrzymujemy uzupełnienia).



Elementy strategiczne są prymitywne – umieszczanie jednostek na mapie, wybór kierunku, w którym mają być zwrócone, wydawanie rozkazów atakowania konkretnego celu (tylko że jednostki same doskonale dają sobie z tym radę), wzywanie wsparcia powietrznego lub zwiadu... Praktycznie strategia sprowadza się do przemieszczania „grupy ochrony" na mapie i szybkiej orientacji w terenie, np. w położeniu pól minowych.

Taktyka...

Piechur jest najdoskonalszą bronią zaczepną, ponieważ może swobodnie podnosić/obniżać wysokość lufy (ponadto amunicja do kaemów nie jest limitowana i doskonale nadaje się do niszczenia czołgów i bunkrów!), a w efekcie – strzelać zza szczytu wzniesienia (czego nie mogą robić wozy bojowe). Najskuteczniejszą metodą walki jest wysłanie jednego zwiadowcy przodem i ostrzał wroga z daleka (można sobie darować próby niszczenia za pomocą kaemu futurystycznych czołgów). Za zwiadem podąża cała grupa, dając mu wsparcie ogniowe, jeśli wróg zauważy go i ruszy do ataku.

Jeśli lufę broni podniesiemy wystarczająco wysoko, to możemy (najczęściej bezkarnie) trafiać cele znajdujące się tak daleko, że widać je dopiero przy maksymalnym zbliżeniu.

Misje obronne. Najlepiej nie brać żołnierzy, ale jak najwięcej wozów bojowych. Wystarczy rozstawić jednostki w pobliżu bronionego punktu.



Najmocniejszą stroną gry jest oprawa. Grafika niesamowita (nie oddadzą tego żadne statyczne grafiki), dźwięk wysokiej jakości, a tło muzyczne nietypowe, ale pasuje do nastroju (muzyka poważna, fragmenty m.in. „Requiem" Verdiego, „Pierścienia Nibelunga" Wagnera czy IX Symfonii Beethovena).

Sterowanie jest tragiczne – brak możliwości tworzenia formacji, przypisania klawiszom innych funkcji niż wyznaczone przez autorów gry... Praktycznie bez joysticka ThrustMaster lepiej do gry nie siadać.

Sztuczna Inteligencja – beznadziejna. Wróg porusza się po wyznaczonych trasach patrolu, często nie reaguje na ostrzał, atakuje metodą: „galop" do celu lub bieganie w kółko (żołnierze) i prowadzenie ostrzału.

Trudno ocenić, jakie cele przyświecały autorom. Na pewno gra nie ma nic wspólnego z symulacją. Efekty końcowe, poza oprawą, nie są imponujące – dość nudna gra zręcznościowa i beznadziejny RTS. Cóż, „łorgazm" to na pewno nie jest... ;)

Jacek Ilczuk



Zręcznościowo-strategiczna

Infogrames/

Digital Image Design 1998

CD Projekt

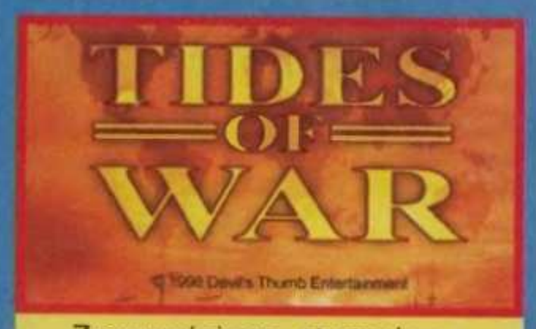
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98

Ocena:

51%

Cena: 159 zł

Tides of War



Zręcznościowo-strategiczna

GT Interactive/
Devil's Thumb Entertainment

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena:
69%

Cena: 149 zł

Temat wojen morskich nie cieszy się wielką popularnością wśród twórców gier komputerowych. Niewiele jest gier o tej tematyce i nadal brakuje, szczególnie wśród zajmujących się okrętami żaglowymi, jakiejś rewelacji.

Tides of War to kolejna gra z tego gatunku. Już intro pozbawia nas wszelkich nadziei na dużą dawkę realizmu... Autorzy ToW chyba uważają, że w XVIII wieku i na początku XIX, gdy na morzach niepodzielnie królowały żaglowce, pojedynek dwóch okrętów wyglądał tak: podpływały do siebie, uprzejmie zwijały żagle i, stojąc w miejscu, rozpoczynały wymianę salw burtowych. Mapa świata tylko w ogólnych zarysach przypomina rzeczywistą, a scenariusz wykorzystuje tylko niewielki fragment prawdziwej historii...

Dwa państwa – Angland i Darn – są w stanie wojny. Musimy opowiedzieć się po jednej stronie i wziąć udział w 2 kampaniach liczących po 24 scenariusze w głównym wątku. Ponadto możemy wybrać karierę pirata (dodatkowe wątki). W sumie dysponujemy zestawem ponad 70 misji (brak scenariuszy losowych).

Zaczynamy karierę skromnie – od dowódcy małego brygu, by skończyć na 120-działowym okręcie flagowym z 1000 marynarzy załogi. Misje są różnorodne – dostarczanie przesyłek, poszukiwania, eksploracja, bitwy morskie, zdobywanie miast, walka z piratami, eskortowanie statków handlowych...

Celem pracowników Devil's Thumb nie było stworzenie symulacji, tylko przyjemnej, czysto rozrywkowej gry przypominającej Pirates! Gold. To zadanie udało się zrealizować. ToW jest połączeniem zręcznościówki (manewrowanie i strzelanie) ze strategią czasu rzeczywistego (przydział marynarzy do dział, obsługi i reperacji żagli, napraw kadłuba oraz do abordażu) z elementami gry ekonomicznej (handel zdobytymi towarami, zakup dodatkowej żywności, amunicji, „towarów luksusowych", rekrutacja załogi oraz rozbudowa własnego statku i jego załogi od klasy E do A).





Taktyka walki jest wyjątkowo prosta, co wynika z niskiego poziomu Sztucznej Inteligencji. Przede wszystkim należy wykorzystać szybkość i, jeżeli wróg ma jeszcze załogę, nie zatrzymywać okrętu, tylko ciągle manewrować. Można wykorzystać działa obu burt (przydzielić do nich oraz do obsługi żagli większą część załogi, a mniejszą – do reperacji). Jednak w walce z silniejszym wrogiem najskuteczniejsza jest technika zataczania kół wokół jego jednostek, z ciągle zwróconą w jego stronę jedną burtą z maksymalną obsadą obsługi dział. Komputer stara się płynąć w naszym kierunku i możemy w miarę bezkarnie prowadzić ostrzał...

Baterie lądowe są niebezpiecznym przeciwnikiem. Jednak strzelają tylko w jednym kierunku, wystarczy podpłynąć z boku i...







Z atakiem na cele lądowe nie ma większych problemów. Trzeba tylko znaleźć słaby punkt w sieci fortów obronnych – rejon bezpieczny od ich ostrzału i zacząć likwidować kolejne umocnienia. Zwykle nie ma z tym najmniejszych problemów pod warunkiem, że wcześniej zniszczymy wszystkie znajdujące się w pobliżu wrogie statki.

Tides of War to interesująca gra bez większych pretensji do miana przeboju – oprawa niezbyt wysokich lotów, pomysł trudno uznać za oryginalny, ale grywalność naprawdę przyzwoita. ToW to propozycja przede wszystkim dla osób o zainteresowaniach marynistycznych, którym nie przeszkadzają pewne uproszczenia oraz brak realizmu...

Jacek Ilczuk

QUEST for GLORY V DRAGON FIRE

Seria QfG ma bardzo długą historię. Na początku nosiła tytuł Hero's Quest, o czym mogą już nie pamiętać młodsi gracze. Najstarsze gry z serii wyróżniały się oryginalnością – Hero's Quest to jedna z pierwszych (a może nawet pierwsza) prób połączenia przygodówki z RPG. Wprawdzie akcja toczyła się jednym torem, jak w przygodówce, główny bohater określony był jednak szeregiem współczynników, podobnie jak w większości klasycznych RPG. Rozwiązanie okazało się znakomitym pomysłem, gra utrafiła w gusty miłośników zarówno jednego, jak i drugiego gatunku. Ponieważ pierwsza część serii odniosła sukces, wszystkie pozostałe wykonane były na podobnej zasadzie, choć oczywiście z czasem zmieniały oblicze. Również piąta część, Dragon Fire, nie odbiega zbytnio od schematu.

Przypomina to tworzenie drużyny w grze RPG. Gdy Twój bohater będzie już gotów, czas uruchomić grę.

I tu prawdopodobnie spotka Cię pierwszy zawód. Otóż Dragon Fire pod względem oprawy niewiele różni się od poprzedniej części serii. W dobie wspaniałych gier 3D płaskie tło, po którym porusza się sprite (bohater), nie wywołuje już życzliwych uczuć. Nie jestem zadowolony z oprawy graficznej (o wiele większe wrażenie robi choćby King's Quest 8). Trochę lepiej jest z





Zaczynasz od stworzenia swojego bohatera. Podobnie jak dawniej, do wyboru masz trzy profesje: wojownika, maga i złodzieja. W zależności od tego, jaką profesję wybierzesz, Twoje przygody potoczą się w różny sposób. Oczywiście, główna nitka fabuły będzie ta sama, lecz niektóre zadania zostaną dopasowane do wybranej przez Ciebie profesji. Następnie musisz określić swojego bohatera za pomocą parametrów takich, jak siła, inteligencja i zdolności magiczne.

oprawą dźwiękową, wprawdzie muzyka niezbyt oszałamiająca, ale podkład dźwiękowy – całkiem przyzwoity.

Teraz kilka słów na temat fabuły. Jak zwykle, sprawa jest poważna. Król nie żyje, królestwu grozi wojna domowa, a nad wszystkim unosi się złowrogi cień smoka, który po wielu wiekach przebudził się ze snu. Wszystko to nie wróży najlepiej. Będziesz musiał pozbyć się smoka, przywrócić porządek w kraju i zostać jego przywódcą. Żeby to osiągnąć, pilnie trenuj walkę na miecze i naucz się stosować magię. Przed Tobą tysiące drobnych, lecz ważnych problemów, które musisz rozwiązać i mnóstwo przeciwników, których trzeba zabić.

Jaki więc jest QfG5? Uważam, że przeciętny. Aż za bardzo. Czuję się nieco oszukany. Spodziewałem się naprawdę dobrej gry, która by mnie zaskoczyła, zaprezentowała nowe pomysły, nowe rozwiązania. Dragon Fire jest starym pomysłem ubranym w (średnio) nowy płaszczyk. W dobie Unreala prezentuje się ubogo i „nieświeżo". Z tego względu prawdopodobnie nie wszystkim przypadnie do gustu. Niemniej jednak to solidnie wykonana gra (choć brak jej polotu) i ma dobrą fabułę, więc ocena końcowa jest trochę wyższa, niż mogłoby wynikać z tekstu.

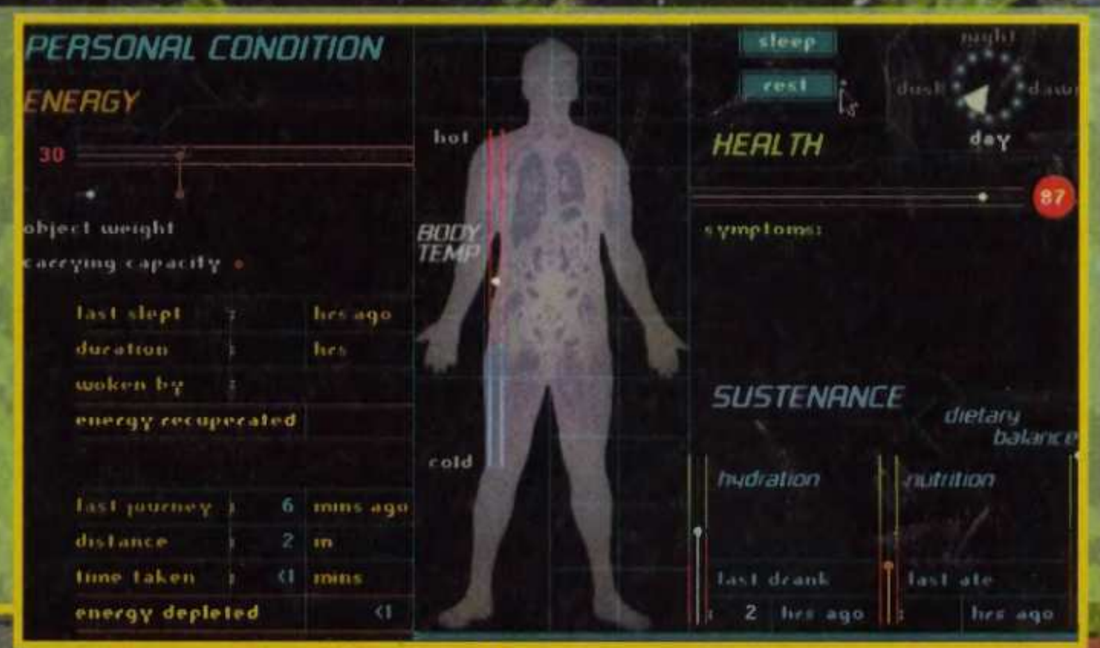
Frogger



QUEST for GLORY V DRAGON FIRE

Role-playing
Sierra
Optimus S.A.
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95
Ocena: 69%
Cena: 159 zł

Biosys











Biosys jest z pewnością grą oryginalną, ale – szczerze mówiąc – mało porywającą.

Szczególnie pierwsza godzina dłuży się niemiłosiernie, tylko łazisz i oglądasz, nawet nie ma z kim pogadać. Denerwujące są przerywniki wyświetlane przy przejściu z lokacji do lokacji. Pierwsze cztery razy ogląda się je z zainteresowaniem, ale potem... to czysta strata czasu. Biosys to gra dla ludzi cierpliwych (nie zaszkodzi też zainteresować się biologią lub ekologią). Przeciętny gracz raczej nie uzna jej za łakomy kąsek.

Frogger

Ogień, wybuchy, strzały. Krzyki jakichś ludzi i paniczna ucieczka... to wszystko, co pamiętasz. Budzisz się wśród tropikalnej roślinności i nie wiesz nawet, jak się nazywasz, a już tym bardziej, co się stało. Miejsce, w którym się znajdujesz, to właśnie tytułowy Biosys, olbrzymia szklana kopuła, pod którą rosną różnorodne gatunki roślin. Swoją wędrówkę przez nieznane rozpoczynasz w segmencie tropikalnym. Wszędzie dookoła widzisz niczym nie skażoną naturę. No, może niezupełnie. Tu i ówdzie rozlokowana jest aparatura służąca do podtrzymywania życia w kompleksie. Są termometry, zraszacze i inne, bardziej wyrafinowane maszynki. Gdzieniegdzie znajduje się nawet terminal komputerowy, do którego możesz się podłączyć i odczytać potrzebne informacje.

Przyroda wokół Ciebie nie jest tylko statycznym tłem zdarzeń. Tylko dzięki niej będziesz mógł przetrwać. Nie zapominaj bowiem, że jak każdy człowiek po dłuższej wędrówce zrobisz się głodny i spragniony. Musisz wtedy rozejrzeć się za owocami oraz wodą. Wodę znajdziesz w jeziorach i innych sadzawkach, ale nie tylko. Są pewne gatunki roślin, które gromadzą wodę w kielichach. Tak więc znajomość otaczającego Cię środowiska jest absolutnie niezbędna. Każdą napotkaną roślinę możesz dokładnie zbadać, najeżdżając na nią kursorem i naciskając klawisz Caps Lock. Otrzymasz wyczerpujące informacje na temat jej ulubionych warunków życia, obecnych warunków i wiele, wiele innych (np. jakie jest natężenie fotosyntezy w danym momencie). Oczywiście nie wszystkie dane są użyteczne, ale niektóre podpowiedzą Ci, gdzie w przyszłości szukać roślin z tego gatunku.

Biosys klimatem przypomina starą grę Robinson's Requiem. Jest wprawdzie przygodówką, ale ma pewne elementy RPG oraz wiele wątków ekologicznych. Naciskając klawisz Tab, otrzymujesz dostęp do danych swojego bohatera.

Możesz sprawdzić, jak bardzo jest głodny, czy chce mu się pić, jaką ma temperaturę ciała, czy nie jest chory, słowem wszystko, co wiąże się z jego stanem fizycznym. Dane te przydają się w planowaniu podróży po kompleksie – dość dużym, dłuższe wycieczki mogą zająć nawet kilka dni.

Engine gry podobny jest do zastosowanego w licznych przygodówkach FMV – obrót o 360°, predefiniowane ścieżki, po których można chodzić. Grafika stosunkowo ładna, ale płaska (brak obiektów 3D). W miarę nieźle wypada dźwięk. W zależności od tego, w którym miejscu kompleksu się znajdujesz, słyszysz dźwięki charakterystyczne dla danego ekosystemu.

Dokładna analiza rośliny wskazuje, że gdzieś tu powinny być owoce.





Przygodowa

Take 2 Interactive

Optimus S.A.

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

Ocena:

61%

Cena: 149 zł

Football World Manager











Trudno wymyślić coś naprawdę oryginalnego w menedżerach piłkarskich. Tyle ich już powstało...

W debiutującym na rynku Football World Manager znalazł się jeden oryginalny element – możliwość motywowania piłkarzy do lepszej gry bezpośrednio z ławki rezerwowych. Pozostałe rozwiązania silniej lub słabiej nawiązują do klasyki gatunku. Szkoda że nie wszystkie można ocenić pozytywnie.

Największym atutem programu Caffeine Studios jest ogromna baza danych. Ponad 1000 klubów piłkarskich z 54 krajów świata ma w swoich szeregach 30 tysięcy zawodników. Tylko od Ciebie zależy, w którym klubie przetestujesz swoje umiejętności trenerskie. Ligę polską reprezentuje 16 zespołów ekstraklasy. Niestety, ich składy nie są zbyt aktualne (pochodzą z końca sezonu 97/98), a w przypadku GKS Bełchatów i Ruchu Radzionków zostały całkowicie wyssane z palca i nie brzmią nawet „po polskiemu". Z większą dbałością o szczegóły wykonano dwa edytory wbudowane w grę. Pierwszy pozwala dowolnie skonfigurować wygląd Twojej cybertwarzy. Drugi obudzi w Tobie projektanta mody, żonglującego wzorami i kolorami strojów piłkarskich.

Do zalet FWM trzeba zaliczyć interfejs i oprawę graficzną. System nawigacji po środowisku gry jest prosty, a nawet intuicyjny, bo przecież okna, drzewa katalogów, przyciski historii i hipertekstowe łącza to codzienność dla użytkowników Windows 95/98 i Internetu. Na dodatek jest „szybki"; bez zbędnych klikań dotrzesz np. do klasyfikacji sędziów lub strony ze składem najlepszej ligowej jedenastki tygodnia.



Bardzo dobre wrażenie robi prezentacja piłkarskich spotkań. Krótkie animacje przedstawiają strzały z dystansu, loby, rzuty wolne, efektowne szczupaki, brutalne faule, zamieszania podbramkowe, wybicia piłki z linii bramkowej – każda sytuacja w kilku wariantach. Odgłosy stadionu, choć mniej urozmaicone, dodają uroku.

Niestety, ekran meczu ma najwięcej niedociągnięć. Skokowy upływ czasu niweluje skuteczność naszych pochwał i reprymend. Akcje pojawiają się na monitorze jedna po drugiej, bez chwili przerwy, nie jesteśmy w stanie trafić z naszym komentarzem we właściwy moment. Możemy za to zmienić ukaranego czerwoną kartką zawodnika albo obejrzeć niecelnie wykonany rzut karny, który sędzia zalicza jako bramkę. Twórcy FWM nie dość dokładnie przyjrzeli się kultowej grze The Manager i, zapożyczając sposób przedstawiania goli, zapomnieli o podawaniu, kto przy nich asystował. Co gorsze, wprowadzili pomeczowe statystyki, których znaczenia nie można znaleźć ani w instrukcji, ani w opcji Help.

Pierwszy menedżer piłkarski firmy Caffeine Studios nie jest grą trudną. Aby odnieść w nim sukces, wystarczy sprowadzić do swojego zespołu zawodników i trenera z wysokim współczynnikiem Rating. Potrzebne pieniądze zarabia się na rynku transferowym, gdzie komputer wykazuje dość wysoką aktywność. Prawie natychmiast kupuje zawodników wstawionych przez Ciebie na listę transferową i często umieszcza na niej swoich najlepszych graczy. Może dlatego Parma w drugiej lidze czy Arsenal w trzeciej to w FWM nie jest rzadki przypadek.

Gra ma w sobie potencjał, którego byłoby żal nie wykorzystać. Żywimy nadzieję, że twórcy mają w sobie coś z Japończyków i już niedługo uraczą nas drugą częścią gry, poprawioną i perfekcyjną aż do bólu. Teraz ich menedżer wyraźnie przegrywa z konkurencją.

Kristoff



Sportowa

Ubi Soft/Caffeine Studios

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena:

62%

Cena: 99 zł

FWM pozwala prowadzić kluby z 54 krajów świata, ale nie ich reprezentacje narodowe.

The War of the Worlds

„Wojna światów" kojarzy się nie tylko ze słynną powieścią Herberta George'a Wellsa z początku wieku. Taki tytuł nosiło również słuchowisko radiowe z lat 30., które wywołało w Ameryce powszechną panikę i ucieczkę tysięcy osób z miast, a zapoczątkowało ogromną karierę reżysera Orsona Wellesa. W książce wojna między Marsjanami i ludźmi toczy się na terenie Wielkiej Brytanii. Tak samo jest w grze firmy Rage Software. Marsjanie lądują w Szkocji, a ich zadaniem jest przemieścić się na południe i zająć serce Imperium.

The War of the Worlds to klasyczna strategia z elementami strategii czasu rzeczywistego. Gracz planuje swe posunięcia na mapie taktycznej, a konflikty rozstrzyga na zrealizowanej w 3D mapie bitewnej, gdzie akcja toczy się już w sposób typowy dla RTS-ów.

W grze bardzo ważne są elementy gospodarcze. Tylko rozsądnie planując budowę infrastruktury oraz dbając o uzyskanie niezbędnych dla funkcjonowania gospodarki surowców, można przygotować atak lub obronę. Zarówno Marsjanie, jak i ludzie mogą stawiać wiele budynków oraz prowadzić badania naukowe. Po odkryciu wszystkich możliwych wynalazków oraz odpowiednim przygotowaniu infrastruktury obie strony dysponują całkiem sporym arsenałem, zarówno obronnym, jak i ofensywnym.

W konfrontacji z bardziej rozwiniętą cywilizacją Ziemianie wcale nie są skazani na zagładę. Ich artyleria i okręty mają spory zasięg i dużą siłę rażenia – mogą z powodzeniem przeciwstawić się wymyślnym, budzącym grozę wehikułom Marsjan. Chociaż te potężne, kroczące potwory, wyższe od najwyższej budowli, prowadzą śmiercionośny ogień z laserowych dział!

Wojna Światów imponuje bardzo zgrabnie przygotowanym interfejsem. Początkowo, co prawda, miałem z nim pewne trudności, ale kiedy poznałem znaczenie wszystkich opcji, okazał się bardzo wygodny.

Pewne zastrzeżenia można mieć do elementów RTS. Czasami własne wojska potrafią doprowadzić człowieka do szału, bo idą do ataku niekoniecznie tam, gdzie im kazano. Wróg również nie jest zbyt inteligentny. Ataki przeprowadza nieumiejętnie (zamiast jednej fali uderzeniowej posyła na przykład trzy oddziały, przed którymi łatwo się obronić), wojska wpadają na własne zapory i giną na nich. Mimo to Wojna Światów jest produkcją ciekawą i udaną. Dodatkowym atutem jest spory realizm wynikający z tego, że gracz nie może zapisać stanu gry, zaatakować, a gdy atak się nie powiedzie – skorzystać z opcji „load". Program zapisuje stan gry na bieżąco (gdy się „zawiesił", nie straciłem nawet sekundy gry! Pierwszy raz się z tym spotkałem!), więc każda podjęta akcja MUSI mieć konsekwencje. Właśnie ze względu na tę opcję musiałem jeszcze raz zacząć kampanię Marsjan (straciłem większość sił w nieudanym ataku, a Ziemianie chytrze wykorzystali moją słabość i zniszczyli mi dwa najlepiej rozbudowane gospodarczo sektory).

Grafika mapy taktycznej jest bardzo skromna (ale tu najważniejsza jest czytelność), natomiast całkiem udana – map bitewnych. Lasy, domy, mosty, porty, skalne urwiska – wszystko zgrabnie opracowane, tak samo jak wygląd ludzkich i marsjańskich maszyn bojowych. Na koniec warto podkreślić, że WoW ma nienagannie przygotowaną stronę dźwiękową. Usłyszymy wpadającą w ucho, dynamiczną muzykę oraz doskonałe efekty dźwiękowe, różniące się znacznie dla Marsjan i ludzi.

Jacek Piekara





Ostatni szturm na bazę Marsjan.











elementów RTS. Czasami własne wojska potrafią doprowadzić człowieka do szału, bo idą do ataku niekoniecznie tam,



Strategiczna

GT Interactive/Rage Software

L.E.M.

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

Ocena:

81%

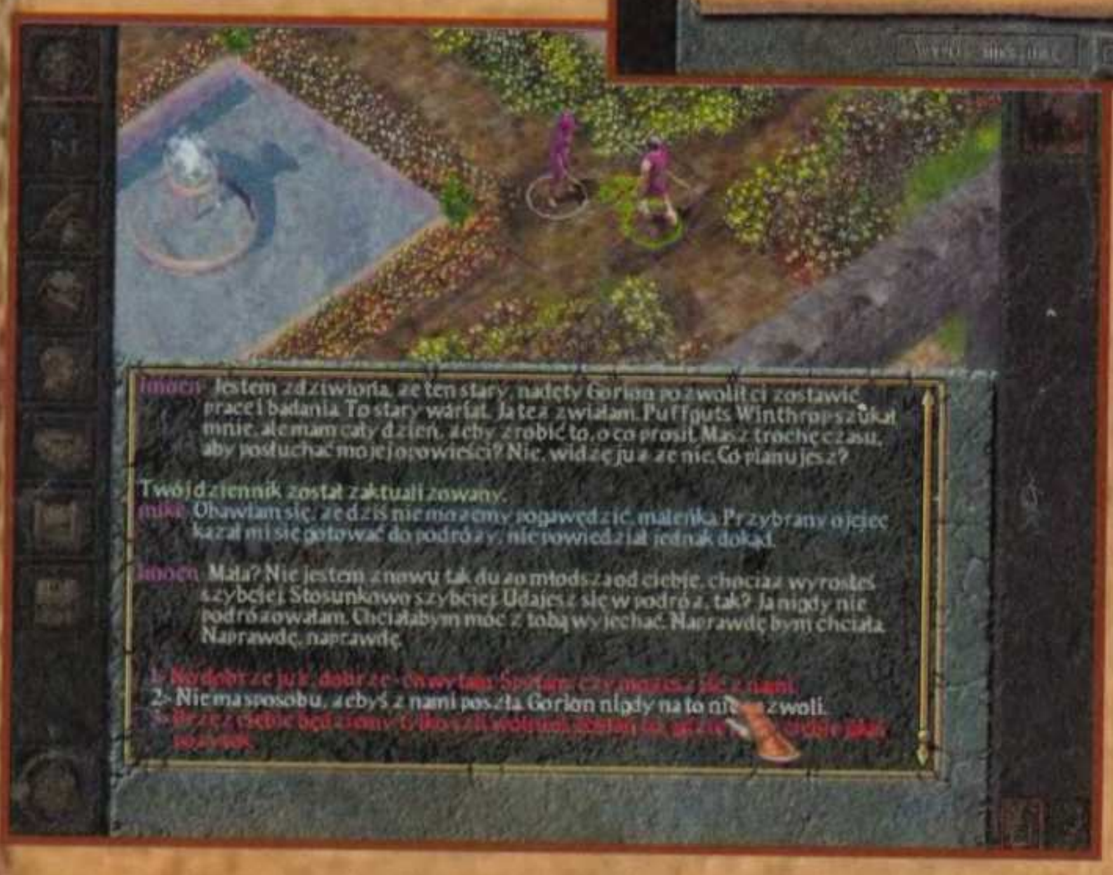
Cena: 149 zł

WYRÓŻNIENIE GAMBLER

Baldur's Gate PL

Nigdy nie lubiłem polskich wersji. Polskich wersji programów użytkowych, gier czy systemów operacyjnych, a szczególnie Windows z „niewłaściwym błędem strony" i innymi kwiatkami. Lokalizacja, czyli w naszym przypadku „spolszczanie", to zajęcie żmudne, trudne i ryzykowne. Zwłaszcza gdy – jak to zazwyczaj bywa w przypadku programów – praca nie ogranicza się do prostego tłumaczenia tekstów, ale obejmuje też komunikaty ze zmiennym podmiotem. Zaczyna się wtedy żonglerka przypadkami i rodzajami, a jeśli tłumacz z programistą się nie dogadają, efekty mogą być przekomiczne. Nigdy nie zapomnę tekstów, które czytałem dawno temu w pewnym nieudolnie spolszczonym MUD-zie: „Trafiles slimak w lewa reka", czy „Slimak gryzie cie za trzy punkty"...







Krzysztof Kowalewski, Gabriela Kownacka, Marian Opania, Jan Piechociński, Zbigniew Zamachowski (niestety, w ostatniej chwili zrezygnował – niełądnie!), Wiktor Zborowski... Rezultat? Polskie



głosy brzmią lepiej od oryginalnych! Producenta gry nie było stać na zatrudnienie czołowych aktorów. A u nas – proszę bardzo.

Wrażenie, jakie robi zakuta w płytową zbroję postać wygłaszająca groźby dudniącym barytonem Wiktora Zborowskiego, jest ogromne. Nie mniej poruszający jest głęboki, poważny głos Piotra Fronczewskiego, opowiadający o smutnych losach krainy. Magia kina wkroczyła do gier komputerowych! Jeśli ktokolwiek waha się, czy jest sens grać w polską wersję, niech przestanie. Baldur's Gate PL to po prostu nowa jakość. Po raz pierwszy, odkąd zacząłem pasjonować się grami komputerowymi, poczułem się tak dowartościowany.

Głosy dobrano znakomicie, a ci, którzy obawiali się, że polskie dialogi „zrobią z Baldur's Gate dobranocke", mogą odetchnąć z ulgą. Owszem, niektóre kwestie brzmią czasem śmiesznie, ale to efekt zamierzony. W końcu w życiu też tak bywa. Mam pewne wątpliwości co do regionalnej wymowy niektórych postaci – to sugeruje ich polskie pochodzenie! Gdy już się z tym „osłuchałem", przestało mi przeszkadzać.

Patrząc na zbite bloki tekstu, wjeżdżające na ekran podczas ożywionej rozmowy z NPC-em, pozbyłem się resztek wątpliwości. W przypadku tej gry lokalizacja była koniecznością – skorzysta na niej 90% klientów. Pozostałe 10% składa się w połowie z biegłych anglofonów (którzy nie lubią polskiego kina), w połowie zaś z tych, których nie interesuje w grze nic poza wymachiwaniem toporem. Ale ci niech lepiej grają w Diablo.

Wojciech Setlak



O polskiej wersji Baldur's Gate było głośno, także na naszych łamach. Pierwszy promyk nadziei zabłysnął, gdy wśród tłumaczy pracujących nad lokalizacją zaczęły się pojawiać nazwiska ludzi „z branży", ściśle związanych z prawdziwymi RPG. Silna reprezentacja Wydawnictwa MAG (publikującego m.in. miesięcznik „Magia i Miecz") w osobach Darosława J. Torunia, Tomasza Kreczmara i Andrzeja Miszkurki miała zagwarantować, że tłumaczenie będzie

Role-playing

Interplay/BioWare Corp.

CD Projekt

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

Ocena:

90%

Cena: 159 zł

GAMBLER

Prenumerujesz?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO

1 podkładkę pod mysz

2 czapkę z bajerami lub

3 pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka**



Jak zaprenumerować?

TO PROSTE!

1. Prenumeratę możesz zamówić, używając kartki pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub korzystając z Internetu: www.gambler.com.pl, lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok.
2. Przesyłając zamówienie na kartce pocztowej nie ponosisz żadnych dodatkowych kosztów.
3. Rachunek otrzymasz z pierwszym zaprenumerowanym numerem Gamblera.
4. Wysyłkę upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią opcję na kartce pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub na stronie internetowej Gamblera, lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.

** W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka.

ODCINEK DLA POCZTY

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres wpłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel | Pobrano opłatę zł .....

..... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA BANKU

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres wpłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel | Pobrano opłatę zł .....

..... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres wpłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel | Pobrano opłatę zł .....

..... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres wpłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel | Pobrano opłatę zł .....

..... podpis przyjmującego

PRENUMERATA MIESIĘCZNIKA GAMBLER

SUPERZABAWA I SUPERLEKTURA

GAMBLER

w prenumeracie

12 wydań 135 zł

zamiast 154,80 zł

oszczędzasz 19,80 zł

prenumerując masz gwarancję:

- członkostwa GamblerClubu (wraz z korzyściami)
- otrzymania odjazdowych prezentów (możesz też pomóc chorym dzieciom)
- regularnej dostawy każdego zamówionego numeru
- doręczenia czasopisma do domu
- pokrycia kosztów wysyłki
- stabilnej ceny w ramach dokonanej przedpłaty
- superlektury i ekstrazabawy

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

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) . . . . . ☐

proszę o rachunek uproszczony . . . . . ☐

suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) . . . . . ☐

proszę o rachunek uproszczony . . . . . ☐

suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) . . . . . ☐

proszę o rachunek uproszczony . . . . . ☐

suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) . . . . . ☐

proszę o rachunek uproszczony . . . . . ☐

suma

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

NIP

podpis osoby upoważnionej

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



TeTe

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

Railroad Tycoon II

Uzupełnienie kodów z nr. 1/99. Naciśnij klawisz Tab i wstukaj:

Cattle Futures - milion dolarów w kieszeni,
Overtime - podwaja ilość towarów dostarczanych przez stacje,
Powerball - Twoja firma dostaje 100 milionów.

Return Fire 2

Naciśnij klawisz tyldy (~), aby otworzyć konsolę i wstukaj:

ammo! - nie kończąca się amunicja,
fuel! - nie kończące się paliwo,
god! - God Mode,
guns! - wyłącza karabiny maszynowe,
sams! - wyłącza wyrzutnie SAM,
turrets! - wyłącza działka,
vehicles! - nieskończony zapas pojazdów.

101st Airborne

Podczas gry wstukaj:

AngryManDinners - racje żywnościowe,
Iknow - ukazuje wszystkich Niemców, ekwipunek i wnętrza budynków,
Weasel - udostępnia wszystkich żołnierzy na mapie,
Helllive - zabija wszystkich Niemców,
Robocop3 - żołnierze wpadają w szał bojowy,
Hohoho - Twój żołnierz dostaje MG42 i dwie taśmy nabojów.

Heteromorfia zaczyna się od głowy

Jak Wam się podoba nowa okładka TeTe? Ilustracja jest alegorią naszego dążenia do doskonałości... a jeśli się zmieni, to wymyślę inne tłumaczenie :) Wszystkich miłośników Magic & Mayhem muszę dziś przeprosić: choć wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazywały, że tym razem się uda, rozwiązanie nie zmieściło się w przewidzianych ramach i sam koniuszek przeskoczył do następnego numeru.

Zgredaktor

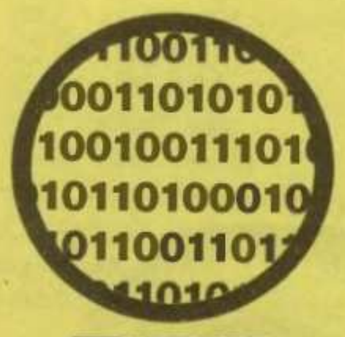
Powerslide

Podczas gry możesz wstukać poniższe kody (w prawym górnym rogu powinna się pojawić ikonka):
APOLLO - po naciśnięciu Alt samochód unosi się w powietrze,
BLAST - odpycha inne samochody,
BOMB - wystrzeliwuje bombę,
GLIDER - możesz sterować w locie,
LIGHT - odchudza samochód,
LUNAR - księżycowa grawitacja,
SLEEP - samochody przeciwników przestają skręcać,
SLIPPY - ślisko!
SPIDER - samochód przywiera do wszystkich powierzchni,
SUCK - przyciąga inne samochody,
TWISTER - samochody przeciwników wpadają w tornado,
WARP - spowalnia samochody przeciwników.

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 40
ADOM 40
FALLOUT 2 40
PLANE CRAZY 40
KLUB TECHNICZNY 41
KLUB 3D 42
GILDIA RPG 43
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 44
AEROKLUB GAMBLERA 46
KS GAMBLER 48
KLUB MAGIC: THE GATHERING 51

ROZWIĄZANIA
Magic & Mayhem – cz. 2 49
Reakcje Redakcji 52



DDT
DISKEDITOR DREAM TEAM

Podział: „teksty w jednym miesiącu, poprawki w drugim" zaczyna powoli stawać się klubową tradycją - dzisiaj tylko „cyferki", z dużą poprawką do Fallouta 2 na pierwszym miejscu.

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl

POPRAWKI

ADOM

ADOM to gra RPG - mało znana, aczkolwiek w pewnych kręgach bardzo popularna. Ma trochę nieprzyjemny do edytowania system savegame'ów (save składa się z modułów o zmiennych długościach), dlatego podaję tutaj tylko trzy podstawowe offsety:

6814h	złoto
221Ch	doświadczenie
21A8h	zdrowie

Bobke (http://free.polbox.pl/b/bobke)

FALLOUT 2

Patrz także: **Gambler 2/99** (charakterystyki bohatera).

Dzisiaj zajmiemy się przedmiotami, które nasz bohater niesie w plecaku, a dokładniej w podkatalogu **Savegame\Slot??** (gdzie ?? to numer od 01 do 10), w pliku **SAVE.DAT.**

Nie można dodać przedmiotów nowych rodzajów, ale można zmienić rodzaj przedmiotów lub liczbę. W podanej tabelce wyszukujemy dwubajtową sygnaturę (np. 01h 66h) przedmiotu, który niesiemy w plecaku. Potem przeszukujemy save, aby znaleźć ciąg bajtów 01 66 FF FF FF FFh. Powinien być gdzieś w okolicach adresu 8000h.

Teraz możemy zmienić rodzaj przedmiotu na inny, modyfikując dwa bajty sygnatury. Obowiązują następujące zasady:

- broń można zmienić tylko w inną broń (przy czym małą tylko w małą, a dużą tylko w dużą),
- amunicję tylko w amunicję innego rodzaju,
- ubranie (zbroję) w inne ubranie,
- przedmioty w inne przedmioty,
- lekarstwa (narkotyki) w inne lekarstwa.

Ani pieniędzy, ani Fuel Cell Regulator nie da się zmienić w nic innego. Jeśli chcemy zwiększyć ilość pieniędzy (lub innych przedmiotów), musimy znaleźć offset -2Fh w stosunku do pierwszego bajtu sygnatury.

PRZEDMIOTY

01h 66h	2mm EC
01h 67h	4.7mm Caseless
00h 24h	5mm AP
00h 23h	5mm JHP
01h 6Bh	7.62mm
01h 68h	9mm
00h 79h	9mm Ball
00h 1Eh	10mm AP
00h 1Dh	10mm JHP
00h 08h	10mm Pistol
00h 09h	10mm SMG
00h 5Fh	12 Shotgun Shells
00h 21h	14mm AP
00h 16h	14mm Pistol
00h 22h	.223 FMJ
00h F1h	.223 Pistol
00h 6Fh	.44 Magnum FMJ
00h 1Fh	.44 Magnum JHP
01h 39h	.44 Magnum Revolver
01h 65h	.45 Caliber
01h 5Ch	Advanced Power Armor
01h 5Dh	Advanced Power Armor Mark II
00h 78h	Alien Blaster
00h FCh	Anna's Gold Locket
01h BAh	Angel-eye's Dog Tags
00h 31h	Antidote
00h 17h	Assault Rifle
01h 85h	Avenger Minigun
00h 5Ah	Backpack (chem)
00h 7Ch	Beer
00h 49h	Big Book of Science
01h B9h	Blondie's Dog Tags
01h F7h	Blue Memory Module
00h 61h	Blue Pass Key
00h 7Dh	Booze
01h 24h	Boxing Gloves
01h 5Eh	Bozar
00h 15h	Brass Knuckles
02h 0Ch	Bridgekeeper's Robes
01h 0Fh	Broc Flower
00h EFh	Brotherhood Armor
00h 57h	Buffout
00h E1h	Cat's Paw Magazine
00h A0h	Cattle Prod
01h 27h	Cheezy Poofs
01h 1Ah	Clifton's Eye
01h 2Dh	ClipBoard (raport)
00h 05h	Club
00h 11h	Combat Armor
00h ECh	Combat Knife
01h 09h	Combat Leather Jacket
00h F2h	Combat Shotgun
01h 64h	Computer Voice Module
01h 3Ch	Condom (czerwone opakowanie)
01h 3Ah	Condom (niebieskie opakowanie)
01h 3Bh	Condom (zielone opakowanie)
01h 01h	Cornelius's Gold Watch
01h 3Dh	Cosmetics Case
00h 14h	Crowbar
00h FFh	Day Pass
00h 4Ch	Deans Electronics
01h B4h	Deck of Cards
01h 30h	Deck of „Tragic" Cards
00h 12h	Desert Eagle .44
01h 94h	Desert Eagle .44 (explosive)
01h 45h	Dice
01h 19h	Dixen's Eye
00h 5Bh	Doctor's Bag
01h 54h	Doctor's Papers
00h 33h	Dynamite
00h 4Dh	Electronic Lockpick
01h 9Ah	Electronic Lockpick Mark II
01h 3Eh	Empty Hydrodermic
01h 99h	Expanded Lockpick Set
00h 0Eh	Explosive Rocket
01h 00h	False Citizenship Papers
01h 98h	FieldMedic First Aid Kit
01h 1Eh	Firewood
00h 50h	First Aid Book
00h 2Fh	First Aid Kit
00h 0Bh	Flamer
00h 20h	Flamethrower Fuel
01h 7Eh	Flamethrower Fuel Mark II
00h 4Fh	Flare
01h 16h	Flint
01h 5Fh	FN FAL
01h F4h	FN FAL HPFA
00h 47h	Fruit
00h FDh	Fuel Cell Controller
00h FEh	Fuel Cell Regulator
01h 36h	Gamma Gulp Beer
00h 1Ch	Gatling Laser
01h 6Eh	G.E.C.K.
01h 14h	Gecko Pelt
00h CFh	Geiger Counter
01h 9Fh	Glasses
01h 15h	Golden Gecko Pelt
01h F8h	Green Memory Module
00h 19h	Grenade (frag)
00h 1Ah	Grenade (plasma)
00h 1Bh	Grenade (pulse)
00h 66h	Guns and Bullets (gazeta)
01h 0Ch	H&K CAWS
01h 60h	H&K G11
01h 87h	H&K G11E
00h E8h	Hardened Power Armor
01h 11h	Healing Powder
01h 4Dh	Heart Pills
01h 69h	HN Needler Cartridge
01h 6Ah	HN AP Needler Cartridge
01h AEh	Howitzer Shell
01h 28h	HPK90c
00h 0Ah	Hunting Rifle
01h 02h	HydroElectric Magnetosphere Regulator
01h 03h	Jet
01h 04h	Jet Antidote
01h 05h	Johnny's BB gun
00h 5Dh	Junk
00h 04h	Knife
00h 10h	Laser Pistol
00h 76h	Laser Rifle
00h 01h	Leather Armor
01h 7Bh	Leather Armor Mark II
00h 4Ah	Leather Jacket
01h 63h	Light Support Weapon
00h 54h	Lockpicks
01h 4Ch	M3A1 „Grease Gun" SMG
01h 83h	M60
01h 88h	M72 Gauss Rifle
01h CBh	M.B. Holodisk 1
01h CCh	M.B. Holodisk 2
01h CDh	M.B. Holodisk 3
01h CEh	M.B. Holodisk 4
01h CAh	M.B. Holodisk 5
01h 48h	Magic 8-Ball
01h 92h	Magneto-Laser Pistol
01h 1Ch	Meat Jerky
01h 97h	Mega Power Fist
00h 35h	Mentats
00h 02h	Metal Armor
01h 7Ch	Metal Armor Mark II
01h 29h	Metal Pole
00h 27h	Micro Fusion Cell
01h A3h	Mine Parts (Air Buffer)
00h 0Ch	Minigun
01h B1h	Mirrored Shades
00h 29h	Money
01h A8h	Monument Chunk
01h 50h	Moore's Briefcase
00h 3Bh	Motion Sensor
01h DFh	NavCom Parts
01h 53h	NCR Spy Holodisk
00h 77h	Necklace
01h 84h	Needler Pistol
01h 17h	Neural Interface
00h 6Ah	Nuke-Cola
01h A1h	Oxygen Tank
01h 62h	Pancor Jackhammer
01h 38h	Parts Requisition Form
00h 18h	Plasma Pistol
00h 0Fh	Plasma Rifle
00h 55h	Plastic Explosives
01h 25h	Plated Boxing Gloves
01h 4Eh	Poison
00h 03h	Power Armor
00h EBh	Power Fist
01h 8Ah	PPK12 Gauss Pistol
01h EFh	Presidential Access Key
00h 6Eh	Psycho
00h 30h	RadAway
00h 64h	Radio
01h 1Dh	Radscorpion Limbs
00h 6Dh	Rad-X
01h AFh	Ramirez Box (zamknięty)
01h B0h	Ramirez Box (otwarty)
01h 56h	Ranger Pin
01h 57h	Ranger's Map
01h F9h	Red Memory Module
00h 60h	Red Pass Key
01h 2Bh	Ripe Rifle
00h 74h	Ripper
01h 0Dh	Robot Parts
00h 13h	Rock
00h 25h	Rocket AP
00h 0Dh	Rocket Launcher
01h 37h	Roentgen Rum
00h 7Fh	Rope
01h 06h	Rubber Boots
01h 81h	Sawed-off Shotgun
01h 1Fh	Scoped Hunting Rifle
00h 56h	Scout Handbook
01h 18h	Sharpened Spear
01h BDh	Sheriff's Badge
00h 5Eh	Shotgun
01h 21h	Shovel
01h 07h	Slag Message
00h 06h	Sledgehammer
00h 26h	Small Energy Cell
01h 08h	Smiths Cool Item (nic nie robi)
00h 8Fh	Sniper Rifle
00h 07h	Spear
00h EAh	Spiked Knuckles
00h 28h	Stimpack
00h 73h	Super Sledge
00h 90h	Super Stimpack
01h 34h	Super Tool Kit
02h 0Bh	Survey Map
01h 3Fh	Switchblade
01h 35h	Talisman
01h ECh	Tanker Fob
01h B6h	Temple Key
01h D7h	„The Lavender Flower"
01h 33h	Three Step Plasma Transformer
00h 2Dh	Throwing Knife
01h 1Bh	Tommy Gun
00h 4Bh	Tool (szczypce)
01h 2Ah	Trapper Town Key
01h 13h	Trophy of Recognition
01h BBh	Tuco's Dog Tags
01h 79h	Vault 15 Computer Parts
01h 75h	Vault 15 Key Card
01h 9Eh	Vault 15 Shack Key
01h BEh	Vetribird Plans
01h 0Ah	Vic's Radio
01h 0Bh	Vic's Water Flask
01h 8Bh	Vindicator Minigun
02h 0Ah	Wakizashi Blade
00h 37h	Water Chip
01h 80h	Wrench
01h 10h	Xander Root
01h 61h	XL70E3
01h FAh	Yellow Memory Module
00h DFh	Yellow Pass Key
01h 8Ch	YK32 Pulse Pistol
01h 8Dh	YK42B Pulse Rifle

Crusader (tłum. Marcin Wichary)

PLANE CRAZY

Plik z danymi o naszym samolocie znajdziemy w podkatalogu **DATA\DATAMIN\PLANES\plane?.pln**, gdzie ? to numer gracza (1 dla pierwszego itd.).

Oto offsety:

00h...18h	imię pilota
20h...38h	nazwa samolotu
40h	rodzaj samolotu (01h, 02h lub 03h)
44h...50h	ubarwienie (01h...0Ah)
54h	liczba kredytów (4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)

Wilbur & Orville Wright



KLUB TECHNICZNY

Bieżący rok zapowiada się coraz ciekawiej. Intel toczy zażartą walkę z AMD. 3Dfx walczy z resztą świata o przetrwanie, bowiem coraz więcej konkurencyjnych produktów przegania Voodoo². Lada moment pojawi się nowy chipset pod Pentium II i III - Camino (następca BX), który m.in. będzie oferował AGP 4x i obsługę pamięci Rambus (RDRAM).

Pentium III - już jest

Na rynku są już dwa nowe procesory Intela - **Pentium III 450 MHz** i **Pentium III 500 MHz**. Pentium III nie różni się w sposób znaczny od Pentium II. Dodano nowy zestaw instrukcji, KNI, który funkcjonalnie odpowiada instrukcjom 3DNow! znanym z procesorów K6-2. Według analityków nowe instrukcje niewiele dadzą - podobnie jak MMX czy 3DNow! - pierwsze benchmarki potwierdzają tę tezę, ale poczekajmy na bardziej dogłębne testy.

Voodoo³ już oficjalnie

Firma 3Dfx wreszcie podała informacje na temat nowych kart z układami Voodoo³. Będą to pierwsze karty wyprodukowane przez firmę 3Dfx, która kupiła ostatnio STB i wykorzysta jej fabryki. Pojawią się trzy (a nie dwa) nowe układy: **Voodoo³ 2000**, **Voodoo³ 3000** i **Voodoo³ 3500**. W zasadzie różnić się będą głównie osiągami. Wersja 2000 (130 USD) taktowana będzie zegarem 143 MHz, co w trybie wieloteksturowania pozwoli jej wypełniać 286 mln punktów/s oraz renderować do 6 mln trójkątów/s. Będzie też miała układ RAMDAC, 300 MHz.

Voodoo³ 3000 (180 USD) ma używać zegara 166 MHz: 333 mln punktów i 7 mln trójkątów na sekundę. Do tego RAMDAC 350 MHz i wyjście na telewizor. Najsilniejsza wersja - Voodoo³ 3500 (250 USD) 183 MHz - do 366 mln punktów i do 8 mln trójkątów na sekundę! Do tego RAMDAC 350 MHz, wyjście na telewizor i możliwość współpracy z cyfrowymi panelami LCD bez konwersji cyfrowo-analogowo-cyfrowej (jak w przypadku monitorów VGA). Voodoo³ ma renderować w 16-bitowym kolorze, więc jakością obrazu w dość dużym stopniu będzie ustępować konkurencyjnym chipom, np. RIVA TNT, G200 czy Savage3D. Nie będzie też teksturować z pamięci komputera. Rodzina Voodoo³ obsługuje do 16 MB pamięci SDRAM lub SGRAM, zatem na tekstury zostanie naprawdę niewiele (3Dfx zrezygnował z obsługi 32 MB pamięci).

TNT 0,25 - to tylko plotki

Otrzymałem do testów najnowszą wersję karty **STB Velocity 4400**, która rzekomo bazowana była na... RIVIE TNT 0,25 mikrona. Wyglądem prawie nie odbiega od starej V4400. Różnice tkwią jedynie w pamięciach SDRAM. „Stara" Velocity ma pamięci Fujitsu (na kościach widnieje literka „F") o czasie dostępu 8 ns, zaś nowa wersja - SEC 7 ns. Podszedłem do niej trochę podejrzliwie, aczkolwiek uruchomiłem program PowerStrip 2.35 i próbowałem podkręcić zegar RIVY TNT z 90 do 125 MHz (z taką prędkością ma pracować RIVA TNT 0,25). Niestety, nie udało się. Zmniejszyłem prędkość do 120, potem do 115 aż w końcu do 110 MHz i dopiero wtedy karta działała stabilnie.

Potem okazało się, że moja stara Velocity 4400 też daje się podkręcić do 110 MHz. Ta dziwna sprawa na tyle mnie zaintrygowała, że napisałem do firmy STB, pytając, czy produkują już karty na RIVIE TNT 0,25. Okazało się, że NIE. Niewykluczone, że pierwsze karty pojawią się dopiero w okolicach maja i prawdopodobnie bazowane będą na RIVIE TNT 2: z obsługą 32 MB pamięci i AGP 4x. Zatem nie dajcie sobie wmówić, że obecna Velocity 4400 z pamięciami SEC bazowana jest na nowej wersji RIVY TNT - to, niestety, tylko plotki...

Detonator

Detonator to nazwa najnowszych wersji sterowników dla RIVY TNT wprowadzonych ostatnio przez NVIDIĘ, o numerze **4.11.01.0109** (sterowniki 0.48 oznaczone były numerem 4.10.01.0048). NVIDIA pracowała nad nimi kilka miesięcy, zaś efekt zwala z nóg - wyniki w niektórych testach prędkościowych są zaskakujące! Na przykład, na sterownikach 0.48 osiągnąłem wynik 2175 3DMarków w benchmarku 3DMark 99 w rozdzielczości 800×600, 16 bpp. Z kolei po instalacji sterowników Detonator wynik podskoczył do 2610 3DMarków! Skoczyła także prędkość Quake'a II w 32-bitowym kolorze. W rozdzielczości 640×480 liczba fps w timedemo demo1.dm2 wzrosła z 65 do 70. W 16-bitowym kolorze osiągi pozostały prawie niezmienione.

Nowe sterowniki eliminują też problemy RIVY TNT z grą Unreal - wreszcie można grać w rozdzielczości 1280×1024 przy 30 klatkach na sekundę! W starszych grach Detonator nie pokazuje swej siły. Analiza osiągów 3DMark wykazuje, że sterowniki przyspieszają pracę w wysokich rozdzielczościach przy dużych liczbach kolorów i tekstur. Zatem nadchodzące gry, korzystające np. z 30 MB tekstur (które nie ruszą na Voodoo³), będą działały na nowych sterownikach o wiele lepiej. Ponieważ drivery są jeszcze bardzo „gorące", nie jestem w stanie napisać więcej. Wypróbujcie je sami - znajdują się na krążku Gamblera.

RIVA 128 żyje i ma się dobrze

Także posiadacze starszych kart bazowanych na kościach RIVA 128 i RIVA 128ZX nie zostali zapomniani. Najnowsze sterowniki - **3.22** - bardzo mile ich zaskoczą. Nie dość, że usunięto część problemów z jakością grafiki w teście 3DMark i grach, to także poprawiono osiągi. Wszyscy myśleli, że z RIVY 128 wyciśnięto już wszystko wraz z driverami 2.xx. A jednak dało się jeszcze więcej. Patrz krążek Gamblera.

Pół gigaherca

W styczniowym Gamblerze pisaliśmy w KT o nowej serii procesorów Intel Pentium II 300 MHz z serii **SL2W8** i **SL2YK**. Procesory te praktycznie w 100% przypadków mogą chodzić nie tylko na 300, ale na 450 MHz. Sam jestem posiadaczem SL2YK od listopada - do lutego działał u mnie z prędkością 450 MHz (magistrala 100 MHz, mnożnik 4,5). Ostatnio postanowiłem go jeszcze trochę podkręcić. Po kilkudziesięciu minutach grzebania, testowania i zmieniania ustawień w BIOS-ie płyty głównej miałem nową, stabilną prędkość... 504 MHz!!! Udało się ją osiągnąć przez zmianę szybkości magistrali Front Side Bus (FSB) ze 100 na 112 MHz - mnożnik 4,5. Aby procesor pracował przy tej częstotliwości stabilnie i nie wieszał się w grach (a tym bardziej w Windows), musiałem ustawić napięcie 2,2 V (zamiast 2,0 V). Przez ostatnie dwa dni komputer przechodził intensywne testy, w których ani razu się nie zawiesił. Wyniki prędkościowe są średnio o 10% lepsze od osiąganych na procesorze 450 MHz.

Tym, którzy chcieliby sobie złożyć podobny sprzęt, podaję kilka informacji, jak odszukać odpowiedni, podkręcalny procesor. Należy on do serii SL2YK (pudełkowany), mającej swój OEM-owy odpowiednik - SL2W8 (sprzedawany bez wentylatora). Numer seryjny wypisany jest na obudowie procesora - w drugiej linijce (na Pentium II są dwie linijki tekstu). Dla mojego procesora brzmi on: 98361125-0398. Interesują nas tylko cztery pierwsze pozycje. Pierwsza to kod kraju, w którym wyprodukowano procesor: 0 - Kostaryka, R - Filipiny, 8 - Irlandia, 9 - Malezja (jak widać, mój jest z Malezji). Następna cyfra to rok produkcji (8 oznacza 1998 r.). Następne dwie cyfry to tydzień, w którym wyprodukowano układ (licząc od początku roku; dla mojego procesora - 36.). Pozostałe cyfry są nieważne.

Jeśli traficie na dokładnie taki sam procesor, to na 100% ruszy Wam przy 504 MHz. Układy z innych tygodni (np. 39.) też dają się podkręcać. Po listę „dobrych" tygodni odsyłam Was do Internetu (np. www.bxboards.com czy www.overclockers.com).

Do takiego procesora polecam jeszcze płytę ABIT BH6 (nazywana w Internecie „overclockers dream") w cenie ok. 500 zł. Za procesor zapłacicie ok. 800 zł (zdarzają się nieuczciwi sprzedawcy, najczęściej na giełdach komputerowych, którzy na procesorach SL2YK i SL2W8 próbują zarabiać i sprzedają je po... 1200 zł).

Benchmarkowanie Half-Life

Niejaki **Brett Jacobs** (pseudonim „3Fingers"), znany w Internecie z produkcji „demek" do benchmarkowania gier, opublikował ostatnio demo blowout dla Half-Life (jest na Gambler CD). Teoretycznie można je wykorzystywać jako benchmark kart graficznych. Trzeba tylko skopiować plik blowout.dem do katalogu SIERRA\Half-Life\Valve, a następnie uruchomić Half-Life z parametrem console (hl.exe -console). Gdy gra się odpali, przywołujemy konsolę (klawisz ~ lub przycisk na ekranie „Console") i wklepujemy „timedemo blowout". Po chwili otrzymamy liczbę fps dla naszego sprzętu.

Niestety, w praktyce na niewiele się to przyda. Half-Life obchodzi się bowiem trochę inaczej z demami niż np. Quake II. Jeśli demo podczas nagrywania trwało 10 sekund, będzie odtwarzane dokładnie przez 10 sekund - niezależnie od maszyny, na jakiej zostało odpalone! Oznacza to, że albo „doprodukuje" sobie brakujące klatki animacji, albo wyrzuci zbędne. U mnie blowout pokazał 22 fps w rozdzielczości 1152×864, ale dokładnie tyle samo w 640×480. Zatem - uważajcie.

Małe a cieszy

Ostatnio poznałem prosty, aczkolwiek bardzo użyteczny „trik" w Windows 9x i NT. Otóż podwójne kliknięcie myszą na ikonce z jednocześnie wciśniętym lewym ALT przywołuje właściwości obiektu. Spróbujcie np. z ikonką „Mój komputer"! Niby nic, ale dla tych, którzy często grzebią w ustawieniach swojego komputera, „prawe" kliknięcie na ikonie i wybranie opcji „Właściwości" to chleb powszedni.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)



KLUB 3D

Witam, witam...

Minęła już sesja i każdy gracz z ukończonym 19 rokiem życia zaczyna oddychać pełną piersią. Znowu się udało!!! Można powrócić do grania, picia, tańców, hulanek i swawoli [Do żony i dzieci, do pracy... Sesja? Jaka sesja? - Zgr.].

Tak jak obiecałem, postaram się wyjaśnić, dlaczego jestem niepoczytalny. Otóż należę do nielicznych recenzentów, którzy nie piali z zachwytu nad trzecią częścią przygód pięknej Lary. Od razu zastrzegam się - nie wynika to z chęci bycia oryginalnym czy zaszokowania czytelników niską oceną. Moja niechęć do TRIII jest powodowana wyłącznie jednym - w moim (i nie tylko moim) osobistym odczuciu ta gra jest kompletną porażką.

Kiedy dostałem płytkę w ręce, może nie szalałem z radości, ale miałem szczerą ochotę spędzić trochę czasu nad kolejnymi zagadkami, pochodzić sobie po grobowcach i dobrze się bawić przez weekend. Niestety, już od początku czekała mnie ciężka próba. Dżungla, w której zaczynamy grę, jest całkowicie nieczytelna: nie wiadomo co, gdzie i kiedy... Żadnych podpowiedzi, co właściwie trzeba zrobić, i po co jesteśmy tam, gdzie jesteśmy. W TRI od początku było wiadomo, czego szukamy.

Pewnie dla niektórych rzucanie się w nieznane wody może być nawet ekscytujące. Jednak nie jest ekscytujące bieganie po przeraźliwie poplątanej mapie i przesuwanie kamiennych bloków, które tak zostały zrobione, że trudno się domyślić, iż można je przesunąć (mają trochę zmienioną teksturę w stosunku do normalnych ścian - gdzie się podziały kółka, za które można było złapać?). Ale to tylko szczegóły. Mój główny zarzut do TRIII dotyczy czegoś innego - całkowity brak atmosfery, która trzymała mnie przez bite dwa tygodnie przy komputerze, kiedy grałem w pierwszą część. Nie jestem wrogiem Lary. Wręcz przeciwnie - zabrałem ze sobą konsolę do Francji, żeby skończyć grę. Jednak weekend przy „triquelu" był jednym z najnudniejszych w moim życiu.

Lara to nie Bond, żeby miała biegać po tajnych bazach rządu USA. Lara to Indy Jones i jej miejsce jest w osnutych pajęczyną podziemiach, a nie na londyńskich dachach. Niezależnie od tego, jak te dachy wyglądają. A problemem jest to, że... nie wyglądają. Dodanie kolorowych świateł nie wystarczy, aby zmienić staruteńki engine w nowoczesną maszynę, mogącą się równać z Unrealem czy nawet QII.

TR nie jest też ani strzelaniną, ani platformówką - nie chodzi tylko o małpią zręczność, chodzi (czy raczej chodziło) o myślenie. A myślenie nie polega na wykonaniu kilkudziesięciu horrendalnie trudnych skoków tylko po to, aby znaleźć jakiś klucz czy przesunąć dźwignię, która otworzy drzwi prowadzące na kolejną „ścieżkę zdrowia".

A niepoczytalny jestem, bo nie dałem grze 99% tak jak wszyscy, tylko ośmieliłem się skrytykować blockbustera. Pociesza mnie jednak myśl, że każdy gracz, z którym rozmawiałem, potwierdzał moją opinię. Najwyraźniej wszyscy, którym się gra nie spodobała, są niespełna rozumu - przecież to trzecia część TR!!! Lara ma jeszcze większe cycki!!! Takiej gry nie wolno nie lubić! Ech... Żałoba...

Nie wyjawię, kto wyraził się tak niepochlebnie o mojej kondycji psychicznej, niech to pozostanie moją słodką tajemnicą. Mam nadzieję, że ten ktoś przeczyta tekst, zrozumie mój punkt widzenia i wyciągnie wnioski. Nie wszystko złoto, co się świeci, a kto jak kto, ale ludzie zajmujący się grami powinni o tym wiedzieć najlepiej.

No... Zrzuciłem brzemię z serca i od razu zrobiło mi się lepiej. Czas zatem powrócić do tematu nie poruszanego od dawna. Lejdis end Dżentelmen

QII powraca na łamy

Powraca dzięki dodatkowi Extremities. Jest to tzw. Net pack - aby jeszcze bardziej nabić kabzę, panowie z Activision zebrali najlepsze (według nich) mody i zrobili z nich komercyjny produkt. Ten postępek budzi we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony większość tych dodatków już dawno można było ściągnąć z Internetu albo z płytek Gamblera. Z drugiej - zostały wydane w taki sposób, że aż przyjemnie wziąć je do ręki. Instalacja nie sprawia najmniejszych problemów. Do każdego moda dodano mnóstwo tekstu, który dokładnie tłumaczy zasady gry, bindy potrzebne do grania itd. Wszystko odpala się z poziomu menu Programy - można postawić serwer dedykowany, listen server, serwer do gry teamowej itp. Niby wszystko można zrobić bez tego, ale teraz każdy laik poradzi sobie z odpaleniem dowolnego moda znajdującego się na płycie.

A jest ich tam sporo. Chaos DM dodaje kilkanaście nowych broni i sprzętów (m.in. Air Gun działający na powietrze, miny zachwujące się jak czarne dziury i inne). Power Ball to futurystyczny sport quake'owy - trzeba wstrzelić piłkę w bramkę przeciwnika. Q War to... RTS wykorzystujący engine QII. W bazie tworzymy potwory znane z trybu single i wysyłamy na przeciwnika. Jest to pierwszy prawdziwie przestrzenny RTS. Jednak na szczególną uwagę zasługuje mod o nazwie Action Quake II - jako jeden z nielicznych przypadł do gustu szerokiej rzeszy uczestników polskiej sceny Quake'a.

Na czym polega? Wyobraź sobie następującą akcję. Grasz z kumplami w teamach. Jeden kolega sprawdza właśnie pokój, aby upewnić się, że nie ma w nim wroga. Nagle odzywa się pistolet maszynowy i kumpel dostaje cztery kule: trzy w nogi, jedną w klatkę piersiową. Widzisz, jak pociski przeszywają jego ciało. Zaczyna uciekać (kulejąc), aby obandażować rany i wstrzymać utratę zdrowia. Nagle z ciemnego pokoiku wyskakuje przeciwnik i chce go dobić. Już nie musi, bo kolega właśnie przeniósł się do innego świata. Wściekły, wywalasz trzy pociski w głowę przeciwnika. Słychać charakterystyczny odgłos, a koleś natychmiast pada na ziemię.

Dostępna jest broń istniejąca w rzeczywistości: pistolet maszynowy H&K MP5, strzelba snajperska SSG 3000, karabinek M4, assault shotgun itd. Zabawę starano się uczynić jak najbliższą autentycznej strzelaninie - większość ran może się okazać śmiertelnych. Jeżeli trafimy przeciwnika w głowę, w 9 przypadkach na 10 ginie. Jeżeli dostanie serią w nogi - zaczyna kuleć. Amunicja kończy się błyskawicznie i trzeba bardzo uważać, żeby nie zostać tylko z nożem w ręce. Z drugiej strony - można nim rzucać i jeżeli trafisz, to prawie zawsze zabijasz przeciwnika.

Najlepsza jest zabawa w dwóch teamach. Schemat prosty - każdy podejmuje decyzję, czy chce być dobry, czy zły (domyślnie nazwy teamów ustawiono na SWAT i Reservoir Dogs). Następnie każdy wybiera broń (jeden rodzaj) i specjalny przedmiot, np. kamizelkę kuloodporną, blokującą pociski trafiające w górną część korpusu, celownik laserowy, tłumik, buty wyciszające kroki itp. Sprzęt dobierasz w zależności od roli, jaką zamierzasz odgrywać w teamie, oraz mapki, na której będziecie grać. Snajper z reguły bierze kevlar vest lub tłumik, zwyczajni żołnierze dokładają do karabinów celowniki i zaczyna się rozgrywka.

Podstawą jest, oczywiście, idealne zgranie. Wszyscy członkowie zespołu powinni działać jak palce jednej ręki. Kiedy widzisz, że kumpel sprawdza prawą stronę pomieszczenia, penetruj lewą. Zwłaszcza że w AQII jeden błąd może doprowadzić do natychmiastowej przegranej. Wiele razy uczestniczyłem w akcjach, w których po 10 sekundach strzelaniny było po wszystkim, bo albo moja grupa nie zauważyła zasadzki, albo przeciwnicy. Zaskoczenie to 90% sukcesu.

Niestety, wysoki poziom trudności wymaga od uczestników wysokiego poziomu umiejętności. Na każdym graczu ciąży wielka odpowiedzialność - strata jednego bardzo osłabia zespół. Zablokowanie uciekającego kolegi w drzwiach prawie zawsze kończy się jego śmiercią. Samowola jest największą wadą.

User Guide

W ramach rubryki, która co pewien czas pojawia się w K3D, postaram się przekazać swoje spostrzeżenia dotyczące broni i przedmiotów oraz ich zastosowania w grze.

MP5 - doskonały, celny pistolet maszynowy. Ulubiona broń większości graczy. Magazynek na 30 pocisków. Dwa tryby strzelania - ogień ciągły i 3-pociskowe serie. Jeżeli gracie ostrą defensywę, drugi tryb sprawdza się doskonale - jest oszczędny, a celna seria oddana w głowę likwiduje problem. Po dodaniu celownika laserowego otrzymujemy śmiertelną zabawkę, skutecznością dorównującą snajperce. Ogień ciągły przydaje się do prowadzenia walki w kontakcie, ale trzeba bardzo uważać na amunicję, a w krytycznym momencie zmienić magazynek.

M4 - karabin maszynowy. Silniejszy niż MP5, ale z magazynkiem na 24 naboje. Również dwa tryby strzelania. Bardzo podobny do broni H&K.

Assault Shotgun - klasyczny szotgan :). W kontakcie ma bardzo dużą siłę ognia. Doskonała broń do walki w ciasnych korytarzach i pomieszczeniach. Na długim dystansie raczej się nie sprawdza, ale czasem za jej pomocą można zdjąć mocno osłabionego przeciwnika nawet z drugiego końca mapy. Przeładowuje się pojedynczymi pociskami, więc trzeba się dobrze schować, zanim zaczniecie wymianę ognia.

Hand Cannon - obcięta dwururka nazywana przez moich kolegów strzelbą na słonie lub Big Berthą (ach, ten Total). Jedyna, hm, niezbyt realistyczna :) broń w AQII. Na krótki dystans - ZABÓJCZA. Widok ciała odrzuconego kilkadziesiąt metrów do tyłu robi niezłe wrażenie. Niestety, po każdym strzale trzeba ją przeładować, co trwa dość długo - najczęściej nie ma już szansy na oddanie drugiej salwy. Nie polecam w teamplay, chyba że dla śmiechu.

SSG 3000 - strzelba snajperska. Magazynek na 6 pocisków, przeładowuje się podobnie jak AShotgun. Ma trzy stopnie zoomowania - aby jej używać, trzeba najpierw dodać do swojego konfiga kilka linijek odpowiadających za zmianę sensitivity przy kolejnych stopniach zooma. Bardzo groźna broń w rękach dobrego snajpera. Pamiętajcie, kiedy gracie jako snajper, będziecie głównie campować. Jednak w tym przypadku jest to całkowicie usprawiedliwione. Rzecz dla specjalistów.

Ha. I znowu zabrakło miejsca. Jeżeli temat Was interesuje - napiszcie. W następnym numerze będzie jeszcze trochę o sprzęcie dostępnym w AQ.

Żegnam chłodno (za oknem -10°C).

ZooltaR (zooltar@gambler.com.pl)



GILDIA RPG

W tym miesiącu jeszcze rządzą gry M&M VI, Fallout 2 i FF VII, ale mam nadzieję, że już w następnym będziemy mogli podyskutować o nowszych programach, przede wszystkim - o Baldur's Gate!

M&M VI vs. FF VII

Chciałbym skomentować list Huberta Orzechowskiego [z nr. 1/99 - przyp. red.], krytykujący M&M VI i broniący FF VII.

Grafika

O FF VII nie będę się kłócił, bo Mangę można uznać zarówno za plus, jak i minus. Natomiast co do M&M VI: Hubert pewnie by chciał wszystko w rozdzielczości 1600×1200, a każdy obiekt zrobiony z 15 milionów wielokątów. Tylko ciekaw jestem, jak by mu wtedy gra chodziła. PII 400 z 256 RAM by nie wystarczył, zważywszy na rozmiar lokacji. Natomiast obrazki z pomieszczeń - te wyglądają przepięknie. A poza tym w RPG grafika ma po prostu nie przeszkadzać, a nie być podstawą oceny gry.

Mechanika

Co z tego, że sterowanie w FF VII da się szybko opanować, skoro mimo wszystko jest niewygodne? Dlaczego nie można sterować myszką? Ponieważ gra była robiona na konsole PSX, których użytkownicy nie mają myszek. A pecetowcy? Ilu nie ma myszki? Po prostu twórcy byli zbyt leniwi. Systemu czarów w FF VII nie będę krytykował - przyznaję, że jest interesujacy. Ale gdzie mu do M&M VI? Tam jest to przemyślane!

Liniowość

Niech i w FF VI będzie kilka subquestów, ale bez przesady. Fabuła jest jak ścieżka, idziemy po niej, może i w jednym momencie zboczymy na krok, ale wracamy w to samo miejsce, bo nie da się pominąć elementów głównego wątku fabularnego. A w M&M VI? Nie trzeba tego tłumaczyć ludziom, którzy grali.

Co do rekrutacji, to może i twórcy przesadzili, ale chyba każdy człowiek jest łapczywy na pieniądze, a za darmo przyłączają się tylko biedacy, co nic nie oferują. A skoro są biedni, to co mają do stracenia? Życie? W takiej biedzie? Co do zdania: „Bohater bliski śmierci lub otruty wraca do pełni sił po 8 godzinach odpoczynku" - wydaje mi się, że Hubert w ogóle nie grał w M&M VI. Otruty człowiek po odpoczynku budzi się z około 25% HP i SP, a mocno pijany budzi się „na kacu". Hubert może by wolał iść autentyczną drogą (np. z New Sorpigal do Ironfist) bez owego „przeskoku". Tylko wtedy samo przejście z użyciem Shift (opcja Run) zajęłoby około dwóch godzin czasu rzeczywistego.

H.W. Akeley (akeley@kki.net.pl)

M&M VI jest grą bardzo uproszczoną i nie ma sensu spierać się na ten temat. Świątynie za skromną opłatą uzdrawiają lub nawet wskrzeszają bohaterów, ośmiogodzinny wypoczynek przywraca pełną sprawność nawet herosowi, który goni resztką sił. Tak było od początku tej serii, ale przyznam, że o wiele bardziej podoba mi się system znany choćby z Realms of Arkania, gdy dojście bohatera do pełni sił życiowych i magicznych wymaga sporo czasu lub wielu czarodziejskich zabiegów (znamy też inne rozwiązania, np. w Anvil of Dawn bohater zdrowieje w czasie rzeczywistym, a w Stonekeep w ogóle nie może odpoczywać - musi kurować się miksturami).

A teraz o przyłączaniu się postaci. Rzeczywiście mało realna jest sytuacja, w której wszyscy mieszkańcy miasteczka lub wioski chcą iść z bohaterami. A jestem pewien, że mając do wyboru życie w biedzie i niepewne bogactwo, którego zdobycie można przypłacić życiem, wielu ludzi wybierze to pierwsze rozwiązanie.

Might & Magic VI

I NEED HELP! Mam ogromną prośbę związaną z Might and Magic VI. Mój problem dotyczy małego księcia Nicolai z zamku Ironfist (to ten szczyl, który tak bardzo chce zobaczyć cyrk). Zabrałem go ze sobą na małą wycieczkę, aby mu pokazać wymarzony cyrk, a ten nie wychowany smarkacz jak tylko poczuł smak wolności, dał nogę. W zamku wybuchła panika i nikogo tam teraz nie wpuszczają. I tu zaczynają się schody. Ponieważ nie wykonałem jeszcze zadania Wilbura Humphreya, nie mogę uzyskać dostępu do Wyroczni (Oracle of Enroth). Błagam więc o pomoc. Gdzie ukrywa się Nicolai?! Niby logiczne wydaje się szukanie w cyrku, ale nigdy nie udało mi się zastać tam kogokolwiek. Ciągle widzę tylko napis: „No one is here. Circus has moved". Będę bardzo wdzięczny za pomoc.

A teraz z innej beczki. Dziwi mnie trochę brak reakcji Arcymaga na moje poprzednie listy. Chodzi głównie o list poruszający sprawę bluzgów nadsyłanych pod adresem Gamblera, a konkretnie mapek przysyłanych do EKG przez niejakiego Mayka Poganina.

Krzysztof Orzechowski

PS Podobała mi się zarówno Final Fantasy VII, jak i Might and Magic VI. Jednak to dwie zupełnie różne gry i uważam, że porównywanie ich ze sobą nie ma sensu. Choćby dlatego, że w FF VII mamy praktycznie zerowy wpływ na rozwój bohaterów, a w M&M VI tę kwestię rozwiązano diametralnie różnie. Obie gry są po prostu dobre. A że bardziej wciągnęła mnie M&M VI, to już zupełnie inna sprawa.

Z księciem Nicolai rzeczywiście jest cyrk. Dostałem wiele listów na ten temat (o ile mnie pamięć nie myli, raz już rzecz całą tłumaczyłem). Otóż cyrk przemieszcza się po całym świecie (najbliższa lokacja to Bootleg Bay), a Nicolai wraz z nim. Trzeba po prostu trafić na odpowiedni miesiąc, kiedy cyrk zatrzyma się właśnie w danym miejscu (w wypadku Bootleg Bay jest to chyba wrzesień, ale nie dam głowy).

Teraz sprawa nieobyczajnych scenariuszy. Musimy się, niestety, liczyć i z takimi rzeczami, bo po prostu nie mamy fizycznej możliwości kontrolowania wszystkiego, co umieszczamy na CD. Liczymy jednak na dobrą wolę naszych Czytelników.

Fallout 2

Uważam, że Fallout 2 jest o wiele gorszy od jedynki. Subquesty są nudne i naciągane, a fabuła (przypominająca tę z części pierwszej) mało ciekawa. O stronie technicznej to już w ogóle szkoda pisać.

Po pierwsze: subquesty. Wiele z nich powiela stary, klasyczny konflikt Gizma i Killiana. Przykładem jest choćby New Reno, w którym są trzy skłócone ze sobą Rodziny. Podczas wędrówek po mapie często zdarzało mi się natknąć (miałem Luck 2) na konflikt jakichś gangów lub mafii. Nie powiem, że przygody są schematyczne, w końcu prawie każda jest inna: konflikt trzech mafii, konflikt dwóch gangów; znaleźć psa, znaleźć porwaną dziewczynkę, znaleźć gościa, który wyrolował mafię; zabić bandytów itp.

Po drugie fabuła. Znaleźć GECK. Czy to nie kojarzy się z poprzednią częścią? Autorzy zastrzegają, że zlikwidowali limit czasu na wykonanie głównego zadania. Jednak wyszło na to, że po prostu nie wiemy, ile mamy czasu, bo wioska i tak umrze, jeżeli będziemy zwlekać, a nasza gra się skończy - to ja już wolę rozwiązanie z części pierwszej! Świat przypomina poprzednią część. Nie chodzi mi o to, że jest ten sam, lecz wciąż rządzi jakaś gildia (ta w zbrojach).

Fallout 2 jest zdecydowanie trudniejszy od swego poprzednika. Dobrą broń dość późno się zdobywa. Zauważyłem też, że ogólnie jest bardzo mało pieniędzy. Miałem tyle TAKIEGO sprzętu, pewnie bym zgarnął ze 100 tys., ale komu go sprzedać? No? Komu? Może autorzy chcieli, żeby istniał głównie handel wymienny, jednak to rozwiązanie nie przypadło mi do gustu. Poza tym znalazłem błąd. W New Reno po wyrżnięciu w pień dwóch Rodzin miałem karmę około 150, a w mieście byłem idolem. Kiedy natomiast przychodziłem do innego miasta, natychmiast mnie tam atakowano.

Grafika nie została zmieniona. Nie narzekam, gdyż w części pierwszej bardzo mi się podobała. Jednak od premiery jedynki minął już rok i... czuję już znużenie. Miały być poprawione szczegóły, ale dam sobie głowę uciąć, że engine został w 100% ten sam. Jeśli chodzi o dźwięk, to dalej zaledwie kilka postaci ma zdigitalizowane dialogi.

W warstwie rolplejowej nic się nie zmieniło oprócz kilkudziesięciu nowych umiejętności. Postacie tworzy się identycznie jak w części pierwszej - siedem cech, dwie zdolności i trzy umiejętności jako główne. Czyli można po prostu powielić bohatera z poprzedniej części. Wiem, że GURPS ma swoje niezmienne zasady, ale to gra komputerowa - nabywcy wymagają luksusu, żądają innowacji. A twórcy: „Było dobrze - nic nie zmieniać - będzie dobrze".

H.W.Akeley (akeley@kki.net.pl)

Nie bardzo wiem, o co chodzi w zarzucie dotyczącym GECK-a. Wioska i tak zginie, bo tak jest w scenariuszu, a to, kiedy znajdziesz GECK, nie ma znaczenia. W grze jest mało pieniędzy, ale to według mnie ukłon w stronę realizmu. Chciałbyś sprzedać jakiemuś bida-sklepikarzowi karabin laserowy? A za co on ma go kupić, jeśli sprzedał tylko parę koltów? Jedynie najbogatsi właściciele sklepów mogą sobie pozwolić na kupno czegoś droższego, ale rolę waluty doskonale odgrywają stim-packi - zawsze wykupowałem, ile tylko mogłem.

Twierdzenie, że w warstwie role-playing nie zmieniło się nic oprócz kilkudziesięciu zdolności jest prawdziwe, ale trzeba zauważyć, że te zdolności wnoszą coś nowego. Poza tym system przygotowany był na tyle ciekawie, że prace powinny pójść raczej w stronę zwiększenia znaczenia poszczególnych cech i umiejętności, a nie wymyślania nowych. A gwoli ścisłości, Fallout nie jest oparty na GURPS. Miało tak być, ale Interplay nie dogadał się z właścicielami praw autorskich.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto: Gdy młody cesarz wychodzi, to przed nim idą siepacze dziada, za nim mordercy ojca, a obok ci, którzy wnet dobiorą się do niego samego.
hrabina de Bonneuil o carze Aleksandrze I

W tym miesiącu wreszcie startujemy z nową edycją konkursu. Gorąco też polecam Waszej uwadze list Jurka Dędora porównujący SC i TA. Wilk & Kacz - czekam na Waszą odpowiedź!

Konkurs

Wyłącznym sponsorem konkursów EKG jest IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66, 642 27 68).

Nowy konkurs będzie podobny do poprzedniego. A oto zasady: w każdym numerze Gamblera w klubie EKG zamieszczone będą trzy pytania konkursowe, pierwsze za 1 punkt, drugie - 3 punkty i trzecie - 5 punktów. Ale uwaga: wprowadzamy pewną innowację. **Każda błędna odpowiedź (nie brak odpowiedzi, tylko zła odpowiedź) będzie karana odjęciem adekwatnej (1, 3 lub 5) liczby punktów.** Wśród osób, które zdobędą najwięcej punktów w każdym miesiącu rozlosujemy nagrody (nagrodę), natomiast nagrodę główną otrzyma osoba, która jako pierwsza zdobędzie 66 punktów. Jednak jeżeli ktoś nie nadeśle swych odpowiedzi do trzech konkursów, automatycznie będzie skreślony z głównej listy (nagradzamy systematyczność). Odpowiedzi proszę przysyłać do 25 każdego miesiąca TYLKO na kuponach przyklejonych do kartek pocztowych.

1. W jakiej grze spotykamy rasę Sheevatów?
2. Jak brzmi prawdziwe imię Overlorda z Magic & Mayhem?
3. Wymień tytuły trzech gier przygotowanych przez grupę Swords.

Ceasar III

W lutowym Gamblerze zauważyłem recenzję Ceasara III, a nie mogłem się doczekać, kiedy ktoś wreszcie poruszy tę kwestię na łamach mojego ukochanego pisma. Jako że Ceasara już skończyłem, chciałbym podać kilka rad ułatwiających przetrwanie wśród hord barbarzyńców.

1. Na początku najlepiej wybudować 2 osiedla (6 na 3 kratki) - może to spowodować znaczny wzrost bezrobocia, ale szybko go zminimalizujemy, gdy wybudujemy kolejne konstrukcje (ostatecznie można przecież zbudować szpital).

2. Następnie budujemy 2 lub 3 farmy, spichlerz i rynek, stawiamy dwie prefektury i 2 engineer post (dla pewności, że nic się nie rozwali).

3. Gdybyśmy utworzyli tylko jedno osiedle, z pewnością nie wystarczyłoby ludzi ani na farmy, ani na prefektury czy inżynierów, a wtedy i tak miasto ległoby w gruzach - albo przez emigrację ludności zbulwersowanej brakiem pożywienia, albo z powodu pożaru pochłaniającego nasze osiedle i farmy.

4. Kiedy żywność zostanie dostarczona, zauważymy nagły przypływ ludności - to sygnał, że wreszcie czas zacząć zarabiać pieniądze! Tworzymy szlak handlowy do wybranego miasta, sprawdzamy, czy jest zainteresowane kupnem naszych towarów i rozpoczynamy produkcję (np. kiedy miasto chce importować meble, budujemy na początek 2 tartaki i 4 zakłady wyrobu mebli - ustawiamy eksport powyżej 0 jednostek i pozostaje nam tylko czekać na przypływ gotówki).

[List nie był, niestety, podpisany - gen. B.]

StarCraft vs. Total Annihilation

Ostatnio z rozbawieniem obserwowałem dyskusję o wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świętami Wielkiej Nocy, czyli StarCrafta nad Total Annihilation i vice versa. Uważam, że te gry należą do różnych, choć pokrewnych gatunków, toteż porównywanie ich przypomina porównywanie Quake'a z Tomb Raiderem (wybaczcie, bracia stratedzy, tak niestosowną paralelę). Skoro jednak ktoś już zaczął, bawmy się dalej! W skrócie omówię te cechy, które można porównać.

Grafika

TA: Pięknie wykonany teren potyczek (z wyjątkiem Core Prime). Do projektowania jednostek zatrudniono kubistę. Można by ogłosić konkurs na najbrzydszą jednostkę (mój faworyt to Crasher). Doskonałe efekty świetlne, wybuchy itd.

SC: Czasem odnoszę wrażenie, że już w Red Alert pole bitwy było lepsze. Jednostki całkiem ładne, szkoda że sprite'y. Trochę wkurza, że lotniskowiec obraca się o 180° w mgnieniu oka. Efekty na poziomie, ale do tych z TA się nie umywają.

Werdykt: TA - StarCraft 1:0

FMV

TA: Na kompaktach zajęte po 250 MB, a producenci wysilili się jedynie na intro (niezłe) i outro (krótkie). Skandal!

SC: Animacje bardzo klimatyczne, najładniejsza chyba końcowa Protossów. Trochę ich jednak mało. Briefingi też robią wrażenie.

Werdykt: TA - StarCraft 1:1

Muzyka

TA: Muzyczka niczego sobie, ale monotonna.

SC: Doskonała (IMHO najlepsza u Zergów).

Werdykt: TA - StarCraft 1:2

Klimat

SC: Dla każdej rasy nieco inny. Najlepiej czułem się z Protossami. Człek zdaje sobie sprawę, że niszczy wraże siły, by ratować swą cywilizację. Cóż, w końcu to Blizzard (choć bardziej odpowiadają mi produkcje Westwoodu).

TA: Niszczysz wraże siły, bo lubisz niszczyć. Klimat? Jaki klimat?!

Werdykt: TA - StarCraft 1:3

Scenariusz

SC: Trzyma w napięciu. Sprawia, że chce się grać dalej. Co prawda, w jakimś napadzie jasnowidzenia domyśliłem się, kto wykluje się z Chrysalisa, więc nie przeżyłem zaskoczenia.

TA: Przyleć na planetkę, rozwal wrogów, leć na następną, rozwal wrogów, leć na następną, rozwal... chrrrrrr... zzzzzzz... chrrrrrr... zzzzzz...

Werdykt: TA - StarCraft 1:4

Realizm

TA: Najbardziej spójny i logiczny obraz wojny przyszłości, jaki widziałem w grze komputerowej. Fizyka gry sprawia, że TA jest jednym z najbardziej realistycznych RTS-ów.

SC: Marność nad marnościami i wszystko marność. Przykłady podawał generalissimus w recenzji, ja zadam tylko retoryczne pytanie: Dlaczego wojownik Protossów ma łączną odporność 160, a okręt - którym razem z kilkuset towarzyszami dotarł na planetę - tylko 400? I dlaczego ten okręt wygląda jak zminiaturyzowany sterowiec?

Werdykt: TA - StarCraft 3:4 (bo w tym wypadku TA jest lepsza o kilka długości)

Międzymordzie

TA: Najlepszy interfejs, jaki zrobiono w klasycznych RTS-ach. Ustawianie wszystkich rozkazów w kolejkę, z możliwością późniejszej ingerencji, regulacja agresywności i ruchliwości jednostek, całkowicie wystarczający zestaw rozkazów, oryginalny system zarządzania i wykorzystania surowców oraz energii. Mądrze rozwiązana kwestia budowy, napraw i „sprzedawania" jednostek oraz budynków.

SC: Niezły, ale ta parszywa dwunastka (oczywiście, rasowi SC-towcy napiszą, że wadę da się ominąć, stosując CTRL-#, ale to nie jest usprawiedliwienie)!

Werdykt: TA - StarCraft 4:4

Pozostałe aspekty trudno w ten sposób ocenić. Powyższe rozważania mogłyby sugerować, że SC ma przewagę w singlu, zaś TA powinno pokazywać, co potrafi w multi, za wcześnie jednak na takie tezy. Aby wyciągnąć jakieś wnioski, musimy porównać nie gry, ale gatunki, do jakich należą, filozofię twórców. Najwygodniej będzie zrobić to na przykładzie listu duetu Wilk (tak przy okazji: czy my się przypadkiem nie znamy z listy pl.sci.kosmos?) & Kacz Gracz z Gamblera 1/98, którzy podjęli się takiego zadania i nie bardzo im wyszło :-).

Zacznijmy od jednostek. W SC jednostek jest dokładnie tyle, ile trzeba - co do tego się zgadzamy (choć u Zergów można zrezygnować z wykorzystania niektórych bez uszczerbku). A więc w Totalu jest za dużo? Niestety, nie jest to takie proste. Jak autorzy listu sami zauważyli, to zupełnie inna gra. Zastanawiając się, jakie jednostki można ulepszyć przez zwiększenie siły ognia i pancerza, sporządziłem poniższą listę. Zawiera wyłącznie jednostki Core (jestem leniwy), pominąłem jednostki dodatkowe.

Light kbot (A.K). - Assault kbot (The Can)

Destroyer (Enforcer) - Cruiser (Executioner)

Light tank (Instigator) - Medium Tank (Raider) - Heavy Tank (Reaper) - Super Heavy Tank (Goliath)

Fighter (Avenger) - Stealth Fighter (Vamp)

Light Bomber (Shadow) - Heavy Bomber (Hurricane)

Pozostałe jednostki różnią się od siebie uzbrojeniem, co w TA ma większe znaczenie niż w SC. Czyż więc lekki, szybki, kosztujący grosze A.K. przestaje być używany, kiedy pojawia się ciężki, powolny i drogi The Can? Nie. Przestaje go używać tylko nowicjusz, który nie zdaje sobie sprawy ze specyfiki walki w TA. Walka toczy się w RUCHU. Lekkie kboty biegają do-

okoła czołgów, które nie nadążają z obracaniem wieżyczek - można to zobaczyć choćby w intro. Do takich grup włącza się najtańsze mięso armatnie: właśnie A.K., kilka kbotów z działami plazmowymi, kilka rakietowych oraz kilka przeciwlotniczych na wszelki wypadek.

Właśnie mimochodem wyczerpaliśmy cały arsenał „bezużytecznej" podstawowej fabryki kbotów i możemy śmiało wybrać się na polowanie na Bulldogi (ciężkie czołgi Arm). The Can byłby tu nieskuteczny, gdyż jest tak powolny, że zostałby zniszczony, zanim zdołałby wykorzystać swój laser. On służy do innych zadań. Jego laser strzela we wszystkich kierunkach, dosięga celu niezależnie od prędkości - ma bronić przed takimi „harcownikami" oraz zastępować wieże laserowe w miejscach, gdzie nie opłaca się ich stawiać, gdyż np. przewidujemy, że front wkrótce się przesunie (TA jest jednym z nielicznych RTS-ów, w którym występuje linia frontu, a nie tylko obrona bazy).

Z niszczycielami i krążownikami sprawa jest jeszcze prostsza. Niszczyciele są o wiele tańsze, a w spotkaniu z okrętami podwodnymi mają takie same szanse jak krążowniki (braki pancerza nadrabiają szybkością; mogą czasem uciec torpedzie), toteż zastępują je w tropieniu U-Bootów (do spółki ze specjalnymi U-Bootami - myśliwymi). Krążowników zaś (a nie pancerników, które mają za zadanie niszczyć wraże okręty) używamy do ostrzału wybrzeża. Jako „odwracacz uwagi" (jak A.K. w grupie poprzednio omawianej), do rekonesansu i obrony plot stosujemy searchery, jednak to nie wystarcza.

Aby zabezpieczyć się przed atakami z powietrza, musimy w skład naszej floty włączyć fregaty, które przydadzą się również w ataku na oddalone cele (zbyt długo trzeba by tłumaczyć, wyjaśnię tylko, że czasami skuteczniejszy jest krążownik, a czasem fregata, dlatego wypada mieć i to, i to). Dodajemy jeszcze lotniskowce, aby było gdzie naprawiać samoloty wspierające nasz atak, kilka U-Bootów do niszczenia okrętów, które nieopatrznie oddaliły się od trzonu floty wroga i... niespodzianka, to wszystkie pływacze w TA. Oczywiście, są zupełnie niepotrzebne... jeżeli gra się z komputerem na poziomie easy.

Czołgi także mają różne zadania. Powolne Goliathy nie nadają się do frontalnego ataku na umocnienia przeciwnika (umocnienia to nie kilka wieżyczek na krzyż, które zapewne niszczyli dumni z siebie autorzy omawianego listu), służą raczej do obrony i przydają się zawsze wtedy, kiedy potrzebna jest duża siła ognia. Do frontalnego ataku używa się Reaperów i średnich czołgów („i", a nie „lub"!). Lekkie czołgi służą do ochrony wolniejszych, gdy wróg umieścił na ich drodze kilka szybkich, uzbrojonych w rakiety jednostek, które niszczyłyby „niezwyciężone" i „jedynie słuszne" czołgi, a same pozostawały poza zasięgiem ich broni.

Nieco inaczej jest z samolotami. Vampy są pod każdym względem lepsze od Avengerów (pancerz, siła ognia, prędkość), zaś Hurricany od samolotów Shadow (siła wybuchu i liczba bomb, a nie laserek w ogonie, który jest bezużyteczny), jednakże niekiedy opłaca się użyć tańszej i gorszej jednostki, zwłaszcza gdy wiemy, że ją utracimy (rozpoznanie ogniem, atak pozorowany). Ponieważ Avengery są wolniejsze od Vampów, niekiedy lepiej nadają się do eskorty bombowców.

I co? Wygląda na to, że w TA siła ognia to nie wszystko. I tu „specyfika gry" wymaga stosowania różnych oddziałów, chyba że gra się wyłącznie z komputerem na poziomie easy. Rzeczywiście, w Totalu obie strony dysponują w większości analogicznymi jednostkami (niektóre różnią się typem uzbrojenia, więc i zastosowaniem). Istnieją jednak pewne różnice: Arm ma lepszą obronę bazy (zasięg, siła ognia), Core lepszą flotę itd., które nabierają znaczenia dopiero wtedy, gdy umiejętności przeciwników są porównywalne.

Zróżnicowanie jednostek w SC czyni grę ciekawszą, wydaje się jednak, że brak zróżnicowania w TA jest ukłonem w stronę realizmu: obie armie mają podobne zadania, działają w podobnych warunkach - jednostki siłą rzeczy są podobne. Nie przypadkiem wszystkie armie rzeczywistego świata stosują podobną broń. W SC występuje pewna nielogiczność, mianowicie inżynierowie ludzi i Protossów, tudzież Overmind nie starają się kopiować osiągnięć innych ras, chociaż jednostki różnych armii niekiedy dopełniają się. Przykład: misja 3/10 - masz ludzi i Protossów. Prawda, że świetnie współpracują?

Realizm, czy grywalność - oto jest pytanie. Odpowiedź nie jest wcale taka oczywista.

Strategia w Totalu

Autorzy listu mylą się kilkakrotnie. Zasugerowali się nazwą „bombowiec". W rzeczywistości do ataku na cele naziemne można (i trzeba) wykorzystać każdy rodzaj samolotu z wyjątkiem torpedowca. Szturmowce - do ataku na cele ruchome, na osłabioną wcześniej opl (silny pancerz) itd. Myśliwce, bo dzięki szybkości potrafią niekiedy wymknąć się ogniowi opl. Transportowce, bo pakujesz na taki bombę samobieżną i masz zabójczą broń, zarówno w ataku, jak i w obronie (znakomity rush - stopper), lub stosujesz jedną z paskudniejszych taktyk: czekasz na chwilę nieuwagi przeciwnika i porywasz mu commandera. Wiadomo, co dalej. Construction Aircraft - oddalona, pozbawiona opl jednostka? Przyda nam się trochę metalu - reclaim.

Pojedyncza sztuczka nie zadziała: bombowce zostaną zestrzelone przez opl, diplomat zdąży wystrzelić najwyżej 2 rakiety, zanim zniszczą go „bezużyteczne", ale szybkie lekkie czołgi, pancerniki pójdą na dno, zatopione przez samoloty torpedowe, okręty podwodne lub cokolwiek innego, działa muszą wiedzieć, w co strzelają - a przecież jest zakłócanie radaru, przeciw A-bomb jest specjalne zabezpieczenie itd. Nawet sugerowany atak wielką liczbą czołgów w TA nie zdaje egzaminu: wspomniane „bombowe" transportowce, lekkie kboty i lotnictwo zdziesiątkują napastników, zanim znajdą się oni w zasięgu obrony bazy - a i ta nie służy wyłącznie za ozdobnik. Nie tędy droga, panowie...

Aby wygrać, trzeba znać wszystkie sztuczki, trzeba wiedzieć, do czego służy która jednostka, zamiast zakładać z góry, że wszystkie są takie same. Należy zastosować kilkanaście taktyk w odpowiedniej kolejności, bo tylko wtedy można pokonać dobrze bronioną bazę. Atak trzeba dokładnie zaplanować. Po prostu TA to gra strategiczna - tu nie wystarczy szybko rzucać „czary", tu trzeba myśleć.

Czy TA wnosi coś do strategii? Linia frontu, pełny obraz futurystycznej armii, najlepszy z dotychczasowych, logiczny i spójny system pozyskiwania i zarządzania surowcami, jak również budowy, napraw itd., fizyka gry, dzięki której samoloty zachowują się jak samoloty, a czołgi jak czołgi (i przez to trzeba je w odpowiedni sposób wykorzystywać), realizm przejawiający się choćby w sposobie działania radaru, możliwość stosowania taktyk „z życia wziętych", jak również wiele, wiele innych. Mimo szczerych chęci, nie zauważyłem w SC pojedynków na elektronikę, jedynie trochę czarów rodem z Warcrafta II. Walka na elektronikę wygląda trochę inaczej. Nachodzenie jednostek latających na lądowe dałoby się załatwić, sprawiając, że jednostki latające zachowywałyby się jak jednostki latające.

W SC surowce występują jedynie w kilku miejscach na mapie i tam powstają później bazy - atak na bazę i jej obrona to jedyne akcje w SC. W TA złoża rozrzucone są po całej mapie (na Core Prime jest trochę inaczej, ale to marna planeta). Aby uzyskać wystarczające ilości metalu, trzeba kontrolować duży obszar, walki toczą się o każdą piędź metalodajnej ziemi, gracz stara się przesunąć linię frontu, w szczerym polu toczy walne bitwy - dzieje się tu znacznie więcej niż w SC. Oczywiście, można poprzestać na kilku złożach wokół bazy, ale wówczas da się pociągnąć najwyżej 20 minut, a potem gra się kończy.

O tym, że SC nie miał być drugim TA, wszyscy wiemy - to niestety rzuca się w oczy. SC to znakomicie wykonana gra TAKTYCZNA, podczas gdy TA jest nie dorobioną STRATEGIĄ (obie pokazują, co potrafią dopiero w trybie multiplayer). Człowiek, który wspinał się na wysoką górę i „zaciął" się w połowie, i tak znajduje się wyżej od tego, który wspiął się na kopczyk piasku. Jeżeli, porównując TA z SC, dochodzimy do wniosku, że ta pierwsza ma mnóstwo niepotrzebnych rzeczy, to porównajmy SC i Quake'a. Ile zbędnych bzdur jest w tym pierwszym?

Wilkowi zaś dedykuję cytat: „następnym razem, zanim ktoś zacznie pisać podobne bzdury, niech trochę lepiej pozna grę". Niech zgadnie, skąd go wziąłem, a jak już zgadnie, niech się zastanowi.

Jerzy „JtG" Dędor (jurron@friko6.onet.pl)

PS Zdaję sobie sprawę, że nie wszystkich przekonałem. Jeżeli ktoś nadal uważa, że niektóre jednostki w TA są bezużyteczne (mam na myśli jednostki podstawowe - większość dodatkowych było robionych na siłę), niech poda jakiś przykład, a ja postaram się wyjaśnić mu, do czego taki zwierz służy.

W tym miesiącu to wszystko. Przypominam o przysyłaniu nie tylko listów i odpowiedzi na pytania konkursowe, ale również materiałów (mapek, scenariuszy itp.) do naszego kącika na CD. Ośmielam się twierdzić (choć może ta teza wyda Wam się zdumiewająca), że oprócz StarCrafta (i ewentualnie TA) istnieją też inne gry strategiczne. Listów na temat StarCrafta przychodzi sporo, a „inne" docierają raczej sporadycznie.

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacek@gambler.com.pl

KUPON KONKURSOWY (Gambler 4/99)

Kupon ważny wyłącznie po naklejeniu na kartkę pocztową!

Imię i nazwisko .....
Adres .....

Odpowiedzi na pytania:
1. .....
.....
2. .....
.....
3. .....
.....



AEROKLUB GAMBLERA

Witajcie!

Pora zająć się kolejnym listem towarzysza MishY o Su-27. Tym razem sam odpowiem na pytania.

Na wstępie pragnę Ci serdecznie podziękować za wydrukowanie mojego listu, a Yenneferowi za tak pełną odpowiedź. To naprawdę bardzo miłe. Ale przechodzę do rzeczy.

1. Padlock view - czy mógłbyś napisać coś więcej o tym świetnym wynalazku? Prawdę powiedziawszy, używam go intuicyjnie, tzn. widzę, że działa, ale jak? - nie mam zielonego pojęcia. Nie wiem też, jak się zorientować w pozycji samolotu? Ten znaczek na HUD-zie czasami mnie myli.

2. Kampanie - Yennefer chyba mnie źle zrozumiał, bo kampanie uruchomiłem dopiero wczoraj, po przeczytaniu jego odpowiedzi. Pisząc „misje treningowe", miałem na myśli standardowe treningi, także z Mission Disku. Ale kiedy zobaczyłem tam shell do kampanii i same kampanie, byłem zachwycony. To naprawdę zmienia bardzo wiele w grze. Od razu przeszedłem Top-Guna - co prawda na F-15 i Su-27 potrzebowałem jakichś 6 minut, a MiG-29 dopadłem dopiero za trzecim podejściem, ale co tam - teraz biorę się za resztę.

3. Bug - nie wiem, czy to prawdziwy bug, czy tylko zdarza się sporadycznie, ale wczoraj go odkryłem. Podczas pojedynku samolot kierowany przez komputer zaczął Split S. Ja za nim. Miałem mniejszą prędkość, więc wyszło mi trochę lepiej. Ale on nagle wleciał w GÓRY i zniknął. Nie mogły to być chmury, bo split zaczęliśmy na jakichś 2500 m, a ja cieszyłem się, kiedy wyszliśmy kilometr niżej. Tak więc MiG spokojnie wleciał w górę, zmienił kurs i wyleciał z zupełnie innej strony. Przecież to tragedia!!! Później przeżyłem to w jeszcze jednej walce. (..)

MishA (mishaw@friko4.onet.pl, misha@box43.gnet.pl)

Odpowiedzi

Nam też jest miło, gdy ktoś pisze listy z głową, mając konkretne uwagi i problemy, liczymy na więcej podobnych.

Ad 1. Padlock - jestem jedyną znaną mi osobą :), która opanowała padlocka. Ale - jak mówi Yennefer - używa go cała światowa czołówka Suchoja i wcale się nie dziwię. Dobre opanowanie tego trybu daje zdecydowaną przewagę nad przeciwnikiem. Ten znaczek na HUD-zie, który Cię myli, jest właśnie kluczem do wszystkiego. Pierwsza rzecz: należy mu bezwzględnie zaufać. Bez tego nie ma co marzyć o wykorzystaniu padlocka. Nachylenie „niby-samolociku" do poziomej linii pokazuje przechył względem horyzontu. A liczba przy poziomej kresce oznacza kąt, pod jakim samolot się wznosi lub opada.

Położenie „niby-horyzontu" względem dolnej krawędzi ekranu zależy od tego, jak odwrócona jest głowa pilota, np. wskaźnik znajduje się pośrodku ekranu przy dolnej krawędzi, gdy patrzymy prosto w górę. A jeśli popatrzymy w lewo - wskaźnik znajdzie się po prawej stronie ekranu, mniej więcej w połowie wysokości. Tak wygląda teoria, praktyka wymaga wielu ćwiczeń i doskonałej orientacji przestrzennej.

Ad 3. Takiego buga to my jeszcze nie widzieliśmy. Ale znamy inny, też ciekawy. Kiedy z dużą prędkością uciekasz przed samolotami siedzącymi Ci na ogonie i jest ich więcej niż dwa, to wszystkie mogą się znajdować dokładnie w tym samym miejscu, w tym samym czasie. Tak jakby pościg połączył się w jeden samolot.

A teraz, aby nikt nie mówił, że nas tylko chwalą, list od tow. Krzysztofa. Składał się głównie z niespecjalnie logicznych uwag. Pierwszy z brzegu przykład: Su-37 zbyt się jakoby różni od Su-33, aby można było myśleć o implementowaniu obydwu we Flankerze 2.0. No, przepraszam, ale w Chuck Yeager's Air Combat latało się maszynami różniącymi się o wiele bardziej, a mimo to gra jest wielka - po wsze czasy. Cytuję więc wyłącznie zastrzeżenia dotyczące „Nieba dla każdego".

Szanowni Panowie Gunman, TopGun i Yennefer!

Problem dotyczy cyklu „Niebo dla każdego". Po pierwsze, jego sensowność jest dla mnie wielką zagadką - ludzi, którzy od dawna latają wszystkim, co się da, nie trzeba uczyć, jak się startuje, czy ląduje, a z kolei gracze, którzy na widok wyrazu „symulator lotu" dostają wysypki, jak ja, gdy widzę „FPP", nawet na to nie zerkną. (...)

A teraz uwagi merytoryczne do tego cyklu, może najpierw do pierwszej części. Razi strasznie „MiG-28" w skróconym opisie sceny z filmu „Top Gun" (tak naprawdę zamiast prawdziwych MiG-29 latały tam bodajże F-5, ale co tam...).

Problemem w drugiej części są opisy manewrów. Dobry pilot nie lata według schematu: „mam kogoś na ogonie; rzut okiem do Gamblera i wiem, że uratuje mnie to lub tamto". Wymienione manewry występują w wielu odmianach, mogą się różnie zakończyć, oprócz tego każdy pilot ma inny styl latania. Poza tym nie opisaliście kilku dość podstawowych manewrów, np. żmijki, a Wasza definicja nożyc jest co najmniej enigmatyczna (nie rozumiem, dlaczego nazywacie ten manewr „kontrowersyjnym"). Nazwy „niskie yoyo" i „wysokie yoyo" są obrazowe, lecz ja spotkałem się również z innymi nazwami tych samych manewrów („high speed yoyo", „low speed yoyo"), o których już nie wspomnieliście.

Nie podaliście także sposobów obrony przed wieloma manewrami, a przecież stosuje je nie tylko czytelnik, używa ich również przeciwnik (komputerowy lub żywy). Kwestia tego, co można nazywać Immelmanem, też wygląda trochę inaczej, niż przedstawia to Wasz artykuł. To, co opisaliście jako manewr „niesłusznie zwany Immelmanem", jest jego współczesną wersją, wykonywaną dzięki możliwościom, których M. Immelman nie miał w swoich czasach. Oprócz tego manewr nazywany „ranwersem" to według mnie przewrót w pionie, zapomnieliście jednak dodać, że niewiele maszyn w rzeczywistości jest w stanie go wykonać. „Kobry" w realnym świecie wykonuje się tylko na pokazach akrobacyjnych, poza tym robią to tylko nieliczni piloci i to w sterylnych warunkach, z dużą rezerwą wysokości. Brakuje mi opisu jakichś manewrów grupowych, co jest dość istotne - można skuteczniej korzystać z pomocy skrzydłowego, gdy wiadomo, o co go prosić i jak to zrobić. (...) Nie znalazłem ani słowa o „stożku wrażliwości" i „stożku śmiertelnym" - dwóch dość istotnych informacjach na temat skuteczności używania działka.

Krzysztof Krzyżanowski

Na zarzuty dotyczące filmu „Top Gun" odpowiem cytatem z niego.

Charlie: „We will be dealing with f fives and a fours as our mig simulators. Now then, as most of you know, the f five doesn't have the thrust to weight ratio that mig twenty eight has, and it doesn't bleed energy below three hundred knots like the mig twenty eight. However, the mig twenty eight does have a problem...".

Twórcy filmu wymyślili sobie nie istniejący samolot, w założeniach bardzo podobny do F-5.

Teraz opisy manewrów. Ranwers najczęściej jest pierwszą figurą akrobacji, pokazywaną przyszłym szybownikom podczas szkolenia podstawowego. Sam kilka razy miałem przyjemność oglądać ten manewr z kabiny „Puchatka" i żyję. Robi się go prawie na każdym szybowcu. O samolotach nie wspomnę. A tekst o „ukośnym Immelmanie" jest cytatem z podręcznika wydanego przez Aeroklub Polski. Poza tym manewr ten, czyli zwrot bojowy, jest tak podstawowy, że piloci szybowców poznają go jeszcze przed ranwersem. W dodatku jest tak prosty, że mogę tylko współczuć, iż czytelnik nie zrozumiał zasady wykonywania go (wydawało się, że już prościej opisać tego nie można). Są to właściwie TRZY ruchy drążkiem!

Co do braku opisu pozostałych manewrów, z których autor zna zapewne wszystkie możliwe, to rzeczywiście, nie opisaliśmy ich dokładnie i nie opiszemy. Mamy za mało miejsca. Musieliśmy zmieścić się na 12 kolumnach, dlatego wycięliśmy kawał dobrego tekstu, chcąc zachować podstawy najpożyteczniejsze dla praktyki symulatorowej. Gdyby autor listu przeczytał uważnie wstęp, zauważyłby zastrzeżenie, że wszelkie stwierdzenia dotyczą SYMULATORÓW, a nie pilotów wojskowych i prawdziwego latania. Gdyby przeczytał drugą część artykułu, zauważyłby tam prośbę do tych, którzy grają nałogowo w symulatory, aby podzielili się z innymi swoją wiedzą na łamach Aeroklubu. Nie mamy zamiaru pisać dalszej części i już. Nawiasem mówiąc, można by ogłosić, że zainteresowani mogą sobie kupić kilkusetstronicową książkę Roberta L. Shawa „Fighter Combat", w której jest opisanych ZNACZNIE więcej manewrów. Łącznie z tymi, których tak brakuje autorowi, zapewne wszystkimi, które sam stosuje, i jeszcze kilkoma innymi...

Polski Turniej WarBirds - raport by PikAce

Pierwszy Polski Turniej WarBirds został właśnie zakończony. W serii morderczych walk powietrznych udało się w końcu wyłonić Pierwszego (Wirtualnego) Asa Rzeczpospolitej! Zanim omówimy wyniki końcowe, chciałbym przedstawić turniej od strony organizatora. Był to historycznie jeden z pierwszych tego typu turniejów, zorganizowanych w polskim Necie. W tym samym czasie odbywał się także turniej F-22, więc zarówno wielbiciele klasycznych myśliwców tłokowych, jak i odrzutowców mogli sprawdzić swoje umiejętności.

Zapisy do PTW zaczęły się na początku października ubiegłego roku. Jednym z pierwszych problemów było nagłośnienie całej sprawy, konieczne do osiągnięcia sensownej frekwencji. Tutaj specjalne podziękowania dla Yennefera i TopGuna z Gamblera oraz Rokiego z Wirtualnych Skrzydeł (http://www.skrzydla.com/). Gambler został także sponsorem turnieju PTW, ufundował nagrodę główną - Multimedialną Encyklopedię Lotnictwa. (...)

Szybko uruchomiliśmy wewnętrzną listę dyskusyjną, gdzie każdy otrzymywał Biuletyn Turniejowy z najświeższymi informacjami, mógł także podzielić się swoimi wrażeniami, uwagami i doświadczeniami (podziękowania dla Mava!). Wirtualną przestrzeń na stronę WWW zapewnił lokalny dostawca internetowy z Ełku, firma ElkNet.

Aby umożliwić każdemu udział, wydłużyliśmy termin zapisów do 10 grudnia 1998 r. W tym czasie piloci, którzy zgłosili się wcześniej, odbywali treningi - każdy mógł doskonalić swoje umiejętności. Pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę, bo większość pilotów nigdy nie grała w WarBirds online. (...) Uczestniczyłem w większości treningów i muszę stwierdzić, że obserwowanie, jak ludzie z niewinnych baranków - z których bez problemów robiłem płonące meteory - szybko zmieniali się w drapieżne wilki, od których w pocie czoła musiałem wywalczać każdy centymetr przewagi, było naprawdę NIESAMOWITE! Okazało się, że stare żołnierskie przysłowie „im więcej potu na ćwiczeniach, tym mniej krwi w boju" sprawdza się także w warunkach wirtualnych. Niestety, szybko wyszło na jaw, że tak częste „ostre strzelanie" ma poważny mankament - rachunki telefoniczne. Doszło do tego, że rodzice niektórych uczestników turnieju zaczęli stawiać tzw. szlabany na Net, np. przez zakładanie hasła, a nawet wyjmowanie modemu z komputera! Z drugiej strony można to zrozumieć - jeden z częściej trenujących pilotów przyznał się do rachunku na grubo ponad 600 zł za miesiąc. Tak więc kariera wirtualnego pilota na pewno nie jest w Polsce usłana różami (specjalne ukłony dla TPSA ;-) (...)

Do PTW zakwalifikowano ostatecznie 31 pilotów, kilku odpadło ze względu na złe wypełnienie formularzy. Wśród uczestników było także dwóch rodaków zza oceanu: Feniks z Kanady i Fd-ski z USA, dowódca dywizjonu 303 zorganizowanego przy WarBirds. Niestety, opóźnienia w połączeniu są tak duże, że byłoby trudno rozgrywać walki, więc obaj zostali Honorowymi Uczestnikami, nie biorąc udziału w turnieju. Ponieważ turniej miał być rozegrany systemem pucharowym, w którym wygrywający pilot przechodzi do następnej rundy, dokonaliśmy losowania par I rundy i wyznaczyliśmy nieprzekraczalny termin rozgrywki do 1 stycznia 1999 r. Być może termin został dobrany niezbyt fortunnie (święta, wyjazdy, sylwester...), bo dużo walk zakończyło się walkowerem (wielu pilotów nie stawiło się do walki) lub nawet dyskwalifikacją obu pilotów, w przypadku braku jakiejkolwiek informacji w wyznaczonym czasie.

„Dziwnym trafem" dyskwalifikacja objęła głównie te osoby, które poprzestały na wypełnieniu formularza zgłoszenia i wszelki słuch po nich zaginął... Bardzo mnie to zdziwiło, bo jeśli ktoś decyduje się na uczestnictwo i później chowa głowę w piasek, to jest nie fair w stosunku do wylosowanych partnerów, którzy zamiast bawić się i przeżywać ekscytujące walki, muszą się kontentować walkowerem... Pierwsza runda spełniła więc rolę sita odsiewającego ziarno od plew (nie mówię tego o pilotach, którzy stoczyli wspaniałe walki w pierwszej rundzie i do których po prostu los się nie uśmiechnął!). Do II rundy, która stała się ćwierćfinałem, przeszło 8 najlepszych.

Już nie było słabych pilotów - każda walka zapowiadała się na zaciętą i dramatyczną. Tak też się stało - zapraszam do obejrzenia raportów napisanych przez uczestników turnieju, oprócz wyniku i używanych samolotów, każdy pilot opisuje swoje wrażenia. Jest to lektura nie tylko ciekawa, ale i pouczająca, i niech nikogo nie zmyli rezultat 3:0 (turniej trwał do zdobycia 3 zwycięskich punktów lub kto pierwszy zdobędzie piąte zwycięstwo) - to wcale nie musi oznaczać, że walka była jednostronna! W opisach walk wyraźnie widać zdenerwowanie pilotów, często popełniali proste błędy, z których zresztą sami zdawali sobie sprawę...

Po zakończeniu II rundy kolegium sędziowskie postanowiło nieco zmodyfikować regulamin - system pucharowy pozostał, ale rozszerzyliśmy rozgrywki na pilotów „przegranych", którzy walczyli o dalsze miejsca.

III runda, będąca półfinałem, zetknęła ze sobą dwóch wyróżniających się pilotów: Mateo i Sdkseb. Według opinii niektórych, miał to być przedwczesny finał (jak się wkrótce okazało - żaden z tych faworytów nie zdobył tytułu mistrzowskiego...). Zwycięsko wyszedł z tego starcia Mateo - chyba lepiej potrafił utrzymać nerwy na wodzy. W drugiej parze BartLee pokonał Dezertera.

IV runda oznaczała ostateczne rozstrzygnięcia - finał BartLee (Bartosz Liszczak) vs Mateo (Mateusz Ciepliński). W zaciętej walce wygrał BartLee, a wynik brzmiał 4:1. W walce o trzecie miejsce Sdkseb (Sebastian Grzelakowski) pokonał Dezertera (Krzysiek Wojciechowski). Miejsce 5. zajął Frodoo (Łukasz Kustrzyński), 6. - Luger (Marcin Kawałek), 7. - MaV (Marcin Jarota), 8. - Frett (Paweł Bachulski).

Ciekawie wygląda porównanie taktyk i samolotów używanych w walkach. Większość pilotów wyraźnie preferuje walki w zwarciu, typowy dogfight. Ten typ starcia zazwyczaj prowadzi do szybkiego rozstrzygnięcia i wymaga zwrotnych samolotów. Wyjątkową atencją uczestników cieszyły się różne wersje Spitfire (z przewagą Mk V), mimo szerokiego wyboru innych maszyn. Niedoceniany był energy fight, czyli atak z przewagą wysokości, bez wdawania się w walkę manewrową. Tutaj wyróżnił się Dezerter, używający w niektórych walkach FW-190. Być może zwolennicy dogfightu zarazili się ode mnie podczas walk treningowych... To mój ulubiony styl walki, więc niewykluczone, że piloci uznali go za bardziej efektywny. Ale moim zdaniem energy fight może być o wiele bardziej skuteczny i bezpieczny, wymaga jednak żelaznej dyscypliny, cierpliwości i... czasu!

Pora na podsumowanie. Wydaje mi się, że pierwszy Polski Turniej WarBirds należał do udanych, choć w zasadzie nie mnie to oceniać... Wydaje mi się, że walki zapewniły uczestnikom wiele niezapomnianych wrażeń, zastrzyków adrenaliny i nowych doświadczeń. Grono pilotów bardzo się zżyło, zawiązano wiele znajomości, a nawet przyjaźni. Mam nadzieję, że zarówno zwycięzcy, jak i pokonani wspaniale się bawili. I nie jest ważne, kto wygrał, a kto przegrał - to była świetna zabawa, ciekawy sposób spędzania czasu i spotkanie pasjonatów o podobnych zainteresowaniach. Jedyną skazą na tym optymistycznym obrazie mogą być wspomniane wcześniej rachunki telefoniczne, ale być może i to z czasem się zmieni. Jeszcze raz dziękuję uczestnikom za udział. Dziękuję też wszystkim, którzy okazali bezinteresowną pomoc w rozpropagowaniu i organizacji turnieju!

Uczestnicy turnieju postanowili utrzymywać kontakt po zakończeniu rozgrywek - wkrótce, dzięki ich wspólnemu wysiłkowi, powstanie nowa strona WWW poświęcona symulatorom i samolotom II wojny światowej. Przewidujemy testy symulatorów (np. jak wiernie odwzorowano własności samolotów), będzie także kącik o zacięciu historycznym, opisujący ciekawostki, fakty, samoloty i ich pilotów z II wojny światowej. Poza tym powstanie nowa wirtualna jednostka lotnicza. Przyjęliśmy nazwę Cyrk Skalskiego i zamierzamy kontynuować chlubne tradycje tej jednostki asów polskiego lotnictwa. Powstanie też miejsce spotkań w celu wymiany doświadczeń i opinii o lataniu, taktyce itp., a także centrum gier, gdzie w określone dni będzie można spotkać chętnych do wspólnych lotów w trybie multiplayer. A na razie zapraszam do obejrzenia HQ PTW znajdującego się pod adresem: http://www.elknet.pl/warbird/. Wszystkich chętnych mogę już także zaprosić na drugą edycję Polskiego Turnieju WarBirds - a może innej, nowej polskiej (!) gry - kto wie?

PikAce (dartym@elknet.pl)

Na koniec chciałbym jeszcze przedstawić prywatną opinię Yennefera na temat Falcona 4.0 (opis na str. 68).

Gra jest niebezpieczna. Tych, którzy chcą pograć na poważnie, zmusza, aby uwierzyli, że świat gry jest światem realnym. Czyni to niemal perfekcyjnie - na dobrym sprzęcie dźwięk i grafika tworzą ułudę... prawie doskonałą. Abyś mógł w pełni wcielić się w postać pilota, musisz grać po kilka godzin dziennie, i - co gorsze - podejmować decyzje tak, jak gdyby wszystko działo się naprawdę. Musisz traktować innych pilotów jak ludzi z krwi i kości - przyjaciół, na których Ci zależy i na których możesz polegać. Musisz zapomnieć, że masz opcję save i load. To według mnie podstawowy warunek sukcesu na najwyższym poziomie realizmu (z bullseye i bez żadnych ułatwień). Jest to pierwsza gra, jaką znam, która WYMAGA od gracza, aby zapomniał o świecie realnym, a żył wyłącznie w świecie Falcona.

Myślałem, że pierwsza gra obdarzona taką cechą, będzie jakąś RPG. W żadnym razie nie spodziewałem się, że to symulator wprowadzi rewolucję. Nie mówię tu o czołówce graczy w Quake'a, którzy muszą wyłączyć wszystkie zmysły niepotrzebne do grania i jednoczą się z monitorem i słuchawkami. Tu MUSISZ zrobić więcej, czy jesteś w czołówce, czy nie. Nie chodzi o dopasowanie się do otoczenia w celu odpowiednio szybkiego reagowania czy orientacji, gdzie jest wróg. Clou to myślenie o Falconie jak o REALNYM świecie, w którym nie wolno Ci zginąć (ani nikomu, na kim Ci zależy) - można o tym napisać książkę. Aby kop był jeszcze większy, potrzebna jest interakcja z innymi pilotami po misji - spotkania w kantynie, wzajemne antypatie i poczucie koleżeństwa. I listy z domu. Chociaż o takiej grze marzyłem naprawdę długo, gdy ją dostałem, przeraziłem się. I to nie w sensie pozytywnym.

Oczywiście, można latać ot, tak - dla polatania i postrzelania. Podobnie jak można się ożenić, aby dostać dużo prezentów.

Yen.

Na zakończenie rozwiązanie konkursu z numeru lutowego.

Multimedialną Encyklopedię Lotnictwa Wojskowego ufundowaną przez Dom Wydawniczy Bellona otrzyma **Dariusz Jatczak**.

Grę WWII Fighters zdobył **Przemysław Szyper**.

Książki ufundowane przez Dom Wydawniczy Bellona otrzymają:
Grażyna Kisiel, **Gabriel Sawicki**, **Michał Szymnik** i **Marcin Sura**.
Gratuluję!

Żegnam i lecę wykonać kilka baaardzo niebezpiecznych manewrów Suchojem 27. Jeżeli za miesiąc znowu ujrzycie AG, to znaczy, że przeżyłem.

TopGun (topgun@gambler.com.pl)



KLUB SPORTOWY GAMBLER

Znowu cięcia w KSG. Choć starałem się być sprawiedliwy, najwięcej ucierpiała Sekcja Koszykówki (znowu jej nie ma). Mam nadzieję, że zawartość krążka podbuduje Wasze morale.

Sekcja piłkarska

Nareszcie dotarły do mnie Wasze listy na temat FIFA '99. Przedstawiam te „taktyczne", z praktycznymi poradami. Jestem pewien, że wielu z Was zna inne, jeszcze skuteczniejsze taktyki (ofensywne i defensywne), więc gorąco zachęcam do ich nadsyłania i ilustrowania swoimi replayami.

Taktyki Zwycięstwa - FIFA '99

I. Ustaw swoją drużynę na przykład tak:

a. IGM 1: 4-3-3

b. IGM 2: 5-4-1

c. IGM 3: 2-4-4 lub 1-5-4

Wybierając skład, nie kieruj się nazwiskami piłkarzy, ale ich charakterystykami. W środku ataku postaw kogoś szybkiego i celnie strzelającego, na skrzydłach umieść sprinterów i jednocześnie bardzo dobrych dryblerów, którzy rzadko tracą piłkę. W pomocy liczą się przede wszystkim celnie podający piłkarze, a defensorzy powinni skutecznie odbierać rywalowi piłkę.

IGM 1 służy do grania, że tak powiem, „normalnego". Mamy tu dobry atak, sprawną obronę i dość dobrych ludzi w środku boiska.

IGM 2 to taktyka defensywna (wybaczcie kolejny truizm). Kluczową postacią jest samotny napastnik. To na jego barkach będzie spoczywać odpowiedzialność za przechytrzenie obrońców rywala, dlatego powinien najlepiej się kiwać, najszybciej biegać i strzelać najcelniej z całej drużyny.

IGM 3 służy do grania i do zabijania (dobijania, jeśli kto woli). Należy ją stosować przeciwko słabej drużynie lub gdy w ważnym meczu przegrywamy jedną bramką. Dobrze się także sprawdza, gdy chcemy zastosować pułapkę ofsajdową („C") lub szybko przeprowadzić zmasowany atak („V"). Niestety nic za darmo, taki układ sprawia, że drużyna odsłania się i każda kontra przeciwnika może być zabójcza.

Rzuty wolne

Przydaje się przycisk „E". Ustawiamy zawodnika przy polu karnym (lub w ostatniej linii z obrońcami, żeby nie było spalonego), a gdy piłka jest w powietrzu, wciskamy „A", wtedy nasz zawodnik strzeli szczupakiem do bramki.

Inaczej wykonuje się rzuty wolne blisko pola karnego. Można spróbować strzelać bezpośrednio na bramkę, ale ja polecam podanie po ziemi do któregoś z zawodników, a gdy piłka będzie się zbliżać do adresata, klepnąć „D".

Rzuty karne

Aby strzelić bramkę, wciśnij i przytrzymaj prawo (lewo) + dół lub góra, a potem strzał.

Aby obronić rzut karny... oto, co zauważyłem. Zawodnik wykonujący jedenastkę ustawia się na prawo lub na lewo od piłki. „Lepszy" piłkarz (czyli o znanym nazwisku lub z początku listy) strzela karne „po prostej", tzn. jeżeli piłka jest na środku, a on przed strzałem odszedł w prawo, to strzeli w lewą stronę. Natomiast „późniejsi" wykonawcy rzutów karnych, jeżeli ustawią się na prawo, strzelają bardzo często w prawą stronę (coś jakby „rogal").

Tomek Gierok

PS Zapraszam wszystkich do odwiedzenia mojej strony o FIFA '99: friko5.onet.pl/gd/Gierok

II. Na poziomie Amateur, nawet przy włączonym męczeniu się zawodników, wystarczy uderzać w klawisz „W" i:

a. Biec na skrzydło, podać piłkę po ziemi (odradzam dośrodkowanie górą, na przerzutkę - napastnicy rzadko trafiają w futbolówkę) i szybko naciskać klawisz „D". Dzięki temu nasz piłkarz uderzy z pierwszej piłki i bez większych przeszkód pokona bramkarza rywali.

b. Pchać się między obrońców, a bramkarza przeskoczyć klawiszem „Q". Jeśli wyczuje się moment skoku (po kilku próbach), można w ten sposób strzelać po kilka bramek w meczu.

Jeżeli wykonujemy rzut rożny, najlepiej ustawić celownik na linii bramkowej, tuż przed drugim słupkiem, i przytrzymać „D". Gdy piłka będzie w powietrzu, trzymać strzałkę w kierunku bramki i naciskać szybko klawisz strzału - nasz piłkarz powinien wpaść z piłką do bramki. Gdy wybrałem ŁKS w Lidze Mistrzów, na 30 wrzutek nie wpadła tylko jedna.

Na poziomie Professional i World Class gra się niemal identycznie, tylko komputer częściej zabiera nam piłkę przy podaniach. Aby tego uniknąć, trzeba stosować krótkie zagrania po ziemi („S"). Aby krótkie podania „wychodziły" jak najbliżej bramki, ustawiam swój zespół w formacji 4-3-3, ze środkowym napastnikiem lekko wysuniętym i stosuję taktykę przestawioną na atak. Zaczynam atak skrzydłem, podaję na środek boiska i od razu na przeciwległe skrzydło. Potem, prawie natychmiast, oddaję piłkę środkowemu napastnikowi, który uderza na bramkę. Jeżeli przed oddaniem strzału spróbujemy zmylić bramkarza (np. błyskawiczne, wręcz nie do wyłapania :-) naciśnięcie strzałki w lewo, prawo i strzał), piłka powinna wpaść do siatki, a jak nie - to przynajmniej wyjść na rzut rożny. Z rogu taktyka strzału taka jak dla „Amatorów". Zamiast od razu strzelać, lepiej podskoczyć („Q") i nacisnąć klawisz strzału („D").

Większość omawianych taktyk odnajdziecie na „replayach", które dołączyłem do listu [patrz KSG CD - K.].

Marcin „Makus" Dmochowski (maqs@friko.onet.pl)

Sekcja hokeja na lodzie

Hokeiści w KSG mają coraz silniejszą pozycję. Piszą, piszą i wypisać się nie mogą. W tym miesiącu musiałem obciąć ich wypowiedzi - zostało samo mięso, czyli sposoby na strzelanie goli. Za nadesłane taktyki dziękuję Tomtomkowi (tomtom3@friko.onet.pl) oraz Marcinowi Chymkowskiemu (snakee@dione.ids.pl). Na zakończenie mała prośba: ponieważ w NHL '99 bardzo istotna jest gra defensywna, zapraszam wszystkich fanów wirtualnego hokeja do przedstawiania na łamach Klubu swoich technik obronnych.

Taktyki zwycięstwa - NHL '99

1. Kiedy się wjeżdża za środkową linię, tuż za połową naciskamy krótko strzał. Krążek wędruje wtedy w powietrze i, jeśli mamy szczęście, wpada do bramki rywala (skuteczność 30%). 2. Po ataku przeciwnika uruchamiamy naszego skrzydłowego szybkim podaniem (na All Star takie podanie udaje się raz na 5 prób). Najeżdżamy na bramkę nieco z boku, strzelamy, bramkarz broni (ZAWSZE?!), ale często wypuszcza krążek przed siebie. Jeśli wypuści w dobrym kierunku, dobijamy z drugiej strony i cieszymy się z gola. Oczywiście nie należy rzucać klawiaturą, jeśli trafimy w słupek :-).

3. Po wznowieniu pod bramką przeciwnika należy wycofać krążek do obrońcy za plecami i oddać błyskawiczny strzał. Mniej więcej co dwadzieścia wznowień krążek otrze się po drodze o naszego skrzydłowego i wpadnie do bramki.

Liga Managerów

Waszych wypowiedzi na temat sposobów podejmowania decyzji podczas meczów spokojnie wystarczyłoby, aby wypełnić całe wydanie Klubu Sportowego. Niestety, z braku miejsca musiałem je rozbić na dwie części.

Za miesiąc, już chyba po raz ostatni w Lidze Managerów będzie dominować CM 2. Premiera CM 3 tuż, tuż i coś mi się wydaje, że nie omieszkacie powiadomić czytelników Gamblera o Waszych odczuciach.

Moje „wtrakciemeczowe" decyzje (cz. 1)

Jeżeli w pierwszej połowie mój zespół przegrywa więcej niż dwiema bramkami, nie ma sensu grać dalej w takim składzie. Wprowadzam wtedy wszystkich możliwych rezerwowych zamiast najsłabiej grających piłkarzy (najpierw sprawdzam ocenę zawodnika, później liczbę goli i kluczowych podań). Dlatego zawsze tak ważny jest odpowiedni dobór rezerwy.

Po roszadach w składzie wprowadzam poprawki w taktyce. Każdemu graczowi (oprócz bramkarza) ustawiam strzałkę o jedną podziałkę do przodu. Jeżeli to nie pomaga (tracę większą liczbę bramek), zmieniam taktykę na „All Out Attack" (gdy na niczym mi już nie zależy) albo na „Ultra Defensive" (jeżeli nie chcę tracić bramek, ponieważ różnica strzelonych i straconych goli może wpłynąć ujemnie na miejsce w tabeli). Lepszy skutek daje to drugie rozwiązanie.

Kiedy do przerwy przegrywam jedną bramką, nie zmieniam składu. Gdy zaś zbliża się 70 minuta i nadal mam stratę jednego gola, zmieniam środkowego pomocnika na rezerwowego (musi mieć dobry Passing). Zawsze na ławce trzeba mieć takiego zawodnika!

Gdy moja drużyna remisuje do przerwy bezbramkowo, ale cały czas atakowała, również nie zmieniam składu. Jeżeli tylko się broniłem, to zmieniam playmakera.

Kiedy cały czas atakowałem, a mimo to przegrywam, zmieniam bramkarza, niekiedy obrońcę/obrońców (zależy od oceny) i koniecznie napastnika. Gdy moja drużyna wygrywa (nawet jedną bramką) i atakuje - nie zmieniam składu. Kiedy skutecznie się broni przed atakami przeciwnika i w ogóle nie atakuje, zmieniam rozgrywającego. Jeżeli cały czas atakuje i nagle traci bramkę, to bramkarz jest do d... i trzeba go zmienić.

Teraz najważniejsze: jeżeli napastnik ma słabą ocenę, trzeba zmienić rozgrywającego i skrzydłowych, bo to oni wypracowują mu sytuacje. Jeżeli napastnik na 10 strzałów nie oddał żadnego w światło bramki, to niekoniecznie z własnej winy!

A tak ogólnie rzecz ujmując, podczas meczu zawsze kieruję się tym, co powiedział kiedyś trener Auxerre, pan Guy Roux: „Wystawiam zawsze optymalny skład, a zmiany wprowadzam tylko z konieczności".

Michał Płachta (miciopl@polbox.com)

Listy czytał, kleił i przycinał

Kristoff, hurraoptymista (kristoff@gambler.com.pl).

rozwiązania

Magic & Mayhem - cz. 2

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

Grecja

The Base of Olympus

Zadania: Zabić Odyseusza - 50 punktów. Lucan nie może zginąć.

Baza Odyseusza i jego źródło mana jest w świątyni strzeżonej przez dwa rażące błyskawicami posągi. Lucan zajmie 2 źródła mana. Jedno mu zostaw, żeby mógł rzucać Cure. Wyślij Feniksy do świątyni, odbierz Odyseuszowi źródło mana. Dosyłaj ciągle nowe Feniksy, by go atakowały, nie zapominaj też o obronie własnych źródeł. Odyseusz wysyła Bazyliszki, poza tym kręci się tutaj sporo wrogich Faunów. Stosowałem tu czary: Feniks, Fountain of Life, Skeleton i Faun. Aby dostać się do portalu, trzeba przejść obok dwóch posągów - wyślij tam zdrowego bohatera.

Thessaly

Zadania: Zabić Aeolusa - 50 punktów; zdobyć Belladonę - 30 punktów; uwolnić Twigkindle - 10 punktów.

Pierwsze źródło mana jest w ruinach. Strzegą go Centaury wspomagane Fountain of Life. Obok uwięziony jest Twigkindle. Gdy go uwolnisz, wyśle swoich poddanych, by chronili to miejsce. Jak najszybciej zaatakuj źródła mana Aeolusa. Po pokonaniu go (hordą Feniksów) znajdź domek z kolorowym dachem (włącz widzenie dachów), wejdź po pomoście i przejdź tylko po białych dachówkach, aby zdobyć Belladonę. Stosowałem czary: Feniks, Fountain of Life i Faun.

Elysian Fields

Zadania: Pokonać Ariadnę - 30 punktów; zabić Dionizosa - 50 punktów; odnaleźć Law Runes - 10 punktów.

Nie ma tu źródeł mana, są za to bardzo liczne, odnawiające się złoża. Zrób zapas kryształów mana, wybuduj dwie Fountain of Life i przywołaj Jednorożce (będziesz miał do czynienia z Wraithami). Poza tym Dionizos będzie atakować licznymi grupami Elfów. Jak najszybciej zlokalizuj go i wyślij na niego Jednorożce, ewentualnie wspomagane przez Fauny. Kiedy poradzisz sobie z Dionizosem, znajdź duży dom, w którym mieszka Ariadna. Zaatakują Cię jej Jednorożce - czarodziejka je leczy, dopóki nie wyczerpie się jej mana. W tym scenariuszu znajdziesz również pergamin przy moście. Przeczytaj go i wejdź na most (nie przejmuj się, gdy runie). Na środku jest sporo mana oraz Law Runes, które przydadzą się w jednym z następnych scenariuszy. Tu stosowałem czary: Fountain of Life, Unicorn, Faun oraz Raise Dead (wskrzesiłem kilka zabitych Elfów Dionizosa).

Delphi

Zadania: Zwrócić artefakt Centaurów - 10 punktów; zwrócić artefakt Redcapów - 10 punktów; zabić Gaeę - 50 punktów; porozmawiać z Wyrocznią - 20 punktów.

Centaury i Redcapy zlecają Ci sprzeczne zadania. Na początku przyjmij zlecenie Centaurów, idź do Redcapów i zabierz ich artefakt. Redcapy zaatakują, więc szybko wracaj do Centaurów - one Cię obronią. Zwróć artefakt (kliknięcie prawym przyciskiem myszy) - możesz już zająć źródło mana oraz zabrać artefakt skradziony Redcapom. Mniej więcej w tym momencie pojawi się w mieście obcy czarodziej. Stosuje czary ofensywne oraz wzywa Feniksy i Krokodyle. Źródło mana w siedzibie Centaurów nie potrzebuje dodatkowej obstawy. Oddaj Redcapom artefakt zabrany Centaurom i zajmij źródło mana. Tego musisz pilnować, bo Redcapy same go nie obronią. Trzecie źródło mana jest tuż pod powierzchnią wody - może je zająć latająca kreatura [lub Krokodyl, np. skaptowany czarem Subversion]. Wrogi czarodziej - Gaea - ma dwa źródła mana w swoim budynku. Załatwiłem go, gdy tylko się pojawił, wysyłając gromadę Szkieletów. Tuż przed wejściem do portalu porozmawiasz z wyrocznią, pojawi się też Lucan. W tym scenariuszu używałem czarów: Feniks, Skeleton, Faun oraz Fountain of Life.

Styx

Zadania: Zdobyć butelkę wody święconej - 10 punktów; zdobyć Chaos Rune - 10 punktów; zabić Pancreę - 20 punktów; zabić Charona - 50 punktów; zdobyć Valerian - 30 punktów. Lucan nie może zginąć.

Jest tu aż pięć źródeł mana: cztery na równinie i jedno na drewnianym molo. Z pomocą Lucana powinieneś je bez trudu opanować. Wzywaj Jednorożce, bo przeciwnikami będą nieumarli. Gdy czarownica zostanie pokonana, jeden z jej sług zacznie uciekać. Dopadnij go i zabierz Chaos Rune. Aby dostać się na wyspę pośrodku rzeki, weź czar Ornithopter z chaty na brzegu. Wyspa jest pilnie strzeżona, stojąc więc bezpiecznie na brzegu, bombarduj ją Deszczem Meteorytów, aż zginie Charon. Potem wyślij Feniksy i, jeśli na wyspie zostały jakieś Wraithy, powtórz bombardowanie. Na środku rzeki jest maleńka wysepka, na której znajdziesz skrzynię z wodą święconą. Teraz przefruń na wyspę Charona, zabierz artefakt i wejdź w portal. W tym scenariuszu używałem czarów Unicorn, Meteor Shower oraz Feniks.

Thebes

Zadania: Zabić Percivala - 20 punktów; zabić Cadmusa - 50 punktów; zdobyć Galctides - 30 punktów. Lucan nie może zginąć i musi pierwszy wejść w portal.

Zdobądź źródło mana, ustaw tam Fontannę i wyślij Feniksy, aby zdobyły chociaż jedno następne źródło. Nie zajmuj źródła Lucana, bo nie będzie mógł się leczyć. Percival został ogłupiony przez Overlorda i trzeba go zabić. Ja wykończyłem go trzema Szkieletami, które uzdrawiała Fontanna. Przy zabitym Percivalu znajdziesz Galctides. Pojawi się Cadmus - wyślij przeciw niemu Feniksy, bo Cadmus i jego kreatury mają zdolność latania. Nie masz już dużo czasu, zaraz pojawi się Overlord. Uciekaj jak najszybciej w stronę portalu, który właśnie się otworzył, nie wdawaj się po drodze w bijatyki - jeśli dopadnie Cię Overlord, będzie krucho. Overlord atakuje błyskawicami i wysyła Wraithy oraz Mantikory. Sporym utrudnieniem jest fakt, że Lucan musi dotrzeć do portalu jako pierwszy. Aby zaabsorbować uwagę Overlorda, uciekaj korytarzem i zostawiaj za sobą Feniksy lub Fauny - to go zajmie na krótki czas. Kuruj siebie i Lucana. W tym scenariuszu stosowałem czary: Cure, Fountain of Life, Feniks, Skeleton i Faun.

Colchis

Zadania: Uwolnić Lucana - 10 punktów; zabić Aeetesa - 30 punktów; zabić Medeę - 30 punktów; otrzymać Dragon Teeth - 10 punktów; zabić Smoka - 10 punktów; odzyskać Golden Fleece - 30 punktów. Lucan nie może zginąć.

Gdy Lucan zostanie uwolniony, natychmiast zaatakuje król Aeetes, przywołując Mantikory. Najpierw wezwałem Feniksy (ile się dało) i ustawiłem je obok źródeł mana (otrzymałem tymczasem Dragon Teeth od Medei). Potem uwolniłem Lucana i zabrałem zasoby mana, które się pojawiły. Feniksy dość szybko poradziły sobie z Mantikorami, więc wysłałem je na Aeetesa. Jednak gdy ten zginął, zaatakowała Medea. Ma bardzo groźne Gryfy, poza tym rzuca czar Magic Sphere prosto w Twoje źródła mana. Źródła Medei są położone na wysepkach i strzeżone przez Gryfy. Lucan będzie jak zwykle przywoływał Nietoperze, stosował czar Cure, wezwie także Trolle. Po pokonaniu Medei musisz zwyciężyć Smoka i zabrać Golden Fleece - wysłałem pięć Feniksów i w walce zginęły tylko dwa. W tym scenariuszu stosowałem czary: Feniks i Cure.

Attica

Zadania: Zabić Heraklesa - 30 punktów; zabić Ixiona - 30 punktów; zabić Sisiphusa - 30 punktów.

Zaczynasz na arenie. Przeciwko Tobie po kolei wysyłani są gladiatorzy. Wznieś Fontannę, potem wystarczy tylko przywoływać Szkielety (ale nie przeciw Jednorożcom). Po zlikwidowaniu wrogów przeszukaj domy wokół Areny, powinny być tam figurki. Miasto jest pełne Centaurów, więc zwiedzaj je z obstawą. W tym scenariuszu używałem czarów: Skeleton, Cure, Fountain of Life i Faun.

Sparta

Zadania: Pokonać Medeę - 30 punktów; znaleźć Mistletoe - 30 punktów; uwolnić Lucana - 10 punktów. Ariadna i Lucan nie mogą zginąć.

Oto kraina Bazyliszków. Na tym obszarze są cztery źródła mana. Dwa z nich tuż obok siebie - na początku gry stoi tam Medea. Strzegą ich Bazyliszki i Hellhoundy. Jeśli poślesz tam Feniksy, powinieneś poradzić sobie z całym towarzystwem i zająć źródła. Szybko wybuduj też Fontannę, bo jad Bazyliszków będzie osłabiał Twoje kreatury. Potem wyślij Feniksy, żeby zdobyły następne dwa źródła (strzeżone przez Hellhoundy). Na podeście znajdziesz Mistletoe, natomiast w zrujnowanym domu uwięzieni są Ariadna i Lucan. Po podeście wejdź na dach, który załamie się, otwierając w ten sposób drogę ucieczki. Łatwiej ukończyć ten scenariusz, jeśli uwolni się więźniów - natychmiast oboje wezwą swoje kreatury (Ariadna przywołuje Jednorożce).

Parnassus

Zadania: Zabić Mobusa - 20 punktów; zabić Philoctetesa - 50 punktów; złożyć ofiarę - 10 punktów; zdobyć Cloak of Invisibility - 10 punktów; zdobyć Phosphorus - 30 punktów.

To chyba najtrudniejszy grecki scenariusz. Dwaj bracia atakują czarami i wzywają całe hordy Brownie, zwykle wyposażonych w czar Scythian Bow. Trudno podać dokładny sposób przejścia, bo zaczynamy w miejscu losowym. Wydaje mi się, że trzeba kierować się zasadą: „najlepszą obroną jest

atak". Zwycięstwo odniosłem dzięki natychmiastowemu atakowi Feniksów na jednego brata (ubiły go), zdobyciu dwóch źródeł mana (na mapie są cztery) i ich obronie - przy jednoczesnych próbach zlokalizowania i wykończenia następnego czarodzieja (można posłać Feniksy, aby próbowały zdobyć następne źródła). W końcu odciąłem wroga od źródeł i spaliłem za pomocą Feniksów.

Jeśli znajdziesz po drodze jabłko, połóż je na ołtarzu. Potem zabierz pozostawioną przez jednego z braci czerwoną szatę i idź do świątyni (prostokątny budynek). Żeby dojść do skrzyni, nie musisz korzystać z szaty. Po drodze pojawiają się Szkielety, Wraithy oraz Trolle. Nie walcz z nimi, szybko przejdź do skrzyni i z powrotem - powinieneś uniknąć zablokowania. [Na tej mapie jest miejsce, w którym każda kreatura zyskuje łuk, rażący wrogów na odległość. Ma kształt wykopanej w ziemi odwróconej piramidy, otoczonej czterema urnami]. W tym scenariuszu stosowałem czary: Feniks, Skeleton oraz Cure.

Mount Erymanthos

Zadania: Porozmawiać z Tezeuszem - 20 punktów; znaleźć Bloodstone - 30 punktów.

Nie ma tu źródeł mana, za to włóczy się mnóstwo Trolli. Nie próbuj z nimi walczyć. Poczekaj, aż Hermes odnajdzie świątynię i Tezeusza i idź tam. Porozmawiaj z Tezeuszem i skieruj się do jego domu. Zabierz ze skrzyń mana, potem wróć do świątyni. Jedna z Twoich kreatur musi dojść do końca świątyni - wtedy zniknie murek zagradzający Ci przejście. Ja wysłałem Krokodyla wzmocnionego czarami Excalibur i Iron Skin, a kiedy doszedł do końca, wysłałem maga, rzucając na niego te same zaklęcia. Mimo pułapek po drodze, tak wzmocnione jednostki nie będą miały kłopotów. Gdy znajdziesz Bloodstone, wejdź w portal. Stosowałem tu czary: Krokodyl, Iron Skin oraz Excalibur.

Knossos

Zadania: Zabić Medeę - 60 punktów; użyć Law Rune - 10 punktów; użyć Chaos Rune - 10 punktów. Lucan i Ariadna nie mogą zginąć.

Trafiasz z Lucanem i Ariadną do słynnego Labiryntu. To dość prosty scenariusz, bo Medea odgrodzona jest murami i wysyła tylko swoich nieumarłych (uważaj na Wraithy). Musisz odnaleźć dwa wolne źródła mana i rozbroić pułapki, kładąc w odpowiednich miejscach dwa Runy. Potem stań na trzech przyciskach, każdy jest przy szaro-różowej kuli. Otworzy się wtedy przejście do siedziby Medei. Są tam dwa źródła mana, chronione przez Wraithy oraz Hellhoundy. Medea używa czarów defensywnych i leczących. Jak najszybciej zajmij jej źródła i wyślij za nią najlepiej szybkie Jednorożce. Dobrze jest dać wszystkim kreaturom Scythian Bow. Uważaj na Lucana i Ariadnę. Zanim otworzy się przejście, poślij do nich wszystkie swoje zwierzaki i każ im ruszyć do ataku. Inaczej kreatury Medei pokonają Twoich sojuszników. Labirynt ma kilka pułapek, ale nie są zbyt groźne. W tym scenariuszu stosowałem czary: Scythian Bow, Unicorn, Troll, Fountain of Life oraz Fireball.

Albion

Carbonek

Zadania: Pokonać Strażnika Prawa - 10 punktów; pokonać Strażnika Neutralnego - 10 punktów; pokonać Strażnika Chaosu - 10 punktów; zabić Gurguranta - 50 punktów. Lucan i Ariadna nie mogą zginąć.

Bardzo prosty scenariusz, musisz dostać się do zamku Gurguranta. Najpierw przepędź go z podzamcza - to łatwe, bo przywołuje on tylko Elfy i używa czaru Magic Sphere. Gdy wejdziesz na most, musisz pokonać kolejno Jednorożca, Krokodyla oraz Wraitha. Potem otworzy się brama i jak zwykle trzeba rzucić wszystkie siły, aby zająć źródła mana i wykończyć Gurguranta, kiedy nie będzie już mógł się bronić. Zamek jest pełen Elfów, ale dzięki Ariadnie zdobyłem go z kilkoma Trollami. Stosowałem tu czary: Troll, Scythian Bow, Fountain of Life oraz Raise Dead.

The Forest of Arden

Zadania: Zabić Ackerhama - 20 punktów; uciec z Forest of Arden - 40 punktów. Lucan, Ariadna i Lancelot nie mogą zginąć. Nie wolno przekroczyć limitu czasu. Cornelius musi przejść portal jako ostatni.

Jest tu tylko jedno źródło mana, strzeżone przez Szkielety Ackerhama. Zdobądź je, ale przedtem przywołaj Feniksy (ile się da) i rzuć je w pogoń za odlatującym Ackerhamem. Portal znajduje się w zamku i jest chroniony przez nieumarłych, Bazyliszki oraz Hellhoundy. Pamiętaj, że Lancelot jest wyjątkowym bohaterem: to Ty nim kierujesz. Stosowałem w tym scenariuszu czary: Feniks, Cure oraz Magic Sphere.

The Valley of Owain

Zadania: Zabić Eliavresa - 50 punktów. Ariadna i Gatekeeper nie mogą zginąć.

Zaczynasz w zamku, w którym są nieumarli. Ariadna i jej Jednorożce powinni dać sobie radę, więc nie przywołuj własnych kreatur. Gdy pokonasz nieumarłych, wejdź na dach i czekaj, aż za Tobą wejdą Ariadna i Jednorożce. Porozmawiaj z odźwiernym - kiedy skończysz, pojawią się szkielety, ale Jednorożce sobie z nimi poradzą. Gdy Gatekeeper zacznie schodzić po schodach, aby otworzyć bramę, na parterze pojawi się kilka Szkieletów. Na parterze przed wejściem na dach (kilka kroków od zamkniętych drzwi) ustaw więc swoje kreatury, najlepiej 2-3 Jednorożce. Ja przywołałem Trolle.

Czas wyjść na zewnątrz i rozprawić się z Eliavresem. To nie takie proste - na mapie jest aż sześć źródeł mana, musisz więc załatwić go bardzo szybko. Jeżeli zrezygnujesz z walki, możesz uciec portalem naprzeciwko wyjścia z zamku strzeżonym przez strzelające błyskawicami posągi. Mnie udało się dopaść go tuż po wyjściu z zamku. Posłałem na niego dwa Trolle i kilka Feniksów, atakowały go również Jednorożce Ariadny. W tym scenariuszu stosowałem czary: Feniks, Cure oraz Troll.

St. Michaels Mount

Zadania: Sprzymierzyć się z Gargantuą - 10 punktów; otrzymać Thor's Hammer - 10 punktów; zabić Evraina - 50 punktów. Ariadna nie może zginąć.

Zaczynasz tuż obok wioski wrogich Trolli. Porozmawiaj z ich królem (chata z tronem pośrodku) - staną się sprzymierzeńcami. Zajmij źródło mana pośrodku wioski, Ariadna zajmie następne. Przy obu postaw Fontannę, ale nie odbieraj źródła Ariadnie. Dwa źródła Evraina znajdują się pośrodku wioski Brownie. Trudno je zająć, bo strzegą ich totemy. Mnie się udało - Evrain wdał się w przepychankę z Trollami i zginął, ale nie zawsze jest tak łatwo. Stosuje on czar Ornithopter, najlepiej więc atakować go Feniksami. W tym scenariuszu stosowałem czary: Fountain of Life, Troll, Faun, Cure oraz Feniks.

Broceliande

Zadania: Zabić Escladosa - 50 punktów; zabić Mange - 20 punktów; zdobyć Salamander's Feather - 30 punktów. Ariadna nie może zginąć.

Masz przeciw sobie dwóch magów. Problem w tym, że dwa źródła mana są otoczone wieżyczkami, na których straż trzymają Elfy. Trzeba posłać Feniksy, by jak najszybciej uporały się z tym problemem. Pilnuj też, aby Ariadna miała swoje źródło mana. Na wrogich magów najlepszym sposobem jest jak zwykle horda Feniksów. Aby dostać się do Wieży, trzeba stanąć obok niej (Twój czarodziej sam wypowie hasło i otworzą się tajne drzwi). Po przeczytaniu fragmentów z dziennika Merlina idź na górę. Most będzie stopniowo pojawiał się pod Twoimi stopami. Kiedy zabierzesz artefakt, pojawi się Smok. Byłem przygotowany na tę wizytę, więc otoczyły go Feniksy i bardzo szybko zabiły. W tym scenariuszu używałem czarów: Fountain of Life, Cure, Feniks oraz Troll.

Altaripa

Zadania: Zabić Gwaina - 20 punktów; znaleźć Iron - 30 punktów; porozmawiać z Ambrosiusem - 10 punktów. Ariadna nie może zginąć.

Na tych bagnach będą atakowali Cię głównie nieumarli. Od razu roześlij Feniksy, by zajęły trzy źródła mana, a kiedy natkną się na Gwaina, niech nie dadzą mu uciec. Gdy go pokonasz, Hermes poradzi Ci, żebyś odwiedził drewnianą chatę. Spotkasz tam Ambrosiusa, który wyjawi hasło otwierające bramę do zameczku (zostaniesz teleportowany do następnego źródła mana). Kiedy otworzy się krata zamku, musisz wejść na podest i rozesłać swoje jednostki na mury, za kraty tak, aby wchodziły na przyciski w podłodze (obserwuj trzy poziomy zamku). Zostaniesz złapany w pułapkę (nie wyjdziesz już na tereny poza zamkiem) i pojawi się Mordred (tuż przed główną bramą). Nie daj mu się panoszyć (miałem akurat w pobliżu kilka Feniksów, które go załatwiły). Uważaj, bo będą Cię systematycznie atakować Wampiry. Naciśnij wszystkie klapy w podłodze i weź Iron ze skrzyni. Wejdź w portal. W tym scenariuszu stosowałem czary: Feniks, Cure, Troll, Wraith, Fountain of Life oraz Chain Lightning.

Enchanted Garden

Zadania: Zabić Spinozę - 20 punktów; uwolnić Rycerzy - 10 punktów; zabić Fellerinę - 50 punktów; znaleźć Calundronius - 30 punktów. Ariadna nie może zginąć.

Walka ze Spinozą jest prosta, bez trudu zajmiesz jego źródła mana. Otoczony przez niewidzialne Wraithy nawet nie zipnie, choć będzie próbował bronić się Fireballami. Za fosą, w ogrodzie jest Fellerina, która ma cztery źródła mana. Na dachu i na blankach trzymają straż Elfy, które ostrzelają każdą jednostkę. Oprócz, oczywiście, niewidzialnych Wraithów - tu są po prostu idealne. Zanim wszedłem do ogrodu (kratę otwiera przycisk tuż obok mostu), zbombardowałem go kilkoma Stormami i nagle dowiedziałem się, że uwolnieni zostali Rycerze [Storm spalił drzewa, które zagradzały im drogę]. Zabrali się za załatwianie jednostek Felleriny. Na czarodziejkę wypuściłem

Wraithy. W tym scenariuszu korzystałem z czarów: Cure, Wraith oraz Storm. Zapewne można też użyć czaru Ornithopter, wlecieć na blanki i wykończyć Elfy za pomocą Magic Sphere lub Fireball (ale wtedy nie będziesz miał czaru Cure).

Salisbury Plains

UWAGA: Nie czytaj tego rozdziału, jeśli chcesz mieć satysfakcję, że własnoręcznie pokonałeś Overlorda!

Zadania: Zabić Gwilliama - 50 punktów; umożliwić ucieczkę Lancelotowi i Ariadnie - 20 punktów. Ariadna i Lancelot nie mogą zginąć; pierwsi muszą przejść przez portal.

Gdy podejdziesz do zakratowanych okien w podłużnym budynku, okaże się, że jest tam Lucan. Po chwili pojawi się Overlord i tym razem można go pokonać! Kosztuje to sporo wysiłku, ale za to jaka satysfakcja! Chociaż nie ma z tego żadnego zysku, poza tym, że nie trzeba w popłochu uciekać, a w miejscu, gdzie Overlord został powstrzymany pojawia się portal.

Oto przepis na pokonanie Overlorda: stoisz obok kamiennej budowli, w jej środku ustaw jak najwięcej Guardianów. To samo zrób na trzech parach schodów oraz obok nich. Przygotuj trzy grupy Wraithów (każdy ze Scythian Bow) i ustaw kilkanaście metrów od trzech krat nad schodami. Teraz porozmawiaj z Lucanem i czekaj, aż pojawi się Overlord. Wstrzymaj akcję (pauza) i każ Wraithom zablokować wszystkie trzy pary schodów. Nie wydawaj rozkazu atakowania Overlorda, bo zaczną się tłoczyć i łazić bez sensu. Dwadzieścia kilka Guardianów zbombarduje Overlorda, najbliższe Wraithy zablokują mu drogę, a dalsze będą go razić strzałami. Po długiej bitwie (a jakie ciosy przetrzymał! to godne podziwu!) Overlord ucieknie, a Tobie zostanie portal. Stosowałem w tym scenariuszu czary: Guardian, Cure, Fear, Scythian Bow, Fountain of Life, Wraith.

Sepulchre of Pendragon

Zadania: Zabić Bagriffa - 20 punktów; zabić Malduca - 50 punktów; zdobyć Sardonix - 30 punktów. Ariadna i Lancelot nie mogą zginąć. Lancelot musi pierwszy przejść przez portal.

Bardzo nieprzyjemny scenariusz. Wszyscy zaczynają bez mana. Na mapie jest aż osiem źródeł i jeżeli pozwolisz, aby wrodzy czarodzieje zebrali siły, to nie masz co marzyć o wygranej. Na początku Malduc stwarza Tobie i sobie równą liczbę Faunów oraz Elfów. Staraj się, aby po pierwszej bitwie zostało ich jak najwięcej, bo bardzo się przydadzą. Przede wszystkim musisz czuwać nad przyjaciółmi, zwłaszcza nad Ariadną, którą nie możesz sterować. Gdy znajdzie źródło mana, jakoś sobie poradzi, chyba że zaatakuje ją większa liczba Wampirów. Na początku musisz stale nękać wrogich czarodziejów. Ja wysyłałem do ich źródeł Wraithy, a kiedy miałem już sporo mana, ustawiałem Guardiany i Fontanny obok źródeł. Kiedy zapanujesz nad 3-4 źródłami, wszystko powinno pójść dobrze. Uważaj, bo czarodzieje czasem stosują Tornado, a poza tym po terenie kręci się sporo Wampirów, które bardzo trudno zabić. Sardonix znajdziesz przy ciele Malduca. Stosowałem w tym scenariuszu czary: Guardian, Fountain of Life, Cure, Wraith, Troll, Scythian Bow, Feniks.

Bedegraine

Zadania: Zabić Brasitasa - 50 punktów [sprzymierzyć się z królem Wampirów - 10 punktów; uwolnić Sir Galahada - 10 punktów].

Cztery źródła mana, w tym jedno na szczycie wieży, strzeżone przez Wampira w koronie. Wyślij tam 3-4 Feniksy, dadzą sobie spokojnie radę i źródłu nie powinno już nic grozić [lepiej porozmawiaj z królem Wampirów, wysyłając czarodzieja - dostaniesz punkty doświadczenia]. Wrogiemu czarodziejowi najlepiej pomieszać szyki, wysyłając na jego tereny niewidzialne Wraithy. Przeciwnik przede wszystkim używa czarów Vampire [latające Wampiry wysyła króla Wampirów - gdy zawrzesz z nim przymierze, przestają atakować] oraz Hellhound. Potrafi też tworzyć iluzje. W tym scenariuszu stosowałem czary: Unicorn, Guardian, Fountain of Life, Cure, Feniks, Wraith.

The Gaste Forest

Zadania: Zabić Morgause - 50 punktów; zdobyć Diamond - 30 punktów; pomóc Pellinorowi - 10 punktów.

Bardzo trudny scenariusz, żeby go skończyć, musiałem zużyć kilka figurek zaoszczędzonych poprzednio. Na początek pomóż Pellinorowi zabić Jednorożca. Niestety, nie udało mi się uratować rycerza, szybko został zabity. Morgause atakuje za pomocą Champions of Law i Champions of Chaos (wielu!). Ci ostatni mają zdolność szerzenia zarazy, a poza tym rewelacyjnie radzą sobie z nieumarłymi - Wampiry wcinają na śniadanie, a Wraithami nawet się nie przejmują. Co gorsza, Morgause potrafi znikać i pojawiać się w kilku miejscach jednocześnie. Można ją pokonać jedynie, wysyłając systematycznie Feniksy, aby próbowały odbić jej źródła mana. Cztery źródła są blisko siebie, piąte nieco dalej. W tym scenariuszu stosowałem czary: Troll, Feniks, Cure, Vampire, Wraith, ale chyba trzeba skoncentrować się na Feniksach.

The Tangled Wood

Zadania: Zabić Valerina - 50 punktów; zdobyć Zircon - 30 punktów; zwerbować sir Kaya - 10 punktów.

Po zabójczej walce z Morgause ten scenariusz to prawdziwy odpoczynek. Przede wszystkim zwiedź okolice podzamcza i zajmij jedyne tam źródło mana. Zbieraj zasoby mana, jak najszybciej ustaw koło źródła Fontannę i powołaj Champions of Chaos. Pojawią się wrogie potwory, w tym smoki, a potem również wrogi czarodziej. Trudno go dorwać, bo stosuje czar Ornithopter, ale nie jest specjalnie groźny, przyzywa głównie Bazyliszki. W zamku jest pięć źródeł mana. To na dachu mogą zająć Feniksy, natomiast cztery na parterze są strzeżone przez Smoki, Gryfy, Champions of Law, Manticory i inne tałatajstwo. Wysłałem tam sześciu Champions of Chaos i nawet się nie zasapali. W zamku spotkasz sir Kaya, który dołączy do Ciebie, jeśli ofiarujesz mu butelkę wina. Butelka jest w skrzyni na kamiennym podium, koło zamku. W tym scenariuszu stosowałem czary: Champions of Chaos, Fountain of Life, Cure, oraz Feniks.

Dokończenie w następnym numerze.

Jacek Piekara

KLUB MAGIC The Gathering

Zmniejszyłem kupon rankingu, aby zmieściły się teksty. Dziś moje tipy kart z nowej edycji - Urza's Legacy (spoiler znajdziecie na krążku CD w kąciku MTG - katalog \UTILS\MAGIC).

Kolor biały: Planar Collapse (enchantmentowa odmiana „wraciaka"), Karmic Guide (do talii Rec-Sur), Mother of Runes (do WW za W).

Kolor niebieski: Palinchron (stworek do Rec-Sur, razem z np. High Tide generuje nieskończoną ilość mana), Second Chance (nowy, enchantmentowy Time Walk), Raven Familiar (stworek „dłubiący" w bibliotece). [Bouncing Beebles (do oglądania;) - Zgr.]

Kolor czarny: No Mercy (stwory przeciwnika ratuje tylko regeneracja), Engineered Plague (na Elfy i Gobliny), Subversion (do wykańczania przeciwnika w przedłużających się partiach).

Kolor czerwony: Impending Disaster (czerwona odmiana Armageddonu), Avalanche Riders (stworek z wbudowaną niszczarką lądów), Viashino Cutthroat (następca Ball Lighninga po wyjściu szóstej edycji).

Kolor zielony: Rancor (bardzo grywalny „stworkowy" enchantment - common!), Simian Grunts („instantowy" stworek 3/4 - też common!), Multani's Presence (przeciw taliom kontrującym).

Artefakty: Defense Grid (na kontry przeciwnika), Thran Lens (protekcjoniści pa pa?), Quicksilver Amulet (szybkie wykładanie dużych stworów).

Lądy: Treetop Village, Faerie Conclave, Spawning Pool.

Czekam na Wasze listowne opinie i przemyślenia.

White ViZard (viz@gambler.com.pl)

Fundatorem nagród w rankingu jest warszawski sklep **Strefa 51** (Dworzec PKP W-wa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr. 26, tel. 0-22 654 98 11)

GAMBLER RANKING KART STREFA 51

Dane głosującego

(imię)

(nazwisko)

(ulica)

(miejscowość + kod)

(telefon + kierunkowy)

(e-mail)

Uwagi dot. klubu MTG

W tym miesiącu tematem przewodnim listów jest RRREWOLUCJA! Opinie są różne, także krytyczne, ale pamiętajcie, że listy dotyczą numeru 2/99, a nie 3/99, który przeżył apogeum rrrewolucyjnych zmian.

Czekamy na następne opinie, a w tym numerze oddaję głos tylko czytelnikom!

don Pedro z Krainy Deflacji i Defloracji

I.

Rewolucja wybuchła nagle. Nikt się nie spodziewał, co zobaczymy w lutym. W końcu pojawił się Gambler i... co za szok. Jednak jak każda rewolucja, jest trochę nie dopracowana. Napis Gambler wywołuje u mnie niezdrowe skojarzenia z PC Gamerem (kolorystyka). Nie wiem, po co podajecie na okładce numery stron przy tytułach gier, przecież i tak każdy patrzy do indeksu. Powiększcie koniecznie cenę [to życzenie zaszokowało mnie, ale zorientowałem się, że chodzi o czcionkę – don Pedro]. Trzeba będzie trochę poczekać, zanim kioskarki (znam ich biegłość) znajdą cenę. Wyrzućcie tę okropną jaszczurkę, która wchodzi na tabelki z ocenami. Poza tym lud domaga się większej liczby stron, a co za tym idzie – więcej recenzji, opisów i Aeroklubu Gamblera.

Erik

II.

Czemu zmieniliście czcionkę napisu Gambler?! Tamta była sztandarowa. Za każdym razem, gdy ją widziałem, kojarzyła mi się z Gamblerem.

Zombi

III.

Beznadziejnie wygląda napis Gambler na okładce. Żeby po sześciu latach zmienić moje ulubione złote logo! Nowe wygląda gorzej niż beznadziejnie. Po drugie napis „2 krążki CD" wygląda sztywniacko. Więcej luzu! 2×CD brzmiało dobrze i po co to zmieniać? Po trzecie, nie wiem, dlaczego usunęliście przydatną ikonkę z numerem i ceną pisma, a także miniaturowy napis po lewej. Dodawały uroku. Znacie powiedzenie: „Małe, ale cieszy"?

A teraz plusy: dobrym posunięciem jest zaprezentowanie u góry tytułów gier. Bardzo podoba mi się nowa szata graficzna „Indeksu", „Na Płycie" i „Rynku". Rozszerzenie działu Preview to strzał w dziesiątkę. „Jeszcze lepsze pełne wersje gier" – powiem krótko: świetny pomysł i bardzo dziękuję. „Więcej recenzji, większe recenzje" – kolejna udana zmiana. Uwielbiam je czytać. „Więcej o sprzęcie!" – i bardzo dobrze. W końcu coraz częściej zmieniamy wnętrza naszych konserw, a takie teksty pomagają w zakupie i zrozumieniu działania hardware'u. „Lepsze warunki prenumeraty" – świetna zmiana. Przekaz 10 złotych na Centum Zdrowia Dziecka to bardzo dobre posunięcie. Myślę, że ludzie skorzystają z tego. „Fachowość i kompetencja – wartości najwyższe" – od nr. 0/93 byliście fachowi i kompetentni, więc po co te ceregiele?

Radosław Pawłowicki

IV.

Gamblera będę kupował niezależnie od tego jak wygląda, dopóki piszą tam tacy ludzie jak Alex (mało pisze ten Alex), Jacek ten na „I" i Jacek ten na „P" [zaświtała mi odważna myśl, że pewnie chodzi o Ilczuka oraz Piekarę – don Pedro], a także sir Haszak, który kojarzy mi się zawsze z moją hodowlą na balkoniku (dlaczego mi się tak kojarzy, pozostawiam domyślności inteligentnych oraz wtajemniczonych). Ale nigdy nie ma tak dobrze, żeby nie mogło być lepiej. Jeśli tylko poprawicie baaardzo słabą czasem grafikę oraz aktualność tekstów, to będziecie numero uno, a za Wami długo, długo nic. Numer lutowy pokazuje, że chyba idziecie w dobrą stronę i czekam z niepokojem na numer marcowy. Zaskoczycie mnie czymś?

Sławek Chojnacki

V.

Jestem czytelnikiem Gamblera od bardzo dawna, prawie od początku pisma i mam prawie wszystkie numery. Podoba mi się Wasze pismo, choć jestem, już w „podeszłym" wieku – 20 lat [mam nadzieję, że jeszcze żyjesz w chwili, kiedy publikujemy ten list! – don Pedro], gdyż wydajecie pismo profesjonalne. Mam do Was jedną, bardzo dużą prośbę. Nie zmieniajcie logo. Napis GAMBLER i jego forma jest bardzo charakterystyczna dla Was, więc proszę, dbajcie o to i nie zmieniajcie tego. Wszystko, tylko nie wygląd tytułu.

Luke

PS Randall, ty chamie, wracaj do redakcji. W tej chwili!

VI.

Uważam, że rewolucja była jak najbardziej potrzebna i jest przeprowadzana w dobrym kierunku. Najbardziej podobała mi się nowa okładka, wszystko inne też jest super, z jednym małym ale. Chodzi o recenzje, których poziom znacznie spadł. Zawsze kupowałem Gamblera ze względu na dogłębne, bardzo dokładne recenzje ukazujące wszystkie plusy i minusy danej pozycji, jednak jak można to zrobić, mając do dyspozycji zaledwie jedną stronę, na której trzeba jeszcze wcisnąć kilka screenów? Wiem, że na słabsze gry w zupełności wystarczy jedna strona, ale jak można pisać jednostronicowe recenzje takich gier jak Caesar III, Trespasser, Settlers III czy Heretic II? Rozumiem, że liczba recenzji znacznie wzrosła, ale jakim kosztem? Jeśli zachodzi taka potrzeba, należy zwiększyć liczbę stron (92 strony to zdecydowanie za mało), nawet jeśli będzie to oznaczało niewielki wzrost ceny.

Chrzanek

VII.

Brawo! 99% zmian jest na lepsze. Ten 1% to napis GAMBLER. Wolno Wam zmieniać wszystko, ale nie złoty napis w 3D!

Pewien Facet

VIII.

Przede wszystkim musicie mieć większą objętość. Cała rewolucja na nic, jak będziecie oszczędzać na stronach. 92 strony, w tym kilkanaście przeznaczonych na reklamy (i 16 czarno–białych, czyli żółtych), to po prostu śmiech. Póki nie będziecie mieli (w najgorszym wypadku) 100 stron, to nie będziecie w stanie zrobić niczego rozsądnego. I tak zawsze nie styknie Wam miejsca na recenzje albo news, albo opisy. Wolałbym, żeby gazeta była trochę droższa, ale żebym nie musiał czytać małych recenzji z bardzo ważnych gier (nie chce mi się wymieniać, sami wiecie, ile tego towaru jest ostatnio). Poza tym oczywiście mam (i zawsze miałem) pretensję, że nie mogę kupić Gamblera bez krążków. Szczerze mówiąc, krążki mnie „walą" (bardzo rzadko z nich korzystam), a kupować samą gazetę do czytania za ponad dychę (zlitujcie się, to dwie paczki fajek i trochę jeszcze zostaje!), to jednak przesada. Ale naprawdę wytrzymałbym to, gdyby nie ta mała objętość.

Robert „Wiśnia" Wiśniewski

IX.

Stara okładka jest fajna. Wyraźnie widać, że jest to numer 2 (luty), a w nim rozmowa z Krupikiem, jakie dema są na dysku i czego wersja pełna. Spoko. Otwieramy dalej. Okładka nowa. Jakiś gorszy raster na oko, wszystko bardziej spikselizowane, ale to pewno wina drukarni. Za duży jest napis 2CD, bo każdy lamuch wie, ile CD ma Gambler. Jakbyście zrobili wyjątek i dali 3 lub 1, to rozumiem. Za to nie widać, który to kolejny numer. Ten napis LUTY jest naprawdę mikroskopijny. Można się go dopatrzyć w Empiku, kiedy się weźmie gazetę do ręki, ale nie w kiosku, gdzie leży 1000 pism. Poza tym za dużo rzeczy wepchnięto na okładkę. Za dużo jest napisów, które zajmują też za dużo miejsca, a ramki są za delikatne (można w ogóle z nich zrezygnować).

Sam rysunek i pomysł, żeby nie było na okładce screenów z gier, a coś innego, jest OK. Wyróżniacie się z tłumów! (...) Zdjęcie Alexa jest kiepskie (...) Alex jest za poważny. To chyba najbardziej ludzi wkurza. Gambler to przecież gazeta o rozrywce, więc nie może być poważna. Po co garniaczek i świecące buty, a do tego white shirt? I jeszcze to pogardliwe spojrzenie? Większość zdjęć Alexa jest robiona w ten sposób, że jawi się on na nich jako groźny szef, gotów zabić, kiedy mu się nie odda tekstu na czas! Zdjęcie Nacza musi być wesołe!!! „Oblukałem" sobie gazety, które przywiozłem z USA i zobaczyłem, że wszystkie zdjęcia są w nich małe, a po drugie wesołe (koleś, a za nim wybuch, koleś z drinkiem, koleś w czapce bohatera platformówki, plecy kolesia w koszulce z tekstem: „Games – future kicks assss", czy coś w tym stylu). A Alex to nawet nie wiadomo, czy się uśmiecha. [Nadzwyczaj rzadko, jestem bowiem ponury i pozbawiony poczucia humoru – Alx.]

Strona z rynkiem jest zarąbista – jest Polska, jest świat, są wieści od dystrybutorów: co robią, na czym tracą, co zrobili, ile sprzedali. I to ja nazywam informacją! Juhu! Potem news: krótkie i treściwe, szkoda tylko, że 90% napisał Frogger. On staje się monopolistą! Pomysł z „Grałem w..." jest OK, ale zobaczymy, jak się rozwinie. Śmieszne, że Wy opiniujecie betę Falcona 4.0 i jednocześnie kto inny zamieszcza jego full recenzję. No, ale to oni na tym tracą, wychodzi że opisują bety. (...) Dalej jak zwykle ciekawy tekst Nacza w stanie spoczynku, no i moje ukochane „jeloł pejdżys". Nie wiem, czy jak dodacie zdjęcia, to nie stracą kultowości. Cała ich uroda to ta lameria graficzna i bogactwo tekstów. Świetna rozmowa o Faloucie, ciekawe kąciki... Coool! Listy też spoko. Jakoś nie było tym razem genialnych, ale jest naprawdę nieźle. (...) Potem wywiad z Krupikiem – to było pierwsze, co przeczytałem, może dlatego że znam Krupika? Znakomite! W VARIA BOMBOWA historyjka o kanarze, uśmiałem się do łez, może dlatego, że czytałem w autobusie?

Michał Zacharzewski

X.

Co do najnowszego Gamblera: VARIA'tkowo jest do bani, już chyba trzeci numer z rzędu! Po kiego jakieś „Syfy i onuce", toż to chała! Felieton jak zawsze groteskowy. Nowa okładka całkiem zabawna, tyle że już mi się pogniotła po tym, jak rzuciłem Gamblera na biurko. Płytka numer „2", czyli ta ze „Skautem", jest zupełnie PUSTA!!! Co to ma znaczyć? Czemu nagraliście tylko 150 MB? [+ 450 MB ścieżek audio z dialogami... – Alx.] Jak nie macie co zamieszczać, to zamieszczajcie jakieś strony internetowe! Dema na pierwszej płycie są coraz gorsze. Kolejny raz nie ma EKG. Dział EKG w numerze to już totalne dno! Ciągła polemika na temat RTS-ów. Jakby ktoś w nie grał! Brak działu 3D w numerze, a ten na płytce to klapa! Co to za mapy?! Strasznie syfiaste! Konkurs na grę tekstową oczywiście mnie zawiódł. Gdy zapytałem Rafała Orłowa, czy mogę zamieścić rysunki z innych gier, to napisał, że muszę mieć jakąś tam zgodę, a kiedy przejrzałem obrazki z gier innych, to zauważyłem rysunek z GTA!

Wojciech „Biały" Kajut

XI.

Zbliża się właśnie koniec mojej prenumeraty (został mi tylko numer 3/99 – ten rewolucyjny) i pomyślałem, że czas już skończyć z Gamblerem. Nie, żebym się chciał „przesiąść" na inne pismo. Po prostu koniec z pismami o grach. Tymczasem nastąpiła rewolucja i zacząłem się zastanawiać, czy może jeszcze jeden rok... Sądząc po okładce, zmiana jest bardzo duża – nawet napis Gambler się zmienił (nowy jednak lepszy). Natomiast reszta jest po prostu o niebo lepsza (tylko ciagle komiksu nie ma). Pierwsze „zrewolucjonizowane" strony są NAPRAWDĘ lepsze. Nowa numeracja stron (te małe cyferki na czerwonym kwadraciku o boku 5 mm – aż bolały oczy), nowy design „górnych rogów" też znacznie lepszy, można powiedzieć – bardziej komputerowy. (...) A styl pisania „indeksPROGRAMÓW" i „naPŁYTACH" jest też bardzo udany. Kiedy zobaczę następny numer, napiszę jeszcze raz. Mam nadzieję, że zmienicie jeszcze kilka rzeczy i będę zmuszony przedłużyć prenumeratę, czego sobie i Wam życzę serdecznie.

Philipz

XII.

Nowa szata Gamblera jest ekstra, chociaż stara okładka też nie była najgorsza. Fajny jest dział „Grałem w..." Na razie wszystkie zmiany były na lepsze, tak trzymać.

Popsy

XIII.

Wasza rewolucja nie powinna polegać na zmianie makijażu, ale na zmianie charakteru (no, ale bez radykalizmu). Przede wszystkim więcej dużych, całokolumnowych news i „Grałem w...". Poza tym powinniście dbać, aby recenzje ukazywały się szybciej, bo często jesteście do tyłu w porównaniu z konkurencją. Tematy numeru powinny częściej dotyczyć spraw pozakomputerowych (jak UFO albo Star Trek) albo ciekawostek, takich jak artykuł o grach, których nigdy nie było, czy laseczkach w grach komputerowych. Po co komu omawianie bijatyk? Jak ktoś chce coś wiedzieć na ten temat, to niech przejrzy sobie starsze recenzje!

Świrus

XIV.

Bardzo słuszne jest wprowadzenie nowego logo. Stary, złoty napis już mi się przejadł, czas był najwyższy na zmiany. Ale czy nowy tytuł jest taki dobry? Chyba nie, bo grafik pewnie pracował nad nim 3 i pół minuty. Zupełna sztampa i w dodatku przypomina pewną lamerską gazetkę. W każdym razie chciałbym pochwalić Wasz rewelacyjny pomysł z podwójną okładką (fakt, że skrzydełka szybko mi odpadły). To dało nam, czytelnikom, czas, by przyzwyczaić się do nowego wyglądu Gamblera. Nie będziemy już zdziwieni, patrząc na numer 3/99.

Marek Rogala

XV.

Porównanie starego i nowego stylu Gamblera wypada zdecydowanie na korzyść nowego, choć troszkę rzuca się w oczy zbyt „kolorowy" pasek na górze. Gambler zawsze mi się bardzo podobał, przede wszystkim jego odmienny styl oraz sposób traktowania gracza.

[----] traktował go jak zapalonego małolata potrafiącego na komputerze ledwie uruchomić Dooma i rżnąć w niego przez kilka dni bez przerwy. Gambler uważa użytkownika za osobę ambitną i inteligentną.

Marek Obuchowicz

Dystrybutorzy gier z nr. 4/99

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

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

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

Wydawnictwo Lynx-SFT
02-591 Warszawa
ul. Batorego 16
tel. (022) 825 61 22 w. 236, 286
e-mail: lynxsft@elektron.pl
witryna: www.lynxsft.elektron.pl

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

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

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

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

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

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

TopWare
43-300 Bielsko-Biała
ul. Kamińskiego 19
tel. (033) 813 03 16
e-mail (dział handlowy): sales@topware.pl
witryna: www.topware.pl

Od redakcji

• Sprostowanie

W nr. 3/99 w podpisie zdjęcia do tekstu „Polacy nie gęsi" (Publicystyka, str. 88) błędnie napisaliśmy imię p. Piechocińskiego, aktora biorącego udział w lokalizacjach gier. Pana Jana Piechocińskiego i czytelników serdecznie przepraszamy.

• Z ostatniej chwili

Dostaliśmy informację, że karta ATI Rage Fury, którą przedstawiamy w dziale Hard & Soft na str. 75, jest już sprzedawana w Polsce przez firmę **Veracomp** (31-103 Kraków, ul. Tatarska 5, tel. (012) 411 10 44, faks (012) 422 23 52, Internet: www.veracomp.com.pl).

• Errata

Kontrowersyjny tekst z nr. 1/99 „Stworzenie świata... new edition" (VARIA'tkowo, str. 78) pojawił się po raz pierwszy w polskim Internecie 24.10.1998 r. na dwóch grupach dyskusyjnych Usenetu: pl.soc.religia oraz pl.soc.polityka. Jego autorem jest Lucyfer <nomail@religia.com>, postać dobrze znana uczestnikom forum pl.soc.religia.

Tekst oryginalny pochodzi z litewskiego czasopisma „Kompiuterija", na język polski przetłumaczył go Polak mieszkający na Litwie, a nad zgodnością tłumaczenia z duchem Starego Testamentu „czuwał" Lucyfer. Czytelnikowi, który nadesłał nam informację o genezie tekstu – dziękujemy.

• Nasze adresy poczty elektronicznej:

Redakcja: redakcja@gambler.com.pl
Listy: listy@gambler.pl
Aleksy Uchański: alex@gambler.com.pl
Dariusz Michalski: haszak@gambler.com.pl
Piotr Moskal: frogger@gambler.com.pl
Wojciech Setlak: wojtek@gambler.com.pl
Jacek Piekara: jacek@gambler.com.pl
Rafał Orłow: viz@gambler.com.pl

Spis ogłoszeń

AB ..... str. 9
Creative Labs ..... str. 55
L.E.M. ..... str. 2, 19
NTT System ..... str. 3
Optimus ..... str. 85, 87, 89
SAGITA ..... str. 88
Stawicki ..... str. 92
Techland ..... str. 91
TimSoft ..... str. 81
Wydawnictwo Lynx-SFT ..... str. 90

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Kwiecień 1999. Numer 4 (65), rok siódmy. Nakład: 62 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk (WWW), Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Reakcje redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154, (0-22) 41 51 21, fax (0-22) 41 03 74, e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kakiet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Marketing: Marek Lewandowski, e-mail: marek.lewandowski@lupus.pl.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 41 63 33; Elżbieta Szmyt, Magda Milewska. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.
Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.
Gambler jest zarejestrowanym znakiem towarowym, © i ® Lupus sp. z o.o.
Naświetlenia (rastrem stochastycznym): Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 651 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5



W naszym wymiarze Creative dimension,

odczujesz przyśpieszenie bombowej grafiki

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

Karta graficzna Graphics Blaster RIVA TNT™:

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



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Bezpłatna infolinia 00800 353 1229

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

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

High Seas Trader





Szlaki morskie pełne żaglowców, bitwy, abordaże, malownicze porty czekające, by przyjąć przybyszów po trudach dalekiej podróży – czytając taki opis, myślimy zazwyczaj o Pirates! I mylimy się.



Gra firmy Impressions pod wieloma względami była i nadal jest bliska doskonałości. Podróże po morzach w XVII wieku mają wyraźny cel (pieniądze), gracz widzi jasną ścieżkę awansu (rozwiązanie, swego czasu nowatorskie, na stałe zadomowiło się w grach serii Caesar). Wspinając się po szczeblach kariery, może dowodzić coraz większymi statkami i okrętami wojennymi wyposażonymi w coraz większą liczbę dział i o coraz większej ładowności, co pozwala mu coraz spokojniej prowadzić coraz bardziej dochodowe interesy.

Pieniądze wydaje nie tylko na kupowanie nowych okrętów, wypłaty dla załogi, gromadzenie zapasów żywności na podróże czy naprawy statku, ale także na drobne słabostki, np. posiadłość ziemska czy skarby (nie tylko kultury).

W grze zawarto kilka ciekawych pomysłów. Jednym z najlepiej zrealizowanych jest konsekwentne wykorzystanie upływu czasu. Mapy akwenów morskich starzeją się, więc co kilka lat trzeba kupować aktualne wersje, by wiedzieć, gdzie grasują piraci, a gdzie grozi rozbicie o podwodne skały. Gdy ktoś zechce płynąć bez map, załoga zaczyna się buntować i kapitan kończy w szalupie na środku oceanu. Pomyślano także o zmieniającej się sytuacji politycznej, nowych przymierzach i wybuchających wojnach, o czym gracz dowiaduje się po wpłynięciu do portu.

Rzecz jasna, gra nie jest pozbawiona błędów. Na przykład świat nie jest okrągły (a od czasu wyprawy Magellana w 1521 r. niewątpliwe był). Dlatego z Chin do Ameryki należy płynąć wokół Przylądka Dobrej



Nadziei. Poza tym programistom udało się jednocześnie dopasować do realiów świata XVII wieku oraz z połowy lat 90. XX wieku. Gra na Pentium 200 chodzi bowiem stanowczo za szybko, zwłaszcza w czysto zręcznościowej fazie bitwy morskiej.

Najwyraźniej jest to produkt dedykowany tym, na których sprzęcie Quake III nie ruszy nawet pół klatki na sekundę. I na tym polega pluralizm.

Sir Haszak



Strategiczna

Impressions

MarkSoft

Wymagania sprzętowe:
386, 4 MB RAM

Ocena:
79%

Cena: 39 zł

Stars!

Jak by tu zwięźle zarekomendować tę kosmiczną strategię? Stars! to jedyna gra, która zdołała zauroczyć mnie na tak długo (rok!). Jeszcze mi całkiem nie przeszło, choć niecierpliwie oczekuję premiery Stars! Supernova, zapowiadanej na ten rok. Wciąż jednak uważam, że warto zapoznać się z tą niezwykłą, klasyczną już grą, tym bardziej że dziś można to zrobić za niewielkie pieniądze.

Jako się rzekło, Stars! to klasyczna strategia. Oznacza to między innymi, że rozgrywana jest w systemie turowym. Gracz rozpoczyna podbój galaktyki, kontrolując jedną planetę i garstkę prymitywnych statków. Stopniowo zaczyna wysyłać na wszystkie strony zwiadowców, kolonistów, transporty minerałów, lekkie statki osłony, by w końcu natknąć się na Obcych...

Istotą gry w Stars! jest rozgrywka przez e-mail. Można wprawdzie stanąć w szranki z komputerem, ale przeciętny gracz już po kilku zwycięstwach zacznie rozglądać się za go-



Battle Isle 2 PL

Wielki Strateg Harris i Druillianie tym razem przemówili po polsku. Druga część klasycznej już serii strategii turowych została w pełni zlokalizowana (wraz z dodatkowymi misjami zatytułowanymi Titan's Legacy).

Rozrywka umysłowa w grze jest dalej bardzo atrakcyjna. Kombinowane ataki z lądu, morza i powietrza, komunikaty podczas walki pozwalające lepiej zrozumieć, o co walczymy, dokąd zmierzamy, a często podsuwające użyteczne wskazówki, nieco naciągana, ale układająca się w składną historię fabuła – to niekwestionowane zalety gry. Do dyspozycji mamy kilka-



dziesiąt jednostek łącznie z radarami i antyradarami, okrętami podwodnymi, odrzutowcami i pociągami pancernymi. Część oddziałów wyposażono w kilka rodzajów broni. Wszystko podane w zalewie futurystycznej, ale w zasadzie nie odbiega od znanej nam rzeczywistości.

Ciekawostką jest istnienie komputerowych sojuszników. Działają niezależnie od nas, mają swe wydzielone siły, nie zawsze rozsądnie nimi gospodarują, ale stanowią miłe urozmaicenie.

Gra nie ma samych zalet. Najbardziej przykra jest konieczność poświęcenia jej kilku godzin – tyle może trwać scenariusz. Nie twier-





dzę, że kilkugodzinne przesiadywanie z BI2 sprawia przykrość, wręcz przeciwnie, ale niekiedy trzeba odejść od komputera. A grę można zapisać tylko na końcu



scenariusza, kiedy otrzymuje się hasło dostępu do następnej misji. Na dodatek interfejs nie jest intuicyjny, osoba przyzwyczajona do ostatnio wydanych gier może mieć na początku kłopoty.

Moim zdaniem jednak warto BI2 kupić: 40 misji w grze pojedynczej, opcja multiplayer na jednym komputerze – dziesiątki godzin godziwej rozrywki zapewnione. Tak więc co z Battle Isle 3 PL?

Sir Haszak

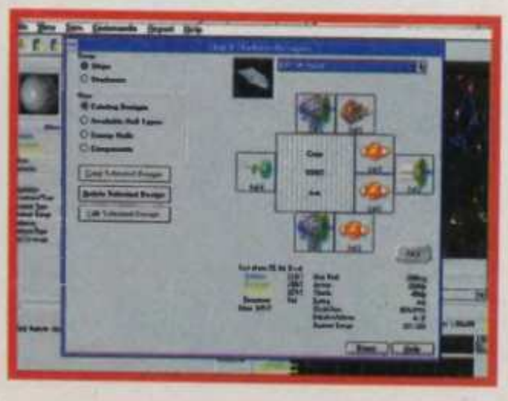
Strategiczna
Blue Byte
CD Projekt

Wymagania sprzętowe:
486, 4 MB RAM, CD-ROM 2×

Ocena:
80%

Cena: 29,90 zł

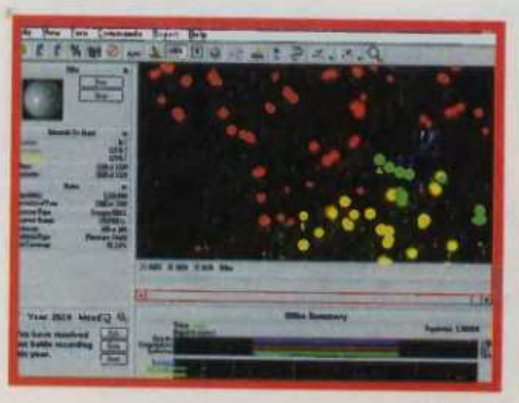
dniejszym przeciwnikiem. I wtedy dopiero Stars! rozwija skrzydła. Sojusze i zdrady, planowanie na kilkadziesiąt rund naprzód, nagłe ataki kosmicznej floty przez „robacze dziury", taktyka spalonej ziemi, podróże przez pół galaktyki, misje szpiegowskie – Stars! to space opera w najlepszym tego słowa znaczeniu!



Ostrzegam jednak, że aby dobrze grać, trzeba długo trenować. Bardzo pomaga przeczytanie Stars! FAQ oraz Advanced & Technical Stars! FAQ, dostępnych m.in. za pośrednictwem listy dyskusyjnej rec.games.computer.stars (jest to zresztą również bezcenne źródło wiedzy). Jeśli ktoś ma kłopoty z angielskim, nie ukrywam – będzie miał trudną przeprawę z graczami korzystającymi z tych źródeł. Ale polska liga Stars! istnieje i ciągle się rozwija, można więc poradzić sobie bez odwoływania się do zagranicznych źródeł. Warto zajrzeć np. na http://www.valhalla. com.pl/strategie/stars.

Ostrzeżenie drugie: jeśli od gry wymagasz dobrej prezencji, Stars! Cię odrzuci – szata graficzna rodem z Excela. Z drugiej strony – po dłuższym graniu cała otoczka fabularna, efekty graficzne i dźwiękowe zaczynają być generowane w głowie gracza :).

Wojciech Setlak





Strategiczna
GT Interactive/Empire Interactive
L.E.M.

Wymagania sprzętowe:
486SX/33, 4 MB RAM, CD-ROM,
Windows 3.1 lub 95

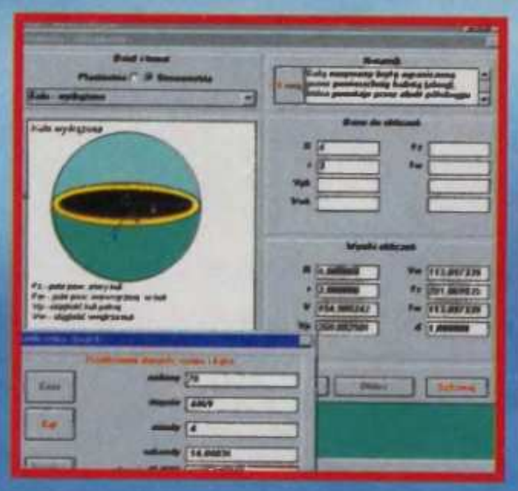
Ocena:
86%

Cena: 59 zł

Adept matematyki

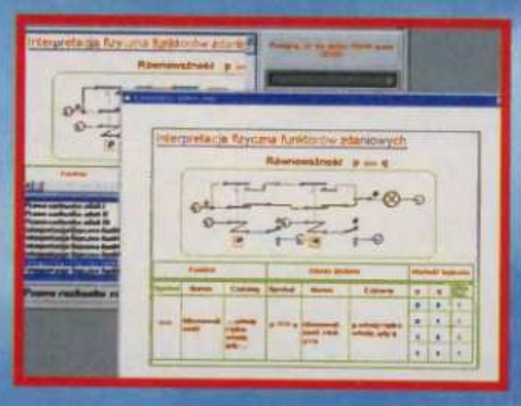
Przyjęło się, że programy edukacyjne służą do nauki. Tymczasem Adept matematyki, choć powinien być zaliczony do tej grupy software'u, takich ambicji nie ma. To bardzo dobre narzędzie do utrwalania zdobytej wiedzy. Obejmuje rozległy materiał, od szkoły podstawowej do pierwszych lat studiów.

Adept składa się z dwóch części. Pierwszą stanowi Sufler podający zbiór definicji, wzorów, wykresów i rysunków ze wszystkich działów matematyki, które obejmuje program. Syntetyczne opracowanie, bardzo suche, nie nadaje się do nauki. Z pewnością natomiast przyda się do powtórki, zwłaszcza dla maturzystów. Dla uczniów podstawówki przeszkodą może być język i obfite zastosowanie symboli matematycznych, rzadko pojawiających się w podręcznikach szkoły podstawowej (jakkolwiek wszystkie symbole są wyjaśnione).





Pozostałe działy to różnego rodzaju kalkulatory, umożliwiające proste obliczenia (ułamki, wielomiany), operacje na liczbach zespolonych czy funkcjach, rozwiązywanie równań nieliniowych. Można obliczać wartości liczb w różnych systemach liczbowych, a także przeliczać jednostki czasu czy kąty. W części poświęconej geometrii można



np. otrzymać wszystkie parametry określające bryłę sztywną (po podaniu podstawowych danych) oraz obejrzeć ją w ruchu (także bryłę wpisaną w inną).

Interfejs programu jest trochę nieporęczny. Brak połączeń hipertekstowych w części zawierającej definicje powoduje, że czasem z programu korzysta się jak z książki zapisanej na CD-ROM, a nie w pełni multimedialnej aplikacji. Z pewnością produkt byłby pełniejszy, gdyby wzbogacić go o przykładowe zadania. Część ułatwiająca obliczenia stanowi w tej chwili jedynie uzupełnienie zbioru zadań, znakomicie zastępując tradycyjny kalkulator.

Ograniczone zastosowanie jest z pewnością wadą programu. Jednak świadomy użytkownik dzięki Adeptowi powinien lepiej opanować materiał.

Pałcjusz



Edukacyjny

MarkSoft

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

Ocena: 63%

Cena: 49 zł

Historia najnowsza

Czas publikacji książek o historii najnowszej miał swoje apogeum na początku lat 90. I autorzy, i czytelnicy zachłystywali się wolnością, poruszali tematy będące dotąd tabu, likwidowali „białe plamy". Jednak dopiero teraz ukazały się programy multimedialne zawierające tę wiedzę. Niedawno prezentowaliśmy Historię PRL. Teraz czas na dzieło bardziej syntetyczne, choć obejmujące szerszy zakres wiedzy.

Historia najnowsza wydawnictwa Lynx Sft przedstawia okres od roku 1943 po rok 1996. Granice te nie są jednak sztywno zdefiniowane, bowiem jeśli to



konieczne do zrozumienia procesów dziejowych, materiał wybiega poza nie. Program opisuje zarówno wydarzenia krajowe, jak i światowe, podając fakty niemal bez komentarza. Wydarzenia najświeższe (np. sprawa Oleksego) omówione są obiektywnie i... bardzo ostrożnie.

Program, pomyślany jako repetytorium z historii najnowszej, ma bardzo wygodną konstrukcję. Materiał ułożony jest chronologicznie albo według tematów, problemów; można





po roku 1945

W ostatnich latach rekordy powodzenia biją bryki – opracowania lektur szkolnych, zwalniające od konieczności czytania oryginalnych dzieł. Program komputerowy firmy Lynx Sft oferuje znacznie więcej niż bryk – uczy, jak przygotować się do matury.

Program konsultowany był z nauczycielami szkół średnich, znalazły się w nim wszystkie tematy najczęściej pojawiające się na egzaminach. Rzecz jasna, jako przykłady literackie posłużyły obowiązujące lektury.

Materiał podzielono tradycyjnie na epoki, choć nie było to jedyne kryterium klasyfikacji – drugim, oryginalnym stały się motywy. Wyodrębniono 10 motywów (w Internecie pod adresem www.lynxsft.elektron.pl pojawiają się następne), np. miłość, totalitaryzm, wędrówka. Każdy przedstawiony jest w różnych epokach, ilustrowany skrótami utworów, z wyłowieniem najważniejszych z perspektywy prezentowanego tematu wątków (część cytatów czyta lektor). Użytkownik zyskuje w ten sposób wygodną platformę (dość kruchą, ale jednak) do wykazania się erudycją, przekrojowym spojrzeniem na literaturę.

W programie znalazło się także po kilkadziesiąt opracowanych tematów z egzaminów pisemnych i ustnych. Każdy temat rozwinięto w formę obszernego szkicu – zbyt krótki, by mógł stanowić samodzielną pracę, ale dostarczający w syntetycznej formie wszystkie niezbędne informacje. Minimaliści zadowolą się zapewne wkuciem 50 czy 80 tematów. Ci, którym zależy na wiedzy, podpatrzą konstrukcję wypowiedzi, sposoby argumentacji czy wplatania cytatów w pracę.



Oprócz części literackiej, uzupełnionej biogramami pisarzy, jest też obszerna i bardzo ciekawa część gramatyczna. W jej skład wchodzi 11 rozdziałów nauki o języku, pokaźny zbiór ćwiczeń wraz z rozwiązaniami. Uzupełniają ją słowniki: pojęć gramatycznych obejmujący ponad 500 haseł, ortograficzny i interpunkcyjny.

Autorzy nie ustrzegli się prostych błędów (wysmakowana strona graficzna kontrastuje z niewyraźnym tekstem w biogramach pisarzy i poetów; przechodzenie z uporządkowania chronologicznego do motywów bez szans na powrót), ale mimo to program bardzo mi się spodobał. Przejrzysty układ menu i tekstów, sporo połączeń hipertekstowych oraz wyczerpujący materiał, powinny pomóc w przygotowaniu do egzaminu dojrzałości.

Pałcjusz



Edukacyjny
Lynx Sft
Wymagania sprzętowe: 486, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1/95
Ocena: 85%
Cena: 100 zł

wyszukiwać uczestników opisywanych wydarzeń. Gorzej z wykonaniem. Są tu rozwiązania wygodne: podsumowanie każdego rozdziału (np. porównanie cech ustrojów totalitarnych i autorytarnych), połączenia hipertekstowe odsyłające do innych rozdziałów, możliwość wydruku do pliku i złożenia własnego opracowania czy niezwykle użyteczny słownik pojęć, z którego można się dowiedzieć, czym różni się Kaszmir od koszmaru albo poszukać w sobie pozostałości homo sovieticus.



Teksty okraszone są wtrętami multimedialnymi, niezbyt licznymi, ale z pewnością ciekawymi (np. przysięga Episkopatu na wierność PRL, składana w grudniu 1953 r., czy scena wieszania skazanych w procesie norymberskim). Każdy film stanowi ponad 1-minutową całość, każdy opowiada jakąś historię. I to pięknym językiem komunistycznej propagandy! Do zalet zaliczyć należy także ponad 2000 pytań testowych.



Do tej beczki miodu trzeba dołożyć łyżkę dziegciu. Zdjęcia nie są uporządkowane ani przypisane do tekstu, przez co połączenia hipertekstowe z tą częścią galerii multimedialnej skazują nas nieustannie na podziwianie oblicza Bieruta. Odsyłacze w teście przerzucają nas do tematu, w którym występuje wskazane słowo, zamiast do miejsca jego występowania, co przy dłuższych artykułach bywa niewygodne. Niektóre mapy, zbyt szczegółowe w stosunku do swej skali, są nieczytelne. Ostatni błąd to powtarzające się pytania w końcowym, 15-minutowym teście.

Spora dawka sensownie ułożonej wiedzy, która może być bezpłatnie uzupełniana przez Internet, to wielka siła tego programu. Wypada jednak poprawić usterki, których wszak nie brakuje.

Pałcjusz



Edukacyjna
Lynx Sft
Wymagania sprzętowe: 386DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 3.1 z zainstalowaną nakładką Video for Windows
Ocena: 75%
Cena: 100 zł

Alpha Centauri

Wybór frakcji zależy od wyznawanej przez gracza filozofii życiowej, jego podejścia do kwestii rozwoju naukowego, szpiegowania czy wojny.

Alpha Centauri Sida Meiera wyznacza nowe horyzonty dla komputerowych strategii. Postanowiliśmy więc poświęcić jej podwójną liczbę stron. W tym miesiącu publikujemy pierwszą część strategicznego megaprzewodnika...



Cechą charakterystyczną Alpha Centauri jest podział bohaterów gry na 7 grup o zróżnicowanych możliwościach. Każda z nich ma słabe i silne strony. Wybór frakcji zależy od wyznawanej przez gracza filozofii życiowej, jego podejścia do kwestii rozwoju naukowego, szpiegowania czy wojny. Na przykład mnie absolutnie nie odpowiada gra po stronie The Lord's Believers, a za najsilniejszą frakcję uważam Gaia's Stepdaughters. Pozostałe mają równe możliwości.

Frakcje

• **Gaia's Stepdaughters**. Frakcja nastawiona pacyfistycznie. Koncentruje się na eksploracji, a szybki rozwój stara się osiągnąć przez wzrost populacji. Wskazane jest jak najszybsze wdrożenie zielonej ekonomii (daje 75% szans na schwytanie okazów miejscowej fauny). Godna uwagi jest demokracja – współpraca z planetą, wysoki poziom efektywności i nieco mniejszy przyrost naturalny dają duże szanse na zdobycie przewagi nad konkurencją. Interesujące jest połączenie (nie tylko w tym przypadku) Knowledge i Thought Control.

• **The Human Hive**. Wysoki poziom agresywności plus skoncentrowanie się na rozwoju sił zbrojnych – potencjalnie groźny wróg. Każda baza wyposażona jest w Perimeter Defense. Największy problem stanowi ekonomia. Można wprowadzić gospodarkę planową (trzeba jednak bardzo uważać z poziomem efektywności) lub zieloną (wskazana praktycznie dla wszystkich frakcji, choć nie uzyska się tak wspaniałych efektów jak w przypadku Gaia's Stepdaughters). Państwo policyjne umożliwia stworzenie znacznych sił wojskowych, lepiej jednak nie łączyć go z planową ekonomią i korzystać z niego tylko czasowo... Wolny rynek likwiduje sporo niedogodności, ale praktycznie nie można korzystać z tej opcji, jeśli chce się prowadzić wojnę...

• **Morgan Industries**. Ekonomia wolnego rynku, nacisk na rozwój przemysłu i wzrost zamożności. Frakcja pacyfistyczna, trudno jej stworzyć wielką, silną armię i użyć w walce. Mamy tutaj doskonałe możliwości przyspieszenia rozwoju przez finansowanie budowy struktur, jednostek i projektów oraz zakup technologii. Można próbować wykorzystać Free Market Economy w początkowej fazie gry, by uzyskać duży przyrost finansów, ale na dłuższą metę nie jest to dobre rozwiązanie. W późniejszej fazie godne uwagi jest połączenie Power Values, Eudaimonic Future Society, Democratic Politics oraz Green Economy.





• **Peacekeeping Forces**. Nacisk na pielęgnowanie ideałów humanitaryzmu i demokracji. Frakcja neutralna, koncentruje się na rozwoju wiedzy i przyroście populacji. Jedynym, ale niezbyt poważnym problemem jest niska efektywność. Zielona ekonomia to doskonałe rozwiązanie, ewentualnie w grę wchodzi demokracja. Należy rozwijać się, utrzymując pokój, a wojny rozpoczynać tylko wtedy, gdy zyska się przewagę nad pozostałymi frakcjami. Połączenie dwóch projektów – Clinical Immortality i Empath Guild – daje ogromne szanse na zdobycie stanowiska gubernatora planety.

• **Spartan Federation**. Nie da się przewidzieć poziomu agresji tej frakcji. Zawsze gotowa do walki. Problemem jest niski poziom produkcji – można próbować wprowadzić gospodarkę planową, ale wtedy zmaleje efektywność... Prostym sposobem na stworzenie dużych sił zbrojnych jest państwo policyjne i Thought Control. Spartanie mogą szybko produkować Rovery i stosunkowo łatwo uzyskują siły powietrzne.

• **The Lord's Believers**. Frakcja o wysokim poziom agresywności. Jej jednostki są niebezpieczne – fanatyzm zwiększa siłę ataku o 25%. Koncentrują się na rozwoju populacji i sił zbrojnych. Dużą wadą jest powolny rozwój naukowy oraz trudności adaptacyjne w nowym środowisku. Dopiero Cybernetic Future Society poprawia jakość badań, ale ten wynalazek nieprędko się wynajduje... Jedyny sposób na rozwiązanie tego problemu to działania szpiegowskie, a nawet rezygnacja z badań i skoncentrowanie się na rozbudowie infrastruktury i wojska – dążenie do konfrontacji.

• **University of Planet**. Frakcja neutralna, koncentrująca się nabadaniach naukowych. Poważnym problemem jest niewielka odporność na działania szpiegowskie, co rozwiązuje dopiero Thought Control lub projekt Hunter–Seeker Algorithm. Dodatkowym utrudnieniem są bunty dronów, dlatego bardzo istotny jest projekt Virtual World. Należy przede wszystkim skoncentrować się na obronie i maksymalnym rozwoju technologii, aby zdecydowanie wyprzedzić pozostałe frakcje...

Eksploracja, pierwsze bazy

W początkowej fazie gry trzeba zająć się eksploracją terenu i budową nowych baz.

Do odkrywania terenu początkowo musimy używać jednostek Scout Patrol. Później warto wyprodukować Rovery (wszystkie frakcje poza Gaia's Stepdaughters). Jeszcze lepszym zwiadowcą jest Mind Worm...

Podstawowym celem zwiadu jest odszukiwanie rozrzuconych po całej planecie kapsuł z różnorodną zawartością – m.in. energia, artefakty (można wykorzystać je do przyspieszenia budowy tajnego projektu lub podłączyć do Network Node i uzyskać nową technologię), nowe wynalazki czy urządzenia do zmian terenu (tworzące np. farmy lub fungus). Czasami gnieżdżą się w nich Mind Worms.

Wraz z rozwojem techniki wzrasta znaczenie miejscowej flory, szczególnie na morzu.

Trzeba wyszukiwać dobre lokalizacje nowych baz. Zwiadowcy powinni zabezpieczać bazy (budowa miasta i czekanie na pierwszą jednostkę może się okazać niebezpieczne). W początkowej fazie gry kolejne miasta powinny być zakładane na terenie obfitującym w surowce i dającym sporą produkcję żywności. Później nie jest to aż tak ważne – dysponujemy możliwością terraformowania.

Należy tak rozmieszczać bazy, by zasięgiem oddziaływania obejmowały cały teren (nawet jeśli odbędzie się to kosztem zmniejszonej populacji), żeby jednostki innej frakcji nie mogły wylądować na terenie niczyim, jedynie naruszając nasze granice.

Kolejnym celem zwiadu jest odszukanie jednostek innych frakcji, aby nawiązać z nimi kontakt.

Interesującymi „znaleziskami" są monolity, które podwyższają wyszkolenie jednostek (jednorazowo; lepiej wykorzystać dla doświadczonych oddziałów, bo ich przejście na wyższy poziom wymaga więcej doświadczenia) i naprawiają je (wielokrotnie). To również cenne pole dla miasta.

Warto też rozpocząć terraformowanie terenu wokół głównych baz i stopniowo przesuwać prace coraz dalej od metropolii. Miasta graniczne powinny przejmować rolę baz służących do dalszej ekspansji terytorialnej, w pozostałych można rozpocząć rozbudowę infrastruktury. Najważniejsze są (i w takiej kolejności budowane): Recycling Tanks (przyrost produkcji żywności, minerałów i energii), Children's Creche (zwiększony przyrost naturalny: +2 Growth, efektywność: +2 Efficiency, wyższe morale: +1 Morale jednostek w bazie oraz zwiększenie odporności na próbę przejęcia jej przez wroga) i Network Node



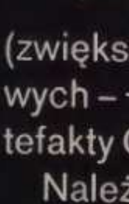
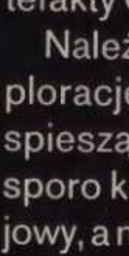
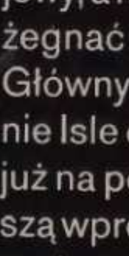
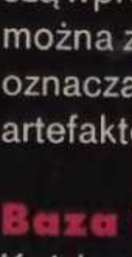
Ascent to Transcendence – najwyżej oceniana forma zwycięstwa.



W początkowej fazie gry należy skoncentrować się na eksploracji terenu i budowie nowych baz.



Tabela frakcji

Frakcja Przywódca	Modyfikatory 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Dodatki na starcie A	B	Zabronione modele socjalne	Uwagi
 Gaia's Stepdaughters Lady Deirdre Skye	0	+2	0	–1	–1	0	+1	0	0	0	Centauri	–	Free Market Economics	+1 Nutrients na polach z fungusem
 The Human Hive Chairman Sheng-Ji Yang	–2	0	0	0	0	+1	0	0	+1	0	Doctrine Loyalty	Perimeter Defense	Democratic Politics	–
 Morgan Industries CEO Nwabudike Morgan	+1	0	–1	0	0	0	0	0	0	0	Industrial Base	Dodatkowe 100 jednostek energii	Planned Economics	Na starcie może budować jednostki Synthmetal Sentinel; większe zyski z handlu i pożyczek; bazy nie mogą przekroczyć wielkości 4 bez Hab Complex
 Peacekeeping Forces Commissioner Pravin Lal	0	–1	0	0	0	0	0	0	0	0	Biogenetics	–	Police State Politics	Dodatkowy talent na każdych 4 mieszkańców; natychmiastowa budowa Recycling Tank; Hab Complex może przekroczyć swój limit populacji o 2; podwójne głosy na elekcjach Gubernatora Planety i Supreme Leadera
 Spartan Federation Colonel Corazon Santiago	0	0	0	+2	+1	0	0	0	–1	0	Doctrine Mobility	1 Rover	Wealth Values	Prototypowe jednostki nie są droższe
 The Lord's Believers Sister Miriam Godwinson	0	0	+2	0	0	0	–1	+1	0	–2	Social Psych	–	Knowledge Values	Jednostki +25% w ataku; żadnych punktów naukowych przed 2110 rokiem
 University of Planet Dr. Prokhor Zakharov	0	0	0	0	0	0	0	–2	0	+2	Information networks	Network Node	Fundamentalist Politics	Dodatkowa technologia na starcie; na 4 mieszkańców przypada dodatkowy dron

1 – economy, 2 – efficiency, 3 – support, 4 – morale, 5 – police, 6 – growth, 7 – planet, 8 – probe, 9 – industry, 10 – research
A – technologia, B – struktury i jednostki

(zwiększenie liczby punktów badań naukowych – +50% Labs; pozwala studiować artefakty Obcych).

Należy też jak najszybciej rozpocząć eksplorację mórz. Komputerowi gracze nie spieszą się z tym, możemy więc znaleźć sporo kapsuł. Lepiej zbudować statek bojowy, a nie transportowy (choć możemy pożegnać się z szansą zdobycia artefaktów). Główny cel to przede wszystkim schwytanie Isle of the Deep („zieloni" mają szansę już na początku gry, pozostałe frakcje muszą wprowadzić zieloną ekonomię), wtedy można znacznie szybciej badać teren, co oznacza korzyści finansowe oraz zdobycie artefaktów.

Baza i jej mieszkańcy

Każda ma określoną wielkość produkcji:

- **żywności** (Nutrients) – 2 jednostki służą do utrzymania jednego „mieszkańca" (symbolicznego odpowiednika 1000 ludzi), a nadwyżka wyznacza prędkość przyrostu populacji;
- **surowce** (Minerals) – produkcja jednostek i struktur,
- **energii** (Energy) – wpływy dzielone są na fundusze (Economy), prowadzenie badań naukowych (Labs) oraz poprawianie nastrojów mieszkańców miasta (Psych).

Typowym mieszkańcem bazy jest robotnik (Worker). Zajmuje się produkcją żywności, surowców i energii. Niektórym grupom robotników możemy wyznaczyć specjalne zadania (Talent), np. pracę nad poprawianiem nastrojów mieszkańców czy udział w badaniach naukowych. Część populacji jest nieproduktywna: drony (Drone).

Infrastruktura bazy

Możemy budować struktury wpływające na tempo produkcji, badań naukowych, na morale jednostek i nastroje mieszkańców.

Niektóre struktury bazy mogą być zastąpione przez projekty: Bioenhancement Center (projekt Cyborg Factory), Command Center (Command Nexus), Hologram Theatre (Virtual World), Quantum Converter (Singularity Inductor). Warto pamiętać, że koszty ich utrzymania mogą być wysokie, szczególnie Quantum Converter (5) i Nanoreplicator (6).

Ogromne znaczenie dla naszego imperium ma Headquarters – „stolica": +1 Energy. Baza ta jest odporna na działanie wrogich szpiegów (Probe Team) i próby przejęcia nad nią kontroli.

Duży wpływ na rozwój bazy mają: Hab Complex (możliwość zwiększenia populacji ponad 7, bardzo ważne dla Morgan Industries) oraz Habitation Dome (pozwala przekroczyć wartość 14).

Pressure Dome chroni miasto przed zatopieniem, gdyby nastąpiło podwyższenie poziomu wód oceanów (np. ocieplenie klimatu), działa też jako Recycling Tanks. Naszą sytuację finansową poprawia Energy Bank (+50% Economy).

Istotne są: Genejack Factory (+50% Minerals, ale w bazie jeden dron więcej i mniejsza odporność na próby przejęcia kontroli przez wroga), efekty kumulują się z działaniami takich struktur, jak Nanoreplicator, Quantum Converter i Robotic Assembly Plant (każda +50% minerałów).

Najważniejsze są jednak struktury oddziałujące na wiele dziedzin. Przede wszystkim ogromny wpływ na rozwój bazy ma Tree Farm (+50% Psych, +50% Economy, przyrost żywności z pól zalesionych, eliminuje 50% ekologicznych zniszczeń spowodowanych przez terraformowanie) oraz Hybrid Forest (+50% Psych i +50% Economy, zwiększa ilość żywności z pól z lasem, w połączeniu z Tree Farm eliminuje ekologiczne skutki uboczne terraformowania).

Inne struktury o zróżnicowanych możliwościach to: Fusion Lab (+50% Economy i +50% Labs), Nanohospital (+25% Psych, +50% Labs, o jednego drona mniej, zmniejsza straty poniesione w wyniku działania broni genetycznej i zarazy, efekt kumuluje się z Research Hospital), Quantum Lab (+50% Economy i +50% Labs, efekt kumuluje się z Fusion Lab) i Research Hospital (+25% Psych, +50% Labs, jeden dron mniej, redukuje straty ponoszone na skutek działania broni genetycznej i zarazy).

Specyficzne możliwości mają struktury orbitalne: Orbital Defense Pod (50% szans na obronę przed atakiem rakiety Planet Buster; może być wystrzelony raz na turę), Nessus Mining Station (+1 Minerals w każdej bazie, dodatek ze struktur orbitalnych nie może przekroczyć wielkości bazy, zysk jest o połowę mniejszy, jeśli nie ma Aerospace Complex – identycznie w następnych strukturach), Orbital Power Transmitter (+1 Energy w każdej bazie), Sky Hydroponics Lab (+1 Nutrient w każdej bazie).

Bunty dronów

Gdy miasto staje się większe, wzrasta stopień niezadowolenia mieszkańców i może dojść do buntu dronów. Ich liczba zależy od poziomu trudności – na najniższym jest to co 7. mieszkaniec bazy, na najwyższym

już co 2.! Uniwersytet ma dodatkowego drona na każdych 4 mieszkańców. Jeśli przekroczymy określony limit baz (jesteśmy o tym informowani), pojawia się biurokracja, co owocuje dodatkowymi dronami. Na dodatek przez ok. 50 tur po podbiciu miasta zdarzają się nielojalni mieszkańcy...

Można rozwiązać ten problem za pomocą jednostek militarnych działających jako policja (jeśli pozwala na to ustrój), talentów (Doctor, Empath, Thinker, Transcend), większych wydatków energii na Psych (zamiast Labs czy Economy), ale przede wszystkim dzięki odpowiedniej infrastrukturze i projektom...

Najważniejsze struktury oddziałujące na nastroje mieszkańców baz to: Recreation Commons (o 2 dronów mniej), Hologram Theatre (o 1 drona mniej, +50% Psych), Paradise Garden (2 talenty więcej), Children's Creche, Nanohospital, Research Hospital, Tree Farm i Hybrid Forest.

Punishment Sphere eliminuje drony w bazie i zmniejsza podatność na przejęcie jej przez wroga, ale także likwiduje talenty i zmniejsza o 50% produkcję naukową. Lepiej nie stosować.

Nerve Stapling to „ostateczny sposób" rozwiązania problemów z dronami. Jednak pozostałe frakcje oceniają takie postępowanie bardzo negatywnie – możliwe sankcje finansowe i konflikt zbrojny. Lepiej sobie darować...

Terraformowanie – cz. 1

Istotne są takie wynalazki, jak: Centauri Ecology (możliwość terraformowania, odpowiednie jednostki), Synthetic Fossil Fuels (Fungicide Tanks umożliwiają usuwanie miejscowej roślinności) oraz Advanced Ecological Engineering (Super Former – można dwukrotnie przyspieszyć prędkość terraformowania).

W początkowej fazie gry należy się skoncentrować na panelach słonecznych (Solar Collector – „wpływy" energetyczne, im wyżej nad poziomem morza, tym bardziej efektywne) i farmach (Farm – przyrost żywności z pola o 1) na terenie bogatym w minerały. Na pozostałych warto sadzić las (Forest) i wyjątkowo – budować kopalnie (Mine – +1 minerałów na polach typu Flat i Rolling, +2 na Rocky, a +3 z drogą – warto stawiać je tylko w kamienistym terenie).

Część fungusa należy zniszczyć. Jednak w późniejszej fazie gry (rozwój technologii – Centauri Ecology, Genetics, Meditation, Psi, Matter Transmission, Secrets of Alpha Centauri, Temporal Mechanics, Threshold of Transcendence) fungus i lasy powinny wyprzeć wszystkie inne formy zagospodarowania terenu. Sadzenie miejscowej roślinności może przynieść większe korzyści niż lasu, ale nie należy przesadzać i... masowo jej sadzić :-), bo zachwiejemy równowagę środowiska – większe zanieczyszczenie i gwałtowny rozwój miejscowych form życia.

Jednostki terraformujące („formerzy") mogą być wyposażone w porządny pancerz, co niestety wiąże się ze wzrostem kosztów. W początkowej fazie gry nie ma sensu robić takich upgrade'ów, a później dysponujemy znaczną grupą jednostek pieszych i standardowych morskich, które wystarczą na całą grę. Oczywiście, wskazane jest budowanie (w miarę możliwości) jednostek z podwoziem Speedera lub Hovertanka, a rewelacyjnym pomysłem jest wykorzystanie Gravshipa – może terraformować ląd i morze!

Praktycznie wystarczy jeden former na bazę. Większa ich liczba oznacza przyspieszenie prac, ale też duże obciążenie dla naszych miast.

Jednym z najważniejszych zadań jest stworzenie sieci dróg między bazami. Wprawdzie nie rozwiążemy całkowicie problemu szybkiego przemieszczania wojsk podczas wojny, ale znacznie ułatwimy sobie życie. Doskonałym rozwiązaniem jest kolej magnetyczna (Mag Tube) – najważniejszy militarny wynalazek w grze, nawet w erze gravshipów to nieoceniona pomoc.

Duże znaczenie ma możliwość tworzenia nowych rzek – Drill to Aquifer – doskonała metoda (bez skutków ubocznych) na nawodnienie terenu. Soil Enricher zwiększa produkcję żywności (+1) na polach z farmami.

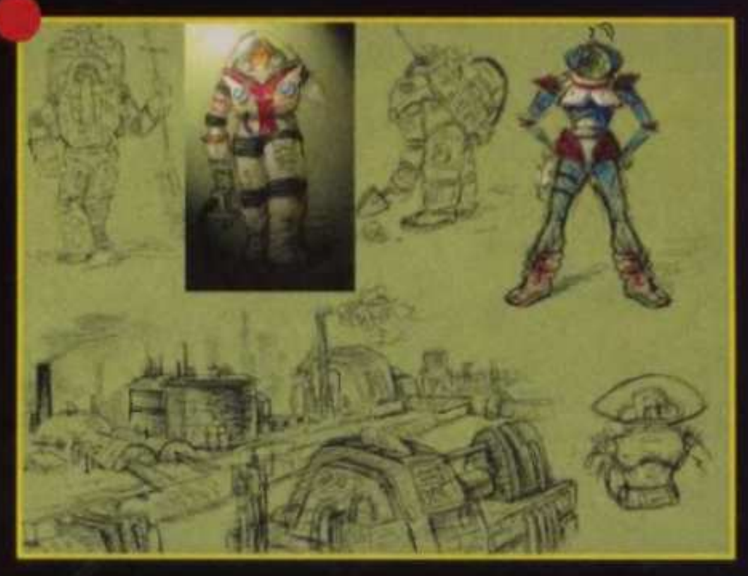
Możemy podnosić, wyrównywać i obniżać teren (Terraform Up, Level, Down). To opcja przydatna do celów wojskowych – aby dostać się lub odgrodzić od wroga, a nawet zatopić jego miasto. Inne prace o znaczeniu militarnym to Airbase, Bunker oraz Sensor Array.

Jacek Ilczuk

PS Ciąg dalszy za miesiąc.



Szkice stworzone przy projektowaniu gry.





Gdy miasto zostanie podbite, przez około 50 tur są w nim jeszcze nielojalni mieszkańcy.



Baldur's

Podobnie jak w Falloucie, w Baldur's Gate możesz wybrać zarówno drogę maniakalnego zabójcy, jak i człowieka prawego.

Tylko człowiek niezwykle głupi lub niezwykle odważny może wybrać czarodzieja na swego głównego bohatera.



Opis przeznaczony jest dla osób, które grają w wersję single player, choć niektóre wskazówki przydadzą się również w rozgrywce wieloosobowej. Zaczynamy, jak zwykle w RPG, od kreowania własnej postaci.

Nie bądź czarodziejem

Jedynie człowiek niezwykle głupi lub niebywale odważny wybierze czarodzieja (obojętnie single, czy multiclass) na swego głównego bohatera. Czarodziej na początku ma zaledwie 6 Punktów Życia i dysponuje słabiutkimi czarami. Poza tym nie wolno mu nosić zbroi i używać żadnej przyzwoitej broni (bo sztylet trudno nazwać przyzwoitym orężem). I proszę mi nie mówić, że na 7. poziomie doświadczenia czarodziej może się stać postacią silną, bo dostaje wtedy czary trzeciego poziomu! Zanim dojdziesz do 7. poziomu, przeżyjesz męki, próbując ocalić swego bohatera na polu bitwy. Na dodatek jego zdolności wcale nie zagwarantują Ci sukcesu.

O ile w M&M VI czy Return to Krondor czarodziej staje się szybko postacią pierwszoplanową, w Baldur's Gate pełni tylko pomocniczą rolę. Czarodzieja, oczywiście, trzeba w grupie mieć. Przede wszystkim dlatego, że potrafi identyfikować magiczne przedmioty (zaklęcie pierwszego poziomu). Takich przedmiotów jest coraz więcej i identyfikowanie ich w sklepach byłoby zbyt kosztowne. Drugą ważną zaletą czarodzieja jest możliwość neutralizowania wrogich postaci używających magii. Nawet słabe zaklęcia, np. Melf's Acid Arrow czy Magic Missile, przerywają koncentrację wroga i pozwalają zyskać trochę czasu na to, by nasz wojownik podbiegł do niego i załatwił sprawę mieczem lub toporem.

Kapłan jest potrzebny, ale...

Kapłan w Baldur's Gate jest postacią o wiele silniejszą od czarodzieja. Potrafi władać np. maczugą oraz zakładać zbroję każdego rodzaju, a poza tym na początku ma więcej Punktów Życia i więcej ich dostaje przy awansie na każdy poziom doświadczenia. Jednak, choć ważniejszy niż czarodziej, nadal pełni tylko pomocniczą rolę.

Głównym atutem kapłana jest zdolność stosowania magii leczniczej. Czary takie, jak Cure Light Wounds czy Slow Poison są bardzo, ale to bardzo pomocne. Może się też przydać zaklęcie Hold Person, pozwalające na sparaliżowanie dowolnej, człekopodobnej postaci (a więc także elfa, ogra, gnolla itp.). Bardzo przydaje się też zdolność kapłana odpędzania i likwidacji nieumarłych (Turn Undead).

Szczególną uwagę chciałbym jednak poświęcić trzeciopoziomowemu kapłańskiemu zaklęciu, które powoduje, że z ciał zabitych przeciwników powstają szkielety. Ogromne znaczenie czar ten ma podczas walk na nierozpoznanym terenie. Musisz wysłać wtedy jednego bohatera razem z wszystkimi szkieletami (gdy szkielety odchodzą, gracz przestaje je widzieć – dlatego musi być z nimi bohater) i przeciw na-

potkanemu wrogowi rzucasz szkielety, a następnie resztę grupy. Szkielety, co prawda, nie są silne i walki z potężnymi wrogami nie wygrają, ale zajmą na jakiś czas wroga.

Ranger potrafi wiele

Wprawdzie nie radziłbym czynić głównym bohaterem rangera, lecz rola osoby tej profesji w walce jest bardzo ważna. Ranger bowiem ma unikalną zdolność szybkiego strzelania z łuku lub kuszy, jest więc bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem. Stoi sobie taki facet gdzieś poza polem bitwy, pod drzewkami i pruje z łuku do wszystkich wrogów, szybko, celnie i skutecznie.

To bardzo dobra postać, Twój bohater powinien zaprzyjaźnić się przynajmniej z jednym, a najlepiej z dwoma rangerami. Jest też na tyle odporny i silny, że może nawet (choć nie jest to jego główne zadanie) stanąć z mieczem w dłoni w pierwszym szeregu walczących. Każdy ranger dysponuje również specjalną zdolnością pozwalającą na skuteczniejszą niż zwykle walkę z rasą, której szczególnie nienawidzi.

Złodziej – Twój przyjaciel

Złodziej może być Twoim przyjacielem, ale niech nie będzie Twoim bohaterem. Powód jest prosty: od początku gry herosowi towarzyszy złodziejka Imoen, a dwóch złodziei w grupie to już przesada.

go się nie przyda – wybierz sobie druida.

To wyjątkowo upośledzona klasa bohaterów. Nie dość, że nie mogą nosić innej zbroi niż skórzana i stosować żadnej broni poza kijem (no, mogą sobie postrzelać z procy), to jeszcze dysponują wcale nie nadzwyczajnymi czarami. Owszem, mają zdolność leczenia, ale tym parają się także kapłani!

Paladyn to jest ktoś

Paladyn jest wyjątkowym wojownikiem. Musi mieć praworządny (lawful good) charakter, poza tym dysponuje ograniczoną mocą leczenia ran. Tak jak wojownik, może używać każdej broni i nosić zbroję każdego rodzaju.

Wyjściową liczbę Punktów Życia ma jednak niższą niż wojownik, mniej ich też dostaje przy przechodzeniu na nowy poziom doświadczenia. Podobnie jak kapłan, ma zdolność odpędzania nieumarłych. Niestety, bardzo wolno awansuje na nowe poziomy doświadczenia ze względu na wyśrubowane limity punktowe.



Gate

Złodziej jest jedyną postacią, która potrafi kraść w sklepach oraz (to najważniejsze!) otwierać zamki w drzwiach i skrzyniach. Gdy masz złodzieja z wysokim poziomem cechy otwierania zamków, dorwiesz się do skarbów, które w innym wypadku mógłbyś jedynie „wąchać" przez ściany skrzyń.

W bitwie nie należy wystawiać złodzieja do pierwszego szeregu, głównie dlatego, że nie może nosić przyzwoitych zbroi, a swym krótkim mieczykiem też niewiele zdziała. Najlepiej zaopatrzyć go w łuk (niestety, tylko krótki, innych nie wolno mu używać) i trzymać na tyłach jak rangera. Złodziej najszybciej zdobywa nowe poziomy doświadczenia.

Druid – wielka pomyłka

Jeśli chcesz mieć naprawdę ciężkie życie i bohatera, który będzie miał kłopoty z przetrwaniem na polu bitwy i jeszcze do nicze-

Wojownik – moja miłość

Wiądomo, że w prawie każdej grze role--playing najtrudniejszy jest początek. Szczególnie wyraźnie to widać w systemie AD&D, gdy bohatera na pierwszym poziomie doświadczenia może załatwić byle szczur (no, może byle goblin), a każdy bój jest krwawą walką o przetrwa-

Spolszczenie Baldur's Gate to największa lokalizacja gry komputerowej na polskim rynku. Recenzję Baldur's Gate PL przedstawiamy na str. 36.

nie, zwłaszcza że heros ma ogromne kłopoty z trafieniem w cel mniejszy od stodoły.

Jedyną postacią (oprócz paladyna), która śpiewająco da sobie radę z przeciwnościami losu, jest wojownik. Najlepiej jego wybierz na swego bohatera. Po pierwsze, będzie miał dużo Punktów Życia, a więc istnieje spore prawdopodobieństwo, że bitwa nie skończy się dla niego po pierwszym ciosie byle kreatury. Po drugie, solidnie opancerzony wojownik może stanowić zaporę i cel pierwszego ataku hordy wrogów. Musi wytrzymać i zająć ich uwagę na tak długo, aby skryci za jego plecami łucznicy (rangerzy i złodziej) poradzili sobie z celami. Wojownik na wyższym poziomie doświadczenia ma szansę na znaczne obniżenie swego THACO. Mój wojownik na 7. poziomie miał THACO równe 8, co oznaczało, że trafiał z prawdopodobieństwem większym niż 50%. A to naprawdę bardzo dużo.

Rasa postaci

Najlepiej wybierać między elfem, człowiekiem oraz krasnoludem (inne rasy możesz sobie darować). Elf może mieć Zręczność 19, ale za to jego Wytrzymałość nie przekroczy 17. Z krasnoludem jest na odwrót, u człowieka natomiast żadna cecha nie może być wyższa niż 18. Jakie są wady i zalety takiego wyboru?

Cechy postaci

Jeśli wybrałeś na swego bohatera wojownika, musisz zwrócić baczną uwagę na trzy cechy: Siłę, Zręczność oraz Wytrzymałość. Bardzo trudno osiągnąć siłę 18/00, ale radzę to zrobić. Wojownik będzie bowiem zadawał wtedy obrażenia o 6 punktów większe od standardu wynikającego z używania danej broni. Mając więc miecz zadający jednym uderzeniem 1–8 ran, wojownik zada ich 7–14. Zresztą to tylko teoria, mojemu herosowi zdarzało się uderzać powyżej 20. Poza tym im silniejsza postać, tym większy ciężar może unieść, a to często się przydaje w grze.

Wytrzymałość decyduje o liczbie początkowych Punktów Życia postaci oraz o tym, ile dodatkowo otrzyma ich przy przechodzeniu na następne poziomy doświadczenia. Tu koniecznie trzeba bohatera doprowadzić do 18 (a krasnoluda do 19).

Zręczność ma wpływ na AC postaci, czyli na to, jaka jest szansa trafienia przez wroga oraz jakie obrażenia przy tym poniesie. W systemie AD&D im mniejsza AC, tym lepiej, czyli najmilej widziane są liczby poniżej zera. Zręczność powinieneś ustalić na 18, a w wypadku elfa – na 19.

Wojownik nie musi rozwijać innych cech, ale możesz podbić mu do maksimum Charyzmę. Wtedy Twój bohater stanie się osobą najlepiej radzącą sobie podczas zakupów i uzyskującą najniższe ceny. Jeśli zdecydowałeś się poprowadzić paladyna, pamiętaj, że jedną z podstawowych cech będzie Mądrość.

Walka

W Baldur's Gate (jak w „prawdziwych", czyli niekomputerowych grach AD&D) walka stawia przed bohaterami trudne wyzwania (przynajmniej na początku). Herosi bardzo powoli awansują na następne poziomy doświadczenia, mają spore kłopoty z trafianiem wroga. Za to wrogowie mogą bardzo szybko pozbawić ich życia. Dlatego szalenie ważne jest, by mieć choć jedną bardzo wytrzymałą, dobrze uzbrojoną i opancerzoną postać (wojownika lub paladyna). Ten bohater powinien zawsze iść z przodu, aby w niego trafił pierwszy impet wroga. Dobrze przygotowany heros, nawet otoczony przez czterech czy pięciu mocnych przeciwników, da sobie radę – oczywiście z pomocą kumpli, którzy szyją z łuków za jego plecami.

Czasem wrogowie uznają, że wojownik jest „daniem zbyt ciężkostrawnym" i zechcą zaatakować bohaterów, których trzymasz w odwodzie. Wtedy do walki powinien przystąpić kapłan i zablokować im drogę. Może przywdziać najcięższą zbroję, więc nie powinien zbyt szybko ulec przewadze.

Kiedy trafisz na przeciwników stosujących czary lub mających specjalne zdolności, walka staje się bardziej emocjonująca. Wrodzy kapłani uwielbiają stosować czar Hold Person, który działa wystarczająco długo, aby bohater został stłuczony na kwaśne jabłko i posłany w celu sprawdzenia, jak smakuje ambrozja.

Czarodzieje mogą wysłać czary ofensywne oraz unieruchomić bohaterów. Dlatego, aby uniknąć tych nieprzyjemności, w każdej bitwie należy natychmiast wykończyć wszystkich wrogów dysponujących zaklęciami. Co nie jest zresztą takie łatwe, kiedy trzeba się zmierzyć z kilkoma.

Spośród przeciwników obdarzonych zdolnościami specjalnymi na początku gry niebezpieczne okażą się nawet pająki zatruwające bohaterów (a trucizna, jeśli jej nie zneutralizować, szybko odbiera Punkty Życia). Potem zmierzysz się z bazyliszkami, które (jak wiemy z legend) żywią specjalny szacunek dla kamiennych posągów i w każdej walce stawiają sobie za cel zmienić w nie jak najwięcej bohaterów. Pół biedy, jeśli zmienią w kamień któregoś z Twoich przyjaciół – zawsze możesz go odczarować. Gorzej, jeśli przytrafi się to głównemu bohaterowi. Wtedy pozostaje tylko najpotężniejsze z zaklęć, czyli „load game".

Kłopoty mogą również sprawić wrogowie strzelający z łuków i kusz, zwłaszcza gdy używają specjalnie przygotowanych strzał, na przykład takich, które zadają dodatkowe obrażenia wywołane ogniem. Takiego przeciwnika również należy jak najszybciej dopaść i wykończyć.



Przedmioty, handel i wydatki

Zdziwisz się zapewne, że prawie wszystkie standardowe przedmioty są tanie. Miecz, tarcza, kolczuga – możesz je nabyć za grosze. Jednak bonanza zacznie się, gdy zechcesz nabyć specjalne przedmioty magiczne. Cena ulepszonych zbroi, tarcz czy oręża rośnie kilkudziesięciokrotnie. Jednak nie należy rzucać się na nowinki, wiele cennych artefaktów oraz broni znajdziesz przy zabitych wrogach.

Kiedy handlujesz, uważaj, aby pierwszą postacią w grupie (czyli tą, której portret jest umieszczony najwyżej) była osoba obdarzona największą charyzmą. Wtedy ceny są nieco niższe. W sklepach musisz się zaopatrzyć przede wszystkim w tani, standardowy sprzęt. Pamiętaj o zapasie strzał (nie odzyskasz ich po walce) dla łuczników.

Im więcej rzeczy danego typu masz do sprzedania, tym bardziej maleje cena, jaką Ci za nie oferują. Program „zauważa" to dopiero po zakończeniu pierwszej transakcji. Przykład: postać A sprzedaje 5 przedmiotów po 100 sztuk złota. Kończysz transakcję i przechodzisz do ekwipunku postaci B. Zauważ, że te same przedmioty kosztują już tylko 80 sztuk złota. Rozwiązanie jest proste: trzeba zawsze te same przedmioty dawać jednej postaci, aby od razu sprzedać wszystkie.

Zanim zaprosisz przyjaciół

Wydawałoby się, że jak najszybciej powinieneś zwerbować wesołą kompanię przyjaciół i dopiero wtedy udać się na wielkie polowanie (na początku gry dowiadujesz się, gdzie czeka na Ciebie dwoje kumpli). Jednak w Baldur's Gate lepiej najpierw powłóczyć się tylko ze złodziejką Imoen.

Po pierwsze, dwójka bohaterów szybciej zyska wtedy punkty doświadczenia (za zabicie potworów otrzymuje się x punktów, a na każdego bohatera przypada x/y, y oznacza liczbę osób w drużynie), po drugie mamy tu do czynienia z bardzo nietypową sytuacją. Otóż liczba punktów doświadczenia NPC-ów jeszcze nie zaproszonych do drużyny rośnie proporcjonalnie do liczby punktów bohaterów będących w drużynie. Jeśli natychmiast po opuszczeniu Candlekeep udasz się do Friendly Arm Inn i zwerbujesz Jaheirę oraz Khalida – okaże się, że mają pierwszy poziom doświadczenia. Jeśli udasz się tam, kiedy Twój bohater jest na czwartym poziomie, ich dwoje będzie miało czwarty poziom.

Bardzo często zdarza się, że NPC-e podróżują parami i nie możesz zaprosić do grupy tylko jednego z nich. A równie często okazuje się, że z tej pary przyda się tylko jedna osoba. Nie można wyrzucić z grupy tej drugiej, bo pierwsza odejdzie wraz z nią. Pozostaje tylko brutalny manewr: nie chcianego osobnika wysyłasz na pewną śmierć, potrzebnego zatrzymujesz.

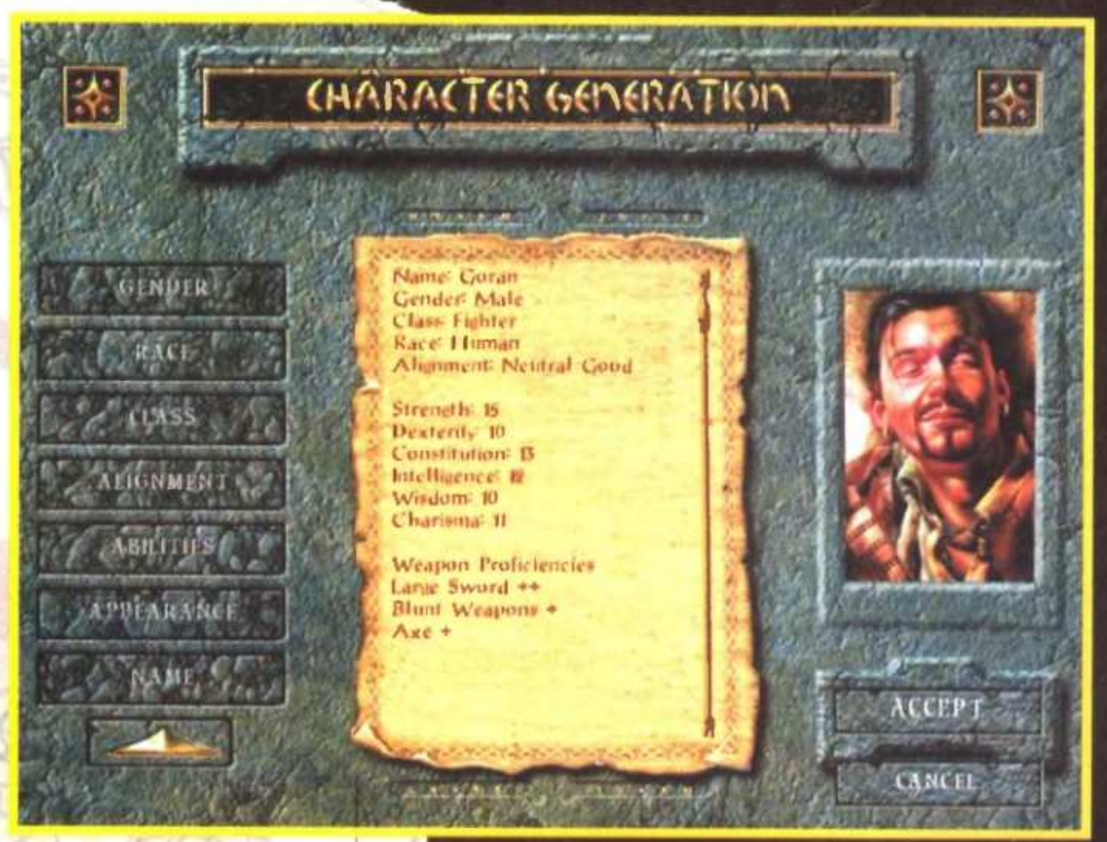
Kiedy chcesz zrezygnować z usług danej osoby, możesz odłączyć ją od grupy. Najczęściej zostanie wtedy w miejscu, w którym ją pozostawiłeś i będzie czekać na bohatera. Przyjaciel może również sam odejść, kiedy postąpisz wbrew jego woli lub niezgodnie z jego zasadami (na przykład mordujesz niewinnych ludzi).

Kontakty z mieszkańcami

Podobnie jak w Falloucie, w Baldur's Gate możesz wybrać zarówno drogę maniakalnego zabójcy, jak i człowieka prawego (ten pierwszy wybór bardzo utrudni Ci życie). Rozwiąznie takie kłóci się z zasadami systemu AD&D, bo przecież graczowi, który wybiera postać paladyna żaden rozsądny mistrz gry nie pozwoli na postępowanie niezgodne z kodeksem rycerskim (czy raczej kodeksem paladyńskim, bardzo surowym i restrykcyjnym), a tu paladyn może zamienić się w maszynkę do mordowania przechodniów i program „nie powie mu złego słowa".

W Baldur's Gate wprowadzono bardzo utrudniający życie zabieg powodujący, że rozmowy są, nazwijmy to, niebezpieczne. Po pierwsze, od wybrania opcji rozmowy zależy jej przebieg i najczęściej nie ma powrotu do opcji poprzedniej (czyli, kiedy obrazisz kogoś, to raz na zawsze – więcej z nim nie pogadasz). Po drugie, jeśli w rozmowie z możliwości dialogowych A, B i C wybieram A, potem pokazują się D, E i F – wybieram F, potem G, H i I – wybieram H, czasem okazuje się, że tylko to jedno, jedyne rozwiązanie przynosi pozytywne skutki dla gracza. Kiedy więc masz przeczucie, że rozmowa powinna przynieść lepsze skutki, załaduj grę i poprowadź dialog inaczej.

Jacek Piekara



Jedyną postacią (oprócz paladyna), która śpiewająco da sobie radę z przeciwnościami losu jest wojownik.



Rzucanie czarów

Stosowanie magii w Baldur's Gate nie jest tak proste jak w większości gier role-playing. Bohater, zanim rzuci zaklęcie, musi się skoncentrować. Ma to swoje plusy, ponieważ możesz zauważyć, kiedy wrogowie szykują się do rzucenia czaru i przeciwdziałać temu, ma też i minusy, kiedy sam próbujesz stosować magię. Na dodatek przed wieloma czarami wróg może się obronić. Nie licz więc na to, że Hold Person Twojego kapłana czy Silence Twojego maga zadziała w każdym wypadku. Jednak niektóre czary, np. Magic Missile lub Melf's Acid Arrow, trafiają zawsze, co ma szczególne znaczenie, kiedy chcesz zdekoncentrować wroga.

Czasem, niestety, na Twoich bohaterów nie podziałają zaklęcia, którymi chciałbyś im pomóc. Kiedyś miałem w grupie ciemną elfkę (drow) i okazało się, że dziewczyna jest odporna na magię leczniczą. Trzeba było rzucić na nią chyba 4 czary uzdrawiające, aby uzyskać jakiś efekt. Uzdrawianie własnych bohaterów na polu bitwy w ogóle jest ryzykowne. Po pierwsze, kapłan musi podejść blisko zranionego herosa, pod drugie – skoncentrować się (co też trwa chwilę) i po trzecie – rzucić zaklęcie. Gdy to zrobi, może się okazać, że nieszczęśnikowi nie pomoże już Cure Light Wounds, tylko Raise Dead.





Falcon 4.0

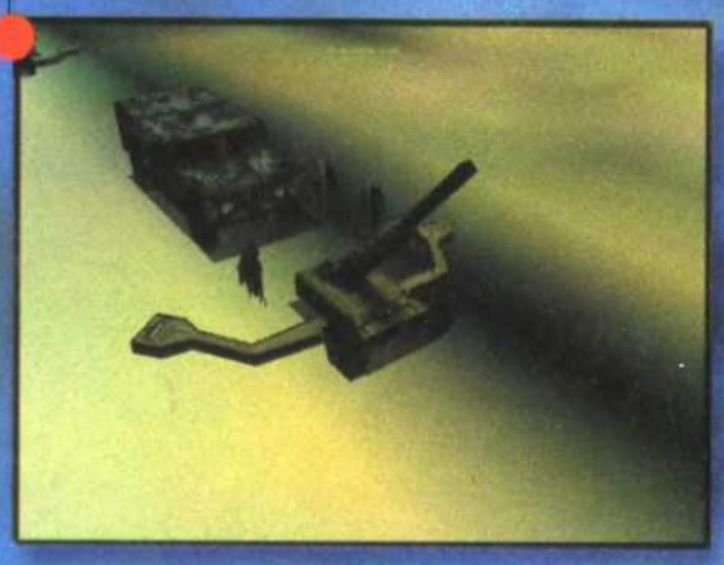


„Chcieliście mieć prawdziwy F-16 – to macie" ogłosiła firma MicroProse. Kto ma sprzęt i chęć do latania, niech załatwi sobie bezterminowe zwolnienie ze szkoły, uprzedzi dziewczynę, że prędko się nie zobaczą, ureguluje stosunek do służby wojskowej i zakupi prowiant na kilka miesięcy.



W grze obowiązują realia wojny. Nie musisz wykonać każdej misji. Najważniejsze, abyś żywy wrócił z zadania!

Na granicy czatują celnicy.



Typowa wojenna zadyma.



Nie będę truł, co to F-16C. Tekst adresuję do tych, którzy mają już jakieś pojęcie o symulatorach lotu. Pomijam to, co jest bardzo podobne w innych grach, np. różnice między RWS a TWS i ACM. Obsługa TACAN wymaga dokładnego poznania mapy dołączonej do gry i w tym tekście, niestety, się nie zmieściła.

Procedura lądowania

Lądowanie sprawia zwykle najwięcej kłopotów. Jeśli źle wylądujesz, możesz stracić samolot lub zostać MIA (Missing In Action). Nie mówiąc już o stresie psychicznym i rodzącej się niskiej samoocenie.

W odległości 30 km od bazy możesz już zgłosić wieży „inbound" (klawisz T, potem 1) lub prośbę o lądowanie (T–2). ATC powita Cię i każe kontynuować lot. Odezwie się ponownie sama, podając kierunek, prędkość i żądaną wysokość. Kilka kilometrów od lotniska najlepiej lecieć już na wysokości około 1500 stóp, z prędkością 200–250 mil/h, i zmiany kierunku wykonywać tuż po otrzymaniu poleceń z wieży. Po naprowadzeniu na „final" masz przed sobą pas startowy (ATC wskaże: lewy, czy prawy, jeśli są dwa). Tu zaczynają się schody.

Jak najszybciej ustaw się na przedłużeniu pasa startowego. Możesz użyć klawisza L, powiększającego widok, choć jest to ułatwienie kontrowersyjne (nie zapomnij go potem wyłączyć). Podchodź na wysokości około 1000 stóp, nie opadaj zbyt szybko. Po wystawieniu podwozia powinieneś mieć prędkość poniżej 200 (używaj hamulców, ale jeśli spadnie poniżej 150, wyłącz je). Po lewej stronie wskaźnika wektora prędkości pojawi się znak przypominający nawias kwadratowy [. Skieruj teraz wektor prędkości na czarny obszar na początku pasa i tak trzymaj. Gdy zejdziesz poniżej 100 stóp, podciągnij nos do góry, by ustawić wektor prędkości na drugim końcu pasa (nie wyżej!).

Teraz może Ci się wydawać, że masz problem, ale... NIC NIE RÓB. Zachowaj spokój. Pas przelatuje obok, rety, zaraz się skończy... Nie wpadaj w panikę! Miejsca masz pod dostatkiem. Trzymaj drążek, nie pozwól się ruszyć wektorowi prędkości z linii horyzontu. Po chwili, ku Twemu zdziwieniu, koła uderzą w beton. Wciśnij ich hamulce (przytrzymaj K) – zaraz staniesz w miejscu.

Z wieży natychmiast dostajesz reprymendę, że blokujesz pas i masz się z niego zwijać (nad Tobą F-16 przelatują w ciasnych zakrętach, aby podejść jeszcze raz!). Przy końcu pasa droga prowadzi w bok, do hangarów. Wróciłeś do domu!

Ten dziwny nawias z lewej strony wektora prędkości określa AOA samolotu. W Falconie 4.0 należy lądować tak, aby wektor prędkości stał przy jego górnym ramieniu (ewentualnie pośrodku). Z moich doświadczeń wynika, że nie ma co nim się przejmować, bo zwykle jest u góry, chyba że lądujesz przy zdławionym ciągu i otwartych hamulcach. Nie radzę.

Niektórzy gracze mają sposób na szybsze wyhamowanie po przyziemieniu – po uderzeniu podwoziem głównym przez chwilę trzymają zaciągnięty drążek, aby zwiększyć opory powietrza. Ta metoda wspaniale zdaje egzamin w F 4.0, trzeba tylko uważać, aby nie zaciągnąć BARDZIEJ. Można zawadzić ogonem o asfalt i będzie dżihad.

Rozkład jazdy

W Falconie 4.0 (jak w żadnym innym symulatorze) briefing jest szalenie ważny. Najlepiej spisz najważniejsze punkty nawigacyjne na kartce papieru. Szczególną uwagę zwróć na godzinę przylotu do IP lub pre-IP, do punktu ataku i informację, gdzie jest punkt lądowania. Następnie popatrz na mapę i zorientuj się, na jakich wysokościach masz lecieć przy poszczególnych steerpoints. Wywiad tak ustala trasę, aby spotkało Cię jak najmniej niespodzianek. Jeśli polecisz zbyt wysoko lub nie po trasie – dostaniesz rakietą ziemia–powietrze, jeśli na wysokości „między drzewami" – dzięki AAA będziesz dziurawy niczym ser szwajcarski.

Do celu masz dotrzeć o konkretnej porze. Czasem można to sobie „odpuścić", czasem nie. Lepiej jednak zawsze być odrobinę wcześniej, bo jeśli spóźnisz się np. na BARCAP, to misja nie zostanie zaliczona. Wszystkie potrzebne informacje nawigacyjne możesz uzyskać podczas lotu, korzystając z ICP i DED (panel z klawiszami pod HUD-em), więc po kilkakrotnym przestudiowaniu w instrukcji sposobów ich użycia nie będziesz musiał spisywać briefingu na kartce. Na dodatek zdobędziesz mnóstwo innych ważnych informacji, np. o naprowadzaniu na cel przez datalink od AWACS-a.

Wróg podsłuchuje

Dźwięk jest tak ważnym elementem w Falconie 4.0, że bez dobrej znajomości angielskiego nie ma co siadać do gry. Przez cały czas musisz być na nasłuchu! Na ICP masz przyciski COM-1 i COM-2. Strzałkami z ICP zmieniasz kanały w tych odbiornikach. Najlepiej nastaw COM-1 na „broadcast", wtedy usłyszysz wszystko, co dzieje się wokół, COM-2 niech służy do rozmów, np. z package (kanał 3) albo w promieniu 40 mil (4) lub tylko z Twoją drużyną (5). W zależności od sytuacji możesz się przełączać między COM-1 i 2: podczas walki powinieneś słyszeć wszystko, co dotyczy zadania, zamiast każdej rozmowy w promieniu 300 mil.

Dla pilota niezbędne jest zrozumienie tzw. bullseye. W innych symulatorach namiary na cel są podawane w stosunku do samolotu gracza, tzn. jeśli słyszysz: „bandyta, 230°, 40 mil", to skręcasz w kierunku 230° i 40 mil przed Tobą spodziewasz się wroga. W F 4.0 sprawa jest bardziej skomplikowana.

Bullseye

to wybrany punkt w terenie, względem którego podawane są współrzędne. Dane są tajne, wprowadzone do pamięci komputerów pokładowych całego dywizjonu. Chodzi o to, aby wróg podsłuchujący rozmowy przez radio nie wiedział, czyje namiary są podawane. Jeśli więc usłyszysz w słuchawkach: „target is bullseye 230°, 40 miles", musisz odnaleźć na mapie bullseye, odmierzyć od niego kąt 230° – 40 mil od niego znajduje się cel.

Bullseye jest widoczny na ekranie radaru oraz na ekranie nawigacyjnym MFD w postaci kropki otoczonej dwoma koncentrycznymi okręgami (wygląda jak mała tarcza strzelnicza). Jeśli go nie widzisz, może jesteś zbyt daleko – w lewym dolnym rogu MFD masz okrąg ze strzałką skierowaną w kierunku bullseye. Liczba w okręgu oznacza odległość od niego.

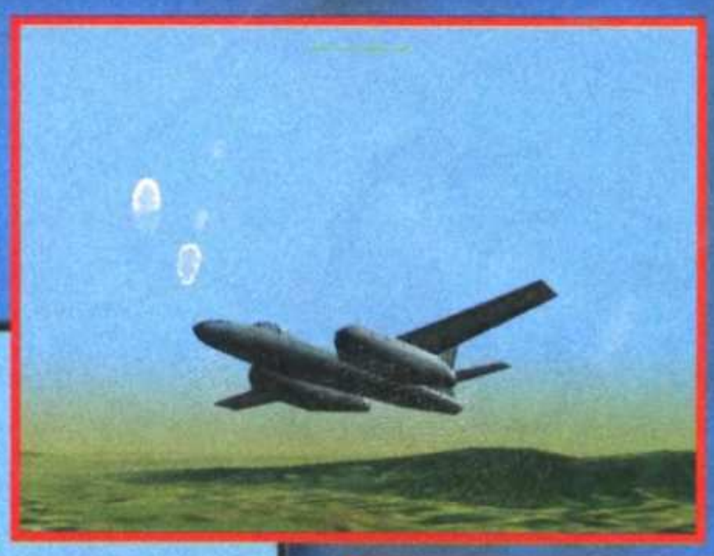
Znaczek < przy lewej pionowej linii HUD wyznacza prędkość, jaką powinieneś utrzymać, aby dolecieć na czas do wyznaczonego sterpointu.



IFF

Jeśli się dobrze przypatrzysz, w cieniu obok lewego MFD zobaczysz przycisk IFF. Nic z tego! Autorzy twierdzą, że to pozostałość z wcześniejszych wersji, F-16C Block 50/52 już go nie używa. Jak więc ustrzec się od atakowania sprzymierzeńców? Popatrz na górną część strony radaru wyświetlanej na MFD. Gdy kursorami zaznaczysz cel (wzięcie w okrąg), pojawia się tam wąski poziomy pasek, który zaczyna się wydłużać; jeśli w lewo – dorwałeś wroga, w prawo – uwaga, przyjaciel (wtedy zwykle słyszysz w radiu głos namierzonego, który podaje swój call-







Strzelaj krótkimi seriami, oszczędzaj amunicję do działka (kończy się równie szybko jak w starym Su-27).





Trochę o klawiszach

Wszystkie klawisze są konfigurowalne i opisane w setupie. Zapoznaj się z nimi dokładnie, a na te zwróć szczególną uwagę:

F1 – tryby radaru powietrze–powietrze;

F2 – tryby radaru powietrze–ziemia;

F3, F4, F11, F12 – zmiana zasięgu radaru/mapy nawigacyjnej;

kursory – przeszukiwanie na radarze;

Ctrl + C – master caution przestaje wariować;

**** – tryb nawigacyjny;

D – przestawienie wszystkich systemów F-16 w tryb walki manewrowej;

Ctrl + R – wyłączenie radaru;

Ctrl + F6 – przestawienie radaru w tryb ACM 30×20, szersze pole widzenia (takie jak na HUD-zie) zamiast 10° standardowego ACM;

Num + 0 – namierzanie celu „pod ramką kursorów (| |)",

Num + . – odwołanie namierzania.



Lecisz z zadaniem. Słup dymu obok świadczy, że wojna toczy się WSZĘDZIE.

Lądowanie (jak) w prawdziwym świecie

Jeśli nad lotniskiem już krążą inni chłopcy (z wieży podają, że jesteś np. piąty w kolejce), lepiej poczekaj, aż komputerowi kumple wylądują. Owszem, znudzeni mogą iść po linii najmniejszego oporu i zgłosić lądowanie awaryjne (T-3). Może się jednak zdarzyć, że nagle nadleci uszkodzony inny F-16 i przez Twój brak dyscypliny i niecierpliwość rozbije się, czekając, aż posadzisz swoją maszynę na pasie.

Podobnie, jeśli już masz uderzyć kołami w beton, a nagle usłyszysz kumpla zgłaszającego lądowanie awaryjne i z wieży polecenie zabrania maszyny znad pasa, daj gaz na maks, wciągnij kółka i zatocz krąg lotniskowy. Zrozum, chłopie, to Twój kolega z dywizjonu, ma żonę i dzieci, leci poharatany komunistycznymi odłamkami!!! Poczujesz się jak Maverick doprowadzający Coogara na lotniskowiec.

sign wraz z informacją „buddy spike"; jeśli jest zajęty, może się nie odezwać).

Im szybciej pasek identyfikacji wędruje w lewo lub w prawo, tym większą masz pewność, kto jest przed Tobą (swój, czy obcy). Problem, co zrobić, jeśli pasek stoi w miejscu (stacja APG-68 ma problemy z identyfikacją). Można nadać do AWACS-a komendę DECLARE (Q-2). Odpowie na jeden z pięciu sposobów:

- „target is an outlaw", „target ID is bandit", „target estimated hostile" – te trzy komunikaty oznaczają potwierdzenie, że to wrogie samoloty. Zabić;
- „target is a bogey" – AWACS również nie może zidentyfikować kolesia. Podleć bliżej i wpatruj się w pasek IFF lub spytaj AWACS-a za chwilę. W ostateczności zbliż się i na własne oczy zorientuj się, kto zacz;
- „target is friendly" – swój. Łap się za kogoś innego.

Ciężka robota imperialistycznego pilota

Aby dobrze wykonać zadania, musisz zrozumieć, o co w nich chodzi. Kampania proponuje wiele misji, w każdej swoje zachowanie powinieneś dostosować do działań innych jednostek, również tych z drugiej strony barykady.

• **Offensive Counter Air** – misje przeciwko wrażym samolotom. Mogą polegać na eliminowaniu ich w powietrzu (OCA Sweep) lub niszczeniu baz lotniczych (OCA Strike). OCA Sweep to najłatwiejsze zadanie, gdyż nie wymaga kurczowego trzymania się wyznaczonej trasy. Po namierzeniu wroga można go zestrzelić, następnie dorwać innego drania... i tak aż do wyczerpania amunicji.

Nie musisz wracać na trasę, bylebyś unicestwił jak najwięcej samolotów. Oczywiście, możesz podążać wyznaczonym torem i czekać, aż wróg się na nim pojawi. Do zaliczenia misji wymagane jest zestrzelenie jednego wrogiego samolotu i szczęśliwy powrót.

• **Barrier Combat Air Patrol** (BARCAP) – ochrona granicy konkretnego obszaru powietrznego. Krążenie tam i z powrotem między punktami trasy wyznaczającymi strefę CAP (oznaczone na mapce nawigacyjnej trójkątami). Niezmiernie ważne jest, by dolecieć do pierwszego punktu na czas (lepiej być trochę wcześniej). Następnie wciskasz S, lecisz do drugiego punktu, po czym zawracasz (Shift + S skieruje Cię do poprzedniego punktu). I tak w kółko, aż pojawi się wróg. Wrogiem jest wszystko, co lata i próbuje się przedostać, a więc również transportowce i helikoptery.

W strefie musisz pozostać przez tzw. vulnerability time (trochę dłużej niż 16 minut). Dopiero po upływie tego czasu możesz się zwolnić z zadania. Gdybyś próbował wcześniej, AWACS odpowie: „your vulnerability time is still open, can you hold on?" – wtedy pokrąż troszkę i spróbuj za chwilę. Jeśli wyczerpie Ci się amunicja lub paliwo, zwolnią Cię bez problemów, możesz wracać.

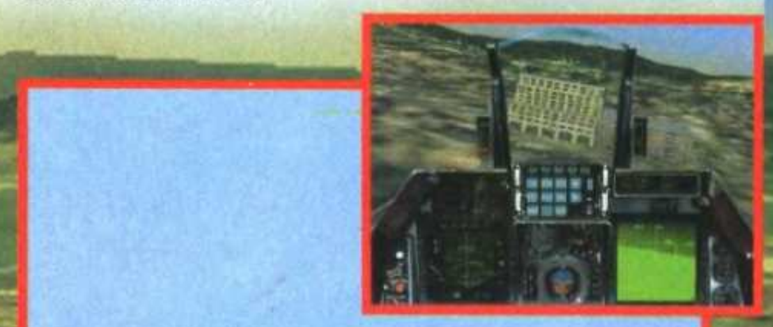
• **Defensive Counter Air (DCA)** – bardzo podobna do BARCAP. Masz ochronić ważny obiekt (zwykle AWACS-a) przed zakusami myśliwców. Przylatujesz, latasz od jednego trójkąta do drugiego przez 16 minut od planowego czasu rozpoczęcia CAP, zwalniasz się i wracasz do bazy. Ponieważ masz za zadanie ochronić AWACS-a, atakujesz wyłącznie myśliwce wroga (tylko one mogą mu zagrozić).

• **Escort** – wbrew pozorom najtrudniejsze misje w grze. Najpierw wyjaśnię, czym jest tzw. package. Chodzi tu o formację kilku F-16, które lecą razem, choć nie wszystkie z tym samym zadaniem. Zwykle na początku są 2–4 samoloty eskorty, za nimi 2–6 samolotów z bombami lub HARM-ami (strike), a za nimi 2 maszyny mające sfotografować rezulaty bombardowania.

Lecąc w eskorcie, masz bardzo trudne zadanie ochrony pozostałych samolotów, czyli elementów package. Po spotkaniu z nimi najlepiej wysforować się na 1–5 mil do przodu, zachowując tę samą prędkość i wysokość. Główny cel to pozostać przy chłopakach jak najdłużej. Gdy ktoś zbliża się do formacji, lepiej go odstraszyć niż próbować zestrzelić.

Odstraszyć można, nie oddalając się od grupy. Wystarczy pogłaskać wroga radarem (w TWS albo w STT). Powinien odbić w bok. Najlepiej śledzić go, aż wypadnie ze stożka. Co zrobić jednak, gdy MiG-i staną się zbyt natarczywe? Zawsze mogą zawrócić po utracie kontaktu i próbować jeszcze raz. W takim wypadku najlepiej ponownie namierzyć i wydać wingmanowi komendę: „attack my taget" (W-1). Gdy bandytów jest więcej, namierz drugiego i, jeśli nie zawraca, aktywuj AMRAAM-a. Wystrzel i wracaj do formacji, starając się nie tracić celu z radaru. Jeśli dalej się zbliża, załatw drania z bliska.





Gdy nawiązałeś walkę, package leci dalej zdany na własne siły. W końcu to F-16C, więc może sobie poradzą. Jeśli jednak po zakończeniu walki masz jeszcze benzynę i pociski, poproś AWACS-a o namiary na package i wracaj do nich. W przeciwnym wypadku – proś o zwolnienie i wracaj do domu.

Package znajdzie się w niebezpieczeństwie, gdy dasz się nabrać wrogowi, który wyśle w Twoją stronę „na przynętę" jeden, dwa samoloty i zwiąże Cię walką. Sam w tym czasie zaatakuje formację większymi siłami. Sposób na uniknięcie zasadzki jest prosty: nie gonić przeciwnika. Obserwuj TCA na HUD-zie, jeśli okaże się, że gonisz gościa i znalazłeś się 10 mil od package, odpuść sobie i wracaj do formacji. Uratujesz kolegów.

• **Strike** – SEAD, OCA Strike i Deep Strike polegają na niszczeniu wyznaczonych instalacji naziemnych. Proste, o ile nie przeszkodzą Ci urządzenia obrony plot, zwykle gęsto rozmieszczone wokół celu.

• **SEAD Escort** – eskortujesz package, ale bronić go masz przed SAM-ami. Leć między elementami package a SAM-em. Wyposażony jesteś w AGM-88 HARM, więc jeśli RWR oznaczy któryś SAM jako szczególnie niebezpieczny, zrób użytek z tych rakiet.

• **Recon** – Lecisz F-16C wyposażonym w zasobnik TARS (Tactical Aircraft Reconnaissance System) i masz sfotografować cel. Gdy znajdziesz się w odległości poniżej 2 mil od celu i widzisz go, włączasz TARS, na HUD-zie umiejscawiasz jego „celownik" na celu, wciskasz spację i zawracasz do bazy. O tym, czy się udało, dowiesz się dopiero po wylądowaniu. Nad celem musisz znaleźć się w określonym czasie!

• **Battle Damage Assessment** (BDA) – podobne do Recon, tylko lecisz za kumplami wyposażonymi w dużą liczbę bomb i masz uwiecznić skutek ich użycia. Nie wolno przylecieć za wcześnie, bo wyprzedzisz element strike i sfotografujesz cel... cały i zdrowy.

• **Close Air Support** (CAS) – następna piekielnie trudna misja. Masz zniszczyć oddziały wroga walczące z Twoimi sprzymierzeńcami. Ponieważ dzieje się to na linii frontu, trudno odróżnić swoich od obcych. Po pierwsze: nadlatuj od strony swoich i rozwalaj zdążających z przeciwka. Po drugie: jeśli nie jesteś pewien, nie kozakuj. Po trzecie: staraj się dorwać jednostki stojące najbliżej punktu strike na stronie nawigacyjnej MFD (oznaczony trójkątem).

• **Interdiction** – podobna do CAS, tylko dużo łatwiejsza. Eliminacja jednostek naziemnych odbywa się daleko poza linią frontu, więc odpada problem z identyfikacją. Musisz zniszczyć w obrębie przydzielonej strefy wszystko, co się rusza po ziemi.

RWR (Ratujcie Waszmościowie, Rakieta!!!

Stacja ostrzegania w Falconie 4.0 jest cudem symulacji. O dziwo, w instrukcji na jej temat jest trochę za mało. RWR świeci i piszczy na kilka sposobów, przekazując naprawdę dużo. Każdy „ping" dochodzący do Twojego samolotu od obcego radaru jest analizowany i umieszczany w czarnym kółku RWR. Liczby takie, jak 2, 5, 13 oznaczają SAM-y, odpowiednio: SA-2, SA-5, SA-13 itp. Samoloty i okręty oznaczane są stylizowaną ikonką. A to AAA, P – Patriot, H – Hawk, M – pocisk naprowadzany radarem. Rakiet kierowanych podczerwienią RWR nie pokazuje.

Znajdujesz się w środku kółka, położenie radarów pokazywane jest względem Ciebie. Odległość od środka do namierzającego Cię obiektu nie jest odzwierciedleniem rzeczywistego dystansu, ale siły sygnału (najsilniejszy będzie najbliżej). Jeśli dany obiekt wysyła sygnał, który może Cię złapać w tryb śledzenia, brany jest w romb. Gdy ktoś Cię śledzi w trybie STT – jego obraz zaczyna migać. Gdy odpali rakietę – zapala się kontrolka „missile launch", a drań brany jest w okrąg.

RWR nie tylko obrazuje zagrożenie, wydaje też dźwięk. Po dźwięku musisz się zorientować, co Cię namierzyło. Nie da rady, trzeba trenować. W KPW na Gambler CD umieszczony jest programik gromadzący wszystkie dźwięki, umożliwiający ich naukę i sprawdzanie skuteczności odgadywania zagrożenia „na słuch". „Piętnaście minut dziennie i po miesiącu będziesz mistrzem", jak mówi Roki, webmaster Wirtualnych Skrzydeł (www.skrzydla.com).

Na lewo od RWR znajdują się przyciski do programowania systemu ostrzegania. RWR standardowo wyświetla 16 obiektów o najwyższym stopniu zagrożenia, programiki służą do modyfikacji jej priorytetów:

- stylizowany okręt – używaj nad morzem, bo standardowo RWR uznaje okręty za najmniej ważne;
- PRI spowoduje, że na ekranie pojawi się tylko 5 najbardziej niebezpiecznych sygnałów;
- TGT SEP włączaj tylko, jeśli cyferki są tak gęsto upakowane, że zachodzą jedna na drugą i robi się miszmasz. RWR rozdzieli je, aby nie kolidowały ze sobą (zauważ, że wtedy tracisz precyzję określania położenia zagrażającego Ci obiektu);
- UNK spowoduje, że radary, których stacja nie umie zidentyfikować (zwykle ich nie pokazuje), pojawią się na niej jako literka U;
- HANDOFF – nie mam pojęcia, do czego służy. Kto odkryje, niech napisze do Aeroklubu.

Pomocniczy program do RWR to TWS Auxiliary Panel na lewo od ECM (lewa burta). Składa się z czterech lampek. Prawa górna (ACT) pali się, jeśli jakikolwiek radar Cię omiata. Prawa dolna (PWR) oznacza, że RWR jest włączona. Lewa górna to TWS Search – stacja RWR pokazuje śledzące Cię cele jako S (zamiast migania). Lewa dolna to TWS Low – RWR przede wszystkim wyświetla cele mogące Ci zagrozić, gdy lecisz nisko (jak AAA czy SAM-y krótkiego zasięgu).

W tym miejscu wyczerpałem limit znaków. Myślę, że epidemia Falcona 4.0 w Polsce wybuchnie za 4 miesiące, gdy sprzęt do grania w domach będzie lepszy. Aeroklub czeka na Wasze teksty. Ja postanowiłem poczekać, aż dorobię się PII450.

Yennefer

Cel oznaczony na radarze jako X używa ECM. Nie możesz go namierzyć, dopóki stacja APG-68 nie „rozpracuje" jego schematu zagłuszania.



Co jeszcze powinieneś wiedzieć, żołnierzu?

- Szara linia na ekranie nawigacyjnym MFD odzwierciedla położenie linii frontu. Według dowództwa, oczywiście. Nie musi być do końca wiarygodna.
- Jeśli ktoś Cię atakuje, cel misji odłóż na bok. Masz przeżyć. „Clear my six" do skrzydłowego lub odgryź się sam. Podobnie reaguj, gdy już masz cel w celowniku, a wingman tylko ostrzega przed zagrażającym samolotem. Sam decyduj, czy w ciągu kilku sekund go załatwisz. Jeśli nie – ratuj się.
- Dopalacze – tylko do ucieczki lub pościgu na krótkim dystansie. Nie oszczędzasz paliwa – spadniesz do morza, zanim powrócisz. Do lotu prosto wystarczy 85% mocy.
- Radar w trybie ACM namierza pierwszy lepszy cel przed nosem w zasięgu 10 mil. Stosowany w walce kołowej. Kiepsko działa podczas ostrych zakrętów, więc złagodź je trochę.
- Klawisze od Q do Y służą do komunikacji z innymi jednostkami. Po każdym kliknięciu odsłania się strona z innymi komendami.
- Skrzydłowego wykorzystuj do atakowania celów namierzonych („attack my target") albo do ochrony własnej („clear my six"). Możesz też pozwolić mu zaszaleć: „weapons free".
- Komenda „Raygun" służy do identyfikacji nieznanego samolotu. Posłanie jej w eter zmusza namierzonego do udzielenia odpowiedzi „buddy spike" (jeśli jest nasz). Dotyczy i Ciebie – gdy usłyszysz ją w radiu, a namiary odpowiadają Twojemu położeniu – czym prędzej nadaj „buddy spike". Sidewinder w silnikach to nie to, co chciałbyś poczuć, hę?
- Do likwidacji celów ruchomych bardzo dobre są CBU-87. LGB się nie nadają, za to świetnie spisują się przy niszczeniu nieruchomych instalacji. Mavericki są idealne do obu celów. Tylko szybko zacznie ich brakować.
- Maverick: po wybraniu pocisku widzisz obraz z FLIR. W trybie slew sterujesz punktem widzenia głowicy za pomocą kursorów. W trybie bore głowica jest zafiksowana i musisz pokazać cel, sterując całym samolotem (nosem na cel). Miganie ramki oznacza, że głowica widzi cel, ponowne naciśnięcie „0 num" lokuje głowicę.
- Jeśli zobaczysz, że Twój sprzymierzeniec wali się w dół w kłębach dymu, na dodatek widzisz opadający spadochron – podleć tam i daj do AWACS-a „Request rescue chopper". Helikopter ratunkowy poszuka w tym miejscu pilota. I znów – uznaj, że to ważniejsze niż wypełnienie celu misji czy zestrzelenie kolejnego MiG-a.
- Do zwiększenia rozdzielczości/ostrości radaru A2G służą programy dostępne pod F9. NRM < EXP < DBS1 < DBS2, ale za to każdy obraz w wyższej rozdzielczości jest wolniej aktualizowany. GMT (Ground Moving Track Mode) używaj do wyszukiwania poruszających się celów, a SEA – do wyszukiwania statków (eliminuje szum fal oceanu).



Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

CD Projekt – sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

H.U.G. – Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

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

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

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

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

BILANG – Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

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

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

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

COMPUTER CENTER
Komputery – sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

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

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

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

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

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

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

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT – komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP – Stoisko Firmowe
Kędzierzyn-Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Olecko	• INFOLAND
Ostrołęka	• A.T.K. Mega Arts
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt – sklep firmowy
Rybnik	• MASTER
Sieradz	• PALADYN – P.P.H.U.
Stara Miłosna	• H.U.G. – Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt – sklep firmowy
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• F.H.U. Mascomp s.c.
	• „SiS" s.c.
	• S.C. „TROL"
Wieluń	• PHU „IP"
Wieruszów	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR – sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zamość	• AMICOM

Dla członków GamblerClubu zniżka 5%



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

F.H.U. Mascomp s.c.
ul. Toruńska 92 paw. 15
03-226 Warszawa

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

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

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

S.C. „TROL"
Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

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

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

P.U.P. „WACH" Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

PHU „IP"
ul. Sadowa 15
98-300 Wieluń

MEDIAKOM s.c.
ul. Mała 16
25-012 Kielce

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

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

PHU „IP"
ul. Buczka 1/5
98-400 Wieruszów

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

„SiS" s.c.
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

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

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

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

BHU Share
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

ZOSTAŃ CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU

Jako członek GamblerClubu otrzymujesz:

Imienną kartę klubową uprawniającą do zniżki przy zakupie gier w sklepach na terenie całego kraju (lista sklepów powyżej),



Bezpłatny wstęp na największe w Polsce Targi Gier Komputerowych „Gambleriada",



Do wyboru jeden z trzech prezentów (szczegóły na stronie 37 - „prenumerata"),



Szansę udziału w specjalnych imprezach organizowanych tylko dla klubowiczów.

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU MOŻESZ ZOSTAĆ OPŁACAJĄC ROCZNĄ PRENUMERATĘ GAMBLERA.
SZCZEGÓŁY ZNAJDZIESZ NA STRONIE 37.

Witam! W tym numerze rozpoczynamy publikowanie nowości z dziedziny sprzętu i oprogramowania. Mamy nadzieję, że pomysł Wam się spodoba!

TNT SLI

Może to zabrzmi śmiesznie, ale firmy Metabyte, Guillemot oraz Creative rozpoczynają produkcję kart graficznych opartych na RIVIE TNT, które będą pracowały w trybie SLI! No, niezupełnie SLI, bo Scan Line Interleave to technologia wykorzystana przez Voodoo², w której jedna z kart renderuje linie parzyste, a druga – nieparzyste. Tymczasem każda z dwóch kart TNT (AGP i PCI lub PCI i PCI) będzie renderować po połowie ekranu (jedna górną, a druga dolną). Wydajność takiego „combo" szacuje się na 400 mln pikseli/s oraz 8 mln trójkątów/s – to więcej niż daje najpotężniejsza wersja Voodoo³ 3500! Naturalnie mowa o chipach TNT 0,35 mikrona. Wydajność dwóch kart TNT 2 może dochodzić do 700 mln pikseli/s! Krążą pogłoski, że na dwóch kartach się nie skończy (przy okazji: ile macie wolnych slotów PCI w swoich komputerach? :-)). Pierwsze wspólnie pracujące karty TNT pojawią się w kwietniu.

RIVA TNT 2

NVIDIA udostępniła kilka informacji na temat układu RIVA TNT 2. Prawdopodobnie będzie produkowany w trzech wersjach: 125 MHz (o nazwie TNT 2 Pro i wydajności 250 mln punktów/s), 143 MHz (TNT 2 Plus; 286 mln punktów/s) oraz 166 MHz (TNT 2 Ultra; 332 mln punktów/s). Oczekuje się, że framerate w Quake III Arena powinien być równy 60 fps w 1600×1200, byłoby to więc... dwa razy szybciej niż na Voodoo³. Do tego dochodzą wszystkie funkcje RIVY TNT (32-bitowy rendering, filtrowanie anizotropowe itd.), obsługa do 32 MB pamięci i AGP 4x. Bye, bye V³.

S3 Savage4 Pro

Następca Savage3D ma obsługiwać jednoprzejściowe wielotekstu-rowanie, S3TC, odwzorowania wichrowate, filtrowanie anizotropowe, 8-bitowy bufor szablonowy, 32-bitowy bufor Z, morfing tekstur i 32-bitowe renderowanie. Kość będzie taktowana zegarem 125 MHz (pamięć – 143 MHz), powinna mieć 300 MHz RAMDAC i obsługiwać do 16 MB pamięci. Do tego dochodzi AGP 4x. Cena kart z tym układem prawdopodobnie wyniesie koło 99 USD (w Polsce poniżej 400 zł). Premiera – kwiecień.

Voodoo i VGA w jednym



Nazwa 3Dfx Voodoo kojarzy się z popularnymi dopalaczami grafiki trójwymiarowej. Dopalacze są jedynie dodatkiem do karty graficznej i nie mogą obsługiwać dwuwymiarowych aplikacji, np. Windows. Najnowszy produkt firmy 3Dfx, **Voodoo Banshee**, to drugi (po nieudanym Voodoo Rush) układ łączący funkcje kontrolera grafiki płaskiej i akceleratora grafiki przestrzennej.

Banshee przypomina większość popularnych chipsetów 2D/3D („combo"): 128-bitowe jądro, w pełni sprzętowa akceleracja GUI (środowisk graficznych), akceleracja wideo i zintegrowany szybki układ RAMDAC (250 MHz). Do tego dochodzą wbudowane, nieco okrojone, „bebechy" Voodoo². Różnica polega na tym, że Banshee ma tylko jedną jednostkę teksturującą (TMU – Texture Mapping Unit), zaś Vocdoo² – dwie. Starsze gry nie mogą wykorzystywać obu jednostek jednocześnie nawet na Voodoo².

Ponieważ chip Banshee taktowany jest zegarem 100 MHz (co przy jednej jednostce teksturującej daje możliwość wypełniania do 100 mln punktów na sekundę), zaś Voodoo² – 90 MHz, zatem w trybie pracy pojedynczego układu teksturującego Banshee może być nawet szybszy od V². Najnowsze gry, np. Quake II, Unreal czy Half-Life, potrafią wykorzystać dwa układy teksturujące i właśnie w nich Banshee wypada marnie w porównaniu z chipsetami mającymi dwie jednostki teksturujące (Voodoo², RIVA TNT, RAGE 128).

Przykładową kartą bazowaną na Voodoo Banshee jest **ViewTop Vulcan B**, która ma 16 MB pamięci SGRAM (!) i korzysta z magistrali AGP. Cecha charakterystyczna – standardowo ma zainstalowany radiator, a na nim – wentylatorek!

Przetwornik RAMDAC 250 MHz wbudowany w Voodoo Banshee pozwala układowi wyświetlić w Windows maksymalną rozdzielczość 1920×1200 przy 32-bitowym kolorze i odświeżaniu 75 Hz. Chip ten jest bardzo szybki w trybie 2D, aczkolwiek ustępuje RIVIE TNT czy G200.

16 MB pamięci pozwala karcie ViewTop na uruchamianie gier 3D w rozdzielczościach nawet 1600×1200 przy 16-bitowym kolorze. Chociaż Banshee to chip 3D trzeciej generacji, brakuje mu nowych funkcji 3D oferowywanych przez konkurencyjne układy. Do podstawowych wad zalicza się: brak możliwości teksturowania z pamięci komputera (magistrala AGP wykorzystywana jest wyłącznie jako zamiennik PCI), brak renderowania w 32-bitowym kolorze (w wyniku czego jakość obrazu nie jest tak dobra, jak na RIVIE TNT, RAGE 128 czy G200) i brak filtrowania anizotropowego. Pozostałe, zupełnie podstawowe funkcje 3D (teksturowanie, cieniowanie itp.) Banshee obsługuje poprawnie.

Voodoo Banshee to układ zgodny z całą rodziną Voodoo (przez interfejs API Glide). Teoretycznie każda gra napisana dla Voodoo czy Voodoo² powinna na Banshee chodzić bez problemu. Niestety, w praktyce okazało się, że prawie połowa wymaga specjalnych łatek! Na szczęście większość dobrych gier ma już odpowiednie patche.

Osiągi karty Vulcan B są na przeciętnym poziomie. Wyniki testów timedemo w Quake'u II są na poziomie RIVY 128 – zatem dwa razy gorsze od RIVY TNT czy Voodoo². Powodem tego jest brak drugiej jednostki teksturującej. Banshee nadrabia braki w starszych grach Direct3D, a także w benchmarku 3DMark 99 – tu jego wyniki są na bardzo dobrym poziomie.

ViewTop Vulcan B dostarczany jest z dwoma krążkami. Na jednym znajdują się sterowniki dla Windows (95, 98 i NT 4.0), a na drugim – demonstracyjne wersje gier: Forsaken, G-Police, Redline Racer, Panzer Commander oraz Turok: Dinosaur Hunter.

Porównanie osiągów

	ViewTop Vulcan B (Voodoo Banshee)	Diamond Viper V550 (RIVA TNT)
3DMark 99 Pro (800×600@16bpp)	2152	2334
Quake II demo1 (640×480@16bpp)	40,8	77,6
Quake II demo1 (800×600@16bpp)	34,6	58,5
Winbench 97 Business (1024×768@16bpp)	169	171

Konfiguracja testowa: Pentium II 450, 128 MB SDRAM, Windows 98, DirectX 6.0



Voodoo Banshee – z pewnością o wiele lepsze combo 2D/3D niż kiedyś Voodoo Rush. Ustępuje jednak obecnym na rynku, zaawansowanym kartom 3D.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Cena karty: **ok. 500 zł** (z VAT). Do testów dostarczył: **WINMAX Polska**, 40-048 Katowice, ul. Rymera 4, tel. (032) 251 22 86, faks (032) 751 49 52, e-mail office@winmax.com.pl, http://www.winmax.com.pl.

RAGE 128 – pierwsze łesty

Rage Fury to najsilniejsza karta 2D/3D z układem RAGE 128 (nie licząc wzbogaconego o tuner telewizyjny ATI All-In-Wonder 128). Oprócz kości RAGE 128GL (ze 128-bitową magistralą pamięci), ma 32 MB pamięci SDRAM (dwa razy więcej niż karty z procesorem RIVA TNT!) oraz wyjście telewizyjne.

Nie będę przedstawiał wszystkich funkcji układu RAGE 128 – zrobiłem to już bardzo dokładnie w Klubie Technicznym (Gambler 12/98). Wspomnę jedynie, że chipset może wykonywać jeszcze więcej funkcji 3D niż RIVA TNT! Brakuje mu jedynie filtrowania anizotropowego.

Z najważniejszych funkcji 3D udostępnianych przez RAGE 128 należy wymienić umiejętność czerpania tekstur z pamięci komputera (po uprzednim zapełnieniu lokalnej pamięci karty graficznej) oraz renderowania przestrzennej grafiki na pełnej, 32-bitowej palecie barw. Dla porównania: żaden chipset z rodziny Voodoo (łącznie z mającym się lada chwila pojawić Voodoo^3) nie wspiera tych funkcji, zatem RAGE 128 będzie o wiele lepszą platformą dla nowych gier.

Ponadto, dzięki pamięci aż 32 MB, Rage Fury pozwala grać w rozdzielczościach nawet 1920×1200. Naturalnie, aby w tej rozdzielczości gra chodziła płynnie, wymagany jest potężny procesor. Na moim Pentium II 450 test „Quake II timedemo demo1" wykazał trochę ponad 20 fps w rozdzielczości 1600×1200 (patrz tabelka).

Do funkcji wspomagania grafiki przestrzennej oraz płaskiej dochodzi w RAGE 128 sprzętowy dekompresor formatu MPEG-2, stosowanego na płytach DVD-Video. Na funkcje dekompresji składa się nie tylko kompensacja ruchu, ale także iDCT (inverse Discrete Cosine Transform), która wspomaga procesor przy dekodowaniu 5 tys. małych kwadracików składających się na każdą klatkę filmu MPEG-2.

Dzięki funkcjom wspomagania DVD-Video, RAGE 128 zyskuje ogromną przewagę nad konkurencyjnymi chipami. Pozwala bowiem płynnie odtwarzać filmy z krążków DVD, nie wymagając dopłacania 400 zł za zewnętrzny sprzętowy dekoder MPEG-2, który dodatkowo zajmuje cenny slot PCI.

RAGE 128 to układ wykonany w technologii 0,25 mikrometra. Dzięki temu nowy układ firmy ATI emituje niewiele ciepła. Testowana przeze mnie Rage Fury nie miała zainstalowanego nawet radiatora. RAGE 128 pracuje z częstotliwością 90 MHz. Daje mu to możliwość wypełniania do 180 mln pikseli/sekundę w trybie wieloteksturowania (podobnie jak RIVA TNT).

osiągi mogą jeszcze wzrosnąć.

W trybie 16-bitowego koloru RAGE 128 generowała obraz złej jakości. Zdecydowanie lepiej radzi sobie w tym trybie Voodoo czy RIVA TNT. Na RAGE 128 trzeba więc grać w 32-bitowym kolorze. Na szczęście niemal każda dobra gra oferuje wybór palety kolorów, chociaż zdarzają się wyjątki (np. Trespasser działa tylko w 16-bitowym kolorze).

Nowa karta ATI, jako pierwszy z dostępnych na rynku układów, może mieć zainstalowane aż 32 MB pamięci!



Porównanie osiągów

	ATI Rage Fury (RAGE 128, 32 MB SDRAM)	ASUS V3400 (RIVA TNT, 16 MB SDRAM)
3DMark 99 (800×600@16bpp)	2095	1955
3DMark 99 (800×600@32bpp)	1818	1543
Quake II demo1 (800×600@16bpp)	60,7	58,4
Quake II demo1 (1024×768@16bpp)	39,1	36,8
Quake II demo1 (1600×1200@16bpp)	21,6	15,0

Konfiguracja testowa: Pentium II 450, 128 MB SDRAM, Windows 98, DirectX 6.0



Efekt mapowania środowiska (tu: odbijanie się gór w wodzie) uzyskany dzięki wieloteksturowaniu.

Karta okazała się niewiele szybsza od RIVY TNT, ale praktycznie we wszystkich testach osiągnęła lepsze wyniki. Szczególnie dobrze radziła sobie w trybie 32-bitowego koloru, którego stosowanie na RIVIE TNT powoduje dość spory spadek prędkości. Testowana karta była bardzo wczesną wersją beta, podobnie dostarczone z nią sterowniki – w wersji ostatecznej jej

Jeśli firma ATI spełni swoje obietnice cenowe, zakup karty z chipem RAGE 128 będzie się o wiele bardziej opłacać niż RIVY TNT! Najprostsza karta bazowana na RAGE 128 – XPERT 128 z 16 MB pamięci – ma kosztować koło 500 zł z VAT (czyli na giełdach zapewne około 400 zł!). Trochę droższe będą Rage Magnum i Rage Fury, ale prawdziwemu graczowi opłaci się dorzucić 100 czy 150 zł za potężną, 32-megową kartę.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Do testów dostarczył: **ATI Technologies**, www.atitech.ca. Cena karty: **ok. 200 USD + VAT.**

Ceny Voodoo^3

Znamy już amerykańskie ceny: Voodoo^3 2000 – 129,99 USD, Voodoo^3 3000 – 179,99, Voodoo^3 3500 – 239,99. Wersje AGP i PCI będą kosztować tyle samo. Pomnóżcie ceny przez aktualny kurs dolara, a potem przez 1,22 (VAT) – otrzymacie przewidywaną cenę w Polsce.

Ceny RAGE 128

Karty z układem RAGE 128GL mają kosztować: Xpert 99 (8 MB pamięci) – 99 USD, Xpert 128 (16 MB) – 140 USD, Rage Magnum (32 MB) – 183 USD oraz Rage Fury (32 MB, wyjście telewizyjne) – 202 USD. Nie jest jeszcze znana cena ATI All-In-Wonder 128 (RAGE 128GL, 32 MB pamięci, wbudowany tuner telewizyjny, wejście i wyjście wideo – to machina!), ale wiadomo, że będzie... drogi.

RAGE 128 4x

Dzięki drobnym modyfikacjom także układ RAGE 128 został przystosowany do współpracy z magistralą AGP 4x. Pierwsze karty z RAGE 128 4x mają się pojawić w kwietniu.

Matrox MGA-G400

Matrox na tegorocznych targach CeBIT w Hanowerze pokaże swój najnowszy układ – G400 (następcę G200).

Pentium III 1 GHz

Podczas konferencji Intel Developer Forum odbyła się prezentacja procesora Pentium III, który dzięki odpowiedniemu chłodzeniu osiągnął prędkość... 1002 MHz. Kto teraz podskoczy Intelowi?

KNI = SSE

Zestaw instrukcji 3D, które oferuje procesor Pentium III Intela, nazwano teraz SSE. Poprzednia nazwa, KNI (Katmai New Instructions), była tylko nazwą roboczą.

K6-3 szybszy od Pentium III

Pierwsze testy K6-3 450 MHz wykazują, że procesor jest szybszy od Pentium III 500! Co na to Intel?

3DMark 99 MAX

Futuremark Corporation, producent znakomitego benchmarku 3DMark 99 (umieszczony był na krążku Gamblera 12/98), zapowiedział nową wersję programu. 3DMark 99 MAX jest zoptymalizowany pod 3DNow!, SSE, testuje odwzorowania wichrowate itd. Na krążek Gamblera trafi za miesiąc.

Wieści zebrał
PiŁA

Śledzenie drogi dźwięku

Prawie każda karta muzyczna oferuje tryb tzw. dźwięku trójwymiarowego. W większości przypadków sprowadza się to do zwykłego stereo z pogłosem. Są jednak karty, których dźwięk pozycjonowany zwala z nóg. Jedną z nich jest **Blade 320**. To jeden z pierwszych produktów bazowanych na najnowszym procesorze dźwiękowym firmy Aureal, Vortex 2 (AU8830). Starszy chip, Vortex 1 (AU8820), nieoczekiwanie zdobył ogromną popularność. Oferowany przez niego system dźwięku przestrzennego, A3D (Aureal-3D), wykorzystuje obecnie prawie każda gra.

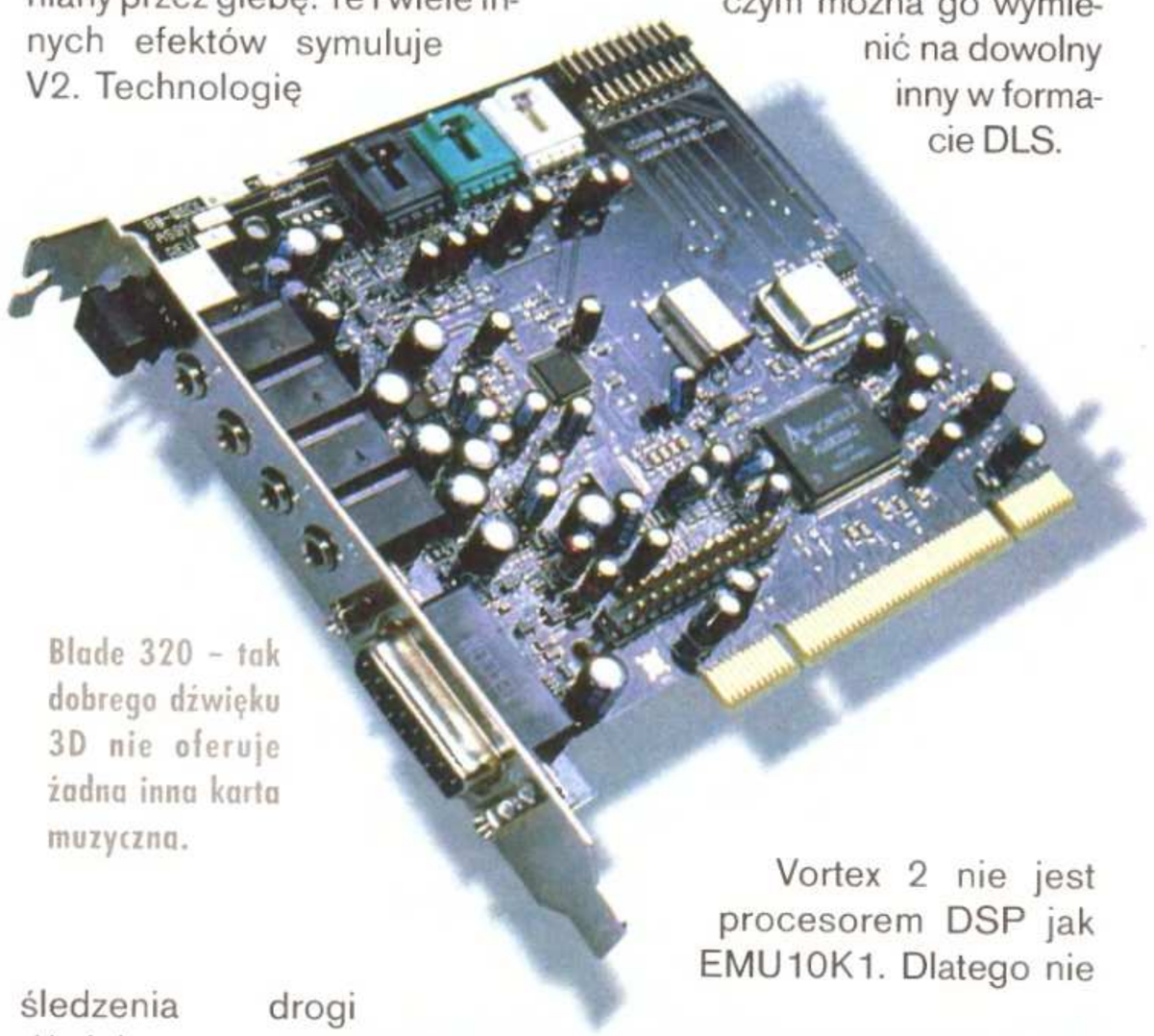
A3D to technologia stosowana m.in. przez NASA w symulatorach VR. Wykorzystano w niej założenie, że skoro człowiek, mając jedną parę uszu, potrafi rozróżnić dźwięk dobiegający nie tylko z boków, ale także z tyłu, przodu, góry i dołu, to jest możliwe takie modulowanie dźwięku, aby odbierany był (przez słuchawki lub z wykorzystaniem pary głośników) jak dobiegający z różnych stron.

Utopia

Utopia to jeden z najlepszych banków instrumentów General MIDI. Dotychczas dostępny wyłącznie dla kart GUS PnP, wkrótce ma się doczekać edycji dla Sound Track 128 (format 94B), EWS64 (94B), SB Live! (SF2) oraz Vortex 2 (DLS). Niestety, za bank trzeba zapłacić około 100 zł. Fani MIDI na pewno nie poczują się zawiedzeni. Informacje o Utopii można znaleźć w Internecie pod adresem: http://utopia.a1.nl

Technologia A3D stosuje szereg różnych filtrów (HRTF, ITD), symulujących ugięcie fali dźwiękowej na małżowinach usznych, efekt Dopplera (częstotliwość dźwięku pochodzącego ze źródła zbliżającego się jest większa, niż gdy źródło się oddala) itp. Efekt działania tego systemu jest naprawdę rewelacyjny.

Układ **Vortex 2** to chip w pełni zgodny z Vortex 1, ale wyposażony w mnóstwo nowych rozwiązań. Przede wszystkim wspiera system dźwięku przestrzennego A3D 2.0. Jest to rozszerzenie A3D 1.0 o symulacje odbicia i pochłaniania dźwięku przez trójwymiarowe obiekty, z uwzględnieniem materiału, z jakiego są zbudowane! Na przykład, w pustym pokoju (bez mebli) głos dobrze odbija się od otynkowanych ścian i słychać wyraźny pogłos. Jeśli zaś wykopiemy w ziemi dół i wskoczymy do środka, nasz głos będzie pochłaniany przez glebę. Te i wiele innych efektów symuluje V2. Technologię



Blade 320 – tak dobrego dźwięku 3D nie oferuje żadna inna karta muzyczna.

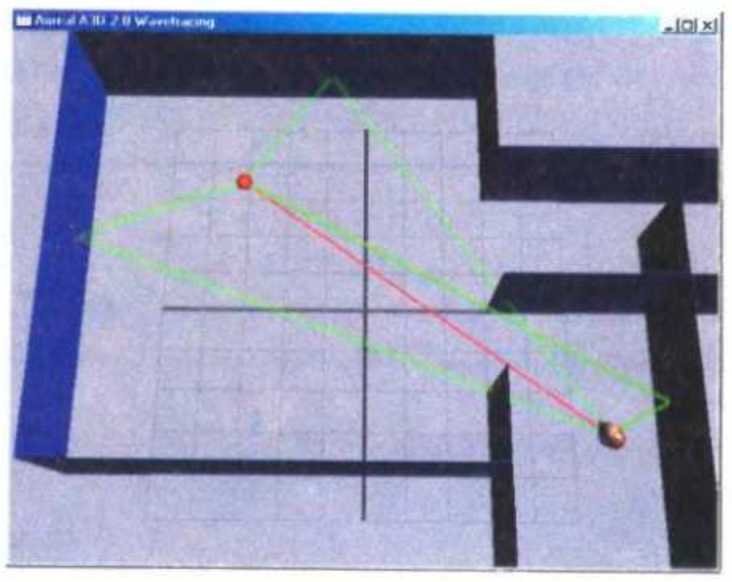
Vortex 2 nie jest procesorem DSP jak EMU10K1. Dlatego nie

śledzenia drogi dźwięku nazwano **Wavetracing**.

V2 operuje ponadto na czterech głośnikach (para przednich i para tylnych), zatem karta Blade 320 ma dwa niezależne wyjścia Line Out. Jednak do odwzorowania dźwięku 3D wystarczą nawet zwykłe słuchawki.

Standardowo na śledziu Blade 320 znajduje się także cyfrowe, optyczne wyjście dźwięku (TOSlink). Pozwala wyprowadzać dźwięk z karty na Mini Disk czy zewnętrzny przetwornik CA bez szumów! Warto nadmienić, że w innych kartach (Sound Track 128, SB Live!) wyjścia cyfrowe umieszczone są na oddzielnym śledziu i trzeba za nie dodatkowo zapłacić.

Vortex 2 wspomaga sprzętowo 76 strumieni DirectSound3D (dla porównania: SB Live! – 32). W praktyce oznacza to możliwość odtwarzania 76 niezależnych głosów w grach (strzałów, wybuchów, odgłosów kroków, ryków potworów).



Program A3D 2.0 Wavetracing (znajduje się na krążku Gamblera) symuluje śledzenie drogi dźwięku.

potrafi dodawać efektów środowiskowych (jak SB Live!) do wszystkich źródeł dźwięku (CD-Audio, wejście mikrofonowe, wave out). Może jednak dodać 8 różnych efektów (nawet

Blade 320 to ponadto bardzo przyzwoita karta wavetable. Może jednocześnie odtwarzać 320 głosów MIDI (z czego 64 są sprzętowe, pozostałe – programowe). Standardowo na dysku twardym instaluje dobrze brzmiący zestaw instrumentów GM (5 MB), przy czym można go wymienić na dowolny inny w formacie DLS.

2 jednocześnie) do dźwięku MIDI, np. kilka rodzajów pogłosu (Room, Chamber i Hall Reverb), Delay, Flange, Distortion i Wah-Wah.

Karta wraz ze sterownikami instaluje aplikację o nazwie Blade 320 Control Panel. Z jej poziomu można wywołać Media Playera i regulację głośności, a także wybrać lub wyłączyć efekty MIDI, uruchomić 10-zakresowy sprzętowy equalizer oraz dołączone programy demonstrujące A3D 1.0/2.0 w akcji. Wśród nich znajduje się słynny A3D Helicopter oraz demo A3D 2.0 Rooms. To ostatnie obrazuje Wavetracing; poruszamy się po kilku pomieszczeniach, w których „fruwają" przedziwne stwory wydające różne dźwięki. Następnie dźwięki te odbijają się od ścian i docierają do naszych uszu – rewelacja!

Blade 320 dostarczana jest z trzema kompaktami. Pierwszy (Drivers CD) zawiera dokumentację po polsku w formacie PDF i sterowniki dla Windows 9x oraz NT 4.0, drugi (MIDI Colection Vol.1) – 300 wybranych profesjonalnych plików MIDI, zaś trzeci (Demo Games Vol.1) – dema gier Half-Life, Turok 2, Thief i kilku innych. Karta jest zgodna ze standardami A3D 1.0/2.0, DirectSound, DirectSound3D, a wkrótce (gdy pojawią się nowe sterowniki) – także z EAX.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Cena karty (z VAT): 410 zł

Do testów dostarczył: **WINMAX Polska**, 40-048 Katowice, ul. Rymera 4, tel. (032) 251 22 86, faks (032) 751 49 52, e-mail: office@winmax.com.pl, http://www.winmax.com.pl.

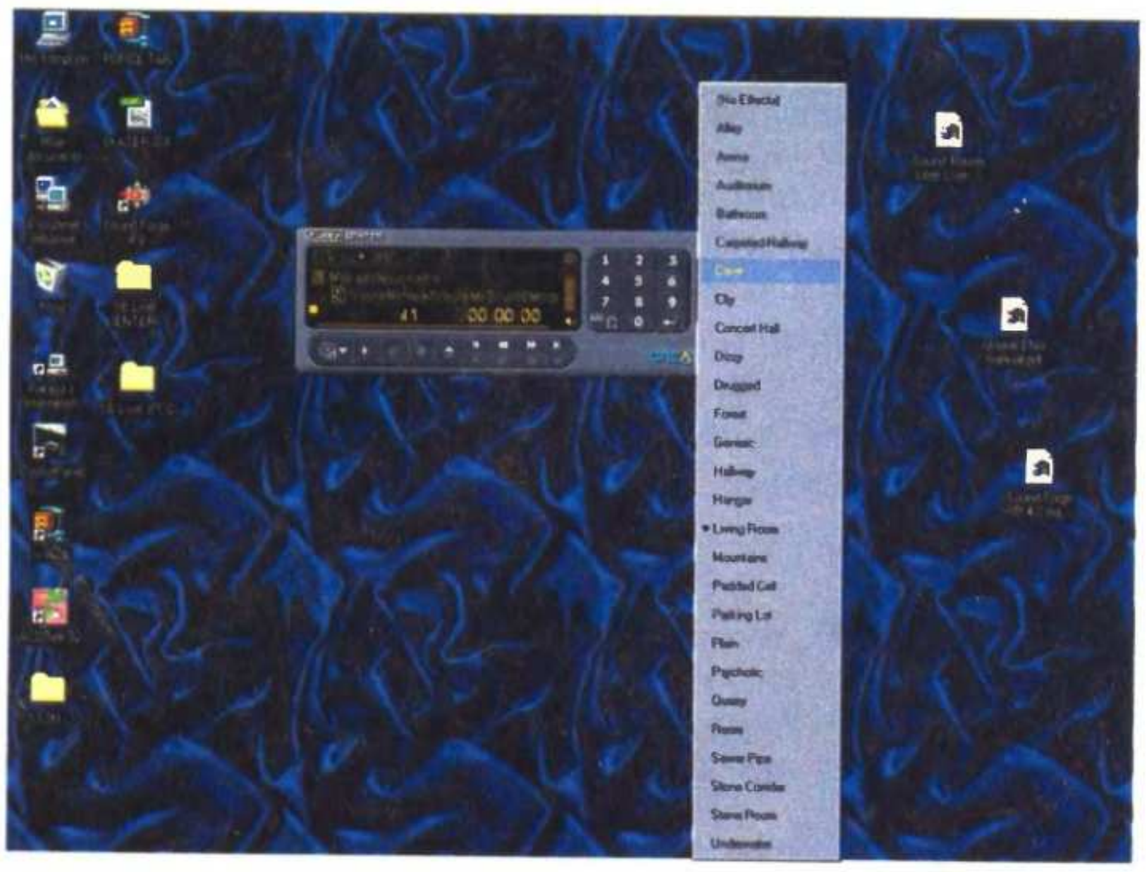
Co wybrać: Blade 320, czy Live?

Obie karty mają silne i słabe strony. Dla zapalonych graczy lepsza będzie Blade 320, której dźwięk przestrzenny zdecydowanie przewyższa uzyskiwany na SB Live! (szczególnie na słuchawkach). Prawie wszystkie zapowiadane gry będą wspierać technikę Wavetracing przez A3D 2.0, do starszych tytułów przygotowano odpowiednie patche (np. patch 1.03 do Sina).

Z drugiej strony SB Live! to karta o większych możliwościach ogólnych. Generowane przez nią efekty środowiskowe robią duże wrażenie, a możliwość dodawania ich do wszystkich źródeł dźwięku pozwala dobrać jego brzmienie w zależności od preferencji. Zapowiadany system EAX 2.0 (dostępny będzie jako programowy upgrade dla Live!) ma wspierać odbicia dźwięku (podobnie jak w A3D 2.0). Jednak dźwięku trójwymiarowego SB Live! nigdy nie będzie miał tak dobrego jak układy firmy Aureal.

Dźwięk na żywo

Sound Blaster firmy Creative Labs to najbardziej znana karta muzyczna na świecie, jednocześnie... martwy już standard dźwięku w systemie DOS. Na rodzinę Sound Blaster składa się wiele różnych kart („classic", Pro, 16, AWE32/64, PCI64/128), kilka miesięcy temu dołączył nowy produkt – SB Live!.



PlayCenter i lista środowisk – do wyboru.

Zdecydowaliśmy, że o SB Live! napiszemy w Gamblerze dopiero wtedy, gdy otrzymamy do testów jego bezpośredniego konkurenta – kartę muzyczną z układem Vortex 2. Gdy SB Live! pojawiła się na rynku, brakowało jej wielu funkcji zapowiadanych przez Creative (32 zamiast 8 strumieni DirectSound 3D, 512 zamiast 256 głosów wavetable itd.). Teraz brakujące dodatki są już dostępne razem z nowymi sterownikami, zatem możemy wreszcie porównać SB Live! z Vortexem 2.

Główną innowacją w Live! jest system dźwięku środowiskowego (Environmental Audio), który w postaci specjalnych rozszerzeń o nazwie EAX (Environmental Audio eXtensions) wzbogaca funkcje DirectSound3D. EAX polega na uzupełnieniu dźwięku o wiele efektów symulujących zachowanie się fali akustycznej w różnym otoczeniu. Dźwięk słyszany w metalowej rurze będzie metaliczny, w łazience – będzie miał lekki pogłos, w hali koncertowej – głęboki pogłos, a pod ziemią zabrzmi „głucho". Używanie EAX jest proste, wystarczy w grach definiować dla każdej lokacji rodzaj środowiska, a następnie tylko z poziomu gry wydawać rozkaz: „generuj dźwięk dla tunelu betonowego" czy „generuj dźwięk pod wodą". Co bardzo chwalebne, Creative udostępniła wszystkim specyfikację EAX, zatem inne firmy (jak choćby Aureal) mogą do swoich produktów dostarczać sterowniki zgodne z tym standardem.

Generowaniem efektów środowiskowych zajmuje się bardzo silny procesor DSP – serce karty SB Live! – EMU10K1. Efekty te może dodawać do wszystkich źródeł dźwięku – muzyki MIDI, plików WAVE, CD-Audio, głosu z mikrofonu itd.

Standard EAX nie osiągnął jeszcze tak ogromnej popularności jak A3D, jednak praktycznie każda nowa gra już go wspiera. Przykładem niech będzie Sin, Thief, Unreal, Half-Life, a nawet Quake II (do większości trzeba ściągać odpowiednie patche).

EAX, chociaż to pomysł dość dobry, nie może odwzorować otoczenia tak wiernie jak Wavetracing. Łatwiej go zaimplementować (ponieważ nie potrzeba np. definiować właściwości „dźwiękochłonnych" wszystkich obiektów), jednak efekty działania są wielokrotnie sztuczne. Jeśli znajdujemy się przy wylocie metalowej rury, a przed nami na otwartej przestrzeni wybuchnie granat (sceneria z Half-Life), to usłyszymy dźwięk z metalicznym pogłosem.

SB Live! ma dwa niezależne wyjścia Line Out na cztery głośniki. Nie potrafi jednak tak precyzyjnie pozycjonować dźwięku w przestrzeni jak A3D (przewagę A3D najlepiej sprawdzić na słuchawkach). Odgłosy rozłożone na cztery głośniki plus odpowiedni panning (pozycjonowanie) lewo–prawo czy przód–tył – do tego ogranicza się dźwięk 3D w SB Live! Nie liczmy na dźwięk dochodzący z góry czy dołu.

Live! to karta przeznaczona do pracy z czterema głośnikami. Na dwóch – efektu 3D praktycznie w ogóle nie słychać.

SB Live! jako syntezator wavetable sprawdza się bardzo dobrze. Generuje do 512 głosów MIDI (z czego 64 sprzętowo), do których potrafi dokładać efekty środowiskowe. Przy odpowiednich ustawieniach i zestawach instrumentów dźwięk MIDI brzmi naprawdę świetnie. Niestety, dołączone standardowo zestawy GM (z których największy ma 8 MB) brzmią dość przeciętnie (o niebo lepszy jest ST128).

SB Live! sprzedawany jest w dwóch wersjach: pełnej, w skład której wchodzi pakiet oprogramowania i dodatkowy śledź z cyfrowymi wejściami i wyjściami (niestety tylko S/PDIF – brakuje TOSlink) oraz Value – bez śledzia i z uboższym oprogramowaniem.

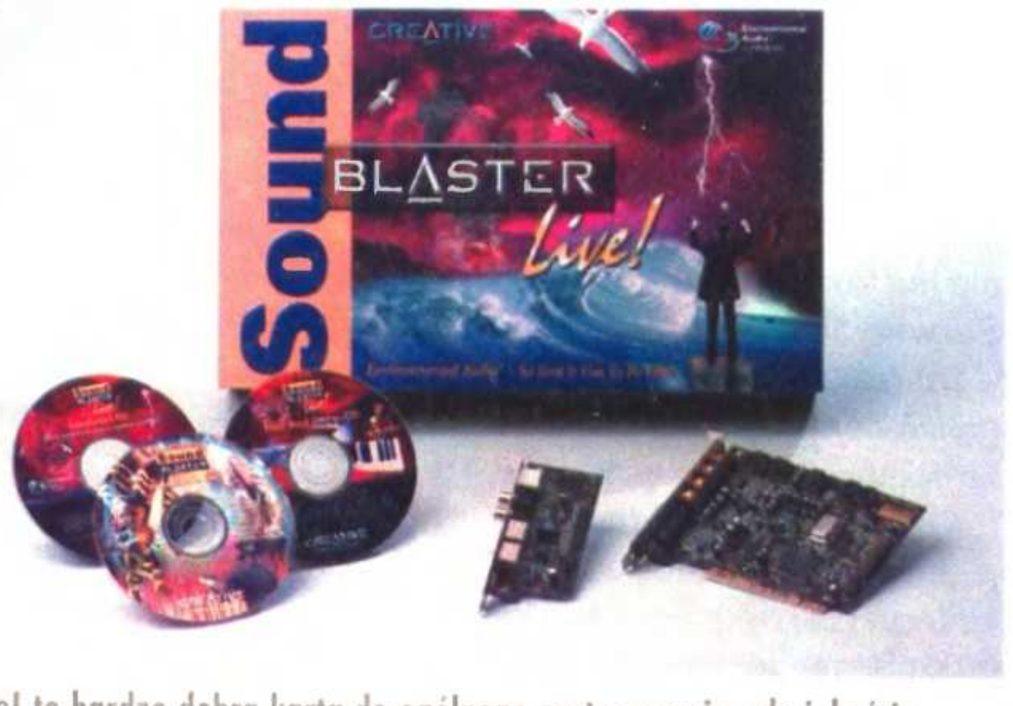
W pudełku z pełną wersją karty znajduje się pięć kompaktów. Zawierają sterowniki dla Windows 9x i NT 4.0, pełną wersję gry Unreal, znakomity program Sound Forge XP 4.0, Cubasis AV, Mixman Studio oraz Sound Blaster Live! Tour and Demo CD (krążek pełniący rolę przewodnika po funkcjach SB Live!).

Do standardowego oprogramowania zalicza się np. program PlayCenter, czyli odgrywacz plików w formatach MIDI, WAVE, MP3 i AVI. PlayCenter umożliwia wybór otoczenia dźwiękowego: woda, hala koncertowa, zwykły pokój czy nawet łazienka. Brzmienie tych efektów naprawdę robi spore wrażenie!

Sound Blaster Live! zgodny jest ze standardami DirectSound oraz DirectSound3D. Karta emuluje ponadto SB16, jednak nie jest zgodna z żadną kartą z rodziny SB AWE.

Dźwięk 3D: Od czego zależy?

Użycie czterech głośników nie pozwala na uzyskanie prawdziwego dźwięku 3D. Należy zastosować filtry HRTF (Head– Related Transfer Function – funkcja przenoszenia związana z głową) oraz ITD (Interaural Time Delay – wewnątrzsłuchowe opóźnienie czasowe), które oszukują nasz słuch – mamy wrażenie, że dźwięk dochodzi z różnych kierunków. Live! nie obsługuje HRTF ani ITD, bowiem Creative zrezygnował z tych filtrów na rzecz pracy czterogłośnikowej.



SB Live! to bardzo dobra karta do ogólnego zastosowania, ale jakością dźwięku 3D nie dorównuje A3D.

PiłA (pila@gambler.com.pl)

Ceny z VAT:
wersja pełna ok. 1000 zł;
wersja Value OEM – ok. 500 zł.

Do testów dostarczył: **Datrontech**, 03-164 Warszawa, ul. Perkuna 85, tel. (022) 672 33 00.

Online

The Diablo II Guide to moja ulubiona strona poświęcona... no, już wiecie czemu ;-). Jest uaktualniana co 1–2 dni. Poza informacjami o grze pojawiają się tam rysunki nią zainspirowane oraz różne nowinki. Strona ta ma dodatkową zaletę – postawiona jest na szybkim (jak na zachodnie) serwerze.

http://www.diabloii.com/

• • •

Miłośnicy Diablo oraz Fallouta koniecznie powinni odwiedzić stronę „Piąty Rożek". Jest tam mnóstwo informacji na temat Diablo, Hellfire, Diablo II oraz Fallouta 2. Można stamtąd ściągnąć patche do wspomnianych gier oraz znaleźć odnośniki do innych witryn o zbliżonej tematyce. Polecam tę stronę zarówno nowicjuszom, jak i zaawansowanym graczom.

http://strefa.com/PiRozek/

• • •

CD Projekt wydał omawianą w tym numerze (rec. str. 36) polską wersję Baldur's Gate. Firma nie zapomniała także o internautach, tworząc oficjalny polski serwis tej gry. Znajduje się tam opis dużej liczby czarów, bestiariusz, poradnik gracza, spis broni oraz wiele innych informacji. Stronę polecam głównie niedoświadczonym graczom, ponieważ każdy problem jest tam opisany dokładnie, krok po kroku.

http://www.cdprojekt.com/baldurs/

• • •

Bardziej zaawansowani gracze, którzy utknęli w Baldur's Gate, powinni zajrzeć na stronę Tower of Dreams. Znajdą tam rozwiązanie całej gry, a jeśli to okaże się niewystarczające – cheaty. Poza tym mogą obejrzeć kompletną mapę lokacji BG i poczytać porady dla początkujących. Jest także kilka słów o Ultima Ascension.

http://friko.onet.pl/kr/woyteka/

• • •

Więcej o Ultima Ascension można się dowiedzieć na stronie serwisu Valhalla. Mnóstwo informacji, kilka imponujących screenów, parę filmów oraz trochę muzyki z gry.

http://www.valhalla.com.pl/opis/u9/

I Seek You

ICQ to program, który nadał nowe znaczenie Internetowi. Dzięki niemu wizja globalnej wioski wydaje się niemal urzeczywistniona. Ludzie rozmawiają ze sobą, nie dbając o to, czy rozmówca mieszka w sąsiednim bloku, pobliskim mieście czy na innym kontynencie.

ICQ to nie skrót, lecz gra dźwięków. Te trzy litery po angielsku brzmią: „I seek you", czyli „poszukuję Cię". ICQ to program służący do komunikacji internetowej. Od e-mail różni się tym, że wiadomości wysyłane do osoby aktualnie podłączonej do sieci nie czekają na ściągnięcie z serwera, ale są dostarczane natychmiast. ICQ informuje użytkownika o nadejściu informacji gamą dźwięków.

Jak to działa

Dzięki natychmiastowemu przekazywaniu wiadomości wymiana korespondencji zmienia się w rozmowę. Tym bardziej że ICQ informuje użytkownika, kto z jego przyjaciół i znajomych właśnie jest w Internecie. Już nie zastanawiamy się, czy nasza wiadomość dotarła – jeśli adresat jest „online", mamy pewność, że otrzyma ją w ciągu kilku sekund.

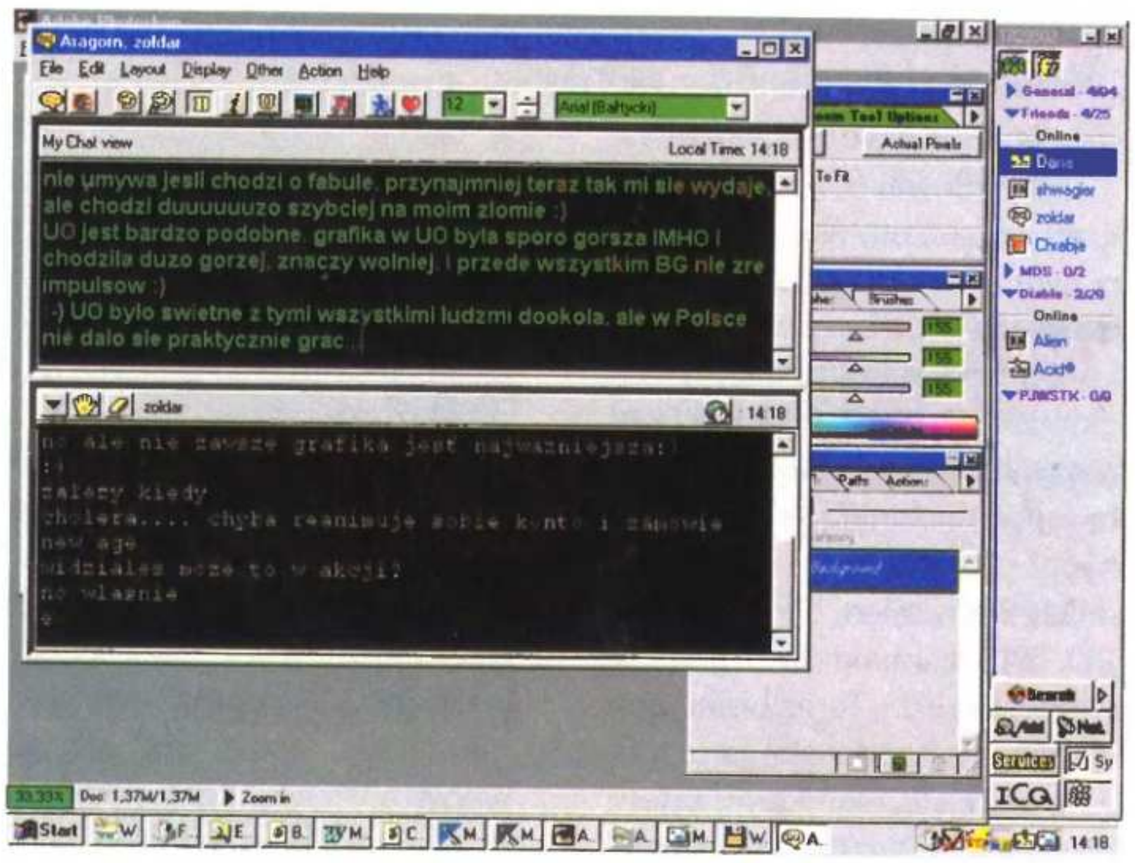
Identyfikator UIN jest unikalnym, indywidualnym numerem przyznawanym przez serwer ICQ nowemu użytkownikowi, jego jakby numerem telefonu. Numery są przez serwer nadawane kolejno, więc oznaczają, które zajmujemy miejsce w ewidencji ICQ. O popularności programu świadczy liczba UIN-ów, sięgająca obecnie ponad 30 milionów (!). Niestety, powodzenie ma także swoje złe strony. Serwery ICQ są przeciążone – zdarza się, że muszą obsługiwać ponad pół miliona użytkowników równocześnie.

Osobnym zagadnieniem jest lista kontaktowa, czyli spis użytkowników, których traktujemy jak znajomych i przyjaciół. Gdy zainstalujemy się, lista kontaktowa jest pusta. Z czasem dopisujemy do niej poznanych ludzi. Dodać do swojej listy możemy tylko kogoś, kto wyraził na to zgodę przez zaakceptowanie prośby o autoryzację lub ustawił w opcjach, że w jego przypadku zgoda na dołączenie do listy nie jest wymagana.

Przyjemny i pożyteczny

Nie trzeba chyba długo przekonywać, że ICQ wpływa na niemal wszystkie sfery życia używających go ludzi. Natychmiastowa komunikacja z dużą liczbą osób daje dostęp do niewyobrażalnego źródła informacji – setek tysięcy ludzkich umysłów. Osoba potrzebująca jakiejś informacji z pewnością znajdzie ją przez ICQ. Doświadczeni użytkownicy podchodzą do poszukiwań ze stoickim spokojem: „Gdzieś w świecie jest ktoś, kto to wie. Trzeba go tylko znaleźć".

Oczywiście pogoń za informacją nie jest jedynym zastosowaniem tego genialnego programu. Możliwość stwierdzenia, kto aktualnie jest podłączony do sieci, działa na psychikę człowieka. Łatwiej napisać kilka słów do osoby, o której wiemy, że odpowie za pół minuty, niż stworzyć cały list, nawet jeśli nie musimy biec na pocztę, aby



Rozmowa na żywo. Takiej interakcji nie daje nawet IRC.



ICQ zadziwia mnogością opcji.

go wysłać. Zauważyłem także pewien paradoks. O ile bowiem listy piszemy tzw. językiem pisanym, o tyle do komunikowania się przez ICQ używamy języka mówionego, potocznego – tak jak w rozmowie przez telefon. Uważam, że to nadzwyczaj ważna zmiana. Ludzie porozumiewający się językiem potocznym są bardziej otwarci, mniej dbają o formę wypowiedzi, więcej uczuć wkładają w to, co piszą, są bardziej naturalni. To także jest wielki przełom.

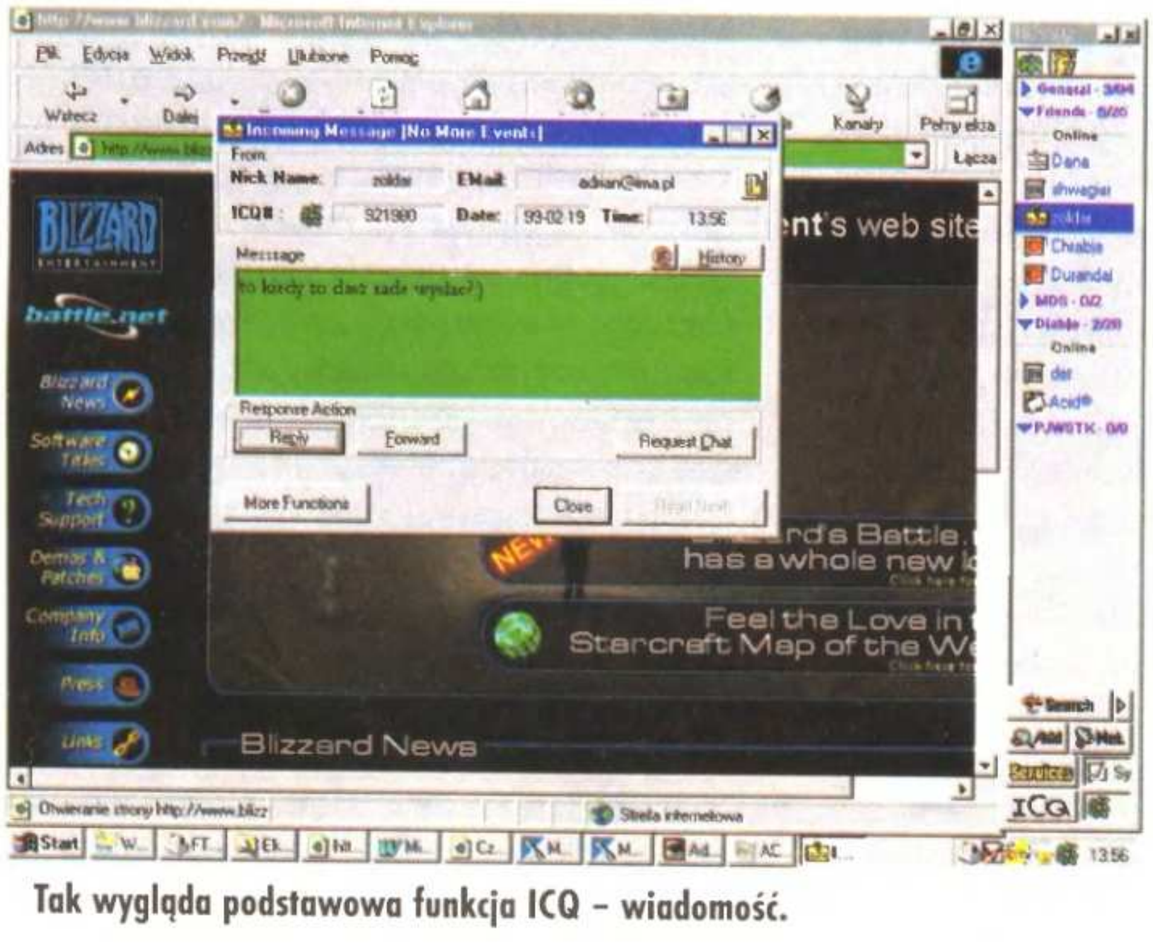
„I Seek You" ewoluuje już od prawie dwóch lat. Jego popularność rośnie w postępie geometrycznym. Początkowo korzystali z niego tylko ludzie „głęboko siedzący" w sieci i wyłapujący nowinki internetowe. Potem nastąpił wielki boom i nagle wszyscy zaczęli do swoich sygnatur dodawać numer UIN. Teraz w zasadzie mogę zaryzykować stwierdzenie, że każdy człowiek, chcący naprawdę wykorzystać Internet, powinien używać ICQ.

Przyszłość i zagrożenia

Oczywiście, przesyłanie wiadomości nie jest jedyną funkcją tego programu, choć z pewnością najczęściej eksploatowaną. Innym sposobem komunikacji jest Chat, czyli „pogawędka". Używając tej opcji, możemy rozmawiać z dwiema lub więcej osobami w czasie rzeczywistym, widząc, co pisze nasz rozmówca. Za pomocą ICQ możemy przesyłać innym osobom pliki, adresy stron WWW gotowe do otwarcia bądź bezpośredniego wrzucenia do „Ulubionych", kartki urodzinowe (i nie tylko) oraz wiele innych ciekawostek. Najnowsza wersja programu, ICQ '99, ma tyle funkcji, że samo wymienienie ich zajęłoby pół tego artykułu. Co ciekawe, mnogość wcale nie oznacza, że ICQ jest programem dla profesjonalistów. Przyjazny interfejs i bardzo prosta obsługa sprawiają, że każdy może oswoić się z nim w kilka dni.



Kolega prosi o autoryzację – zezwolenie na dołączenie do listy kontaktowej.



Tak wygląda podstawowa funkcja ICQ – wiadomość.

Zapaleni gracze na pewno od razu zrozumieli, jak wielką rolę może odegrać ICQ w grze przez Internet. Sam korzystałem z ICQ, grając w Ultimę Online. W tej grze, niestety, można się porozumiewać tylko z osobami, które są w zasięgu wzroku, co często okazuje się bardzo niewygodne. Niejednokrotnie zdarzało się, że idąca na polowanie grupa przyjaciół umawiała się, a potem porozumiewała przez ICQ. Zastanawia mnie, dlaczego ktoś z przemysłu gier komputerowych nie wpadł wcześniej na podobne rozwiązanie [w pewnym zakresie jest stosowane w Microsoft Gaming Zone – Alx].

Warto jeszcze wspomnieć o bezpieczeństwie. W zasadzie jedyne zabezpieczenie, jakie można włączyć w ICQ, to ukrycie własnego adresu IP. Przez długi czas wystarczało to dla zachowania spokoju (zwłaszcza że twórcy ICQ bardzo długo ukrywali tajemnicę protokołów transmisji, z których korzysta ich produkt). Program bardzo sprytnie za każdym razem losuje port, za pomocą którego komunikuje się z serwerem. Z czasem jednak ktoś rozpracował system i stworzył programy do wykrywania IP oraz bombardowania użytkowników (na podobieństwo „mailbombingu"). Na szczęście programy te nie rozpowszechniły się i ataki na niewinnych użytkowników zdarzają się rzadko. Gdy pojawiła się wersja ICQ '99, bombery przestały działać, ale na jak długo?

Na koniec rada: lista kontaktowa oraz cała historia ICQ przechowywane są na naszym dysku w katalogu ...\ICQ\DB. Warto co jakiś czas zrobić kopię znajdujących się tam plików, aby w przyszłości nie prosić po raz kolejny tych samych osób o autoryzację.

Aragorn
UIN#1829502

PS W następnym miesiącu zajmiemy się Ultimą Online. Wszystkich miłośników internetowego Diablo oraz dzieła Originu proszę o listy z opinią, która z tych gier odegrała większą rolę.

Online

Pierwsza część Fallouta była wielkim hitem, druga, mimo niewątpliwych wad, została okrzyknięta niemal grą roku. Obie części wyróżniały się genialną fabułą. Przewodniki o grach znajdziecie na stronie **http://schron.koti.com.pl/**

• • •

Moc obliczeniowa komputerów rośnie w postępie geometrycznym. Nie tak dawno na rynku pojawił się Pentium II, a już Intel ogłasza nadejście nowej generacji procesorów, Pentium III, taktowanych zegarami minimum 450 MHz. Więcej informacji o nowym procesorze znajdziecie na stronie **http://www.intel.com**

• • •

Stanisław Lem należy do elity światowych pisarzy SF (i nie tylko). Serwis LemNet jest zaś prawdziwą skarbnicą informacji o wielkim pisarzu. Znajduje się tam pełna biografia Mistrza, bibliografia, eseje, wywiady, felietony, zdjęcia oraz dziesiątki innych informacji, które zafascynują fanów jego twórczości. **http://lem.mcs.net.pl/**

• • •

Wszystkim, którzy postanowią oderwać się na chwilę od grania, polecam stronę Dux's World. Można tam znaleźć recenzje książek oraz mnóstwo recenzji filmów (do każdej dołączono jedno lub więcej zdjęć). Dla tych, którzy pragną zrelaksować się, nie wstając od ulubionej maszyny, Dux przedstawia kolekcję opowiadań SF. **http://www.dux.warka.pl/**

• • •

Dla rozrywki polecam stronę Kaili, na której znajdziecie dowcipy związane z grami RPG (nie–komputerowymi). Na szczególną uwagę zasługuje lista ostatnich słów postaci oraz „kwiatki" z sesji RPG. Jest tam mnóstwo linków do innych stron o tematyce RPG. **http://www.callisto.krakow.pl/kaila/**

• • •

Nowa Fantastyka, najpopularniejsze polskie czasopismo o literaturze fantasy i SF, ma stronę w Internecie. Chociaż to strona nieoficjalna, znajdziecie tam wiele opowiadań fantastycznych oraz galerię. **http://nowafantastyka.sgh.waw.pl**

Wieści zebrał
Aragorn

Wstępniaczek

Przez media przetacza się ostatnio nawałnica krytyki gier komputerowych i komputerów w ogóle. W tym wydaniu VARIA'tkowa przyłączamy się do tej – z jakże słusznych i szczerych źródeł płynącej – fali protestów. Mówimy grom zdecydowanie: „nie"! Ta imperialistyczna prowokacja nie zagrzeje sobie u nas miejsca tak długo, jak długo masy pracujące miast i wsi dbać będą o prawidłowy rozwój kręgosłupa moralnego polskiej młodzieży.

Przeczytaj, zrób ksero, podaj dalej!

Ordynator

PS A tak poważnie... [Co, poważnie? Tutaj?! Nic z tego! Ucinamy tekst! – Cenzor].

Małe piwo

Komputer zgubny

Zdziwiłem się, kiedy znajomy niedawno oznajmił, że JA pisuję do pisma o grach komputerowych. Nie uwierzyłem i zdenerwowałem się. Co mi taki będzie kłamał! Zaciekawiony i zirytowany ową informacją, sięgnąłem po jeden z ostatnich numerów tego zmielonego hamburgera artykułów, reklam i ilustracji. Co się okazało? Otóż pismo o dźwięcznie i wdzięcznie brzmiącej nazwie Gambler, to nic innego, jak miesięcznik dla osobników zaprzyjaźnionych z komputerem! To ciężkie cielsko zarżnięte na ołtarzu graczy, z którego wyciekają recenzje i opisy gier oraz ogłoszenia dotyczące komputerów. Przecież ja się nie znam na tych komputerach (ani dudu!), a skoro pismo jest o nich, to przynajmniej cień moich artykułów powinien dotykać spraw z nimi związanych.

Stoi nawet u mnie taki jeden w domu i zwie się komputerem osobistym, ale dumnie spoczywa na biurku głównie po to, żeby nadać mojemu pokojowi nowoczesny wygląd. Ot, taka postmodernistyczna rzeźba. Wszyscy zachwycają się tymi komputerami i chwalą je, jakby były zjawiskiem nadprzeciętnym. Dla mnie taki komputer jest co najwyżej przeciętny, bo w czymże miałaby się objawiać jego wyjątkowość?

Mawiają, że komputer wypiera człowieka. A czy taki wbity w obudowę pęk układów scalonych, oporników i innych dziwacznych rzeczy wypierze skarpetki? Na pewno nie. Poza tym dziwi mnie pogoń ludzi za coraz lepszą konfiguracją sprzętu. Ile pieniędzy wyrzucają na nakarmienie tego cholernego, wiecznie głodnego pasożyta dodatkowymi megabajtami pamięci, przeróżnymi kartami i innymi wynalazkami? Żyję już jakiś czas na tym świecie i wiem, że najgorszą rzeczą, jaka istnieje, jest pusty portfel, dlatego nie mogę zrozumieć tych ludzi.

Zauważyłem, że z komputerami jest jak z kobietami. Z kobietami zaś jest jak z jedzeniem w restauracji: Twoje danie ci smakuje i wydaje się najlepsze, dopóki nie zobaczysz, co ma facet przy sąsiednim stoliku. Zaprzyjaźniony znajomy przez dwa miesiące publicznie oddawał hołd świętemu Intelowi, wielbiąc swój świeżutki, jeszcze pachnący ryżem* sprzęt. Godzinami potrafił o nim opowiadać, snuć przepiękne, długie eseje konfiguracyjne, pisywać poruszające wiersze o straconych, dębowych segmentach dysku twardego. Napisał nawet bajkę dla dzieci „O sprytnym procesorze i siedmiu megabajtach RAM-u" oraz poemat dla dorosłych „O zapobieganiu ciąży komputera". Wszystkie piękne marzenia, jakie znajomy urzeczywistniał, legły w gruzach, kiedy inny – tym razem nie zaprzyjaźniony – znajomy zdobył sprzęt lepszy niż jego. Teraz chłopak o wrażliwej duszy poety, zrozpaczony nie wychodzi z domu, a jak wyjdzie i ktoś zapyta go o komputer, zazwyczaj odpowiada: „Komputer? Komu to potrzebne? Nie interesują mnie te pozbawione charakteru blaszaki".

Jak widać, dla niego komputer nie był miłym doświadczeniem. Przyznam się szczerze: ja również próbowałem zagłębić się w ten sześcian skomplikowanej

Zerwać z

Grom komputerowym zawsze poświęcałem sporo czasu. Była to dla mnie wspaniała rozrywka. Inni czytają książki, chodzą do kina, oglądają gołe baby w Internecie – ja gram. Ostatnio przeżyłem jednak wstrząs. W programie TVN „TeleWizjer" padło znamienne stwierdzenie, które pozwolę sobie przytoczyć: „Gry komputerowe są gorsze od narkotyków".

Prowadzę zdrowy (w miarę) tryb życia i świństw nie zażywam. Zanim usłyszałem tę koszmarną prawdę, żyłem w błogim przeświadczeniu, że gry komputerowe to sposób na spędzanie wolnego czasu. Okazało się, że jestem gorszy od narkomana. Należało położyć kres nałogowi.

Decyzja przyszła nagle, podczas wieczornego grania w FIFĘ. Czym prędzej, nie czekając na zamknięcie systemu, wcisnąłem guzik Power i skierowałem się do swojego pokoju, aby szybko zapaść w sen. Gdy byłem w połowie schodów, poczułem dojmującą chęć rozegrania choćby jednej rundki w CTF. Zbiegłem do komputera, włączyłem go... i znów pojawiły się wątpliwości. Nie mogę w końcu rujnować sobie zdrowia. Ludzie wychodzą z pijaństwa, z palenia, a ja miałbym nie dać sobie rady z grami?! Momentalnie chwyciłem nożyczki i odciąłem wszystkie kabelki od komputera. Dla pewności wydłubałem jeszcze spację, wyrzuciłem ją do ogródka i zadowolony poszedłem do siebie.

Godzinę później przy świetle zapałki przeszukiwałem centymetr po centymetrze przydomowy ogródek. Bez spacji nie mogłem przyspieszyć meczu w Championship Managerze! Z kabelkami żaden problem, lutownica zawsze leży na honorowym miejscu w zamrażarce. W końcu znalazłem. Gdy pierwsze promienie słońca zastały mnie pochylonego nad listą transferową, postanowiłem zadziałać radykalnie.



Kazałem zamknąć się w pokoju na klucz, od zewnątrz. Zaufany kolega zabrał mikrotechnologii. Nie mam żadnych pozytywnych uczuć dla tego urządzenia. Bez narzędzia w wirtualnych dłoniach komputerowej imaginacji, zwanego Windows 95, komputer jest tak samo bezużyteczny jak Kuba bez swojego piwka. Skasujesz Windows i co? Przeciąg. Ot, co.

Polecono mi gry komputerowe. Próbowałem grać, nie do końca pewien swoich dotychczasowych przekonań o ich szkodliwości. Nie dało się nie słyszeć o grze Quake. Kiedy uruchomiłem ten twór, zadrżałem, jak nakazuje tytuł, ale jedynie z irytacji. Do tej pory uważam, że wcale nie jest to ciekawa gra o ślicznej grafice, ale symulacja sprzątania piwnicy, w której szwankuje oświetlenie. Niektórzy (zwłaszcza zajadli fani tej gry) drą już zapewne mój artykuł, w celu uszczelnienia często niesprawnych publicznych toalet, lub złośliwie oznajmiają: „dużą musi mieć piwnicę". Naprawdę, nie chciałem urazić tych czytelników (pewnie ich ulubionym zajęciem jest właśnie sprzątanie piwnicy), jestem tolerancyjny i szanuję ich wybór. Grałem również w Dooma (podobne wrażenia) i zaprzeczę krążącym tu i ówdzie informacjom, jakoby Borys Jelcyn w Dumie wystąpił (może wystąpi w następnym Quake'u).

Zaskakujące są również ciekawe zjawiska wcielane w świat komputerów, np. Manga. Nie przepadam za Mangą i jak dla mnie to dziwactwo powinno się nazywać „harakiri", bo można się zabić (ze wstydu za „talent" autorów), oglądając rozwarte na 3/4 twarzy usta rysowanego osobnika.

nałogiem

klucz i wrzucił do ścieku. Jedzenie miał mi podawać przez kratkę wentylacyjną, zobowiązał się też do wyprowadzania psa. Zakładałem, że po kilku dniach mi przejdzie. Gdzie tam.

Początek był łatwy. Mówiłem sobie, że gry nie są mi do niczego potrzebne, mam przecież telewizor i prenumeratę „Naszego Dziennika". Kryzys przyszedł w nocy z czwartego dnia odwyku na piąty. Tłukłem głową w ścianę, gryzłem makatki i błagałem choćby o GameBoya. W dodatku kolega okazał się bezdusznym draniem i, nie zważając na moje cierpienia, katował mnie odgłosami z Mortala. Byłem zdesperowany. Tylko nagła awaria piłki do metalu, którą przezornie ukryłem w skarpetce, uratowała mnie od ponownego pogrążenia się w bagnie nałogu. Przetrwałem ten, jak mi później mówiono, najtrudniejszy moment.

Piszę te słowa na kawałku dębowej kory. Komputer na szczęście zabrał kolega (chwilami się o niego obawiam), zostałem zupełnie sam. Nie gram już od ponad miesiąca. Wiem, że będą mnie jeszcze kusić kolorowe wizje, jakich dostarczają zdradzieckie gry. Jestem jednak pełen nadziei. Ciągle mam wolę walki z tym najzgubniejszym z nałogów. Zgłosiłem się do klubu Anonimowych Graczy, zacząłem grywać w bierki, chodzę na koncerty do klubu seniora. Szczerze współczuję ludziom zbierającym pod sklepem pieniądze na choćby najtańszego pirata. Widzę świat taki, jaki jest: piękny, ujmujący, wzruszający. To właśnie dzięki tej jasnej stronie życia, której wcześniej nie zauważałem, wierzę, że podjąłem jedyną słuszną decyzję.

Wam też tego życzę. Życie jest zbyt cenne, by stracić je, ryzykując spięcie na klawiaturze lub koszący lot kompaktu niespodziewanie wyrzuconego przez czytnik.

Jerzy K. Kęsim



Prawdopodobnie wiele dziedzin życia zostanie przeniesionych na komputery, co nie napawa mnie optymizmem. Komputer jest izolatorem od świata rzeczywistego, swoistą utopią. Im więcej ludzi znajdzie w nim zajęcie dla siebie i uzależni się od niego (i od Internetu), tym więcej załamie się, kiedy ich wymyślony świat komputerowy zetknie się z prawdziwą rzeczywistością.

Nigdy nie przekonam się do diabelskiego urządzenia, zwanego komputerem. Wiem, że kiedy człowiek go wymyślił, Bóg zapłakał. Podzielam jego ubolewnie, bowiem komputer jest wynalazkiem zgubnym dla ludzkości. Zastanawia mnie jeszcze jedno – jak można zaprzyjaźnić się z czymś, co jest pustą, pozbawioną uczuć kukłą, udającą, że ma umysł inteligentnego człowieka? Inteligencja, którą posługuje się komputer, jest ograniczona i co najbardziej przykre i poruszające – sztuczna. Czy zaprzyjaźniłbyś się z kobietą z przyklejonymi paznokciami, zsuwającymi się z głowy włosami made in „Zakład Produkcji Włosów Identycznych z Prawdziwymi" i silikonem, który bez przerwy bezmyślnie sterczy? Boli postępowanie ludzi, którzy – bratając się z komputerem – odsuwają się od natury.

Nie pozwólmy na to! Obywatele! Mieszkańcy miast i wsi! Łączmy się pod wspólnymi hasłami: „precz z despotyzmem ogłupiających komputerów!"; „Gry wypaczają osobowość naszych dzieci!". Nie pozwólmy, by maszyna wdarła się w nasze spokojne i dostatnie życie. Walczmy w obronie praw człowieka o wykształconych przekonaniach religijnych! W obronie lasów tropikalnych Afryki Południowej! W obronie wiewiórek karłowatych! W obronie samych siebie!

Kuba Jaguszewski

* Pachnący ryżem – wspomniany nowy komputer produkowany był w Chinach, w jego montażu brali więc udział skośnoocy panowie (stanowiący niegdyś załogę słynnej Yellow Submarine), dla których ulubioną potrawą, obok gulaszu z psa (tak!), jest ryż. Ów zwrot informuje o miejscu produkcji sprzętu. To synonim stwierdzenia: „pachnący linią produkcyjną".

Teatrzyk oddziałowy

(Sicz zaporoska, zebranie starszyzny. Wchodzi Skrzetuski)

Stuga *(do Chmielnickiego)*: Oto poseł księcia Wiśniowieckiego, Jan...

Chmielnicki *(pijany)*: ...Bankowy!

Skrzetuski *(trzeźwy)*: Nie, Skrzetuski!

Stuga: Milcz! Bohdan mówi "Bankowy"!!!

(kurtyna)

Ordynator

ma zaszczyt przedstawić sztukę postmodernistyczną pt. "Odprawa posłów pol-skich" na motywach prozy Henryka Sienkiewicza

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-57 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 31.03.99. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartkach pocztowych z dopiskiem **G4** na adres:
TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211.





NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

Biosys	155,00	Heroes Might & Magic 3	155,00
Civilization: Call to Power	155,00	Interstate '82	155,00
Close Combat 3	229,00	KKND 2	155,00
Diablo 2	155,00	Myth 2	155,00
F-16 Aggressor	155,00	Turok 2	155,00

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 w 1 (Autka, Mr Tomato, Dark Moon)	29,95	M.A.X. 2	99,00
Abe's Exodus	149,00	Magic & Mayhem	155,00
Abe'S Odysee Oddworld	59,95	Man Of War	49,95
Ace Ventura-Psi Detektyw	**69,00**	Mayday	49,95
Age of Emp: Rise of Rome	169,00	Megapak 9	139,95
Age of Empires	169,95	Might & Magic VI	155,00
Age of Empires 2	**229,00**	Mortal Kombat 3	59,95
Alfa Centauri	155,00	Mortal Kombat 4	145,00
Anno 1602 PL	**155,00**	Moto Racer 2	155,00
Armored Fist 2	59,95	Multipak	29,95
Baldurs Gate PL	**155,00**	Nascar Racing 2	69,95
Battle Isle II+misje PL.CD	29,95	NBA 99	155,00
Battlezone	69,95	**Need for Speed 3**	**155,00**
Betrayal at Antara	69,95	Net Storm	59,95
Birthright	**69,95**	NHL '99	155,00
Blood 2	155,00	Nightmare Creatures	69,95
Bridge 2000	79,00	ODT	155,00
Broken Sword II	59,95	Olympic Games	59,95
Caesar 3	**155,00**	Operational Art Of War	59,95
Capitalism +	59,95	Outlaws	79,00
Carmageddon	59,95	Panzer Commander	155,00
Catz 3	149,95	**Panzer General II**	**69,00**
Championship Manager 97/98	**119,00**	People's General	155,00
Chasm the Rift	79,00	**Phantasmagoria**	**69,95**
Chesmaster 5500	129,95	**Phantasmagoria 2**	**69,95**
Colin Mcrae Rally	159,95	Pinball 3D	69,95
Commandos	155,00	**Pinball Timeshock**	**59,95**
Constructor	**99,95**	Pitfall	49,95
Creatures	**59,95**	Popolous 3 The Beginning	155,00
Creatures 2	**155,00**	**Postal**	**59,95**
Creatures 2:Life Kit	**59,00**	Power Slide	149,00
Crusader No Remorse	29,90	Premier Manager'99	155,00
Curse of Monkey Island	119,00	**Propilot 99**	**155,00**
Dark Colony	59,95	Pył	149,95
Dark Omen Warhammer	59,95	Quake I	69,95
Dark Vengeance	149,00	Quake II	155,00
Definitive Wargame Collection	129,95	Quake II Ground Zero	99,95
Destruction Derby II	39,95	Quake II Reckogning	99,95
Diablo	**99,95**	**Rage of Mages**	**69,95**
Dogz 3	149,95	Railroad Tycoon 2	155,00
Dreams To Reality	59,95	Rainbow 6	155,00
Duke Nukem 3D	**79,00**	Rayman Designer	59,95
Dune 2000	155,00	**Reah,DVD**	**169,00**
Dungeon Keeper	59,95	Realms Of Arkania	49,95
Earth 2140	49,95	Red Baron 3D	155,95
Earth 2140 Mission Pack	49,95	Redline Racers	59,95
Earth Worm Jim	49,95	Reflux PL	59,95
Emergency	**49,95**	Resident Evil 2	155,00
Encyklopedia Fogra'99	99,00	**Return to Krondor**	**155,00**
Excessive Speed	49,95	**Sanitarium PL**	**155,00**
Extreme Assault PL	**29,90**	Scorcher	69,95
F-22 Total Air War	155,00	Sensible Soccer '98	59,95
Fall Weiss 1939	59,95	**Settlers**	**19,95**
Fallout 2	155,00	**Settlers 2**	**39,95**
FIFA '1999	155,00	**Settlers 3**	**145,00**
Final Fantasy VII	159,95	**Shadow of the Empire (Karta 3d)**	**79,00**
Final Liberation	**79,95**	Shadows Over Riva	49,95
Flying Saucer	49,95	**Shogo**	**69,95**
Four Play	155,00	Silent Hunter Commander Edit	155,00
Fragile Allegiance	69,95	**Sim Ant**	**59,95**
Gabriel Knight: Armour Pack	**155,00**	**Sim City 2000**	**59,95**
Gangsters	149,95	**Sim City 3000 PL**	**155,00**
Get Medieval	**49,95**	Sin	155,00
Golden Games 2	129,00	Skaut Kwatermaster	29,95
Grand Theft Auto PL	**99,95**	Spec Ops	129,95
Grim Fandango	195,00	Spellcross	49,95
Half Life	**155,00**	Star Wars Rogue Squad	179,00
Hearts of Darkness	155,00	Star Wars: Supremacy	119,00
Heretic 2	155,00	**Starcraft**	**155,00**
Heroes of Migh & Magic	49,95	**Starcraft: Brood War**	**79,00**
Heroes Of Might& Magic 2	99,95	Syndycate Wars	49,95
Hexen II	**49,95**	Target	59,95
Hexen II Misje	**49,95**	Terminator 2029	14,95
Hopkins FBI	69,00	Theme Hospital	59,95
Imperialism 2-Age of Explorat	**155,00**	Thief-The Dark Project	155,00
Imperializm	**49,00**	**Tomb Raider + 4 misje**	**99,00**
Industry Giant	99,00	Tomb Raider 2	129,95
Insane Speedway 2	79,95	Tomb Raider 3	155,00
Interstate'76+NitroRiders	99,95	Tone Rebellion	49,95
Jack Orlando	**49,95**	Total Ann.Battle Tactics	99,95
Jedi Knight+Mysteries of Sith	159,00	Total Annihilation	69,95
King's Quest 8	**155,00**	Trespasser	155,00
KKND	59,95	**Turok 2**	**155,00**
Knights & Merchants	**49,95**	UFO3 (X-Com Apocalypse)	69,95
Książę i Tchórz	59,95	Virtua Fighter 2	99,95
Kupiec	39,90	Virtual Chess II	99,00
Lands of Lore II	59,95	Wages Of War	59,95
Lawnmower Man-Kosiarz Umysł	14,95	War of the Worlds	149,00
Lego Island	155,00	War Wind	59,95
Lemings Pak	**49,95**	**Warcraft II Delux Edition**	**69,00**
Lew Leon	49,95	Wargasm	149,95
Liga Polska Manager '98	99,95	**Warhammer 40000 Chaos Gate**	**155,00**
Little Big Adventure 2	59,95	Worms Armgeddon	155,00
Lode Runer 2	139,95	WW II Fighters	155,00
Lomax	49,00	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
Lords of the Realm 2	**69,95**	X-Wing Collectors	165,00
Luftwafe Commander	149,00	X-Wing vs Tie Fighter+Bal.of Pow	159,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	**59,95**	Z + Misje	59,95
Lula: the Sexy Empire	**69,00**	Zagadki Lwa Leona	49,95

Przygodówki – rozmowy z ojcami gatunku

Przygodówki... Niegdyś jeden z najpopularniejszych gatunków gier, obecnie przechodzi „kryzys tożsamości" i nie wiadomo, czy przetrwa. U progu XXI wieku rozmawiamy z ludźmi, którzy od ponad 20 lat tworzą gry będące kamieniami milowymi w świecie i Polsce.

Naszym rozmówcom postawiliśmy 6 pytań:

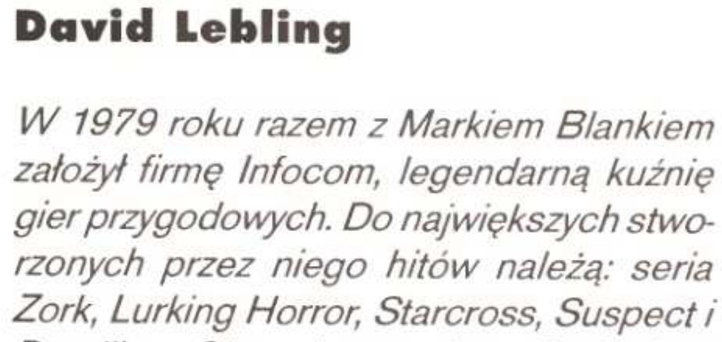
1. **Jaki był tytuł pierwszej przygodówki, w którą grałeś?**
2. **Pierwsza napisana przez Ciebie gra przygodowa?**
3. **Dlaczego zainteresowałeś się właśnie tym gatunkiem i czy nadal się nim zajmujesz?**
4. **Czy w przyszłości powstaną jeszcze tekstówki i klasyczne „point and click adventures"? A może gatunek zostanie zdominowany przez gry 3D w stylu Tomb Raidera lub King's Questa 8?**
5. **Nad czym teraz pracujesz?**
6. **Czy przypominasz sobie jakąś zabawną historyjkę związaną z tworzeniem przygodówek?**

(red., PCP, jp)

David Lebling

W 1979 roku razem z Markiem Blankiem założył firmę Infocom, legendarną kuźnię gier przygodowych. Do największych stworzonych przez niego hitów należą: seria Zork, Lurking Horror, Starcross, Suspect i Deadline. Obecnie pracuje w firmie Avid Technology, zajmującej się produkcją oprogramowania dla studiów filmowych.

1. Pierwsza gra przygodowa, z którą się zetknąłem, to Adventure, znana również jako Colossal Cave. Grałem w nią na komputerze PDP-10 w systemie IST. Czy ktoś z Was może pamiętać, co to PDB-10? To cacko kosztowało pół miliona USD i zajmowało cały pokój! Ale miało jak na tamte czasy (1978 rok!) niesamowite 2 MB pamięci operacyjnej i 100 MB na twardym dysku. Mogło z niego korzystać jednocześnie kilku użytkowników. Kiedy Adventure pojawiła się na MIT (Masachusetts Institute of Technology), sparaliżowała wszystkie prace na 2 tygodnie.
2. Marc Blank, Tim Anderson, Bruce Daniels i ja napisaliśmy Zorka dla PDP-10. Wersja alfa naszej gry miała coś około 6 lokacji i tyle samo obiektów, ale zagadki były raczej banalne. Potem pojechałem na wakacje, a kiedy wróciłem, okazało się, że chłopaki odwalili już kawał roboty przy pierwszej części Zorka. Rozwijaliśmy naszą grę stale przez następne 2 lata i zabraliśmy ją do Infocomu.
3. Granie w Adventure sprawiało nam ogromną frajdę, ale kiedy ją ukończyliśmy nie było żadnej innej gry, więc postanowiliśmy sami napisać nową, lepszą Adventure – tak się zaczęło. Teraz jednak, że się tak wyraże, nie jestem już w aktywnej służbie. Po upadku Infocomu w 1989 r. postanowiłem zostać w Massachusetts. Wprawdzie od czasu do czasu zastanawiam się nad powrotem do branży gier komputerowych, ale na razie chyba jeszcze nie jestem na to gotowy.
4. Hobbiści nadal będą tworzyli nowe tekstówki, np. Christminster albo Photopia. Rozpracowali system tworzenia gry opracowany przez Infocom i piszą tekstówki bez końca. Wystarczy zajrzeć na grupę dyskusyjną rec. arts.int.fiction. Jeżeli chodzi o przyszłość, to mam nadzieję, że kiedy skończy się boom na coraz to nowe rozwiązania 3D i ludzie trochę ochłoną, do przygodówek powrócą dobre fabuły i starannie dopracowane postacie. Chociaż pewnie pozostaną nieco, powiedzmy, napompowane bohaterki.
5. Pracuję teraz w firmie Avid Technology, która robi oprogramowanie dla studiów telewizyjnych. Mój obecny projekt nazywa się AvidNews, a jest to system komputerowy, który pomaga przygotowywać programy informacyjne. W Niemczech używają go już m.in. ARD i ZDF.
6. Jedna z moich ulubionych historyjek pochodzi z czasów, kiedy tworzyliśmy Zorka. Wstawiliśmy właśnie nowy skarb, a był to złoty nakręcany ptak, który tkwił w jajku wysadzanym klejnotami. Jeden z naszych betatesterów tłumaczył nam podniecony: „znalazłem tego ptaka i wiem, co z nim zrobić. Trzeba go wynieść na zewnątrz i nakręcić. Wtedy zacznie śpiewać i zwabi prawdziwego ptaka, który przyniesie mi ogromny skarb. Zaraz to wypróbuję!". No cóż, tego nie było w programie, ale pomysł tak nam się spodobał, że od razu wpisaliśmy go w kod. Kiedy nasz tester grał następnego dnia, wszystko zadziałało tak, jak się tego spodziewał.



Ekipa firmy Infocom - David Lebling drugi od lewej.

David Lebling: Mam nadzieję, że kiedy skończy się boom na 3D, do przygodówek powrócą dobre fabuły.

Scott Adams



Wydał grę Adventureland, pierwszą przygodówkę na komputer osobisty. Jego największe przeboje to: Adventureland, Pirate Adventure, Hulk i The Count. Obecnie pracuje w firmie Avista tworzącej oprogramowanie dla lotnictwa, szpitali oraz fabryk.

1. Pierwszą moją grą była Colossal Caves, dawno temu w 1978 roku, jeszcze na komputerze DEC.
2. Napisałem Adventureland na komputer Tandy TRS-80 model 1 z 16 kB RAM i magnetofonem. Początkowo pisałem tę grę w MS Basic.
3. Chciałem tworzyć coś, co sprawi ludziom frajdę. Pierwszą grę pisałem dla TSR-80 i miałem z tym wiele kłopotów z powodu niewielkiej ilości pamięci. Musiałem stworzyć własny język komputerowy, żeby to się w ogóle zmieściło.
4. Grafika odgrywa teraz ogromną rolę w grach, bo pomaga ludziom całkowicie zanurzyć się w przedstawianym świecie. A to im się podoba. Jednak zawsze znajdą się osoby, które będą pisały (i grały) czyste tekstówki.
5. Jestem za bardzo zajęty graniem, żeby samemu pisać. Może kiedyś dokończę wznowienie Pirate Adventure, a może nie. Obecnie moimi ulubionymi grami są: Unreal, Age of Empires, Command & Conquer, Caesar III i Railroad Tycoon II. Zawsze też lubiłem programy LucasArts i serię przygodówek z Texem Murphym.
6. Żeby zmieścić się w 16 kB pamięci, skracaliśmy rozpoznawanie wszystkich ko-

mend gracza do 3 pierwszych liter danego wyrazu. Kiedyś dostaliśmy list od osoby grającej w Adventureland. Miała problem z niedźwiedziem tarasującym drogę na wąskim nawisie skalnym. Na tę okazję wymyśliliśmy komendę: „scream bear" („wrzaśnij na misia"), gracz nie wpadł jednak na to i siedział coraz bardziej wkurzony przed komputerem. W końcu sfrustrowany wpisał komendę „screw bear" (w slangu oznacza to tyle co: „wydymaj misia"). Zdumionemu graczowi objawił się następujący tekst: „Niedźwiedź przeżywa głęboki psychiczny szok i spada w przepaść". Jak to przeczytałem, pękałem ze śmiechu. Do tej pory dostaję wiele listów od ludzi, którzy grali w moje gry i piszą, że dzięki nim zainteresowali się komputerami i dzisiaj pracują w tej branży. Jestem zawsze bardzo dumny, kiedy czytam takie listy.

Scott Adams: Do tej pory dostaję wiele listów od ludzi, którzy grali w moje gry i piszą, że dzięki nim zainteresowali się komputerami i dzisiaj pracują w tej branży.

Bob Bates



W 1989 roku po upadku Infocomu założył firmę Legend Entertainment. Jego największe przeboje to: Sherlock, Arthur, Timequest i Eric the Unready. Firma Legend zmieniła niedawno profil i teraz przygotowuje Unreal 2.

1. Pierwsza gra? Zork – cóż by innego? Grałem w niego na TSR-80 z 64 kB RAM i dwiema stacjami dysków!
2. Pierwsza gra, którą napisałem to Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels dla Infocomu. O ile wiem, była to ostatnia komercyjna gra czysto tekstowa. W Infocomie programowaliśmy dla „wirtualnego komputera", można więc było grać na wszystkich dostępnych wówczas maszynach.
3. Zawsze lubiłem grać i pisać, więc wybór życiowej kariery był prosty.
4. Jeżeli chodzi o komercyjne gry, to (z nielicznymi wyjątkami) wszystkie będą w 3D, ale zawsze pozostaną amatorzy, tworzący tekstówki.
5. Dopiero co skończyłem przygotowywać John Soul's Blackstone Chronicles. Jest to psycho-thriller z gęstą, mroczną atmosferą i mam nadzieję, że spodoba się graczom. Było to ciekawe przeżycie, bo dla mnie to zupełnie nowy gatunek.
6. Najmilszy i zarazem najdziwniejszy list od fanów, jaki dostałem, schowany był w pudełku z przyprawami. Napisała go matka dziewczynki, której jedynym zajęciem podczas ciężkiej choroby była gra w Timequest. Matka w podzięce za każdą godzinę, którą jej córka spędziła nad grą, przysłała jedną buteleczkę z przyprawami. Byłem tym głęboko poruszony i zdałem sobie sprawę, jak ważne są nasze gry dla niektórych ludzi.

Robyn Miller

Założył z bratem wytwórnię Cyan i stworzył takie hity, jak Myst oraz Riven. Obecnie pracuje we własnej firmie Land of Point nad filmami generowanymi za pomocą komputera.

1. Nigdy nie byłem namiętnym graczem. Lata temu grałem w jedną z części Zorka, ale to wszystko. Kiedy tworzyłem Mysta, chciałem pokazać młodszym graczom właśnie taką wspaniałą atmosferę, jaka była w Zorku.
2. Pierwszą grą, którą napisałem był Myst.
3. Kiedy tworzyliśmy Mysta, nie myśleliśmy o jakimś konkretnym gatunku gier. Chcieliśmy wykreować świat, który ma własną historię, a gracz odgrywa w niej główną rolę. Jak w prawdziwym świecie, bohater nie miał być w ciągłym zagrożeniu. Ponadto chcieliśmy stworzyć interfejs zrozumiały dla trzylatka (tudzież 70-latka). Kiedy Myst znalazł się na półkach sklepów wśród przygodówek, byłem trochę zdziwiony, ale to miało sens.
4. Nie wiem, jak rozwinie się rynek, ale mam wrażenie, że wszystko będzie w 3D i w czasie rzeczywistym. Trochę tego żałuję. Obserwowałem ostatnio kilku niedoświadczonych graczy i zauważyłem, że szybko się zniechęcali, bo nie radzili sobie z nawigacją w świecie gry. Dla prawdziwego gracza to może śmieszne, ale dla większości fanów naszych gier Myst i Riven były pierwszymi programami, z jakimi się zetknęli. Nie chcę być adwokatem interfejsu typu point and click, jaki jest w Riven, ale nie wierzę, że najlepszym rozwiązaniem jest interfejs 3D w czasie rzeczywistym.
5. *[Tajemniczy uśmiech i wymowne milczenie.]*
6. Najdziwniejszy list dostałem od fana z Włoch, który dziękował nam, że wnieśliśmy miłość w jego życie. Nie zakochał się w grze Myst, ale – grając w nią – poznał swoją żonę i od tej pory Myst z tym mu się kojarzy. Dziwne, ale prawdziwe.



Adrian Chmielarz



Założyciel firmy Metropolis Software House. Producent takich hitów, jak Tajemnica Statuetki, Teenagent i Nowy Teenagent a także Książę i Tchórz.

1. Pyjamarama firmy Microgen. Dobrze pamiętam, bo to była druga gra w moim życiu. Razem z jeszcze pięcioma leszczami grałem w Pyjamaramę na zasadzie: „kto zdobędzie więcej procent ukończenia gry". Ganialiśmy wte i wewte, bo wydawało nam się, że na tym to właśnie polega. A tu przychodzi jakiś facet i mówi: „Wiecie, że tu się zbiera przedmioty i można ich używać?". Szczęki mieliśmy na ziemi.
2. O ile się nie mylę, moja własna przeróbka „Pamiętników Adriana Mole'a", oczywiście na podstawie książki. Ponieważ była to jednak przygodówka, więc dodałem wymyślone przez siebie sceny.
3. Zawsze interesowała mnie albo fabuła, albo humor. A jedno i drugie bardzo często było rdzeniem dawnych przygodówek.
4. Przygodówki ewoluowały w ciekawsze gatunki, jak RPG. Takie np. Final Fantasy VII to połączenie przygodówki i RPG. Klasyczne gry są coraz rzadsze. Mam nadzieję, że ten rodzaj gier nie zniknie, ale nie wyobrażam sobie tworzenia go w starej postaci. Myślę, że możemy zapomnieć o tekstówkach i old-schoolowych przygodówkach. 3D rządzi światem, a to wymusza inne interakcje z otoczeniem. Idealnym przykładem jest ewolucja serii King's Quest: od tekstówki po 3D arcade-adventure. Wydaje mi się, że Grim Fandango, chociaż „poszła" w stronę 3D, jest tylko przedstawicielem wymierającego gatunku. Prawda jest okrutna: to se ne vrati.
5. Pracuję nad Gorky 17 (w USA ukaże się pod tytułem Odium), ale moja praca właściwie dobiega końca (scenariusz jest już gotowy). Przygotowuję się do pisania tzw. design docs do trzech nowych gier, jedną z nich jest Wiedźmin. Niestety, w tej chwili nie mogę zdradzić więcej.
6. Spróbuj poderwać dziewczynę, nie kryjąc, że pracujesz przy grach komputerowych... Nic dziwnego, że ludzie ze środowiska mówią: „pracujemy w multimediach" albo „zajmujemy się interaktywną rozrywką". Ja bredzę, że jako pisarz zajmuję się scenariuszami do produkcji multimedialnych. Głupio tak mówić w piękne oczy całą prawdę, bo wszyscy wtedy myślą: „no tak, facet zajmuje się tymi ludzikami, co ganiają po ekranie i tłuką się po mordach". Próbować wyjaśnień, że gry to także łzy i refleksja, to tak jak tłumaczyć, że SF to nie zielone ludziki-roboty na Marsie. Upłynie jeszcze pewnie kilka lat, zanim dumny jak paw powiem: „robię gry komputerowe".

ŚWIAT WIDZIANY PRZEZ RAMIĘ

Kiedyś wszystkie gry wyglądały tak samo. Albo przynajmniej podobnie. Potem ludzkość weszła na chlubną drogę rozwoju technologii komputerowych. I wreszcie nadszedł ten dzień, w którym gracze mogli w końcu zajrzeć swoim ulubionym bohaterom przez ramię.

Ostatnio zostałem poproszony przez dyletanta w sprawach komputerowej rozrywki o dokonanie podziału gier. Od razu zorientowałem się, jak trudne to zadanie. Kiedyś różnice między rozmaitymi gatunkami były znacznie wyraźniejsze. Twórcy nie mieli często odpowiednich technologii, gry naprawdę oryginalne zdarzały się więc rzadziej. Kiedy weszliśmy w końcu w erę gier „całkowicie" trójwymiarowych, rodzaje zaczęły się mieszać. Nagle przygodówki przeniosły się w „perspektywę pierwszej osoby", a proste strzelaniny FPP zaczęły mieć znacznie głębszy wymiar. Wykształcił się też zupełnie nowy gatunek gier. Zastosowano prosty manewr – zamiast robić FPP, przesunięto kamerę za plecy postaci, którą kierował gracz. I w ten sposób powstały gry TPP – **Third Person Perspective**.

Przez długi czas toczyłem wewnątrz redakcji walkę o nieużywanie skrótu TPP do wszystkich gier, w których widzimy postać bohatera. Przy bezkrytycznym stosowaniu tego terminu dochodziło do zupełnie paradoksalnych sytuacji – np. Dark Earth (gra przygodowa podobna do Alone in the Dark) została zaliczona właśnie do tego rodzaju. Rzeczywiście, gdybyśmy chcieli być konsekwentni do granic absurdu, to skrót możemy zastosować – w dosłownym znaczeniu opisuje sposób prezentacji świata gry. Trzeba jednak podchodzić do tego rozsądnie. Ścisłe trzymanie się definicji może doprowadzić do tego, że 90% gier zaliczymy do TPP, a symulatory do First Person Shooters. Przyznajcie, że to nie ma sensu. Na czym więc polega umowność w przypadku TPP, czyli jak brzmi definicja gier tego typu? Według mnie

TPP
to gra osadzona w całkowicie trójwymiarowym środowisku, generowanym w podobny sposób jak w FPP, w której świat oglądamy z kamery umieszczonej za plecami kierowanego przez nas bohatera. Krótko mówiąc, Tomb Raider jest TPP, a Dark Earth – nie. Może to stanowisko arbitralne i komuś się nie spodoba, ale chyba taka definicja ma najwięcej sensu i wzbudza najmniej wątpliwości.

Tomb Raider. Klasyka w najlepszym tego słowa znaczeniu. Ale tylko pierwsza część (screen pochodzi z wersji na PSX).



Kings Quest 8. Przygodówka Sierry z widokiem TPP? W prasie zawrzało, ale pomysł okazał się strzałem w... ósemkę :)



Redguard



Gry TPP są nierozerwalnie związane z jednym z podgatunków – grami typu Action Adventure, czyli zręcznościowo-przygodowymi. Można by się nawet pokusić o stwierdzenie, że tak naprawdę TPP to nie rodzaj gier, tylko sposób prezentowania świata. Jednak chciałbym zwrócić szczególną uwagę właśnie na gatunek TPP, jako zjawisko stosunkowo nowe. Z grami Action Adventure mamy do czynienia od lat. Zresztą zawsze można powiedzieć: „Gra zręcznościowo-przygodowa z widokiem zza pleców bohatera".



Początki

Za właściwe początki można chyba uznać **Fade to Black**. Była to kontynuacja słynnej gry Erica Chahi pod tytułem Flashback. W pierwszej części Conrad (główny bohater) odkrywał przerażającą tajemnicę Morphów, którzy powoli, ale systematycznie przejmowali władzę na Ziemi. Kiedy pojawiły się pierwsze informacje o pracach nad kontynuacją, graczy opanowała gorączka. Zwłaszcza kiedy opublikowano screeny, które ukazały niespotykany dotąd sposób widzenia świata. Oczywiście zza pleców bohatera. Kiedy w końcu FtB trafiło na ekrany komputerów, narodziła się moda na TPP. W FtB było zbyt wiele uproszczeń. Nie można było skakać, poziomy okazały się całkowicie płaskie, a grafika niedoskonała. Jednak pierwszy krok został zrobiony.

Gracze pamiętający **Duke Nukem 3D** wiedzą, że i on miał tryb „trzecioosobowy". Było to posunięcie awangardowe, lecz niestety nie sprawdziło się w praktyce – grać sprawnie dało się tylko, kiedy patrzyliśmy oczami Duke'a. Fakt ten wynikał najprawdopodobniej z wad engine'u Build, który oszukiwał trochę przy prezentowaniu perspektywy, a wszystkie postacie miał wykonane w formie bitmap.

Przełom

nastąpił, gdy znana i lubiana jeszcze z czasów amigowych firma Core zaprezentowała swoją najnowszą produkcję. Gra zapowiadała się rewelacyjnie, a opowiadała oczywiście o przygodach pięknej archeolog Lary C. Kiedy w końcu pełna wersja wpadła w ręce graczy, świat całkowicie oszalał. Nie da się ukryć, że szaleństwo wybuchło w dużej mierze dzięki wizerunkowi panny Croft. Okazało się, że jest ona ucieleśnieniem marzeń tysięcy maniaków gier i szybko jej plakaty trafiły na ściany pokojów, wypierając z nich portrety ulubionych aktorek i zespołów. Można powiedzieć, że nie byłoby sukcesu Lary, gdyby nie to, że przez cały czas jej idealne [hrm... z dużym przybliżeniem – Zgr.] kształty są widoczne na ekranie. A to zawdzięczamy... TPP.

Tomb Raider był grą naprawdę wybitną. Miał wszystko, o czym można było zamarzyć. Piękno, seks, suspens, przerażającą tajemnicę i charyzmatyczną główną bohaterkę.

Dodatkowo szokował niesamowitymi jak na swoje czasy możliwościami. Do dziś pamiętam, jak odkrywszy po raz pierwszy możliwość rozglądania się, przez 5 minut stałem przy jakiejś krawędzi i patrzyłem dookoła.

Niestety, dwie kolejne części gry okazały się gorsze. Autorom jakby zabrakło pomysłów, zagadki były albo wtórne, albo zbyt proste, albo frustrujące, a same scenariusze – mocno naciągane. Przez ponad dwa lata engine gry nie zmienił się w sposób istotny. Jeśli wziąć pod uwagę, że pochodzi on jeszcze z epoki przedakceleratorowej, jest to po prostu niedopuszczalne.

Jedi Knight. W tej grze połączenie widoków FPP i TPP zdało egzamin.



Rainbow Six. Widok TPP nie jest konieczny do grania, ale przydaje się, gdy chcemy wiedzieć, czy ktoś na nas nie czyha za rogiem.



NAJWIĘKSZA GRA FABULARNA (RPG) WSZECHCZASÓW POWRÓCIŁA



OWOC PIĘCIU LAT WYTĘŻONEJ PRACY



POTĘŻNA RELIKWIA ZAGINĘŁA. KRÓLESTWO JEST W NIEBEZPIECZEŃSTWIE.
KRONDOR OCZEKUJE TWOJEGO POWROTU.



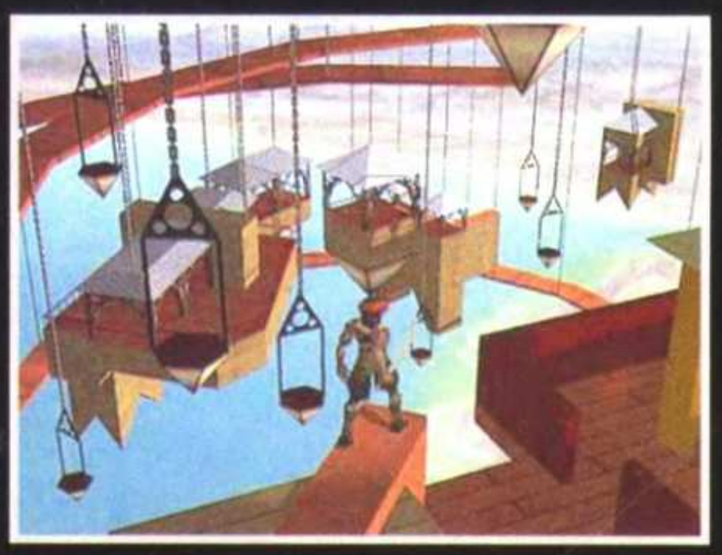
OPTIMUS



Heretic II – strzelanina + widok TPP = jedna z lepszych gier roku.



Die by the Sword – bardzo oryginalna, bardzo trudna, bardzo dobra gra. Niestety, nie odniosła sukcesu.



Prince of Persia 3D. Klasyczna platformówka ma powrócić w tym roku jako klasyczna gra TPP.

Jednak to właśnie TR doprowadził do eksplozji, która zapoczątkowała dynamiczny rozwój zupełnie nowego gatunku. Okazało się, że po pierwsze: ludziom taki sposób prezentowania świata się podoba, po drugie: komputery są już wystarczająco silne, aby podołać animacji tych setek trójkątów i nie zgłupieć.

W związku z tym w planach produkcyjnych prawie każdej większej firmy znalazła się gra TPP. I równie szybko ukazało się

Nowe Oblicze Platformówki.

Gatunek gier platformowych od lat przeżywał załamanie. Przede wszystkim dlatego, że dotąd nierozerwalnie były związane z płaskim, dwuwymiarowym światem gry. I nagle twórcy dostali w ręce zupełnie nowe narzędzie – widok TPP, który pozwolił na całkowite zrewolucjonizowanie gatunku. Wszyscy miłośnicy Nintendo 64 znają przecież ostatnią wersję przygód Maria oraz wspaniałą grę Banjo Kazooie. Wszystkie następne części znanych platformówek (Gex, Earthworm Jim, Rayman) wzbogacone zostały o trzeci wymiar, a kamera przeniosła się za plecy głównych bohaterów.

Zjawisko to wydaje się ze wszech miar pozytywne, bo dwuwymiar już się wszystkim przejadł, a robienie platformówek z fałszywym 3D (takich jak Pandemonium czy Wild 9), nie rozwiązuje problemu i nie przemawia do wszystkich graczy. Już dosyć dawno przepowiedziałem, że niedługo w każdej grze będzie występował trzeci wymiar i widać, że moja przepowiednia się sprawdza. Bo nie tylko platformówki stają się TPP. Taki sposób widzenia świata zaczyna być również stosowany w

przygodówkach.

Tak, tak. Popatrzcie na kilka ostatnich produkcji – **Redguard**, **Kings Quest 8**, a już niedługo **Gabriel Knight III**. Wszystkie te gry mają klasyczny widok TPP. Okazuje się, że ta formuła w przypadku przygodówek doskonale się sprawdza. Tomb Raider przekształcił się w grę przeznaczoną raczej dla tych, którzy wolą skakać i strzelać, niż myśleć. Nie oznacza to, że całkowicie usunięto wątki hmmm... logiczne, ale są one raczej dodatkiem do akcji: od części drugiej TR można nazwać grą zręcznościowo-przygodową.

Tymczasem przygodówki TPP stają się modelowymi przykładami gier Adventure Action. Głównym zadaniem gracza nie jest skakanie po wielkich kamieniach lub czymś podobnym, ale rozwiązywanie zagadek. Jednocześnie twórcy nie zrezygnowali z motywów zręcznościowych. Dziwić to może szczególnie w przypadku gier Sierry, w których raczej unikano tego typu wstawek. A tu nagle okazuje się, że jedna z najbardziej konserwatywnych firm produkujących gry (kilka cykli po wiele części), daje chlubny przykład, tworząc gry, które odstają od reszty serii, wnosząc coś nowego do całego gatunku.

TPP + FPP

Szybko wykształcił się jeszcze jeden nurt – w niektórych grach doszło do połączenia perspektywy „trzecioosobowej" z „pierwszoosobową". Gracz może swobodnie wybierać, która bardziej mu odpowiada. Metoda ta nie w każej grze zdaje egzamin. Jedynym FPP, któremu synteza wyszła na dobre był **Jedi Knight**. Widok zewnętrzny można było włączyć co prawda w dowolnym momencie, ale konia z rzędem temu, kto zdecydowałby się na kończenie gry w ten sposób. Kiedy jednak w nasze ręce wreszcie wpadał miecz świetlny, okazywało się, że najwygodniej walczy się, oglądając akcję z zewnątrz. Również w **Rainbow Six** użycie zewnętrznego widoku dawało możliwości, których nie było w trybie FPP – m.in. znacznie powiększało się pole widzenia.

Action Adventure to najprężniej rozwijający się gatunek gier.

Czyżby więc połączenie dwóch widoków miało być panaceum? Wszystko, czego nie ma w jednym widoku, znajdziemy w drugim. A swoją drogą – warto zwrócić uwagę na pozornie niewielkie różnice między nimi.

Wszystko opiera się na naszym osobistym odbieraniu świata gry. Ludzie mają tendencję do gubienia się w wirtualnym trzecim wymiarze. Jest to bardzo proste do

Indiana Jones & the Infernal Machine – czekamy, czekamy i... nie możemy się doczekać. Gdy się pojawi, może ostro namieszać.





udowodnienia – statystyczny gracz, kiedy po raz pierwszy widzi jakąś nową mapę do Quake'a, traci przynajmniej godzinę na naukę rozkładu pomieszczeń. Gdyby taki osobnik trafił w rzeczywistym świecie do podobnego miejsca, jego plan znałby już po 15 minutach. Kiedy gramy w FPP, naszym punktem odniesienia jest to, co widzimy. Otoczenie postrzegane jest jako znacznie bardziej płaskie, niż kiedy gramy postacią widoczną na ekranie. W TPP mamy po prostu inny układ odniesienia – jego osią jest postać przez nas kierowana. Gra dzięki temu jest znacznie bardziej „trójwymiarowa".

W tym momencie pojawia się jeszcze jeden problem – sterowanie. Okazuje się, że większość ludzi, doskonale radząc sobie z myszką w rozmaitych FPS, zupełnie nie umie przenieść swoich umiejętności do TPP. Po prostu zmiana perspektywy całkowicie niweluje ich umiejętność poruszania. Tak jest na przykład w przypadku **Heretica II**. Wtedy jedynym ratunkiem pozostaje kierowanie za pomocą klawiatury, która jest zresztą najczęściej używana w grach tego typu. Niestety, klawiatura nie jest doskonała – skręca się ze stałą prędkością, czasem klawisze się blokują, a poza tym trudno je ergonomicznie zdefiniować.

Idealnym rozwiązaniem jest joypad, najlepiej analogowy. Dlatego gry TPP są znacznie popularniejsze na konsolach. Wiele nowych produkcji będzie miało wyłącznie edycje konsolowe. Co ciekawe – mimo że do PC również można dołączyć joypad (niektóre modele bywają dokładnymi kopiami padów konsolowych), to jednak nigdy do końca się nie przyjął. W niektórych grach nawet nie przewidziano jego użytkowania. Ja jestem zwolennikiem obsługiwania TPP myszką – to najszybszy i najskuteczniejszy sposób grania, a najlepszymi tego dowodami są Heretic II i Jedi Knight.

TPP ma jedną wielką przewagę nad FPP – postać, którą kierujemy, może wykonywać wiele czynności niedostępnych w FPP, na przykład skoki z obrotem, fikołki itd. Oczywiście można by je włączyć do Quake'a, ale po wykonaniu jednej takiej akcji przeciętny gracz wstałby od komputera z objawami choroby morskiej.

Najlepsi z najlepszych

Ten rozdział poświęcę najważniejszym grom TPP, jakie pojawiły się „na przestrzeni dziejów". Oczywiście dobór jest całkowicie subiektywny i podyktowany tylko moimi bardzo osobistymi preferencjami.

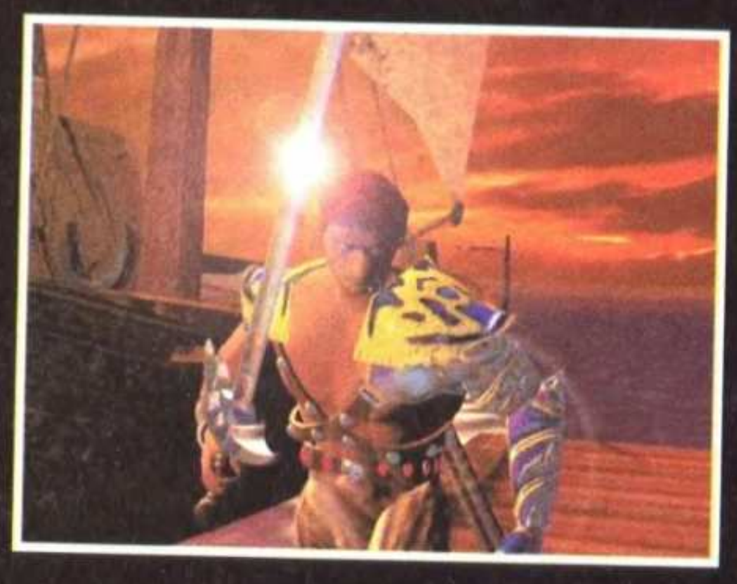
Grą TPP, która zrobiła na mnie zdecydowanie największe wrażenie, jest pierwsza część **Tomb Raidera**. Nagłe pojawienie się wirtualnej idolki i na mnie wycisnęło swoje piętno – doszło do tego, że aby nie przerywać pasjonującej rozrywki, zabrałem ze sobą konsolę na wakacje. Gdy ktoś mnie pyta, co takiego było w TR, czego nie ma w późniejszych częściach, podaję zawsze ten sam przykład – czy pamiętacie wrażenie, kiedy wychodziliście na górkę w gigantycznej jaskini, obchodziliście ją (górkę) dookoła i nagle okazywało się, że to wielki sfinks? Do tego przepiękna muzyczka. To było po prostu niezapomniane.

TR miał w sobie coś, czego nie udało się w żadnej grze (jak dotąd) powtórzyć. Po części była to charyzma Lary, po części doskonała oprawa, po części niesamowita atmosfera. Takie gry zdarzają się rzadko. Pozostaje tylko żal, że kolejne części przygód pięknej poszukiwaczki skarbów okazały się takim niewypałem. Jakby skończyły się pomysły.

Space Bunnies Must Die – śmieszne intro nie wystarcza do zrobienia dobrej gry. A szkoda, bo pomysł oryginalny.



Asghan. Pierwsza część ukazała się dawno temu, druga dopiero teraz, ale za to jest trójwymiarowa.







Fifth Element

Połączenie widoków FPP i TPP nie zawsze wychodzi grze na dobre. Jednak czasem się to zdarza.

W moim osobistym rankingu poczesne miejsce zajmuje **Die By the Sword**. Ta gra nie zdobyła, niestety, wielkiej popularności. A szkoda, bo mało pojawiło się tak doskonale dopracowanych produkcji. DBtS był symulatorem walki na miecze – symulatorem z prawdziwego zdarzenia. Gracz kierował postacią rycerza, którego zadaniem było pokonanie okrutnego Mastera. Gra składała się z serii pojedynków na miecze z jednym lub kilkoma przeciwnikami. Podstawą skutecznej gry było znalezienie odpowiedniego sposobu kierowania. Kiedy już się to udało, możliwości naszego rycerza okazywały się naprawdę imponujące. Niestety, jak to bywa w przypadku trudnych gier, większości użytkowników nie bardzo chciało się spędzać przynajmniej godziny na konfigurowaniu systemu sterowania.

Tego problemu nie było w przypadku **Jedi Knight** – kolejnego TPP mojego życia. Piszę TPP, bo grę kończyłem kilka razy i właściwie od drugiego używałem tylko miecza świetlnego z widokiem z zewnątrz. Trzeba przyznać, że JK spełnił oczekiwania graczy. Gra była długa, co ostatnio jest rzadkością, i wymagająca. Jeżeli ktoś nie był do końca usatysfakcjonowany przygodami Kyle'a Katarna, zawsze mógł zagrać w jeden z najlepszych mission packów do trójwymiarowych gier akcji – Mysteries of the Sith. Autorzy starali się stworzyć coś w stylu komputerowej wersji filmu – więcej było zaplanowanych sytuacji, często zdarzały się takie niespodzianki jak np. walka z Rancorem.

Ciekawym zjawiskiem jest **Heretic II**. Jest to bowiem TPS – Third Person Shooter. W tej grze, wykorzystującej engine Quake'a II, strzela się praktycznie cały czas – zadania są raczej uproszczone i zepchnięte na drugi plan. Jednak chociaż

DSW SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24 lub /17

tel./fax (22) 42-92-79
tel. (22) 42-93-68

Zatelefonuj i złóż zamówienie - jeśli zgłosi się automat - mów wyraźnie: podaj miejscowość i nr telefonu z kierunkowym, oddzwonimy. Lub wyślij wycięty blankiet - zaznacz zamawiane programy z lewej strony tytułu. Lub wyślij zamówienie na kartce pocztowej - wypisz zamawiane programy. Podpisz się czytelnie jeśli jesteś dorosły, a jeśli nie, poproś o taki podpis Rodzica. Nie podpisane zamówienia, oraz te na których podpis nie budzi zaufania, idą do kosza. Ceny w zł zawierają VAT.

Wiekszość przesyłek realizujemy w ciągu 3 dni. Gkwi

Nazwisko

Imię

— — - — — — — .....

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon domowy lub do pracy - z kierunkowym

(czytelny podpis Rodzica/osoby dorosłej)

Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

w razie nie odebrania przesyłki zobowiązuję się przesłać 12 zł na adres DSW SAGITA

CD-ROM GRY

Abe's Exodus 145
Ace Ventura PL 69
Ages of Mist 155
Air Warrior III 89
Anno 1602 149
Ashgan-The Dragon Slayer 142
Asteroids 129
Baldur's Gate 153
Barrage 115
Battle of Britain 149
Battlegr.-Napoleon in Russia 89
Battlegr.-Prelude to Waterloo 89
Battlezone 55
Black Dahlia 169
Blackstone Chronicals 149
Blade Runner 59
Blood 2: The Choosen 145
Bucaneer 99
Bugriders 59
C&C Tiberian Sun tel
Caesar 3 149
Castrol Honda Superbike 133
Championship Manag. 3 PL tel
Championship Manag.'97/98 115
Chasm the Rift 75
Civilization 3: Call to Power tel
Colin Mc Rae Rally 155
Commandos 145
Constructor 95
Creatures 2 144
Creatures 2: Life Kit 59
Curse of Monkey Island 119
Dark Vengeance 149
Delta Force 149
Deus PL 59
Diablo 95
Discworld Noir (3) tel
Dominant Species 149
Duke Nukem 3D 75
Echelon 69
Enemy Natione 59
F/A 18 Hornet: Korea 89
F22 Total Air War 149
Fall Weiss 1939 59
Fallen Haven 79
Feeble Files 79
Fields of Fire 59
Fighter Pilot 99
Fighter Squadron tel
Fighting Force 99
Final Fantasy 7 155
Flight Simulator'98 292
Flight Unlimited 2 165
Flying Corps 59
Football World Manager 92
Future Cop L.A.P.D. 99
Gabriel Knight Armour Pack 155
Gangsters-Organized Crime 145
Grand Prix Legend 155
Grand Theft Auto PL 90
Great Battles of Alexander 79
Great Battles of Caesar 79
Grim Fandango 195
Heart of Darkness 155
Heavy Gear tel
Heavy Gear 2 tel
Heretic 2 144
Heroes of M&M 2 PL 90
Heroes of M&M 3 139
Hexplore 159
Hopkins FBI 63
I-WAR 95
iF-22 v.5 99
iF/A-18E Carrier Strike 139
iM1A2 Abrams 75
Imoerialism 2:Age of Explorat. 149
IMPERIUM GALACTICA 59
Industry Giant 79
Insane Speedway 2 75
iPanzer 44 89
Johnny Herbert's Champ.'98 146
Lands of Lore 2 55
Last Bronx 149
Liga Polska Man. '98 PL 95
Little Big Adventure 2 55
Lode Runner 2 139
Lords of the Realms 2 69
Luftwaffe Commander 149
Lula Virtual Baby 55
M.I.A. (Missing In Action) 139
Maximum Force 59
Michael Owen's WLS'99 145
Might & Magic 6 145
Monaco Grand Prix 99
Mortal Kombat 4 139
Mortyr 99
Myth 95
Myth 2 139
ODT 149
Operational Art of War 59
Outlaws 69
Panzer General 2 69
Pax Corpus 55
Phantasmagoria 69
Phantasmagoria 2 69
Piąty Element 95
Pinball 2000 55
Pingu 69
Power Slide 149
Price of Loyal.-misje doHMM2 73
Pro Pool 3D 59
ProPilot 99 155
ProPilot 99 155
Pyl (Dust) 139
Quake 1 59
Quake 2 145
Quake 2-misje The Reckoning 99
Quake 2-Netpack 79
Queen the Eye 79
Quest for Glory 5:Dragon Fire 155
Rainbow 6 145
Rainbow 6MP:Eagle Watch 59
Recoil tel
Red Baron 3D 149
Redline Racers 55
Reflux PL 55
Resident Evil 2 149
Return to Krondor 155
Rock w Polsce 169
Roland Garros 98 89
Ruthless Com 149
S.C.A.R.S 99
Scorcher 59
Semper Fi 79
Settlers 3 PL 135
Seven Kingdoms 79
Sid Meier's Alfa Centauri 149
SIM City 2000 55
Sim City 3000 PL tel
Sin 145
SIN: Wages of War tel
Skull Caps 99
Soldiers at War 155
Spearhead 135
Spec Ops 129
Speed Busters Acc.3D 99
Sprou 59
StarCraft 145
StarCraft: Brood War 79
Stars 59
Steel Panthers 2 99
Steel Panthers 3 149
Stone Axe PL 55
SW: Supremacy 115
Target PL 59
Test Drive 4X4 149
Tex Murphy Overseer 95
Theme Hospital 55
Thief - The Dark Project 145
Thrust,Twist & Turn 149
Thunder Brigade 99
Tides of War 149
Tintin in Tibet 59
Toca 2 159
Tomb Raider 2 129
Tomb Raider 3 145
Tomb Raider Unfin.Business 95
Total Annihilation 59
Touche PL 55
Trans Am Racing tel
Trespasser 145
Tribal Rage 59
Turok 2: Seeds of Evil 153
Ultimate Challenge Golf 99
Ultra Fighters 79
Unreal Mega Pack tel
Unreal-level editor tel
Uprising 2 - Lead & Destroy 149
Vangers 59
Virtua Fighter 2 99
War Games 145
War of the Worlds 149
War Wind 2-Human Onslaught 156
Wargasm 139
Warlords 3-Reign of Heroes 89
Wing Commander Prophecy 59
World League Basketball 155
World League Soccer'98 95
Worms Armageddon 145
Wrecking Crew 69
X-COM: Apocalypse PL 55
X-Games ProBoarder 149
Xenocracy 75

SUPER CENY

3DO Decathlon 35
Abe's Oddysee 49
Absolute Zero 39
AD COP PL 35
Afterlife 49
Age of Sail 49
Alone in the Dark Special 29
Animal 39
Armored Fist 49
Banzai Bug! 39
Battlegr.-Antietam 49
Battlegr.-Gettysburg 49
Battlegr.-Shiloh 1862 49
Burnout 49
Capitalism Plus 49
Carmageddon 49
Chaos Overlords 49
Conquest of t. N. W. DeLuxe 49
Council Wars-misje do D.Col 49
Creatures 49
Creatures de Luxe 49
CyberMage 49
D-Day American Invades 35
Deadlock 49
Deadly Tide 49
Destruction Derby 2 39
Earth 2140 PL 49
Earth 2140-Mission Pack 49
Earthworm Jim 49
Ecstatica 2 PL 39
EF 2000 Tactcom 30
Elk Moon Murder 49
Emergency Fighter for Life 49
Eraser Turnabout 49
Extreme Assault 49
Final DOOM 49
Flying Saucer 49
G-Police 39
Guts'n'Garters 35
Heroes of M&M 49
Hexen 2 49
Hexen 2: Mission Pack 49
Hyperblade 39
Imperialism 49
Insane Speedway 29
Jack Orlando 49
Jet Fighter 49
Killing Time 39
Knights and Merchants 49
Lew Leon PL 49
Lomax 49
Man of War 49
MayDay 49
Mechwarrior 2 Mercenaries 49
Monte Carlo 49
Mortal Kombat 3 49
Muppet Treasure Island 49
Necrodome 49
Net Storm 49
No Respect 39
Open Ice Challenge-NHL 49
P.O.D. 49
Polanie PL 49
Power House 49
Precision Racing 49
Prisoner of Ice 35
Puma World Football 98 49
QAD 35
Realms of Arkania 49
Realms of the Haunting 49
Red Ghost 49
Return of Arcade 49
Screamer 2 49
Sensible Soccer '98 49
Settlers 1 PL 20
Settlers 2 PL 39
Sideline 35
Simon Puzzle Pack 49
Simon the Sorcerer 2 49
Solar Crusade 35
Spellcross -Ostatnia Bitwa 49
Spycraft 49
Star Command 49
Star Rangers 49
Steel Panthers 2 Kampanie 29
Strife 35
Syndicate Wars 45
The Reap 49
Time Warriors PL 35
Timeshock Pinball 49
Tunnel B1 35
Ultim@te Race Pro 49
Uprising 1 49
V 2000 49
Wages of War 39
Wirtualne Puzzle 49
Zork Grand Inquisitor 49

ZESTAWY i PAKI

Action Hall of Fame Pack 125
Arcade Greatest Hits 2 49
Avalon Classic 2 30
Battle Isle 2+Titan's Legacy 29
Definitive Wargame Coll. 99
F16 Multirole+MIG29 Fulcr. 139
Fighters Antology 155
Front Line Fighters 155
Full Throttle + DIG 79
Interstate'76 - Arsenal 94
Lemings Pack PL 49
Lucas Art -ARCHIVES v.III 99
Mega3Pack 139
Megasixpack+Jungle Strike 70
Pięciopak '98 155
Quake 1 the Offering 125
Shanghai: Dynasty 105
SSI Compilation 99
Star Tr.25 Ann.+Star Tr.J.Rit. 79
SW: Jedi Kn.+Myst.of Sith 155
SW: X-Wing vs Tie F.+B.of P. 155
Warcraft 2 DeLuxe 67
World of Combat 2000 139
X-Wing Collectors 155
Z + zestaw misji 59
Zork Adventure Trilogy 145

EDUKACJA I UŻYTKI

2 xy matma 6-7+1Lic. 78
2-ga Wojna Świat.1939-41 40
2-ga Wojna Świat.1943-43 50
33 lektury dla szkół średnich 39
ABC Chemii 39
Adept matematyki 49
Album o Polsce 49
Atlas Polski 96
Atlas of Europe 92
Atlas Polski Krajoznawczy 99
Atlas Świata v.3.0 88
Belfer - Fizyka kl.6 49
Biologia Komórki 49
Bolek i Lolek-pam.z podróży 49
Bridge 2000 79
Chessmaster 5000 69
Chessmaster 6000 144
Czarodz.Opow.: Baba Jaga 49
Disn. 101 Dalmatyńczyk 129
Dookoła Polski 169
Dyktando 96
Dyslektyk 60
E-Mail 12 MB 183
Encykl. Człowieka 169
Encykl. dla Dzieci 169
Encykl. Małego Człowieka 149
Encykl. Nauki 169
Encykl. Przyrody 69
Encykl. Ptaków 169
Encykl. PWN 1999 219
Encykl. Roślin Ozdobn. 169
Encykl. Samochodów 39
Encykl. Seksu 96
Encykl. Sportu 39
Encykl. Św.: Am.Płd 155
Encykl. Św.: Am.Płn. 155
Encykl. Wszechświata 169
Encykl. Zwierząt: Ssaki 139
Euro Letter 1.0 49
Future Beat 99
Geografia 39
Hist. Eur.1918-39 i Kamp.Wrz. 40
Hist. Najnowsza po 1945r. 96
Hist. Szk.Podst.+1 Lic. 39
Historia Powszechna 129
Historia Świata 69
Język Polski 50
Klik uczy czytać 99
Koziołek Matołek 53
Literat 2.0 96
Literki Cyferki 4.0 49
Mapa Polski '98 z ks.telef. 149
Matematyczne przygody 69
Matematyka 2001 kl.IV 99
Matematyka VII-VIII+egz.wst. 39
Matma jest Super ! 129
Matmania 39
Maturzysta vadem jęz.pol. 99
Micrografx Designer 6.0 49
Micrografx Picture Publ. 6.0 49
Moje pierwsze ABC 89
Moje pierwsze 1,2,3 109
Multimed.Encykl.Powsz. 49
Multimed.Kurs MS Excel 70
Multimed.Kurs MS Word 70
Multimed.Plan Warszawy 99
Multimedialne la la la 68
Multimedialny Sł. Ortograf. 89
New Beat 2000 119
New Beat 2000 Extravaganza 49
Ojciec Święty 95
Oksfordzka Enc.Historii-Zestaw 120
Ortomania 39
Perełki Europy Środkow. 129
Pitagoras Lic.1-4 + Matura 69
Podręczniki Lic.na CD 49
Polonez 49
Polskie Fonty '98 88
Polskie Książki Telef.v.3.0 199
Prawo 33
Prawo Jazdy '98-nauka,testy 69
Przewodnik po Warszawie 75
Ptaki Polski 120
Rayman - matma i polak 129
Sam Czytam 79
Sam Piszę 79
Sł.Obrazkowy dla dzieci 149
Sł.wyr.obcych i zwrot.obcojęz. 130
Staroż.Cyw.Mezop.i Egipt 129
Szachy 98 59
Szkolny Sł. Muzyka 99
Szkoła Przyszłości-Matematyka 89
Tajemnice ludzkiego ciała PL 129
Testy 33
Tomek i Oskar-duch w Op. 99
Toonworks 129
Umiem Pisać 129
Urodziny Prosiaczka 69
Virtual Chess 2 PL 95
Wielka Kolekcja Klipartów 40
Wielkie Dzieła Literat. Polskiej 120
Windows Draw 5.0 49
Wirtualna Szkoła Matematyka 129
Wszystko o seksie 169
Wymarzony Dom 138
Ziemia-wypr.do wnętrza 169

JĘZYKI OBCE

All In One 89
Angielski z Krecikiem 119
E-Teacher 4.0 ang. 85
E-Teacher 4.0 niem. 85
English Translator 189
EuroPlus+ Ang.Prof.Pack 329
EuroPlus+ Business English 171
EuroPlus+ Niemiecki Prof.Pack 329
Język Angielski 39
Język Niemiecki 39
Plays for Children 99
Prof. Henry- słownictwo v.2.0 79
Prof. Henry-gramatyka 89
Prof. Klaus -gramatyka 79
Prof. Klaus- słownictwo 79
Sł. Collinsa ang-pol-ang 189
Sł. Medyczny ang-pol-ang 134
World Translator 199

PC 3.5" GRY

Front Lines 39
Hannibal PL 25
International Soccer 20
International Tennis 20
Skaut Kwatermaster 30
Sołtys 30
The Machines 20
Ultimate Soccer Manager 39

EDUKACJA I UŻYTKI

Belfer-Ortogra 49
Dziejnia Podstawowa 40
Historia Szk.Podst.+1 Lic. 35
Korepetytor z Historii 35
Pitagoras 2, egz.do Lic. 49

K4 KOMPENDIUM 21

AMIGA - GRY

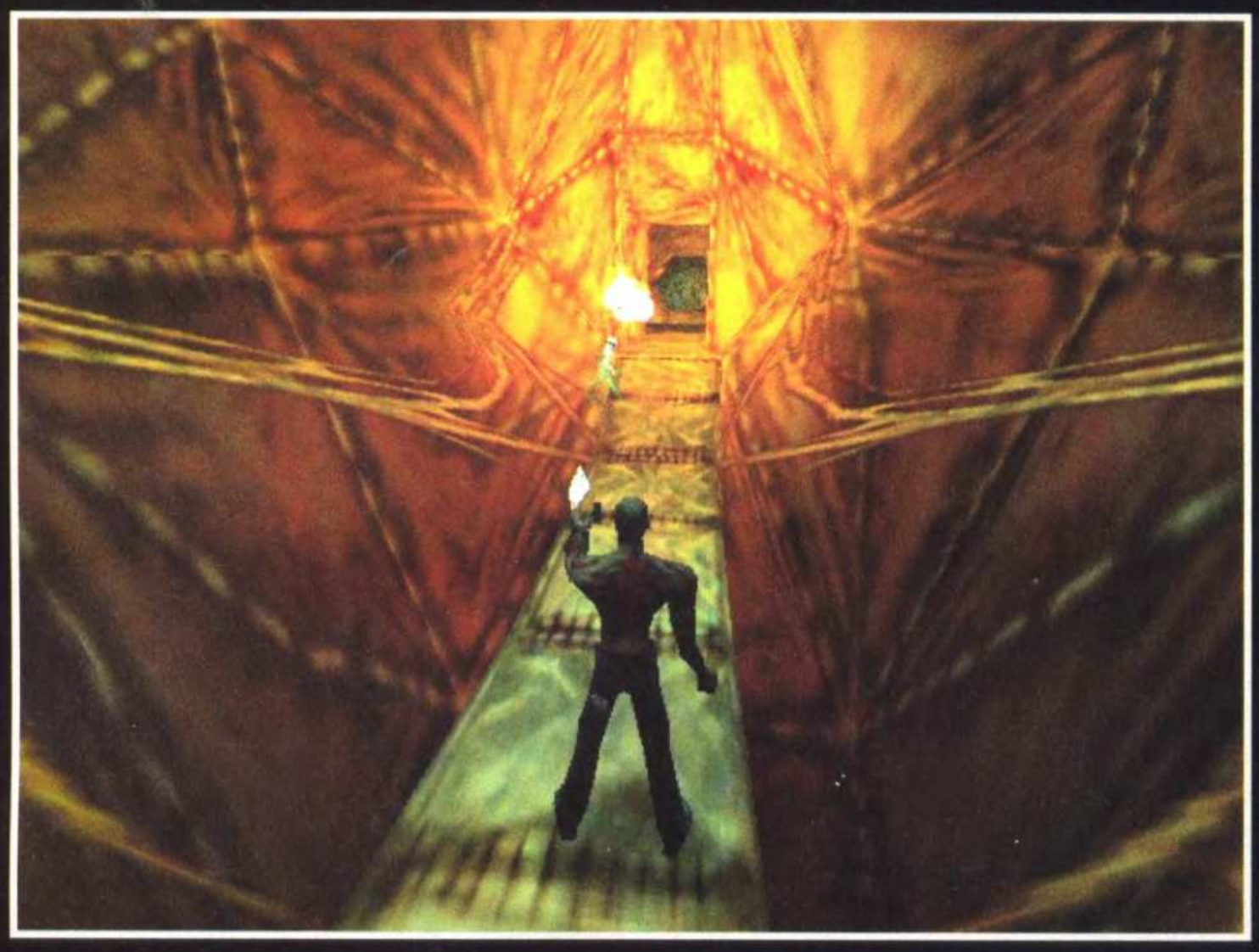
Alien Target 29
Arnie 20
Astral 29
Banshee 25
Battlestorm 20
Classic Board Games 25
Crazy Cars 2 A500 20
Cyberforce 25
Dan Wilder 20
Date Girl 28
Date Girl A1200 28
Dragonstone 20
Eskadra 29
F-29 Retaliator 35
First Samurai 28
Forest Dumb Forever 29
Frankenstein A500 20
Franko-The Crazy Revenge 23
Intercalaris 29
Ishar 3 A500+, 600 35
Jaguar XJ-220 25
Lasermania 2 20
Last Soldier 20
Lazarus 29
Magiczna Księga 25
Miasto Śmierc. 500+,600,1200 29
Mistrz Pol.'96 500+,600,1200 35
Mortal Weapon 20
Okręty 20
Pechowy Prezent 23
Project Battlefield 23
Rally Championships 600,1200 29
Rockstar 500+,600,1200 25
Rooster 2 20
Sen 29
Sink or Swim 25
Skarb Templariuszy 29
Skeleton Krew A1200 25
Super Taekwondo Master 30
Szachista 35
Taekwondo Master A1200 28
Tajemnica Bursztyn.Komnaty 29
Total Carnage A1200 22
Total Football 48
Universe 30
Vital Light 20
Watchtower A1200 30
Wizkid 20
Wolfchild 20
World Rugby Manager 20
Worms Directors Cut A1200 39
Zombie 20

EDUKACJA I UŻYTKI

Afryka 17
AmiTekst Pro GOLD 45
Asystent Pro v.2.0 34
Mały Tales 31
Nauka Jazdy 25
Ortograf-Słownik J.Polo 20

JĘZYKI OBCE

AmiSłownik niem-pol-niem 24
Hipersł. an-pol-an,500+,600 24
Jęz.Angielski 35



Shadowman

gra była płytka, nieprawdopodobna grafika i wspaniałe efekty specjalne zrobiły z niej produkt zasługujący na szczególną uwagę. W moim odczuciu jedynie Unreal może konkurować z Heretykiem o palmę pierwszeństwa wśród najładniejszych gier. Jak już napisałem wcześniej, Heretic II może być obsługiwany myszą, i gdyby nie to, że na ekranie widać kierowaną przez nas postać, można by odnieść wrażenie, że gramy w FPP.

Teraz Pora Podsumować

3D Action Adventure to obecnie najprężniej rozwijający się gatunek gier. Zwłaszcza że jest to bardzo szerokie pojęcie – AA może być zarówno FPP, jak i TPP. Obecnie w planach wydawniczych figuruje wiele bardzo obiecujących klasycznych TPP – już niedługo pojawi się **Drakan**, mający całkowicie pogrzebać Tomb Raidera (zwłaszcza że główna bohaterka ma być znacznie bardziej apetyczna niż Lara). Do TPP należeć będzie druga część **Legacy of Kain**. Ten sam engine wykorzysta również gra **Akuji the Heartless**. No i oczywiście czekamy na **Prince of Persia 3D**.

Gier tego rodzaju będzie się pojawiać coraz więcej. Perspektywa „trzecioosobowa" jest wyjątkowo nośnym sposobem prezentowania świata. Choćby dlatego, że gracz może bardziej się zżyć z bohaterem przez siebie sterowanym.

I tak będzie aż do czasu, kiedy pod strzechy zawita rzeczywistość wirtualna. Wtedy wszystkie gry staną się FPP.

RatlooZ

Wszystkiemu winna jest panna Croft – od Tomb Raidera zaczęła się moda na TPP.



Bloodshot. Bardzo ponury scenariusz i sposób prezentowania świata. To samo można powiedzieć o grze Shadowman, wykorzystującej ten sam engine.

Kiedy dostaniemy w ręce kaski VR, skończy się granie w TPP.



Tom Clancy's RAINBOW SIX™



Wybuchowa AKCJA oraz realistyczna STRATEGIA!

Przełomowa kombinacja najlepszych elementów gier strategicznych i gier akcji.
Oryginalna fabuła z udziałem 20-stu Clancy'owskich bohaterów.
17 unikalnych misji w odbiegających od siebie otoczeniach na całym świecie.
Tryb multiplayer z opcjami "Cooperative" (współdziałanie) i "Competetive" (przeciwdziałanie).

"Szykuje się wielki hit."
Reset 11/98

"...gra rządzi..."
"Nigdy jeszcze nie grałem w strzelaninę FTP, tak zbliżoną do rzeczywistości."
Gry Komputerowe 10/98

Rekomendacja CD-Action 9/10







©1998 RSE Holdings, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. and Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. The Mplayer logo and Mplayer.com are trademarks of Mpath Interactive, Inc. Internet Gaming Zone is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other brand names are trademarks or registered trademarks.

OPTIMUS

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

Red Storm Entertainment

Widziane z Zacisza

Jak Polak z Ukraińcem (australijskim)



Przygotowuję w tej chwili trzy lokalizacje. Oznacza to, że muszę równocześnie grać w trzy gry, w których połowa komunikatów pojawia się po polsku, połowa po angielsku. W dodatku polskie komunikaty są na razie niegramatyczne („zginął twoja katapulta") albo zawierają głupie literówki (najczęściej za długo trzymam wciśnięty Alt, stąd pojawiające się nagminnie kwiatki, np. „dokładność" i „całęgo").

Lokalizacja to bardzo wredna robota, podobnie zresztą jak tłumaczenie instrukcji. Niezależnie od jakości trafiającego do mnie materiału, rozliczany jestem z tego, co ode mnie wychodzi. W efekcie tracę mnóstwo czasu na poprawianie, co sknocili inni, żeby później nie było na mnie. Kombinuję więc, jak przewijającą się tu i ówdzie legendą gry pokryć oczywiste niedoróbki programistów i projektantów. Jednak nie o bojach ze spolszczaniem tego i owego mam zamiar pisać (to materiał nie na felieton, a co najmniej na artykuł).,

Najbardziej fascynujące w tej robocie są kontakty z ludźmi. Żeby zrobić polską wersję gry, muszę czasem i kilkadziesiąt razy kontaktować się z autorami, którzy nie mieszkają w Polsce i polskiego nie znają.

Mam więc w tej chwili sytuację następującą: jedną grę napisali Ukraińcy i przeprowadzili się z nią do Australii (głównie po to, żeby później mogli ją wydać Amerykanie). Drugą napisali Rumuni z Bukaresztu, ale początkowo kontakt z nimi odbywał się via Paryż. Wreszcie trzecią zrobili Koreańczycy, z którymi kontaktuję się przez Polaków, którzy korzystają z pośrednictwa Koreańczyków mieszkających w Polsce. Australijscy Ukraińcy odpowiadają na listy w miarę szybko, jednak zazwyczaj nie na wszystkie pytania. W dodatku ze względu na różnicę czasu można z nimi wymienić tylko jeden list dziennie – kiedy ja kładę się spać, oni właśnie zaczynają pracę, kiedy wstaję, kończą. Koreańczycy odpowiadają wyłącznie na te pytania, które zrozumieją, co przy ich znajomości angielskiego oznacza poważne problemy; potrafią zresztą odpowiedzieć po koreańsku. Wtedy jedynym zrozumiałym tekstem w liście są angielskie nazwy plików. Wygląda to zabawnie, tyle że praca wcale się nie posuwa. Jedyni goście, do których na razie nie mam zastrzeżeń, to Rumuni, choć na pierwszy list odpowiadali dwa tygodnie. Teraz odpowiadają w ciągu kilku godzin i to na temat.

Wymiana listów to jeszcze nie wszystko. Na przykład Ukraińcy od razu połapali się, na czym polega problem z rodzajami („Greckie miasto" ale „Grecka kuźnia"). Nic dziwnego – po ukraińsku jest tak samo. Gorzej z Rumunami – myślą już od trzech dni. Nie znam rumuńskiego, jednak podejrzewam, że podobnie jak we francuskim używane są rodzajniki, więc Rumuni o odmianie nic nie wiedzą. Na szczęście z Koreańczykami nie mam tego problemu; gdybym musiał im po angielsku (którego nie znają) wytłumaczyć problem (o którym być może nie mają pojęcia), od razu bym się zastrzelił.

Gdyby nie Internet to wszystko nie miałoby racji bytu. Bez e-maili latających po kablach przez cały świat nie miałbym tematu na felieton. Jest jeszcze druga strona medalu – z Internetem czy bez, z komputerem czy bez, zawsze ma się do czynienia z ludźmi, którzy albo są mądrzy, albo głupi, albo wiedzą, co robią, albo nie. Ciekawe, jakie felietony na mój temat napisaliby skośnooki Koreańczyk (po koreańsku), ukraiński Australijczyk (nie wiadomo po jakiemu) i Rumun (patrz Australijczyk).

Nacz. w st. spocz.



100 zł

Program przeznaczony dla maturzystów i uczniów szkół średnich. Całość materiału została przedstawiona w postaci motywów – syntetycznego ujęcia materiału literackiego, opatrzonego licznymi i obszernymi cytatami, odczytywanymi przez lektorów.



Program polecany przede wszystkim tym, którzy będą się starali o indeks na wydziałach: historii, nauk politycznych, dziennikarstwa, prawa, socjologii itp. Znajdziecie więc tam Państwo teksty z ponad 600 stron maszynopisu, obrazujące najnowsze dzieje naszego świata po 1945 roku.

100 zł



Program przeznaczony jest dla uczniów i absolwentów szkół średnich, którzy chcą powtórzyć w krótkim czasie wiedzę z fizyki, z zakresu szkoły średniej, szczególnie przydatny dla osób przygotowujących się do matury i egzaminów na wyższe uczelnie.

65 zł

Oferta specjalna!



150 zł
Polski + Historia

Matura już blisko!

Ale już się nie martw. Z nami nie zginiesz! Nasze edukacyjne programy multimedialne oraz książki przeznaczone są właśnie dla Was. Nie czekaj, zamów już dziś. Jeszcze masz trochę czasu na naukę. Skorzystaj więc z naszej oferty. Nie będziesz żałować! Wypełnij i wyślij...



20,-



32,-



13,-

Zamawiający

Adres

Zamawiam pozycje zakreślone przy cenach.

Zobowiązuję się do odbioru przesyłki.
Do książek doliczamy 9zł za przesłanie.

Podpis

Wydawnictwo Lynx-SFT, 02-591 Warszawa, Batorego 16, tel./fax: 8256122

EXTERMINACJA

STRATEGIA•WSZECHCZASÓW•NADESZŁA!

- Ponad 20 planet
- Równoczesna walka na kilku planetach
- Transport złóż w układach
- Zarządzanie 5 zasobami
- Ponad 100 typów jednostek
- Międzyplanetarne bitwy i transport oddziałów
- Walka wewnątrz budynków
- Wiele różnych scenerii planet
- Realistyczne efekty specjalne
- Dynamiczna akcja
- Duży wybór strategii walki
- Sferyczne mapy (wymagają zupełnie nowej strategii walki)
- 65.000 kolorów
- Doskonała ścieżka dźwiekowa











TECHLAND

TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski, tel. (062) 7372747, 7372748
fax (062) 7372749, http://www.techlandsoft.com

biuro handlowe
STAWICKI S.C.

01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 1/29
tel. 022/36-16-65, fax: 022/36-14-33

przenieś się w cyber przestrzeń



Joystick QS 6231

dla WIN 95/98

- ergonomiczny uchwyt 3D
- 4 przyciski FIRE
- 4 klawisze cyfrowe
- ruch rotacyjny
- przełącznik trybów HAT
- bioprzepustnica

QuickShot®



dla WIN 95/98

poznaj głębię dźwięku

SUBWOOFER XP200 + P703

- pasmo woofer z regulacją częstotliwości od 50 do 150 Hz
- pasmo satelity od 150 do 16 kHz

ENCORE



moc 700 WATT PMPO

bezpośrednio z importera

Scan by Vangis 2010